

Заметки к выпуску «Выбор Равники»

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

Дата внесения последних изменений: 24 октября 2018 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск «Выбор Равники» содержит 259 карт (111 обычных, 80 необычных, 53 редких и 15 раритетных), которые входят в бустеры, а кроме того — 8 карт, доступных только в колодах Planeswalker-ов выпуска «Выбор Равники», 1 уникальную промо-карту (доступную в магазинах в рамках промо-кампании Buy-a-Box для выпуска «Выбор Равники») и 5 карт базовых земель, доступных в колодах Planeswalker-ов, наборах Bundle и некоторых дополнительных продуктах.

Выпуск «Выбор Равники» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 25 января 2019 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Иксалан», «Борьба за Иксалан», «Доминария», «Базовый выпуск 2019», «Гильдии Равники» и «Выбор Равники».

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

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

Знакомая тема выпуска: гильдии и знаки гильдий

Напряжение на Равнике растет, и вслед за выпуском «Гильдии Равники» на сцену выходят пять оставшихся гильдий: Сенат Азориусов, Синдикат Орзовов, Культ Ракдоса, Клань Груулов и Объединение Симиков.

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

Слово способности Азориусов: Приложение

Лучшие политики Азориусов проявляют выдающуюся гибкость в постановке целей и тактике их достижения. *Приложение* — это слово способности, которое позволяет хитроумным волшебникам подстраивать эффекты некоторых заклинаний под текущую ситуацию. Если это необходимо, вы можете разыгрывать заклинания с Приложением во время хода оппонента, но дождавшись своей главной фазы, вы получите дополнительный бонус за их разыгрывание.

Озарение Сфинкса

{2}{W}{U}

Мгновенное заклинание

Возьмите две карты.

Приложение — Если вы разыграли это заклинание во время вашей главной фазы, вы получаете 2 жизни.

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

- Способности Приложения у мгновенных заклинаний применяются во время разрешения заклинания, а не сразу же после разыгрывания. Если заклинание отменяется, вы не получаете бонус Приложения. Так, например, если вы разыграли Озарение Сфинкса во время вашей главной фазы, то вы получаете 2 жизни во время разрешения заклинания, после того как возьмете две карты.
 - Если заклинание с Приложением копируется, то копия не дает бонуса Приложения. Это происходит потому, что копия не разыгрывалась.
-

Способность с ключевым словом Орзовов: Посмертие

Смерть для Синдиката Орзовов не означает прекращения контракта. Многие жители Равники вынуждены служить этой гильдии и после того, как сделают последний вздох. Существа, у которых есть *Посмертие*, оставляют после своей смерти фишки Духов.

Властительный Олигарх

{W}{B}

Существо — Человек Священник

2/1

Бдительность

Посмертие 1 (*Когда это существо умирает, создайте одну фишку существа 1/1 белый и черный Дух с Полетом.*)

Официальные правила для Посмертия звучат так:

702.134. Посмертие

702.134а Посмертие — это срабатывающая способность. «Посмертие N» означает: «Когда этот перманент попадает на кладбище с поля битвы, создайте N фишек существа 1/1 белый и черный Дух с Полетом».

702.134b Если у перманента есть несколько способностей Посмертия, то каждая из них срабатывает отдельно.

- Поскольку все блокирующие существа выбираются одновременно, вы не можете заблокировать существом с Посмертием, дожидаться, пока оно умрет, а потом заблокировать получившимися фишками Духов.

Способность с ключевым словом Ракдосов: Зрелище

Ракдосы считают, что веселье не веселье, если кого-нибудь не замучить. И если этот кто-то — ваш оппонент, то *Зрелище* наградит вас снижением стоимости или дополнительными бонусами для ваших заклинаний.

Поразить Критиков
{2} {R}
Волшебство
Зрелище {R} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Зрелища вместо его мана-стоимости, если оппонент терял жизнь(-и) в этом ходу.)*
Поразить Критиков наносит 3 повреждения любой цели.

Официальные правила для Зрелища звучат так:

702.136. Зрелище

702.136a Зрелище — это статическая способность, которая действует в стеке. «Зрелище [стоимость]» означает: «Вы можете оплатить [стоимость] вместо оплаты мана-стоимости этого заклинания, если оппонент терял жизнь(-и) в этом ходу». Оплата стоимости Зрелища заклинания подчиняется правилам оплаты альтернативных стоимостей (см. правила 601.2b и 601.2f–h).

- Повреждения, нанесенные игроку, заставляют его потерять соответствующее количество жизней.
- Способность Зрелища не влияет на время, в которое вы можете разыграть заклинание. Например, вы не сможете разыграть заклинание волшебства со Зрелищем во время хода оппонента, даже если тот игрок терял жизни в этом ходу (если только вам не позволяет сделать это какой-то другой эффект).
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Зрелища), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Стоимость Зрелища у заклинания остается неизменной, сколько бы жизней не потерял оппонент за ход, и сколько бы оппонентов не теряло жизни.
- В игре с участием более двух игроков, если оппонент потерял жизни, а позже в том же ходу покинул партию, вы можете разыграть заклинание за его стоимость Зрелища. (Если игрок покидает партию во время своего хода, то ход продолжается без активного игрока.)

Способность с ключевым словом Груулов: Беспорядки

Груулы — кочевники по своей природе, и они полагаются на свою силу и скорость, чтобы успешно захватить новую территорию. Существа, у которых есть способность *Беспорядков*, могут выйти на поле битвы либо с Ускорением, либо с жетоном +1/+1. Это дает вам выбор: атаковать оппонента прямо сейчас или подождать, чтобы ударить еще сильнее.

Гоблин из Зур-Таа
{R} {G}
Существо — Гоблин Берсерк
2/2
Беспорядки (*Это существо выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 или Ускорением, по вашему выбору.*)

Официальные правила для Беспорядков звучат так:

702.135. Беспорядки

702.135a Беспорядки — это статическая способность. «Беспорядки» означает: «Вы можете заставить этот перманент выйти на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на нем. Если вы этого не делаете, он получает Ускорение».

702.135b Если у перманента есть несколько способностей Беспорядков, то каждая из них действует отдельно.

- Беспорядки — это эффект замены. Игроки не могут ответить на ваш выбор жетона +1/+1 или Ускорения, и они не могут ничего сделать, пока существо находится на поле битвы без того или другого.
- Если у выходящего на поле битвы существа есть Беспорядки, но на него нельзя положить жетон +1/+1, оно получает Ускорение.
- Если вы решаете дать существу Ускорение, оно получает Ускорение навсегда. Оно не потеряет эту способность в конце хода, или если над ним получит контроль другой игрок.
- Если у выходящего на поле битвы существа есть две способности Беспорядков, то вы можете выбрать: дать ему два жетона +1/+1, один жетон +1/+1 и Ускорение или две способности Ускорения. Несколько способностей Ускорения у одного и того же существа объединяются, но мы не собираемся указывать Груулам, как им жить и что делать.

Действие с ключевым словом Симикив: Адаптация

В любой экосистеме умение приспосабливаться — залог успеха, и биоманты Объединения Симикив смело направляют эволюцию по тому пути, что задуман в их планах. Способность *Адаптации* — новейшая технология Симикив; она вкладывает в существа дремлющий бонус к силе и выносливости, активируемый вливанием маны.

Аэромункул
{1}{G}{U}
Существо — Гомункул Мутант
2/3
Полет
{2}{G}{U}: адаптируйте 1. *(Если на этом существе нет жетонов +1/+1, положите на него один жетон +1/+1.)*

Официальные правила для Адаптации звучат так:

701.42. Адаптация

701.42а «Адаптируйте N» означает: «Если на этом перманенте нет жетонов +1/+1, положите на него N жетонов +1/+1».

- Способность, которая заставляет существо адаптироваться, можно активировать когда угодно. Если в момент ее разрешения обнаружится, что на существе по какой-то причине уже есть жетон +1/+1, вы просто не положите на него новые жетоны +1/+1.
- Если существо каким-то образом потеряет все свои жетоны +1/+1, вы можете адаптировать его снова и вернуть ему жетоны.

Знакомая механика: гибридная мана

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

Грифон Сената
{2}{w/u}{w/u}
Существо — Грифон
3/2
Полет
Когда Грифон Сената выходит на поле битвы, предскажите 1.

- При разыгрывании заклинания или активации активируемой способности, в стоимость которой входят гибридные символы маны, вы должны выбрать, какого цвета ману использовать для оплаты каждого гибридного символа. Это делается тогда же, когда выбираются режимы или значение X, если оно есть в мана-стоимости. Например, вы должны выбрать, как вы оплатите разыгрывание Грифона Сената: с помощью {2}{W}{W}, {2}{W}{U} или {2}{U}{U}.
- Каждый символ гибридной маны из двух цветов добавляет 1 к конвертированной мана-стоимости карты. Например, конвертированная мана-стоимость Грифона Сената равна 4.
- Карта, в мана-стоимости которой есть гибридные символы маны, является картой каждого цвета, изображенного на этих символах, вне зависимости от того, какого цвета мана была потрачена на ее разыгрывание. Например, Грифон Сената является одновременно белым и синим, даже если на его разыгрывание была потрачена только белая мана.
- Точно так же, цветовая принадлежность карты (используется в формате «Командир») всегда включает оба цвета, изображенных на символе гибридной маны на карте. Грифона Сената нельзя

положить в колоду, у командира которой цветовая принадлежность только белая, несмотря на то, что его можно разыграть только за белую ману.

Знакомая механика: двойные карты

Двойные карты возвращаются в выпуске «*Выбор Равники*», заканчивая цикл, который начался в «*Гильдиях Равники*». Одна половина каждой двойной карты выпуска имеет гибридную мана-стоимость, а вторая — мана-стоимость, для оплаты которой требуется два разных цвета маны.

Оплеуха
{r/g} {r/g}
Мгновенное заклинание
Целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу или planeswalker-у не под вашим контролем.
//
Острастка
{2} {R} {G}
Волшебство
Создайте одну фишку существа 4/4 красный и зеленый Зверь с Пробивным ударом.

- Чтобы разыграть двойную карту, нужно выбрать, какую половину вы разыгрываете. Способа разыграть обе половины двойных карт из этого выпуска не существует.
- У всех двойных карт есть две лицевые стороны на одной стороне карты, а в стек вы кладете такую карту как только ту половину, которую разыгрываете. Пока заклинание находится в стеке, характеристики той половины карты, которую вы не разыгрывали, игнорируются. Например, даже если какой-либо эффект не дает вам разыгрывать заклинания с конвертированной мана-стоимостью 4 или больше, вы все равно можете разыграть Оплеуху.
- Каждая двойная карта — это одна карта. Например, если вы сбрасываете двойную карту, то вы сбрасываете одну карту, а не две. Если какой-либо эффект подсчитывает количество карт мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства у вас на кладбище, то Оплеуха // Острастка считается один раз, а не два.
- У каждой двойной карты есть два имени. Если какой-либо эффект предписывает вам выбрать имя карты, вы можете выбрать одно из тех имен, но не оба.
- Пока двойная карта не находится в стеке, ее характеристики — это комбинация характеристик ее половин. Например, Оплеуха // Острастка — это одновременно и карта мгновенного заклинания, и карта волшебства, и ее конвертированная мана-стоимость равна 6. Это означает, например, что если какой-либо эффект позволяет вам разыграть из руки карту с конвертированной мана-стоимостью не более 5, вы не можете разыграть ни Оплеуху, ни Острастку.
- Если вы копируете заклинание, которое является половиной двойной карты, то копия копирует ту же половину. Например, если вы копируете Острастку, то копия тоже станет Острасткой; она не станет Оплеухой.

Знакомый цикл: двойные земли из блока «*Равника*»

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

Нечестивый Алтарь

Земля — Равнина Болото

(*{T}*: добавьте *{W}* или *{B}*.)

При выходе Нечестивого Алтаря на поле битвы вы можете заплатить 2 жизни. Если вы этого не делаете, он выходит на поле битвы повернутым.

