

Заметки к выпуску «Терос: За Порогом Смерти»

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

Дата внесения последних изменений: 22 ноября 2019 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск «Терос: За Порогом Смерти» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 24 января 2020 г. С этого момента в формате «Стандарт» будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Гильдии Равники», «Выбор Равники», «Война Искры», «Базовый выпуск 2020», «Престол Элдраина» и «Терос: За Порогом Смерти».

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.

Новая способность с ключевым словом: Побег

Выпуск «Терос: За Порогом Смерти» повествует о planeswalker'е Элспет и ее побеге из суровой окончательности Подземного царства. Но она вырвалась оттуда не одна. Ваши карты с новым ключевым словом «Побег» тоже смогут разбить оковы могилы, чтобы помочь вам.

Скакун из Подземного Царства

{2} {B}

Существо — Кошмар Лошадь

3/3

Скакун из Подземного Царства не может блокировать.

Побег — {4} {B}, изгоните три другие карты из вашего кладбища. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побега.)*

Скакун из Подземного Царства совершает Побег с двумя жетонами +1/+1 на нем.

Официальные правила для Побега звучат так:

702.137. Побег

702.137a Побег — это статическая способность, действующая, пока карта с Побегом находится на кладбище игрока. «Побег [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, уплатив [стоимость] вместо ее мана-стоимости». Разыгрывание заклинания с помощью его способности Побега выполняется в соответствии с правилами оплаты альтернативных стоимостей (см. правила 601.2b и 601.2f–h).

702.137b Заклинание или перманент «совершает Побег», если то заклинание или заклинание, которое стало тем перманентом при разрешении, было разыграно из кладбища с использованием способности Побега.

702.137c Способность с формулировкой «[Этот перманент] совершает Побег с...» означает: «Если этот перманент совершил Побег, то он выходит на поле битвы с...». К этой способности может быть привязана срабатывающая способность, которая срабатывает, «когда этот перманент выходит на поле битвы таким образом». (См. правило 603.11.) Такая срабатывающая способность срабатывает, когда тот перманент выходит на поле битвы после применения его эффекта замены, даже если тот эффект замены не возымел действия.

- Разрешение, которое дает Побег, не влияет на время, в которое вы можете разыграть заклинание из вашего кладбища.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите (например, стоимость Побега), добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания и оплаченной или не оплаченной альтернативной стоимости.
- После того как совершившее Побег заклинание разрешается, оно возвращается на кладбище своего владельца, если это не заклинание перманента. Если это заклинание перманента, то оно выходит на поле битвы и позднее вернется на кладбище своего владельца, если впоследствии умрет. Возможно, оно сбежит снова — в наши дни хороших стражей Подземного царства стало сложно найти.
- Если у карты есть несколько способностей, дающих вам разрешение ее разыграть, например, две способности Побега или способность Побега и способность Воспоминания, то вы выбираете, какую хотите применить. Остальные способности при этом никак не действуют.
- Если вы разыгрываете заклинание при помощи Побега, то не можете решить применить какие-либо другие альтернативные стоимости или разыграть его без уплаты мана-стоимости. Если у него есть какие-либо дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.

- Если карта с Побегом кладется на ваше кладбище во время вашего хода, вы, если это легально можно сделать, сможете разыграть ее сразу же, еще до того, как оппонент успеет что-то предпринять.
- Когда вы начинаете разыгрывать заклинание с Побегом, оно немедленно попадает в стек. Игроки не смогут предпринимать никаких действий, пока вы не закончите разыгрывать заклинание.

Знакомая механика: Преданность

Элспет готова бросить вызов каждому из богов Тероса, вы же можете показать им свою преданность и получить награды. «Преданность» — это связанный с правилами термин, который подсчитывает символы цветной маны в мана-стоимости перманентов под вашим контролем, чтобы определить величину эффекта.

Утащить в Подземное Царство
 $\{2\} \{B\} \{B\}$
 Мгновенное заклинание
 Разыгрывание этого заклинания стоит на $\{X\}$
 меньше, где X — ваша Преданность черному.
*(Каждый символ $\{B\}$ в мана-стоимости
 перманентов под вашим контролем идет в счет
 вашей Преданности черному.)*
 Уничтожьте целевое существо.