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

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Автомат Довина (*только колода Planeswalker-a*)

{4}

Артефакт Существо — Гомункул

3/3

Пока вы контролируете planeswalker-а Довина,

Автомат Довина получает +2/+2 и имеет

Бдительность. (*Атакуя, он не поворачивается.*)

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

Акт Измены

{2} {R}

Волшебство

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

Ускорение до конца хода.

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

Ангел Милости
{3}{W}{W}
Существо — Ангел
5/4
Миг
Полет

Когда Ангел Милости выходит на поле битвы, до конца хода повреждения, которые должны снизить ваше количество жизней до значения менее 1, снижают его до 1 вместо этого.

{4}{W}{W}, изгоните Ангела Милости из вашего кладбища: ваше количество жизней становится равным 10.

- Срабатывающая способность Ангела Милости 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.
- Срабатывающая способность Ангела Милости 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).
- Чтобы количество жизней у игрока приняло значение 10, тот игрок получает или теряет соответствующее количество жизней. Например, если количество ваших жизней равно 2, то последняя способность Ангела Милости заставит вас получить 8 жизней, а если оно равно 20, то она заставит вас потерять 10 жизней. Другие карты, взаимодействующие с эффектами получения или потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.
- После разрешения срабатывающей способности Ангела Милости в игре в формате «Двухголовый гигант» повреждения вам и (или) вашему напарнику, которые должны снизить количество жизней вашей команды до значения менее 1, снижают его до 1 вместо этого.
- Активируемая способность Ангела Милости в игре в формате «Двухголовый гигант» заставляет вас получить или потерять столько жизней, сколько необходимо, чтобы количество жизней вашей команды стало равно 10.
- В игре в формате «Командир» боевые повреждения, которые наносит вам командир, все равно отслеживаются, даже если они не изменяют ваше количество жизней.

Ангельское Упоение
{3}{W}
Чары
Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует в одиночку, оно получает +X/+X до конца хода, где X — количество существ под вашим контролем.

- Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих (при этом учитываются существа вашего напарника, если это применимо). Например, способность Ангельского Упоения не работает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.

- Значение X определяется только один раз, при начале разрешения способности Ангельского Упоения. В дальнейшем в том же ходу оно не изменится, даже если поменяется количество существ под вашим контролем.

Артист Огненных Клинков

{B} {R}

Существо — Человек Шаман

2/2

Ускорение

В начале вашего шага поддержки вы можете пожертвовать существо. Когда вы это делаете, Артист Огненных Клинков наносит 2 повреждения целевому оппоненту или planeswalker-у.

- Срабатывающая способность Артиста Огненных Клинков отправляется в стек без выбора цели. В момент разрешения той способности вы можете пожертвовать существо. Когда вы это делаете, срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и вы выбираете целевого оппонента или planeswalker-a, которому будут нанесены повреждения. Это отличается от эффектов с формулировкой «Если вы это делаете...», поскольку в данном случае игроки могут предпринимать действия после того, как вы пожертвовали существо, но до того, как будут нанесены повреждения.

Атакующий Боевой Вепрь *(только колода*

Planeswalker-a)

{1} {R} {G}

Существо — Вепрь

3/1

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

Пока вы контролируете planeswalker-a Домри, Атакующий Боевой Вепрь получает +1/+1 и имеет Пробивной удар. *(Он может нанести избыточные повреждения игроку или planeswalker-у, которого атакует.)*

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Атакующему Боевому Вепрю, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу Домри покинет поле битвы.

Биогенное Улучшение

{4} {G} {G}

Волшебство

Распределите три жетона +1/+1 между одним, двумя или тремя целевыми существами, затем удвойте количество жетонов +1/+1 на каждом из тех существ.

- Вы выбираете, сколько целей будет у Биогенного Улучшения и как будут распределены жетоны, в тот момент, когда вы его разыгрываете. Каждая цель должна получить хотя бы один жетон. Это означает, например, что вы не можете выбрать целями три существа и назначить им два, один и ноль жетонов.

- Если некоторые из существ к моменту разрешения Биогенного Улучшения становятся нелегальными целями, исходно выбранное распределение жетонов сохраняется, и жетоны, которые должны были быть положены на нелегальные цели, просто пропадают. Их нельзя вместо этого положить на легальные цели.
- Чтобы удвоить количество жетонов +1/+1 на перманенте, положите на него жетоны +1/+1 в количестве, равном числу уже имеющихся на нем таких жетонов. Другие карты, взаимодействующие с эффектами помещения жетонов, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

Боевая Готовность

{1}{W}{U}

Чары

Каждое существо под вашим контролем распределяет боевые повреждения, равные своей выносливости, а не силе.

Существа под вашим контролем могут атаковать, как если бы у них не было способности Защитника.

{2}{W}{U}: разверните целевое существо.

- Первая способность Боевой Готовности не меняет значение силы существа. Она изменяет только количество распределяемых им боевых повреждений. Все остальные правила и эффекты, использующие значения силы или выносливости, используют их реальные значения. Например, когда действует эффект Боевой Готовности, Схватка Титанов не заставляет существо драться, используя его выносливость.

Блезнетворный Дух

{2}{B}

Существо — Дух

3/2

Угроза, Смертельное касание

Мгновенные заклинания и заклинания волшебства под вашим контролем имеют Смертельное касание.

(Любое количество повреждений, которое они наносят существу, достаточно, чтобы его уничтожить.)

- Чтобы уничтожить существо, мгновенное заклинание или заклинание волшебства должно на самом деле нанести ему повреждения. Просто сделать существо целью недостаточно. Если заклинание предписывает другому объекту нанести повреждения, то само заклинание не наносит повреждений, и его Смертельное касание не применяется. Нанесение 0 повреждений не считается нанесением повреждений.

Вездесущие Глаза

{2} {U}

Чары

В начале вашего шага поддержки предскажите 1.

{5} {U}: поменяйте контроль над Вездесущими

Глазами и целевым не являющимся землей

перманентом. Активируйте эту способность только

при возможности разыгрывать волшебство.

- Эффект последней способности Вездесущих Глаз длится бесконечно долго. Он не заканчивается во время шага очистки и не прекращает действовать, если Вездесущие Глаза покидают поле битвы.
- В момент разрешения своей последней способности Вездесущие Глаза должны быть на поле битвы, а целевой не являющийся землей перманент должен быть легальной целью. Если любое из этих условий не соблюдается, то способность ничего не делает.
- Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то эффект, дающий вам контроль над целевым не являющимся землей перманентом, заканчивается.

Вестники Последнего Разрушения

{5} {G} {G} {G}

Существо — Вепрь

7/7

Бдительность, Пробивной удар, Ускорение

Когда Вестники Последнего Разрушения выходят на

поле битвы, другие существа под вашим контролем

получают +2/+2, Бдительность и Пробивной удар до

конца хода.

- Срабатывающая способность Вестников Последнего Разрушения действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +2/+2, Бдительность и Пробивной удар.

Ветеран Десятого Округа

{2} {W}

Существо — Человек Солдат

2/3

Бдительность

Каждый раз, когда Ветеран Десятого Округа атакует,

разверните другое целевое существо под вашим

контролем.

- Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.
-

Возвышение Симигов

{G}{U}

Чары

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

Каждый раз, когда на существо под вашим контролем кладется один или несколько жетонов +1/+1, положите такое же количество жетонов роста на Возвышение Симигов.

В начале вашего шага поддержки, если на Возвышении Симигов есть не менее двадцати жетонов роста, вы выигрываете партию.

- Способность, которая срабатывает, когда на перманент кладутся жетоны, срабатывает и в том случае, если тот перманент каким-то образом выходит с жетонами на поле битвы.
- Если на Возвышении Симигов нет двадцати или более жетонов роста в момент начала вашего шага поддержки, то его последняя способность не срабатывает. Во время вашего хода до начала шага поддержки вы не можете ничего сделать.
- Если последняя способность срабатывает, но с Возвышения Симигов удаляются жетоны и их остается меньше, чем двадцать, то вы не выигрываете партию.
- Если последняя способность срабатывает, но Возвышение Симигов покидает поле битвы, то для определения того, выиграете ли вы партию, используйте количество жетонов, бывшее на нем непосредственно перед тем, как оно покинуло поле битвы.

Возрождение

{w/b}{w/b}

Волшебство

Верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашего кладбища на поле битвы.

//

Возмездие

{4}{W}{B}

Волшебство

Удвойте ваше количество жизней. Целевой оппонент теряет половину своих жизней с округлением в большую сторону.

- Если в мана-стоимости находящейся на кладбище карты есть {X}, то он считается равным 0.
 - Для удвоения количества жизней игрока тот игрок получает столько жизней, сколько необходимо, чтобы его количество жизней стало равным умноженному на два количеству, бывшему у него до этого. Если количество жизней игрока было отрицательным, тот игрок теряет столько жизней, сколько необходимо, чтобы его количество жизней стало равным умноженному на два отрицательному количеству, бывшему у него до этого. Другие эффекты будут взаимодействовать с этим эффектом получения или потери жизней соответствующим образом.
-

Вурм-Опустошитель

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

Существо — Вурм

4/5

Беспорядки (*Это существо выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 или Ускорением, по вашему выбору.*)

Когда Вурм-Опустошитель выходит на поле битвы, выберите не более одного —

- Вурм-Опустошитель дерется с целевым существом не под вашим контролем.
 - Уничтожьте целевую землю с активируемой способностью, не являющейся мана-способностью.
- Вы можете не выбирать для срабатывающей способности Вурма-Опустошителя ни одного режима. В таком случае способность удаляется из стека и не производит эффекта.
 - Если к моменту разрешения способности первого режима Вурма-Опустошителя ее цель стала нелегальной или Вурм-Опустошитель покинул поле битвы, то ни одно из существ не наносит и не получает повреждений.
 - Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении дает вам ману, а не та, для активации которой требуется мана.
-

Гадание по Руинам

{3} {R}

Волшебство

Уничтожьте целевую землю. Предскажите 2.

- Если к моменту разрешения Гадания по Руинам целевая земля становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 2. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы предсказываете 2.
-

Герой Первого Округа

{1} {W}

Существо — Человек Воин

2/2

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

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

Гидроидный Красис

{X}{G}{U}

Существо — Медуза Гидра Зверь

0/0

Когда вы разыгрываете это заклинание, вы получаете половину от X жизней и берете половину от X карт.

Каждый раз округляйте в меньшую сторону.

Полет, Пробивной удар

Гидроидный Красис выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на нем.

- Первая способность Гидроидного Красиса срабатывает, когда вы разыгрываете его, и разрешается до разрешения самого заклинания. Она разрешится, даже если Гидроидный Красис будет отменен.

Главный Оратор Ваннифар

{2}{G}{U}

Легендарное Существо — Эльф Тина Чародей

2/4

{T}, пожертвуйте другое существо: найдите в вашей библиотеке карту существа с конвертированной мана-стоимостью, равной сумме 1 и конвертированной мана-стоимости пожертвованного существа, положите ту карту на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

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

Гнев Кайи

{W}{W}{B}{B}

Волшебство

Уничтожьте все существа. Вы получаете количество жизней, равное количеству уничтоженных таким образом существ под вашим контролем.

- Если у существа под вашим контролем есть Неразрушимость, то оно не уничтожается таким образом, и вы не получаете за него жизни. Если существо под вашим контролем уничтожается, но отправляется не на кладбище, а в другую зону, вы получаете за него жизни.

Гоблинское Собрание

{2}{R}

Волшебство

Создайте фишки существа 1/1 красный Гоблин в количестве, равном двум плюс число карт с именем Гоблинское Собрание на вашем кладбище.

- Когда вы подсчитываете карты с именем Гоблинское Собрание на вашем кладбище, Гоблинское Собрание еще находится в стеке. Оно не считает само себя.

Городской Поборник

{3}{W}

Существо — Слон Солдат

3/3

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

- Срабатывающая способность Городского Поборника 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.

Громила из Клана Болраков

{3}{R}{G}

Существо — Огр Воин

4/4

{T}, удалите один жетон +1/+1 с существа под вашим контролем: Громила из Клана Болраков наносит 2 повреждения любой цели.

- Чтобы активировать способность Громилы из Клана Болраков, вы должны удалить ровно один жетон +1/+1 с существа под вашим контролем. Вы не можете активировать ее, не удаляя жетон +1/+1, и не можете удалить дополнительные жетоны.

Груульская Хозяйка Зверей

{3}{G}

Существо — Человек Шаман

2/2

Беспорядки (*Это существо выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 или Ускорением, по вашему выбору.*)

Каждый раз, когда Груульская Хозяйка Зверей атакует, другое целевое существо под вашим контролем получает +X/+0 до конца хода, где X — значение силы Груульской Хозяйки Зверей.

- Значение X определяется только при разрешении срабатывающей способности Груульской Хозяйки Зверей. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется сила Груульской Хозяйки Зверей.
- Если Груульская Хозяйка Зверей покидает поле битвы до разрешения ее срабатывающей способности, то для определения значения X используется значение ее силы на последний момент ее пребывания на поле битвы.
- Если в момент разрешения срабатывающей способности Груульской Хозяйки Зверей значение ее силы отрицательное, то значение X принимается равным 0. Другими словами, эта способность не может снизить значение силы существа.

Гуляка из Рикс-Маади

{1} {R}

Существо — Человек Шаман

2/2

Зрелище {2} {B} {R} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Зрелища вместо его мана-стоимости, если оппонент теряет жизнь(-и) в этом ходу.)*

Когда Гуляка из Рикс-Маади выходит на поле битвы, сбросьте карту, затем возьмите карту. Если стоимость Зрелища Гуляки из Рикс-Маади была оплачена, то вместо этого сбросьте вашу руку, затем возьмите три карты.

- Гуляка из Рикс-Маади только красный. Он не черный, даже если вы разыграли его за стоимость Зрелища.
- Если у вас нет карт в руке, то вы не сбрасываете карты, но все равно берете одну или три карты соответствующим образом.

Джудит, Бичующая Дива

{1} {B} {R}

Легендарное Существо — Человек Шаман

2/2

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

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, Джудит, Бичующая Дива наносит 1 повреждение любой цели.

- Последняя способность Джудит срабатывает, когда умирает она сама, если при этом она не является фишкой.
- Если Джудит умирает одновременно с одним или несколькими другими не являющимися фишками существами под вашим контролем, то способность Джудит срабатывает за каждое из этих других существ.
- Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как не являющимся фишками существам под вашим контролем наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как срабатывающая способность Джудит отправится в стек.

Дикарский Удар

{1} {R} {G}

Волшебство

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

- Вы не можете разыграть Дикарский Удар, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.
- Если на момент разрешения Дикарского Удара любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждений.
- Если на момент разрешения Дикарского Удара существо под вашим контролем будет нелегальной целью, оно не получит +2/+2. Если же то существо будет легальной целью, а другое существо — нелегальной, то существо под вашим контролем все равно получит +2/+2.

Довин, Архитектор Законов *(только колода Planeswalker-a)*

{4} {W} {U}

Легендарный Planeswalker — Довин

5

+1: вы получаете 2 жизни и берете карту.

−1: поверните целевое существо. Оно не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

−9: поверните все перманенты под контролем целевого оппонента. Тот игрок пропускает свой следующий шаг разворота.

- Целью второй способности Довина может быть существо, которое уже повернуто. То существо не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.
- Если игроку предписывается пропустить свой следующий шаг разворота в игре в формате «Двухголовый гигант», то вся команда пропускает этот шаг.

Довин, Верховный Судья

{1} {W} {U}

Легендарный Planeswalker — Довин

3

+1 до конца хода, каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, положите один жетон верности на Довина, Верховного Судью.

−1: создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом. Вы получаете 1 жизнь.

−7: посмотрите десять верхних карт вашей библиотеки. Положите три из них в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Отложенная срабатывающая способность, созданная первой способностью Довина, срабатывает по разу за каждое существо под вашим контролем, которое наносит боевые повреждения игроку в этом ходу. Независимо от количества нанесенных боевых повреждений, Довин получает только один жетон верности каждый раз, когда разрешается способность.
- Если в момент разрешения последней способности Довина у вас в библиотеке меньше десяти карт, посмотрите все оставшиеся карты, положите три из них в вашу руку (или все, если в библиотеке три или меньше карт), а затем положите остальные назад в случайном порядке.

Домри, Несущий Хаос

{2} {R} {G}

Легендарный Planeswalker — Домри

5

+1: добавьте {R} или {G}. Если та мана тратится на заклинание существа, то существо получает способность Беспорядков.

−3: посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки. Вы можете показать не более двух находящихся среди них карт существ и положить их в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

−8: вы получаете эмблему со способностью «В начале каждого заключительного шага создайте одну фишку существа 4/4 красный и зеленый Зверь с Пробивным ударом».

- Поскольку первая способность Домри — это способность верности, она не является мана-способностью. Ее можно активировать только при возможности разыгрывать волшебство. Она идет в стек, и на нее можно ответить.

Домри, Разрушитель Города (*только колода*

Planeswalker-a)

{4} {R} {G}

Легендарный Planeswalker — Домри

4

+2: существа под вашим контролем получают +1/+1 и Ускорение до конца хода.

−3: Домри, Разрушитель Города наносит 3 повреждения любой цели.

−8: положите по три жетона +1/+1 на каждое существо под вашим контролем. Те существа получают Пробивной удар до конца хода.

- Первая и третья способности Домри действуют только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент их разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+1 и Ускорение, если разрешилась его первая способность, и не получают Пробивной удар и три жетона +1/+1, если разрешилась третья способность.

Друид Инкубации

{1} {G}

Существо — Эльф Друид

0/2

{T}: добавьте одну ману любого типа, который могла бы произвести земля под вашим контролем. Если на Друиде Инкубации есть жетон +1/+1, вместо этого добавьте три маны того типа.

{3} {G} {G}: адаптируйте 3. (*Если на этом существе нет жетонов +1/+1, положите на него три жетона +1/+1.*)

- Существуют следующие типы маны: белая, синяя, черная, красная, зеленая и бесцветная.
- Любые изменения типа земли или полученные землей способности могут влиять на типы маны, которые она может производить.
- Друид Инкубации проверяет эффекты всех дающих ману способностей земель под вашим контролем, но не обращает внимание на их стоимость или легальность. Например, Шпиль Производства имеет способность «{Т}, заплатите 1 жизнь: добавьте одну ману любого цвета. Активируйте эту способность, только если вы контролируете артефакт». Если вы контролируете Шпиль Производства и Друида Инкубации, то можете повернуть Друида Инкубации для получения маны любого цвета. Не имеет значения, есть ли у вас под контролем артефакт, можете ли вы заплатить 1 жизнь и развернуть ли Шпиль Производства.
- Друид Инкубации не обращает внимания на какие-либо ограничения или условия, которые ваши земли налагают на ману, которую дают (например, как это делают Незведанные Земли или Форум Магов Гильдий). Он просто добавляет одну ману соответствующего типа — без ограничений и условий.

Дух Шпилей
 {3}{W}
 Существо — Дух
 2/4
 Полет
 Другие существа с Полетом под вашим контролем получают +0/+1.

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

Жгучая Метка
 {1}{R}
 Мгновенное заклинание
 Жгучая Метка наносит 2 повреждения целевому существу. Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

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

Жрица Забытых Богов
 {1}{B}
 Существо — Человек Священник
 1/2
 {Т}, пожертвуйте два других существа: каждый из любого количества целевых игроков теряет 2 жизни и жертвует существо. Вы добавляете {B}{B} и берете карту.

- Если вы хотите, то можете активировать способность Жрицы Забытых Богов, не выбирая целей. В таком случае вы просто добавите {B} {B} и возьмете карту.
- Вы можете делать целью игроков, которые не могут пожертвовать существо. Те игроки все равно потеряют 2 жизни.
- У способности Жрицы Забытых Богов могут быть цели, потому она не является мана-способностью. Она идет в стек, и на нее можно ответить, даже если вы не выбирали целей.

Жуткая Насмешка

{2} {B} {R}

Мгновенное заклинание

Положите целевую карту существа из кладбища оппонента на поле битвы под вашим контролем. Она получает +2/+0 и Ускорение до конца хода.

Пожертвуйте ее в начале следующего заключительного шага.

- Если вы разыгрываете Жуткую Насмешку во время заключительного шага игрока, существо останется на поле битвы до начала заключительного шага следующего хода. Однако +2/+0 и Ускорение снимаются с него во время шага очистки (который следует за заключительным шагом) того хода, во время которого разрешилась Жуткая Насмешка.
- Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то существо, которое вы контролировали при помощи эффекта Жуткой Насмешки, изгоняется.

Заведующая Задержаниями

{1} {W} {U}

Существо — Ведалкен Чародей

1/3

Когда Заведующая Задержаниями выходит на поле битвы, изгоните целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента и все другие не являющиеся землями перманенты с тем же именем, что у того перманента, под контролем того игрока до тех пор, пока Заведующая Задержаниями не покинет поле битвы.

- У этой способности только одна цель. Другие перманенты с тем же именем не являются целями. Например, перманент с Порчеустойчивостью будет изгнан, если у него то же имя, что и у целевого не являющегося землей перманента.
- Если к моменту разрешения способности целевой не являющийся землей перманент становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Ничто не изгоняется.
- Если Заведующая Задержаниями покидает поле битвы до того, как ее срабатывающая способность разрешается, то ничто не изгоняется.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемым перманентам, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемых перманентах имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.

- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
- За исключением тех случаев, когда фишка существа является копией другого существа или эффект, создавший эту фишку, присвоил ей другое имя, имя фишки существа совпадает с ее типом или типами существа, указанными при создании.

Завораживающий Бентид

{3} {U} {U}

Существо — Спрут

4/5

Когда Завораживающий Бентид выходит на поле битвы, создайте две фишки существа 0/2 синия Иллюзия со способностью «Каждый раз, когда это существо блокирует существо, то существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока».

Завораживающий Бентид имеет Порчеустойчивость, пока вы контролируете Иллюзию.

- Завораживающий Бентид имеет Порчеустойчивость, пока вы контролируете любую Иллюзию, это не обязательно должны быть фишки Иллюзии, созданные его первой способностью.
- Срабатывающая способность фишек Иллюзии не поворачивает атакующее существо, если оно развернуто (например, у него есть Бдительность).

Зажечь Сцену

{2} {R}

Волшебство

Зрелище {R} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Зрелища вместо его мана-стоимости, если оппонент теряет жизнь(-и) в этом ходу.)*

Изгоните две верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть те карты до конца вашего следующего хода.

- Зажечь Сцену не влияет на время, в которое вы можете разыгрывать изгнанные карты. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если вы изгнали карту земли, то можете разыграть ее только во время вашей главной фазы, и если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
- Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.
- Если вы не разыгрываете изгнанную таким образом карту, она остается в изгнании.

Залп Стрелков

{2} {G}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое существо с Полетом. Залп

Стрелков наносит 1 повреждение каждому существу

с Полетом под контролем ваших оппонентов.

- Если к моменту разрешения Залпа Стрелков целевое существо становится нелегальной целью, заклинание не разрешается. Никакие существа не получают повреждения. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то существам с Полетом под контролем ваших оппонентов наносятся повреждения — в том числе, вероятно, и целевому существу.
- Повреждения наносятся каждому существу с Полетом под контролем любого из ваших оппонентов, даже если целевое существо с Полетом было под контролем другого оппонента.

Замечание Задержателя

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Верните целевое существо в руку его владельца.

Приложение — Если вы разыграли это заклинание во время вашей главной фазы, возьмите карту.

- Если к моменту разрешения Замечания Задержателя целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не берете карту, даже если разыграли это заклинание во время вашей главной фазы.

Запрещающий Дух

{1} {W} {W}

Существо — Дух Священник

3/3

Когда Запрещающий Дух выходит на поле битвы, до вашего следующего хода существа не могут атаковать вас или planeswalker-а под вашим контролем, если только контролирующий их игрок не заплатит по {2} за каждое из тех существ.

- Поскольку срабатывающая способность Запрещающего Духа не меняет характеристики существ, она действует и на тех существ, что выходят на поле битвы после разрешения способности.
 - Если способность Запрещающего Духа действует, то оппонент может выбрать не платить за атаку существом, которое «атакует, если может». Если других игроков или planeswalker-ов, которых могло бы атаковать то существо, больше нет, то оно просто не атакует.
 - Эффект Запрещающего Духа продолжает действовать до вашего следующего хода, даже если Запрещающий Дух до этого покинет поле битвы.
 - В игре в формате «Двухголовый гигант» существа могут атаковать вашего напарника и planeswalker-ов под его контролем без уплаты маны.
-

Захваченная Аудитория

{5} {B} {R}

Чары

Захваченная Аудитория выходит на поле битвы под контролем оппонента по вашему выбору.

В начале вашего шага поддержки выберите одно то, что еще не было выбрано —

- Ваше количество жизней становится равным 4.
- Сбросьте вашу руку.
- Каждый оппонент создает по пять фишек существа 2/2 черный Зомби.

- Когда Захваченная Аудитория находится под контролем вашего оппонента, ее способность срабатывает в начале шага поддержки того игрока, и тот игрок принимает все необходимые решения. На того игрока действуют ее первые два режима, а в рамках последнего режима фишки создают его оппоненты.
- Чтобы количество жизней у игрока приняло значение 4, тот игрок получает или теряет соответствующее количество жизней. Например, если количество жизней игрока равно 20, то Захваченная Аудитория заставит его потерять 16 жизней, а если оно равно 1, то она заставит его получить 3 жизни. Другие карты, взаимодействующие с эффектами получения или потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.
- Вы можете выбрать первый режим Захваченной Аудитории, даже если количество ваших жизней уже равно 4. Точно так же, вы можете выбрать второй режим, даже если у вас в руке нет карт.
- Если все три режима уже были выбраны, срабатывающая способность Захваченной Аудитории удаляется из стека, не производя эффектов, но сама Захваченная Аудитория остается на поле битвы.
- Первый режим Захваченной Аудитории в игре в формате «Двухголовый гигант» заставляет контролирующего ее игрока получить или потерять столько жизней, сколько необходимо, чтобы количество жизней его команды стало равно 4.
- Если в игре с участием более двух игроков владелец Захваченной Аудитории покидает партию, Захваченная Аудитория покидает партию вместе с ним. Если партию покидает игрок, контролирующий Захваченную Аудиторию, то Захваченная Аудитория изгоняется (если только тот игрок не был одновременно ее владельцем).

Зеркальный Марш

{5} {R}

Чары

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, подбрасывайте монету, пока вы не проиграете бросок. За каждый выигранный бросок создайте фишку, являющуюся копией того существа. Те фишки получают Ускорение. Изгоните их в начале следующего заключительного шага.

- Все фишки выходят на поле битвы одновременно.
- Каждая фишка в точности копирует то, что указано в тексте правил существа, и ничего более (если только то существо не копирует что-либо еще; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к

нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.

- Если скопированное существо является копией чего-либо еще, то каждая фишка выходит на поле битвы в качестве того, что скопировано скопированным существом.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, этот X равен 0.
- Если выходящее существо покидает поле битвы до того, как способность Зеркального Марша разрешается, то для определения характеристик фишек используются сведения о нем на последний момент его пребывания на поле битвы.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «При выходе [этого существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».

Игнус Плавильни

{1} {R}

Существо — Элементаль

2/1

{2} {R}, пожертвуйте Игнуса Плавильни: получите контроль над целевым существом с силой не более 3 до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

- Целью способности Игнуса Плавильни может быть любое существо с силой не более 3, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.
- Если способность Игнуса Плавильни уже разрешилась, то вы сохраняете контроль над существом, даже если его сила поднимается выше 3.

Изрыгатель Копий

{R}

Существо — Гоблин Воин

0/2

Защитник

{T}: Изрыгатель Копий наносит 1 повреждение каждому игроку.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Изрыгателя Копий заставляет каждую команду потерять 2 жизни.
-

Инкубация

{g/u}

Волшебство

Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки.

Вы можете показать находящуюся среди них карту

существа и положить ее в вашу руку. Положите

остальные карты в низ вашей библиотеки в

случайном порядке.

//

Несоответствие

{1} {G} {U}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо. Контролирующий то

существо игрок создает одну фишку существа 3/3

зеленая Лягушка Ящер.

- Если к моменту разрешения Несоответствия целевое существо становится нелегальной целью, заклинание не разрешается. Ни один игрок не создаст фишку Лягушки Ящера.

Источник Мучений

{B}

Чары

Каждый раз, когда вы платите жизнь(-и), положите

такое же количество жетонов крови на Источник

Мучений.

{1} {B}, удалите четыре жетона крови с Источника

Мучений: уничтожьте целевое существо.

- Первая способность Источника Мучений — это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам платить жизни тогда, когда вы этого захотите. Вы должны найти какой-то другой способ заплатить жизни — например, при помощи способности Кровавого Склепа.
- В формулировке эффектов, заставляющих вас заплатить жизни, используется слово «заплатите». Если эффект позволяет вам выбрать потерять жизни или получить повреждения, но не использует слово «заплатите», то вы не платите жизни.

Кавалькада Катастроф

{1} {R}

Чары

Каждый раз, когда существо под вашим контролем с

силой не более 1 атакует, Кавалькада Катастроф

наносит 1 повреждение игроку или planeswalker-у,

которого атакует то существо.

- Существо с силой 0 или меньше может атаковать (если никакие правила или эффекты не запрещают ему этого делать). У многих существ с силой 0 есть способность Защитника, но не у всех.
- Значение силы атакующего существа проверяется только при срабатывании способности. Если способность уже сработала, то Кавалькада Катастроф нанесет 1 повреждение соответствующему игроку или planeswalker-у, даже если до разрешения способности значение силы существа поменяется или существо покинет поле битвы.

- Если атакует несколько существ с силой не более 1 под вашим контролем, то способность Кавалькады Катастроф сработает по одному разу за каждое из тех существ. Каждое срабатывание заставит Кавалькаду Катастроф нанести 1 повреждение соответствующему игроку или planeswalker-у.

Кайя, Узурпатор Орзовов

{1} {W} {B}

Легендарный Planeswalker — Кайя

3

+1: изгоните не более двух целевых карт из одного кладбища. Если таким образом изгоняется хотя бы одна карта существа, вы получаете 2 жизни.
 -1: изгоните целевой не являющийся землей перманент с конвертированной мана-стоимостью не более 1.

-5: Кайя, Узурпатор Орзовов наносит целевому игроку повреждения, равные количеству карт в изгнании, владельцем которых он является, а вы получаете такое же количество жизней.

- Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Фишки, которые не являются копией чего-то еще, не имеют мана-стоимости. Если у объекта нет мана-стоимости, то его конвертированная мана-стоимость в обычном случае равна 0.
- Последняя способность Кайи заставляет вас получить количество жизней, равное числу карт в изгнании, владельцем которых является целевой игрок, даже если какой-либо эффект приводит к тому, что она наносит этому игроку больше или меньше повреждений.

Каменная Сила

{G}

Мгновенное заклинание

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем. Разверните то существо.

- Целью Каменной Силы может быть любое существо под вашим контролем, в том числе уже развернутое.

Карнавал

{b/r}

Мгновенное заклинание

Карнавал наносит 1 повреждение целевому существу или planeswalker-у и 1 повреждение игроку, контролирующему тот перманент.

//

Кровопролитие

{2} {B} {R}

Волшебство

Кровопролитие наносит 3 повреждения целевому оппоненту. Тот игрок сбрасывает две карты.

- Если к моменту разрешения Карнавала целевой перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Никому из игроков повреждения не наносятся.
- Если к моменту разрешения Кровопролития целевой игрок становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Никто из игроков не сбрасывает карты.

Клеймящие Клинки

{1} {B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает Смертельное касание до конца хода.

Возьмите карту.

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

Кодекс Ограничений

{2} {U}

Мгновенное заклинание

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

Возьмите карту.

Приложение — Если вы разыграли это заклинание во время вашей главной фазы, поверните то существо, и оно не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

- Если к моменту разрешения Кодекса Ограничений целевое существо становится нелегальной целью, заклинание не разрешается. Вы не берете карту.
- Целью Кодекса Ограничений может быть существо, которое уже повернуто. Если вы разыграли заклинание во время вашей главной фазы, то существо не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Колкая Острота

{3} {B} {R}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое существо. Предскажите 1.

- Если выбранная цель становится нелегальной целью для Колкой Остроты, заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 1. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы предсказываете 1.
-

Колокольный Призрак Базилики

{W}{W}{B}{B}

Существо — Дух

3/4

Когда Колокольный Призрак Базилики выходит на поле битвы, каждый оппонент сбрасывает карту, а вы получаете 3 жизни.

- Вы получаете 3 жизни, даже если некоторые или все из ваших оппонентов не могут сбросить карту.

Колосс Врат

{8}

Артефакт Существо — Конструкция

8/8

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше за каждые Врата под вашим контролем.

Колосс Врат не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше.

Каждый раз, когда Врата выходят на поле битвы под вашим контролем, вы можете положить Колосса Врат из вашего кладбища на верх вашей библиотеки.

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

Кровавое Банкротство

{1}{B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте два существа.

Возьмите три карты.

- Для разыгрывания Кровавого Банкротства вы должны пожертвовать ровно два существа. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав два существа, и не можете пожертвовать дополнительные существа.
- Игроки могут отвечать на Кровавое Банкротство только после того, как оно было разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованные существа, чтобы не позволить вам разыграть это заклинание.

Кромсатель со Шпилей

{2}{B}

Существо — Насекомое

2/1

Миг

Полет

Когда Кромсатель со Шпилей выходит на поле битвы, целевое существо с Полетом под вашим контролем получает +2/+0 до конца хода.

- Кромсатель со Шпилей может быть целью своей собственной способности.

Круг Истины

{2} {U}

Чары

Каждый раз, когда существо под контролем оппонента становится повернутым, если оно не объявляется атакующим, то вы можете взять карту.
{4} {U}: поверните целевое существо без Полета.

- Чтобы первая способность Круга Истины сработала, существо должно перейти из повернутого состояния в повернутое. Если какой-либо эффект пытается повернуть существо, но оно в это время уже повернуто, то способность не срабатывает.
- Если существо выходит на поле битвы повернутым, первая способность Круга Истины не срабатывает.
- Если существо с Бдительностью объявляется атакующим, а потом, пока оно атакует, оно поворачивается, то первая способность Круга Истины срабатывает.

Курьер Сената

{2} {U}

Существо — Птица

1/4

Полет

{1} {W}: Курьер Сената получает Бдительность до конца хода.

- Если существо получает Бдительность уже после того, как вы выбрали его атакующим, то оно не разворачивается.

Лавиния, Отступница Азориусов

{W} {U}

Легендарное Существо — Человек Солдат

2/2

Каждый оппонент не может разыгрывать не являющиеся существами заклинания с конвертированной мана-стоимостью выше, чем количество земель под контролем того игрока.
Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание, отмените то заклинание, если на его разыгрывание не было потрачено никакой маны.

- Игроки могут разыгрывать заклинания, зная, что Лавиния отменит их. Любые способности, срабатывающие, когда разыгрываются заклинания, сработают и разрешатся обычным образом, и точно так же обычным образом их посчитают любые эффекты, считающие разыгранные заклинания.
- Изменяющие или заменяющие стоимость разыгрывания заклинания эффекты (например, Зрелище) не изменяют его конвертированную мана-стоимость. Они не влияют на ограничение на разыгрывание, созданное первой способностью Лавинии.

- Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.
- Если какой-либо эффект позволяет игроку разыграть заклинание без оплаты его мана-стоимости, тот игрок может решить разыграть его и оплатить мана-стоимость, только если какое-то другое правило или эффект позволяют ему это сделать.

Ловкач с Улицы Жестянщиков

{R}

Существо — Гоблин Бродяга

1/1

Ускорение

{R}: Ловкач с Улицы Жестянщиков в этом ходу может быть заблокирован только существами со способностью Защитника.

- Активация способности Ловкача с Улицы Жестянщиков после того, как он становится заблокированным существом без Защитника, не приведет к тому, что он перестанет быть заблокированным.

Маг Гильдии Клана

{R} {G}

Существо — Человек Шаман

2/2

{1} {R}, {T}: целевое существо не может блокировать в этом ходу.

{2} {G}, {T}: целевая земля под вашим контролем становится существом 4/4 Элементаль с Ускорением до конца хода. При этом она остается землей.

- Активация первой способности Мага Гильдии Клана после того, как существо уже заблокировало, не удаляет блокирующее существо из боя и не приводит к тому, что заблокированное им существо становится незаблокированным.
- Вторая способность Мага Гильдии Клана не разворачивает ставшую существом землю.

Маг Гильдии Комбината

{G} {U}

Существо — Мерфолк Чародей

2/2

{1} {G}, {T}: в этом ходу каждое существо под вашим контролем выходит на поле битвы с дополнительным жетоном +1/+1 на нем.

{1} {U}, {T}: переместите один жетон +1/+1 с целевого существа под вашим контролем на другое целевое существо под вашим контролем.

- Если существо обычно выходит на поле битвы без жетонов +1/+1, то первая способность Мага Гильдии Комбината заставляет его выйти на поле битвы с одним жетоном +1/+1.

- Если на первом целевом существе для второй способности Мага Гильдии Комбината нет жетонов +1/+1 в момент разрешения способности, то ничего не происходит. Второе целевое существо не получит жетон +1/+1.
- Если к моменту разрешения второй способности Мага Гильдии Комбината любое из целевых существ становится нелегальной целью, то ничего не происходит. Ни одно из существ не получит и не потеряет жетон +1/+1.

Метательница Кинжалов

{3} {R}

Существо — Вишино Бродяга

2/3

Когда Метательница Кинжалов выходит на поле битвы, она наносит по 1 повреждению каждому оппоненту и по 1 повреждению каждому существу под контролем ваших оппонентов.

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

Метка Часового

{1} {W}

Чары — Аура

Миг

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+2 и имеет

Бдительность.

Приложение — Когда Метка Часового выходит на поле битвы, если вы разыграли ее во время вашей главной фазы, зачарованное существо получает Цепь жизни до конца хода.

- Если Метка Часового выходит на поле битвы, не будучи разыгранной, то ее способность Приложения не срабатывает, даже если идет ваша главная фаза.
- Если существо получает Бдительность уже после того, как вы выбрали его атакующим, то оно не разворачивается, а если теряет Бдительность — то не поворачивается.
- Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же существа объединяются.

Мстящая Вампириша

{3} {B}

Существо — Вампир

2/3

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, Мстящая Вампириша наносит 1 повреждение каждому оппоненту, а вы получаете 1 жизнь.

- Если Мстящая Вампириша умирает одновременно с одним или несколькими другими существами под вашим контролем, то способность Мстящей Вампириши срабатывает за каждое из этих других существ.
- Если ваше количество жизней снижается до 0 или меньше одновременно с тем, как существам под вашим контролем наносятся смертельные повреждения, то вы проиграете партию до того, как срабатывающая способность Мстящей Вампириши отправится в стек.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Мстящей Вампириши заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вы получаете 1 жизнь.

Мусорщик Подземного Города

{3} {B}

Существо — Огр Воин

3/3

Когда Мусорщик Подземного Города выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать другое существо. Если вы это делаете, положите два жетона +1/+1 на Мусорщика Подземного Города, затем предскажите 2.

- Вы решаете, приносить ли в жертву существо (и какое), в ходе разрешения способности Мусорщика Подземного Города. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете существо для жертвования, тем, как Мусорщик Подземного Города получает жетоны +1/+1, и тем, как вы предсказываете 2.
- Вы не можете пожертвовать несколько существ, чтобы положить больше жетонов +1/+1 на Мусорщика Подземного Города или предсказать больше.

Напасть Высокой Башни (*промо-карта Buy-a-Box*)

{4} {B} {B}

Легендарное Существо — Вампир

3/3

Полет, Цепь жизни

Каждый раз, когда Напасть Высокой Башни атакует, защищающийся игрок сбрасывает карту.

Каждый раз, когда карта попадает откуда-либо на кладбище оппонента, положите один жетон +1/+1 на Напасть Высокой Башни.

- Если Напасть Высокой Башни атакует planeswalker-а, то защищающимся является контролирующий того planeswalker-а игрок.
- Последняя способность Напасти Высокой Башни не срабатывает, когда на кладбище оппонента кладется фишка.

Настойчивые Жалобщики

{1}{U}

Существо — Человек Советник

1/3

{1}, {T}: целевой игрок кладет верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище.

Поверните четырех неповернутых Советников под вашим контролем: целевой игрок кладет двенадцать верхних карт своей библиотеки на свое кладбище.

В колоде может быть любое количество карт с именем Настойчивые Жалобщики.

- Советников, которые не находились под вашим непрерывным контролем с начала вашего хода, можно повернуть для оплаты второй способности Настойчивых Жалобщиков.
- Вы не можете повернуть одних Настойчивых Жалобщиков, чтобы активировать и первую, и вторую их способности, или активировать их вторую способность и вторую способность других Настойчивых Жалобщиков. Если вы повернете четырех Настойчивых Жалобщиков, то целевой игрок потеряет двенадцать верхних карт своей библиотеки, а не сорок восемь.
- Последняя способность Настойчивых Жалобщиков позволяет вам игнорировать только «правило четырех карт». Она не позволяет вам игнорировать легальность карты в формате. Например, во время турнира в Ограниченном формате по «Выбору Равники» вы не можете добавлять в колоду Настойчивых Жалобщиков из своей личной коллекции, как бы они ни настаивали.

Настойчивый Десятинник

{1}{W}

Существо — Человек Солдат

2/1

Во время вашего хода разыгрываемые вашими оппонентами заклинания стоят на {1} больше, и активация вашими оппонентами способностей, за исключением мана-способностей, стоит на {1} больше.

Посмертие 1 (*Когда это существо умирает, создайте одну фишку существа 1/1 белый и черный Дух с Полетом.*)

- Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении дает вам ману, а не та, для активации которой требуется мана. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») Настойчивый Десятинник не действует.
 - Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости (например, от Настойчивого Десятинника), затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
 - Активируемая способность оппонента, в стоимость которой не входит мана, во время вашего хода будет стоить {1} плюс ее не-мановая стоимость.
-

Небесные Узы
{W}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Зачарованное существо имеет способность
Защитника и теряет Полет.

- Небесные Узы могут заcharовывать существо, у которого никогда не было Полета.
- Зачарованное существо может позднее получить Полет в результате действия какого-либо эффекта.

Неистовство Кланов
{3} {G}
Мгновенное заклинание
Уничтожьте все артефакты и чары. За каждый
перманент, уничтоженный таким образом,
контролирующий его игрок создает одну фишку
существа 3/3 зеленый Кентавр.

- Все уничтоженные артефакты и чары покидают поле битвы до того, как создаются фишки Кентавров, и их способности не срабатывают при выходе тех фишек на поле битвы и никак не могут на них повлиять.
- Если у перманента есть Неразрушимость, то он не уничтожается таким образом, и контролирующий его игрок не создает за него фишку Кентавра. Если он уничтожается, но отправляется не на кладбище, а в другую зону, тот игрок создает за него фишку Кентавра.

Неповоротливый Бастион
{4} {W}
Существо — Зверь
4/5
Бдительность
Когда Неповоротливый Бастион выходит на поле
битвы, изгоните любое количество других не
являющихся фишками существ под вашим
контролем до тех пор, пока он не покинет поле
битвы.
Неповоротливый Бастион получает +2/+2 за каждую
изгнанную им карту.

- Если Неповоротливый Бастион покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, то вы не изгоняете не являющиеся фишками существа.
 - Ауры, прикрепленные к изгоняемым существам, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемых существах имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. Когда карты вернутся на поле битвы, они будут считаться новыми объектами, никак не связанными с теми картами, которые были изгнаны.
 - Если карта, которую вы выбрали для изгнания, покидает изгнание или каким-то образом изначально не попадает туда, Неповоротливый Бастион не получает +2/+2 за ту карту.
-

Нерушимый Строй

{2} {W}

Мгновенное заклинание

Существа под вашим контролем получают

Неразрушимость до конца хода.

Приложение — Если вы разыграли это заклинание во время вашей главной фазы, положите один жетон +1/+1 на каждое из тех существ, и они получают Бдительность до конца хода.

- Нерушимый Строй действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают Неразрушимость, Бдительность и жетон +1/+1.

Низвержение в Яму

{5} {B}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо. Низвержение в Яму наносит 2 повреждения игроку, контролирующему то существо.

- Если к моменту разрешения Низвержения в Яму целевое существо становится нелегальной целью, заклинание не разрешается. Никому из игроков не наносятся повреждения. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующему ее игроку наносятся повреждения.

Никия, Приверженка Старины

{3} {R} {G}

Легендарное Существо — Кентавр Друид

5/5

Вы не можете разыгрывать не являющиеся существами заклинания.

Каждый раз, когда вы поворачиваете землю для получения маны, добавьте одну ману любого типа, произведенного той землей.

- Существуют следующие типы маны: белая, синяя, черная, красная, зеленая и бесцветная.
 - Если вы поворачиваете землю для получения более чем одной маны, то выбираете один из произведенных типов и добавляете одну ману этого типа.
 - Никия не обращает внимания на какие-либо ограничения или условия, которые земли налагают на ману, которую дают (например, как это делают Неизведанные Земли или Форум Магов Гильдий). Она просто добавляет одну ману соответствующего типа — без ограничений и условий.
-

Объятия Подземного Города

{2} {B}

Мгновенное заклинание

Целевой оппонент жертвует существо. Если вы контролируете существо с силой 4 или больше, вы получаете 4 жизни.

- Вы получаете 4 жизни даже в том случае, если целевой оппонент не может пожертвовать существо.
- То, есть ли у вас под контролем существо с силой 4 или больше, проверяется уже после того, как оппонент принес в жертву существо. Если какое-либо принадлежащее вам существо с силой 4 или больше было изгнано до тех пор, пока пожертвованное существо не покинет поле битвы, то существо вернется на поле битвы до проверки и будет учитываться. Однако любые способности, сработавшие при смерти пожертвованного существа, еще не разрешатся к моменту проверки существ под вашим контролем.
- Вы получаете только 4 жизни, даже если контролируете несколько существ с силой 4 или больше.

Огненный Акробат Ракдосов

{B} {B} {R} {R}

Существо — Человек Бродяга

4/3

Когда Огненный Акробат Ракдосов выходит на поле битвы, он наносит 2 повреждения целевому оппоненту и 2 повреждения не более чем одному целевому существу или planeswalker-у.

- Если вы не можете выбрать целевого оппонента для способности Огненного Акробата Ракдосов, то способность не идет в стек. Вы не сможете заставить ее нанести 2 повреждения существу или planeswalker-у. С другой стороны, если вы выбрали легальные цели, но к моменту разрешения способности любая из целей станет нелегальной, на вторую цель способность все равно произведет соответствующий эффект.

Оплеуха

{r/g} {r/g}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу или planeswalker-у не под вашим контролем.

//

Острастка

{2} {R} {G}

Волшебство

Создайте одну фишку существа 4/4 красный и зеленый Зверь с Пробивным ударом.

- Если на момент разрешения Оплеухи любая из двух целей будет нелегальной, существо под вашим контролем не нанесет повреждений.
-

Ордер
{w/u} {w/u}
Мгновенное заклинание
Положите целевое атакующее или блокирующее существо на верх библиотеки его владельца.
//
Охранник
{3} {W} {U}
Волшебство
Создайте одну фишку существа 4/4 белый и синий
Сфинкс с Полетом и Бдительностью.

- «Атакующее существо» — это существо, которое было объявлено атакующим или положено на поле битвы атакующим в этом бою. Если только такое существо не покинет бой, оно продолжает считаться атакующим до шага завершения боя, даже если игрок, которого оно атаквало, покинул партию, или planeswalker, которого оно атаквало, покинул бой. Точно так же, «блокирующее существо» — это существо, которое было объявлено блокирующим или положено на поле битвы блокирующим в течение этого боя.

Осьмикракула
{2} {G} {U}
Существо — Рыба Спрут Краб
4/4
{2} {G} {U}: адаптируйте 1. *(Если на этом существе нет жетонов +1/+1, положите на него один жетон +1/+1.)*
Каждый раз, когда на Осьмикракулу кладется один или несколько жетонов +1/+1, поверните целевое существо под контролем оппонента. То существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

- Целью срабатывающей способности Осьмикракулы может быть существо, которое уже повернуто. То существо не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.
- Способность, которая срабатывает, когда на перманент кладутся жетоны, срабатывает и в том случае, если тот перманент каким-то образом выходит с жетонами на поле битвы.

Отказ Довина *(только колода Planeswalker-a)*
{2} {W} {U}
Мгновенное заклинание
Положите не более одного целевого повернутого существа на верх библиотеки его владельца. Вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Довин, Архитектор Законов, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

- Если вы выбрали для Отказа Довина целевое повернутое существо, а оно стало нелегальной целью, заклинание не разрешается. Вы не сможете найти Довина.

Отречение
{g/u} {g/u}
Мгновенное заклинание
Отмените целевую активируемую или
срабатывающую способность. (*Мана-способности не
могут стать целью.*)
//
Повторение
{1} {G} {U}
Волшебство
Создайте фишку, являющуюся копией целевого
существа под вашим контролем.

- Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания.
 - Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как Посмертие, являются срабатывающими способностями, и слова «когда», «каждый раз, когда» или «в» содержатся у них в тексте напоминания.
 - Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении добавляет ману в хранилище маны игрока, не имеет целей и не является способностью верности. Срабатывающая мана-способность — это такая способность, которая добавляет ману в хранилище маны игрока и срабатывает при работе активируемой мана-способности.
 - Целями не могут стать способности, создающие эффекты замены, такие как выход перманента на поле битвы повернутым или с жетонами на нем. Способности с формулировкой «При выходе [этого существа] на поле битвы», также создают эффекты замены и не могут быть целями.
 - Если вы отменили отложенную срабатывающую способность, которая сработала в начале «следующего» указанного шага или фазы, то эта способность уже не сработает, когда указанный шаг или фаза наступит еще раз.
 - Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа, и ничего более (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
 - Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, то этот X считается равным 0.
 - Если скопированное существо — это фишка, то созданная фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.
 - Если скопированное существо является копией чего-либо еще (например, если скопированное существо — это Зеркальный Образ), то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано тем существом.
 - Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности выбранного существа, гласящие: «при выходе [этого существа] на поле битвы» или «[это существо] выходит на поле битвы с».
-

Отстранение
{1} {w/u}
Мгновенное заклинание
Поверните целевое существо.
Возьмите карту.
//
Размещение
{2} {W} {U}
Мгновенное заклинание
Создайте две фишки артефакта существа 1/1
бесцветный Топтер с Полетом, затем вы получаете 1
жизнь за каждое существо под вашим контролем.

- Если к моменту разрешения Отстранения целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не берете карту. Если же цель легальна, но не поворачивается (например, потому что уже повернута), то вы берете карту.
- Вы создаёте Топтеры и получаете жизни в процессе разрешения Размещения. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Отшельник Кольца Руин
{4} {R}
Существо — Огр Берсерк
6/5
Отшельник Кольца Руин атакует в каждом бою, если
может.

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

Очищение Разума
{2} {U}
Волшебство
Целевой игрок втасовывает свое кладбище в свою
библиотеку.
Возьмите карту.

- Целью Очищения Разума может быть игрок, у которого нет карт на кладбище. Тот игрок тасует свою библиотеку, а затем вы берете карту.
 - Если вы выберете целью Очищения Разума себя, то после его разрешения Очищение Разума останется единственной картой у вас на кладбище.
-

Очищение Сцены

{4} {B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -3/-3 до конца хода. Если вы контролируете существо с силой 4 или больше, вы можете вернуть не более одной целевой карты существа из вашего кладбища в вашу руку.

- Вы не можете разыграть Очищение Сцены, не выбрав целевое существо, которое получит -3/-3. Если к моменту разрешения Очищения Сцены любая из целей станет нелегальной, на вторую заклинание все равно произведет соответствующий эффект.
 - Вы можете выбрать целью карту существа на вашем кладбище, даже если не контролируете существо с силой 4 или больше. То, вернете вы карту существа, или нет, определяется только в момент разрешения Очищения Сцены.
 - Вы проверяете, есть ли под вашим контролем существо с силой 4 или больше, после того, как целевое существо получит -3/-3, но до того, как оно умирает, если это должно произойти.
-

Пепельные Лианы

{R} {G}

Чары

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает не являющееся существом заклинание, Пепельные Лианы наносят 1 повреждение тому игроку. {1}, пожертвуйте Пепельные Лианы: уничтожьте целевой артефакт или чары. Пепельные Лианы наносят 2 повреждения игроку, контролирующему тот перманент.

- Срабатывающая способность Пепельных Лиан разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
 - Если к моменту разрешения активируемой способности Пепельных Лиан целевой перманент становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Никому из игроков не наносятся повреждения. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующему ее игроку наносятся повреждения.
 - Пепельные Лианы могут быть целью своей собственной активируемой способности. В этом случае способность не разрешится, поскольку у нее не будет легальной цели, и никто из игроков не получит повреждений, но это позволяет вам при желании пожертвовать Пепельные Лианы, когда для них нет никаких других целей.
-

Питомец Биоманта
{G} {U}
Существо — Мутант
2/2

Активация активируемых способностей существ под вашим контролем стоит на {2} меньше. Этот эффект не может снизить количество маны в стоимости активации способностей до значения меньше одного.
{T}: в следующий раз, когда целевое существо использует Адаптацию в этом ходу, оно использует Адаптацию, как будто на нем нет жетонов +1/+1.

- Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») способность снижения стоимости Питомца Биоманта не действует.
- Питомец Биоманта действует только на способности существ под вашим контролем на поле битвы. Стоимость активируемых способностей карт существ, работающих в других зонах (например, Цикла), не снижается.
- Если у способности в стоимости активации есть только одна немаркированная мана и некоторое количество других символов маны, то ее способность снизится на {1}.
- Последняя способность Питомца Биоманта не добавляет и не убирает жетоны. Она просто позволяет существу использовать Адаптацию, несмотря на то, что на нем есть жетоны +1/+1.

Пламя Вепря-Разрушителя
{5} {R}
Мгновенное заклинание
Пламя Вепря-Разрушителя наносит 4 повреждения целевому существу под контролем оппонента. Затем Пламя Вепря-Разрушителя наносит 2 повреждения каждому другому существу под контролем того игрока, если под вашим контролем есть существо с силой 4 или больше.

- Если цели таким образом наносятся смертельные повреждения, она еще будет на поле битвы, когда Пламя Вепря-Разрушителя будет наносить повреждения другим существам, если это происходит. Существа, получившие смертельные повреждения, не умрут, пока Пламя Вепря-Разрушителя не закончит разрешаться полностью.
 - Если выбранная цель становится нелегальной целью для Пламени Вепря-Разрушителя, то заклинание не разрешается. Никакие существа не получают повреждения.
-

Площадь Согласия

Земля

Когда Площадь Согласия выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть двое или более Врат, вы получаете 3 жизни.

{T}: добавьте {C}.

{T}: добавьте одну ману любого типа, который могли бы произвести Врата под вашим контролем.

- Существуют следующие типы маны: белая, синяя, черная, красная, зеленая и бесцветная.
- Любые добавления к типам земли у Врат или полученные Вратами способности могут влиять на типы маны, которые Врата могут производить.
- Площадь Согласия проверяет эффекты всех дающих ману способностей Врат под вашим контролем, но не обращает внимание на их стоимость или легальность. Так, она не проверяет, развернуты ли Врата.

Поглощение

{W}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание. Вы получаете 3 жизни.

- Заклинание, которое не может быть отменено, является легальной целью для Поглощения. Такое заклинание не отменится, когда Поглощение разрешится, но вы все равно получите 3 жизни.

Порождение Хаоса

{2}{B}{B}

Существо — Демон

4/4

Зрелище {1}{B}{B} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Зрелища вместо его мана-стоимости, если оппонент терял жизнь(-и) в этом ходу.)*

Полет, Пробивной удар

В начале вашего шага поддержки Порождение Хаоса наносит 1 повреждение каждому игроку. Затем, если у вас не более 10 жизней, положите один жетон +1/+1 на Порождение Хаоса.

- Если после разрешения срабатывающей способности Порождения Хаоса у каждого игрока остается 0 жизней, то все игроки проигрывают партию одновременно, и она заканчивается ничьей.
 - Если Порождение Хаоса получает Цепь жизни, то повреждения, которые оно наносит, заставляет вас одновременно потерять жизни и получить жизни. Вы не проиграете партию, если количество жизней у вас было равно 1.
 - В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Порождения Хаоса заставляет каждую команду потерять 2 жизни. Затем, если у вашей команды не более 10 жизней, вы кладете один жетон +1/+1 на Порождение Хаоса.
-

Портал Юстициара

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо под вашим контролем, затем верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца. Она получает Первый удар до конца хода.

- 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.
- Существо возвращается неповернутым, если только какой-либо другой эффект не заставляет его выйти на поле битвы повернутым.
- Вернувшаяся карта не будет целью тех заклинаний и способностей, которые делали ее целью до этого. Заклинания, которые не делают карты целью (например, Гнев Кайи), все еще могут на нее действовать.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

Предвестник Морозов

{4} {U}

Существо — Элементаль

3/3

Полет

Когда Предвестник Морозов выходит на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента. Оно не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

- Целью способности Предвестника Морозов может быть существо, которое уже повернуто. То существо не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Преступное Наследство

{3} {B}

Чары

В начале вашего шага поддержки Преступное

Наследство наносит 1 повреждение каждому оппоненту, а вы получаете 1 жизнь.

{5} {B}, пожертвуйте Преступное Наследство: оно наносит 4 повреждения целевому оппоненту, а вы получаете 4 жизни.

- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Преступного Наследства заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вы получаете 1 жизнь.
-

Придонный Биомант

{U}

Существо — Мерфолк Чародей Мутант

1/1

{1} {U}: адаптируйте 1. (Если на этом существе нет жетонов +1/+1, положите на него один жетон +1/+1.)

Каждый раз, когда на Придонного Биоманта кладется один или несколько жетонов +1/+1, возьмите карту, затем сбросьте карту.

- Способность, которая срабатывает, когда на перманент кладутся жетоны, срабатывает и в том случае, если тот перманент каким-то образом выходит с жетонами на поле битвы.
- Вы берете карту и сбрасываете карту в процессе разрешения срабатывающей способности Придонного Биоманта. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Приобщение

{1} {w/b}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевую карту из кладбища.

Возьмите карту.

//

Потребление

{2} {W} {B}

Волшебство

Целевой игрок жертвует существо с наибольшим значением силы среди существ под его контролем.

Вы получаете количество жизней, равное его силе.

- Если у целевого игрока несколько существ с наибольшим значением силы среди существ под его контролем, тот игрок выбирает, какое из них пожертвовать.
- Количество получаемых при разрешении Потребления жизней равно значению силы существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
- Если сила существа отрицательная, то вы не получаете и не теряете жизни.

Пробуждение Былых

{3} {B} {B}

Волшебство

Каждый игрок сбрасывает все карты из своей руки, затем создает такое же количество фишек существа 2/2 черный Зомби.

- Количество фишек Зомби, которое создает каждый игрок, равняется количеству сброшенных им карт, а не общему количеству карт, сброшенных всеми игроками.
-

Проект «Стражник»

{3} {G}

Чары

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, если его имя отличается от имен других существ под вашим контролем или карт существ на вашем кладбище, возьмите карту.

- То, отличается ли имя выходящего на поле битвы существа от имен других существ под вашим контролем или карт существ на вашем кладбище, проверяется и при выходе существа на поле битвы, и при разрешении способности Проекта «Стражник». Если выходящее существо не первое с таким именем при выходе на поле битвы, то способность не срабатывает вовсе. Если у него одинаковое с кем-то имя, когда способность разрешается, то вы не берете карту.
- Если выходящее существо попадает на ваше кладбище, пока способность Проекта «Стражник» еще находится в стеке, то эта карта окажется картой существа на вашем кладбище с тем же именем, что у существа, бывшего на поле битвы, так что вы не возьмете карту.
- Если выходящее существо покидает поле битвы и возвращается на него, пока способность Проекта «Стражник» еще находится в стеке, эта карта станет новым существом под вашим контролем с тем же именем, что у существа, бывшего на поле битвы, так что вы не возьмете карту. Однако способность Проекта «Стражник» может сработать для этого нового существа, и когда она разрешится, вы можете взять карту за него.

Прозорливость Довина

{1} {W} {U}

Чары

Когда Прозорливость Довина выходит на поле битвы, вы получаете 2 жизни и берете карту. Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание во время вашей главной фазы, вы можете вернуть Прозорливость Довина в руку ее владельца.

- Вторая способность Прозорливости Довина разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Вторая способность Прозорливости Довина срабатывает, только если она находится на поле битвы. Способность не вернет Прозорливость Довина из вашего кладбища.

Прыгучий Жабоящер

{3} {G} {U}

Существо — Лягушка Ящер

3/3

Пробивной удар

Когда Прыгучий Жабоящер выходит на поле битвы, вы можете удалить любое количество жетонов +1/+1 с существ под вашим контролем. Если вы это делаете, положите вдвое больше жетонов +1/+1 на Прыгучего Жабоящера.

- Вы удаляете жетоны и кладете новые в процессе разрешения способности Прыгучего Жабоящера. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
- Если после того, как сработала его способность, Прыгучий Жабоящер покидает поле битвы, то вы все равно можете удалить любое количество жетонов +1/+1 с существ под вашим контролем, хоть и не положите жетоны на Прыгучего Жабоящера.
- Если какой-либо эффект заставляет Прыгучего Жабоящера выйти на поле битвы с жетонами +1/+1 на нем, то вы можете удалить те жетоны его срабатывающей способностью и положить обратно вдвое больше жетонов.

Птеромандра

{U}

Существо — Саламандра Дрейк

1/1

Полет

{7} {U}: адаптируйте 4. Стоимость активации этой способности уменьшается на {1} за каждую карту мгновенного заклинания и волшебства на вашем кладбище. *(Если на этом существе нет жетонов +1/+1, положите на него четыре жетона +1/+1.)*

- Активируемая способность Птеромандры не может снизить стоимость своей активации меньше, чем до {U}.

Разъяренный Цераток

{2} {G} {G}

Существо — Носорог

4/4

Разъяренный Цераток не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше.

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

Ракдос, Гвоздь Программы

{4} {B} {R}

Легендарное Существо — Демон

6/6

Полет, Пробивной удар

Когда Ракдос, Гвоздь Программы выходит на поле битвы, подбросьте монету для каждого существа, не являющегося Демоном, Дьяволом или Бесом.

Уничтожьте каждое существо, для которого выпала решка.

- Игроки не могут предпринимать никаких действий между подбрасыванием монет и уничтожением существ. Например, если они хотят разыграть заклинание, дающее существу Неразрушимость, то

должны сделать это до разрешения срабатывающей способности Ракдоса, не зная, что выпадет для этого существа: орел или решка.

- Все существа, для которых выпала решка, уничтожаются одновременно.

Распад Мыслей

{1} {U} {U}

Мгновенное заклинание

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

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

Рев Карнариума

{1} {B} {B}

Волшебство

Все существа получают -2/-2 до конца хода.

Изгоните все карты существ из всех кладбищ, которые попали туда с поля битвы в этом ходу. Если существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Снижающий силу и выносливость эффект Рева Карнариума действует только на существ, находящихся на поле битвы в момент разрешения заклинания. Существа, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу, не получают -2/-2.
- Эффект замены Рева Карнариума действует на все существа, которые должны умереть в этом ходу, даже на существа, которых не было на поле битвы в момент его разрешения.
- Существа, которые должны будут умереть, получив -2/-2, в момент изгнания карт из кладбищ все еще будут на поле битвы. Они не умрут, а вместо этого будут изгнаны, после того как Рев Карнариума полностью закончит разрешаться.

Решительный Пес

{W}

Существо — Пес

1/3

Защитник

{1}, пожертвуйте Решительного Пса: целевое существо под вашим контролем получает Неразрушимость до конца хода. *(Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают его.)*

- Решительный Пес может быть целью своей собственной способности. В этом случае способность не разрешится, поскольку у нее не будет легальной цели, и никакое существо не получит Неразрушимость, но это позволяет вам при желании пожертвовать Решительного Пса, когда для него нет никаких других целей.

Ритм Диких

{1} {R} {G}

Чары

Заклинания существ под вашим контролем не могут быть отменены.

Не являющиеся фишками существа под вашим контролем имеют способность Беспорядков. *(Они выходят на поле битвы с одним жетоном +1/+1 или Ускорением, по вашему выбору.)*

- Заклинания существ под вашим контролем могут быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, заклинание существа не отменяется, но то заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- После того как существо с Беспорядками вышло на поле битвы, оно сохраняет жетон +1/+1 или Ускорение, даже если потом теряет Беспорядки.
- Если не являющийся ни существом, ни фишкой перманент становится существом, когда он уже находится на поле битвы, то у него будут Беспорядки, но будет уже слишком поздно для того, чтобы эффект замены возымел какое-то действие.

Сбор на Битву

{3} {W}

Мгновенное заклинание

Существа под вашим контролем получают +1/+3 до конца хода. Разверните их.

- Уже развернутые существа под вашим контролем тоже получают +1/+3, хоть их и нельзя развернуть еще раз.

Сбор Эссенции

{U} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание существа. Положите один жетон +1/+1 на не более чем одно целевое существо под вашим контролем.

- Вы не можете разыграть Сбор Эссенции, не выбрав целевое заклинание существа. Если к моменту разрешения Сбора Эссенции любая из целей станет нелегальной, на вторую заклинание все равно произведет соответствующий эффект.
 - Заклинание существа, которое «не может быть отменено», является легальной целью для Сбора Эссенции. Такое заклинание не отменится, когда Сбор Эссенции разрешится, но вы все равно сможете положить один жетон +1/+1 на целевое существо.
-

Сверхогонь
{2} {R} {R}
Существо — Элементаль
1/1

В начале вашего шага поддержки показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту существа. До вашего следующего хода базовая сила Сверхогна становится равной удвоенному значению силы той карты, а его базовая выносливость — удвоенному значению выносливости той карты. Положите показанные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- С момента начала вашего шага разворота до момента разрешения срабатывающей способности во время вашего шага поддержки Сверхогонь будет существом 1/1.
- Любые эффекты, которые изменяют силу и (или) выносливость Сверхогна, но не устанавливают их на определенное значение, применяются после установки базовых силы и выносливости, вне зависимости от порядка создания этих эффектов. То же самое верно и для жетонов, изменяющих силу и выносливость.
- Если вы покажете всю свою библиотеку, но не покажете карту существа, то Сверхогонь станет существом 0/0, а вы положите всю библиотеку назад в случайном порядке.

Серафим Весов
{2} {W} {B}
Существо — Ангел
4/3
Полет
{W}: Серафим Весов получает Бдительность до конца хода.
{B}: Серафим Весов получает Смертельное касание до конца хода.
Посмертие 2 *(Когда это существо умирает, создайте две фишки существа 1/1 белый и черный Дух с Полетом.)*

- Если существо получает Бдительность уже после того, как вы выбрали его атакующим, то оно не разворачивается.

Скарганский Змей
{3} {R} {R}
Существо — Дракон
4/4
Беспорядки *(Это существо выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 или Ускорением, по вашему выбору.)*
Полет
{3} {R}: Скарганский Змей наносит 2 повреждения, разделенные по вашему выбору между одной или двумя целями. Активируйте эту способность, только если на Скарганском Змее есть жетон +1/+1.

- Вы делите повреждения, когда активируете способность Скарганского Змея, а не тогда, когда она разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. Другими словами, когда вы активируете способность, вы решаете, нанесет ли Скарганский Змей 2 повреждения одной цели или по 1 повреждению двум целям.
- Если у способности Скарганского Змея было две цели, и одна из них стала нелегальной, то оставшейся цели наносится 1 повреждение, а не 2.
- Когда способность Скарганского Змея уже активирована, она разрешится даже в том случае, если с него удалятся все жетоны +1/+1 или если Скарганский Змей покинет поле битвы.

Смотрительница Сарули

{G}

Существо — Дриада

0/3

Защитник

{T}, поверните неповернутое существо под вашим контролем: добавьте одну ману любого цвета.

- Чтобы оплатить стоимость активируемой способности Смотрительницы Сарули, вы можете повернуть любое неповернутое существо под вашим контролем, даже такое, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода. Однако саму Смотрительницу Сарули вы должны контролировать непрерывно с начала вашего последнего хода.

Спираль Роста

{G}{U}

Мгновенное заклинание

Возьмите карту. Вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы.

- Эффект Спираль Роста не считается разыгрыванием земли. Он может положить карту земли на поле битвы, даже если идет не ваш ход, или в этом ходу вы уже разыграли свою землю за ход.

Сточный Костяк

{B}

Существо — Скелет Воин

2/1

Сточный Костяк выходит на поле битвы повернутым.

{1}{B}: верните Сточный Костяк из вашего кладбища в вашу руку. Активируйте эту способность только во время вашего хода, и только если оппонент терял жизнь(-и) в этом ходу.

- Повреждения, нанесенные игроку, заставляют его потерять соответствующее количество жизней.
- В игре с участием более двух игроков, если оппонент потерял жизни во время вашего хода, а позже покинул партию, вы можете активировать способность Сточного Костяка.

Страж Инкубаторного Зала

{1} {G}

Существо — Эльф Краб Воин

2/2

{2} {G}: адаптируйте 2. *(Если на этом существе нет жетонов +1/+1, положите на него два жетона +1/+1.)*

Каждый раз, когда на Стража Инкубаторного Зала кладется один или несколько жетонов +1/+1, вы можете найти в вашей библиотеке карту с именем Страж Инкубаторного Зала, показать ее, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

- Способность, которая срабатывает, когда на перманент кладутся жетоны, срабатывает и в том случае, если тот перманент каким-то образом выходит с жетонами на поле битвы.

Сфинкс Договора Гильдий

{7}

Артефакт Существо — Сфинкс

5/5

Сфинкс Договора Гильдий обладает всеми цветами.

Полет

Порчеустойчивость от одноцветного *(Это существо не может быть целью одноцветных заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

- Способность, придающая Сфинксу Договора Гильдий все цвета, действует во всех зонах.
- Объект является одноцветным, если у него ровно один цвет. Бесцветные объекты не являются одноцветными.

Сфинкс Предвидения

{2} {U} {U}

Существо — Сфинкс

4/4

Вы можете показать эту карту из вашей начальной руки. Если вы это делаете, то в начале вашего первого шага поддержки предскажите 3.

Полет

В начале вашего шага поддержки предскажите 1.

- «Начальная рука» игрока — это рука, которая остается у игрока, после того как все игроки сделали передачи и «предсказали», если это применимо. Если у игроков есть в руке карты, позволяющие совершить какие-либо действия из начальной руки, то игрок, делающий ход первым, выполняет эти действия в любом порядке, а затем их выполняют другие игроки в порядке очередности ходов. Затем начинается первый ход.
 - Если вы показываете из начальной руки двух Сфинксов Предвидения, то вы предсказываете 3 два раза, а не предсказываете 6. Те карты, которые вы положите на верх библиотеки, когда в первый раз предскажете 3, вы увидите во второй раз.
-

Схватка Титанов

{1} {G}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1}

меньше, если его целью является существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1.

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

- Если на момент разрешения Схватки Титанов любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждений.

Театр Ужасов

{1} {B} {R}

Чары

В начале вашего шага поддержки изгоните верхнюю карту вашей библиотеки.

Во время вашего хода, если оппонент теряет жизнь(-и) в этом ходу, вы можете разыгрывать карты, изгнанные Театром Ужасов.

{3} {R}: Театр Ужасов наносит 1 повреждение целевому оппоненту или planeswalker-у.

- Повреждения, нанесенные игроку, заставляют его потерять соответствующее количество жизней.
- Театр Ужасов не влияет на время, в которое вы можете разыгрывать изгнанные карты во время вашего хода. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если вы изгнали карту земли, то можете разыграть ее только во время главной фазы, и если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
- Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.
- В игре с участием более двух игроков, если оппонент потерял жизни во время вашего хода, а позже покинул партию, вы можете разыгрывать карты, изгнанные Театром Ужасов.

Тейса Карлов

{2} {W} {B}

Легендарное Существо — Человек Советник

2/4

Если умирающее существо вызывает срабатывание срабатывающей способности перманента под вашим контролем, та способность срабатывает дополнительный раз.

У фишек существ под вашим контролем есть

Бдительность и Цепь жизни.

- Тейса действует на собственные срабатывающие способности существа с формулировкой «когда это существо умирает», а также на другие срабатывающие способности, которые срабатывают, когда то существо умирает. Текст таких срабатывающих способностей начинается со слов «когда» или «каждый раз, когда».

- Эффект Тейсы не копирует срабатывающую способность, он только заставляет ее срабатывать два раза. Любые решения, которые вы принимаете, когда кладете способность в стек, такие как выбор режимов и целей, принимаются отдельно для каждого экземпляра этой способности. Любые решения, которые принимаются в момент разрешения, — например, оплачивать ли стоимость срабатывающей способности, — также принимаются отдельно.
- В условии срабатывания способности не обязательно должны упоминаться «существа». В таких случаях условие срабатывания может говорить о чем-то, что «кладется с поля битвы на кладбище». Например, способность, срабатывающая «каждый раз, когда артефакт кладется с поля битвы на кладбище», сработает дважды, если при нахождении Тейсы Карлов на поле битвы умирает артефакт существо.
- Способность, срабатывающая, когда существо «покидает поле битвы», сработает дважды, если то существо покидает поле битвы, умирая.
- Способность, срабатывающая при событии, вызвавшем смерть существа, не сработает дважды. Например, способность, которая срабатывает «каждый раз, когда вы жертвуете существом», сработает только один раз.
- Чтобы определить, работают ли срабатывающие способности несколько раз, смотрите на каждое существо в том виде, в каком оно существует на поле битвы, принимая во внимание постоянные эффекты. Например, если умирает земля, ставшая существом, то способности, срабатывающие, когда она умирает, работают два раза.
- Если умирающее существо вызывает срабатывание срабатывающей способности перманента под вашим контролем, который одновременно с этим покидает поле битвы, та способность срабатывает дополнительный раз.
- Если существо умирает одновременно с Тейсой (или умирает сама Тейса) и вызывает срабатывание срабатывающей способности перманента под вашим контролем, та способность срабатывает дополнительный раз.
- Если у вас под контролем каким-то образом оказались две Тейсы, то при умирании существа срабатывающие способности срабатывают три раза, а не четыре. Третья Тейса заставляет способности срабатывать четыре раза, четвертая — пять раз, и так далее. Это, в частности, означает, что если у вас под контролем есть Тейса, а вы разыгрываете еще одну, то любая способность, срабатывающая, когда она умирает из-за «правила легендарности», срабатывает три раза.
- Способность перманента, срабатывающая, когда карта попадает на кладбище «откуда угодно», срабатывает два раза, только если и Тейса, и тот перманент все еще находились на поле битвы непосредственно после смерти существа.

Территориальный Вепрь

{1}{G}

Существо — Вепрь

2/2

Каждый раз, когда существо с силой 4 или больше выходит на поле битвы под вашим контролем,

Территориальный Вепрь получает +1/+1 и

Бдительность до конца хода.

- У выходящего на поле битвы существа должна быть сила не менее 4, когда оно выходит на поле битвы, иначе способность Территориального Вепря не работает. При этом учитываются статические способности, увеличивающие (или уменьшающие) силу существа. Однако вы не можете вывести на поле битвы существо с силой 3 или меньше, а потом попробовать увеличить его

силу при помощи заклинания, активируемой способности или срабатывающей способности, чтобы способность Территориального Вепря сработала.

- Если сила выходящего на поле битвы существа снижается до 3 или меньше после того, как оно уже вышло на поле битвы, то Территориальный Вепрь все равно получает +1/+1 и Бдительность.
- Если при выходе Территориального Вепря на поле битвы его сила увеличивается до 4 или выше, то сработает его собственная способность.

Удар Бури

{R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +1/+0 и Первый удар до конца хода. Предскажите 1.

- Если к моменту разрешения Удара Бури целевое существо становится нелегальной целью, заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 1.

Удушливая Подать

{3}{W}

Чары

Каждый раз, когда оппонент берет карту, тот игрок может заплатить {2}. Если тот игрок этого не делает, то вы создаете одну фишку бесцветного артефакта

Клад со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».

- Если оппоненту предписывается взять несколько карт, то сначала он берет их все, а потом решает, сколько раз заплатить за срабатывающую способность Удушливой Подати.

Узы Мага-Законника

{1}{W}{U}

Чары — Аура

Миг

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать, и его активируемые способности нельзя активировать.

- Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») Узы Мага-Законника не действуют.
 - Когда существо уже атакует или блокирует, разыгрывание Уз Мага-Законника не удалит его из боя. Точно так же, как только способность существа активирована, разыгрывание Уз Мага-Законника не отменит ту способность.
-

Украшение
{b/r} {b/r}
Мгновенное заклинание
Целевое существо получает +3/-3 до конца хода.
//

Изумление
{4} {B} {R}
Мгновенное заклинание
Уничтожьте целевую небазовую землю. Изумление наносит 2 повреждения целевому оппоненту или planeswalker-у.

- Вы не можете разыграть Изумление, не выбрав целью небазовую землю и оппонента или planeswalker-а. Если к моменту разрешения Изумления одна из целей станет нелегальной, на вторую заклинание все равно произведет соответствующий эффект.

Униформист Ракдосов
{1} {B} {R}
Существо — Огр Воин
3/2
Каждый раз, когда Униформист Ракдосов становится заблокированным, он наносит 1 повреждение игроку или planeswalker-у, которого атакует.

- Способность, срабатывающая, когда существо становится заблокированным, срабатывает только один раз, даже если Униформиста Ракдосов блокируют два или несколько существ.

Управление Массами
{X} {X} {U} {U} {U} {U}
Волшебство
Получите контроль над X целевыми существами и (или) planeswalker-ами.

- Эффект смены контроля Управления Массами длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки.
- Если игрок покидает партию в игре с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним, а все эффекты, дающие тому игроку контроль над перманентами, немедленно заканчиваются.

Фолиант Договора Гильдий
{5}
Артефакт
Каждый раз, когда вы разыгрываете многоцветное заклинание, возьмите карту.
{T}: добавьте одну ману любого цвета.

- Способность Фолианта Договора Гильдий разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Цепкий Трулл

{3} {W} {B}

Существо — Трулл

3/3

Полет

Когда Цепкий Трулл выходит на поле битвы, он наносит 2 повреждения каждому оппоненту, а вы получаете 2 жизни.

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

Чрезвычайные Полномочия

{5} {W} {U}

Мгновенное заклинание

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

Приложение — Если вы разыграли это заклинание во время вашей главной фазы, то вы можете положить карту перманента с конвертированной мана-стоимостью не более 7 из вашей руки на поле битвы.

- Если в мана-стоимости карты у вас в руке есть {X}, то он считается равным 0.

Чумная Тварь

{1} {B}

Существо — Зомби

2/1

Каждый раз, когда Чумная Тварь становится заблокированной, каждое блокирующее ее существо получает -1/-1 до конца хода.

- Способность, срабатывающая, когда существо становится заблокированным, срабатывает только один раз, даже если существо блокируют два или несколько существ.
 - Даже если все существа, которые блокируют Чумную Тварь, умирают, она все равно остается заблокированной. Она не нанесет боевых повреждений.
 - Если Чумная Тварь покидает поле битвы, пока ее срабатывающая способность находится в стеке, то существа, блокировавшие ее до того, как она покинула поле битвы, получают -1/-1.
-

Шаман Всесожжения

{1} {R}

Существо — Вишино Шаман

1/3

Каждый раз, когда оппонент активирует способность артефакта, существа или земли, не являющуюся мана-способностью, Шаман Всесожжения наносит 1 повреждение тому игроку.

{3} {R} {R}: Шаман Всесожжения получает +3/+3 и Угрозу до конца хода.

- 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 (как, например, у способности Снарядить). Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении дает вам ману, а не та, для активации которой требуется мана.
- Первая способность Шамана Всесожжения не срабатывает, когда оппонент активирует способность карты в руке (например, способность Цикла) или карты на кладбище (например, Костяного Дракона), даже если ее эффект приводит к тому, что карта попадает на поле битвы.
- Первая способность Шамана Всесожжения разрешается до способности, вызвавшей ее срабатывание.
- Активация второй способности Шамана Всесожжения после того, как его заблокировало одно существо, не приведет к тому, что Шаман Всесожжения станет незаблокированным.
- Несколько способностей Угрозы у одного и того же существа объединяются.

Шаман Раскола

{R} {R} {G} {G}

Существо — Гигант Шаман

5/5

Шаман Раскола не может быть заблокирован более чем одним существом.

Каждый раз, когда Шаман Раскола наносит боевые повреждения игроку, уничтожьте целевой артефакт или чары под контролем того игрока.

- Если Шаман Раскола получает Угрозу, то его нельзя заблокировать вообще.

Шумная Развалина

{5} {R}

Существо — Элементаль

6/6

Когда Шумная Развалина выходит на поле битвы, подсчитайте количество жетонов +1/+1 на существах под вашим контролем. Существа под контролем ваших оппонентов, значение силы которых меньше или равно тому количеству, не могут блокировать в этом ходу.

- Количество жетонов +1/+1 на существах под вашим контролем подсчитывается, только когда способность Шумной Развалины разрешается. Набор существ, которые не могут блокировать, динамически обновляется по мере изменения значений их силы, но число, с которым эти значения сравниваются, не меняется позже в этом ходу, даже если меняется количество жетонов +1/+1 на существах под вашим контролем.
- Когда существо с достаточно высокой силой уже заблокировало, изменение значения силы блокирующего существа не удаляет его из боя и не приводит к тому, что заблокированное существо становится незаблокированным.
- Если в момент разрешения способности Шумной Развалины на существах под вашим контролем нет жетонов +1/+1, то существа с силой 0 или меньше не могут блокировать в этом ходу.

Электродоминанция

{X} {R} {R}

Мгновенное заклинание

Электродоминанция наносит X повреждений любой цели. Вы можете разыграть карту заклинания с конвертированной мана-стоимостью не более X из вашей руки без оплаты ее мана-стоимости.

- Если выбранная цель становится нелегальной целью для Электродоминанции, заклинание не разрешается. Вы не сможете разыграть карту из вашей руки.
- Эффекты, позволяющие разыграть карту заклинания, не дают вам возможности разыграть карту земли.
- Если цели таким образом наносятся смертельные повреждения, она еще будет на поле битвы, когда вы будете разыгрывать карту из вашей руки. Цель не умрет, пока Электродоминанция не закончит разрешаться полностью. Если у нее есть какие-то способности, которые срабатывают при разыгрывании того заклинания, то они сработают, но разрешатся уже после того, как цель умрет.
- Вы можете таким образом разыграть заклинание волшебства или перманента, даже если идет не ваш ход.
- Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Кровавого Банкротства), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.

Явить Свету

{2} {W}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары.

Предскажите 1.

- Если выбранная цель становится нелегальной целью для заклинания Явить Свету, заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 1. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы предсказываете 1.

Magic: The Gathering, Magic, Выбор Равники, Иксалан, Борьба за Иксалан, Доминария, Гильдии Равники, колоды Planeswalker-ов и названия и символы гильдий являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2019 Wizards.