- Символы бесцветной и немаркированной маны ($\{C\}$, $\{0\}$, $\{1\}$, $\{2\}$, $\{X\}$ и так далее) в мана-стоимости перманентов под вашим контролем не идут в счет вашей Преданности какому-либо из цветов.
- Символы маны в текстовых полях перманентов под вашим контролем не идут в счет вашей Преданности какому-либо из цветов.
- Гибридные символы маны, одноцветные гибридные символы маны и символы фирексийской маны идут в счет вашей Преданности их цвету или цветам.
- Если эффект активируемой способности или срабатывающей способности зависит от вашей Преданности цвету, вы считаете количество символов маны того цвета в мана-стоимости перманентов под вашим контролем в момент разрешения способности. Перманент с такой способностью также будет учтен, если в этот момент он все еще будет находиться на поле битвы.
- Если вы кладете Ауру на перманент оппонента, то Аура остается под вашим контролем и символы маны в ее мана-стоимости идут в счет вашей Преданности.

Цикл карт: боги Тероса

Боги Тероса могущественны, и одно лишь присутствие члена пантеона меняет ход игры. Но если вы покажете, что достаточно преданны богам, то они будут готовы сразиться с вами плечом к плечу.

Гелиод, Увенчанный Солнцем

{2} {W}

Легендарные Чары Существо — Бог

5/5

Неразрушимость

Пока ваша Преданность белому меньше пяти, Гелиод не является существом.

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), положите один жетон +1/+1 на целевое существо или чары под вашим контролем.

{1} {W}: другое целевое существо получает Цепь жизни до конца хода.

- Способность изменения типа, которая может сделать Бога не существом, работает только на поле битвы. Вне зависимости от вашей Преданности его цвету, в других зонах Бог всегда будет картой существа. В стеке это всегда заклинание существа.
- При выходе Бога на поле битвы ваша Преданность его цвету определяет, будут ли действовать на него любые эффекты замены, которые влияют на выходящих на поле битвы существ. Поскольку эффекты замены учитываются до того, как Бог оказывается на поле битвы, символы маны в его мана-стоимости при определении этого не будут считаться.
- Когда Бог выходит на поле битвы, то для способностей, срабатывающих каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, ваша Преданность его цвету (с учетом символов маны в мана-стоимости самого Бога) определяет, выходит на поле битвы существо или нет.
- Если Бог перестает быть существом, он теряет тип «существо» и тип существа «Бог». Он продолжает быть легендарными чарами.
- Способности Богов действуют, пока те находятся на поле битвы, вне зависимости от того, является Бог существом или нет.
- Если Бог атакует или блокирует и перестает быть существом, он удаляется из боя. Он не вернется в бой, если позже в том же бою снова станет существом.
- Любые положенные на Бога жетоны остаются на нем, пока он не является существом, даже если не производят эффекта.
- Если какой-либо эффект заставляет Бога потерять все способности, то способность, которая заставляет его прекратить быть существом, все равно действует, если это применимо.

Знакомое слово способности: Созвездие

Звездное царство Никс все еще освещает небо для жителей Тероса, а группы звезд в нем представляют его обитателей, богов. Созвездие — это слово способности, которым выделяются способности, срабатывающие каждый раз, когда чары выходят на поле битвы под вашим контролем. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил.

Пленительный Единорог

{4} {W}

Существо — Единорог

4/4

Созвездие — Каждый раз, когда чары выходят на поле битвы под вашим контролем, поверните целевое существо под контролем оппонента.

- Способность Созвездия срабатывает каждый раз, когда чары по какой-либо причине выходят на поле битвы под вашим контролем. Чары с другими типами карты, например, чары существо, также вызывают срабатывание способностей Созвездия.
- Заклинание Ауры, цель которого к моменту его разрешения становится нелегальной, не разрешается и вместо этого отправляется на кладбище владельца. Такая Аура не выходит на поле битвы, и способности Созвездия не срабатывают.

Знакомая механика: Саги

Терос — родина бесчисленных мифов и легенд об отважных героях, свирепых чудовищах и пантеоне могущественных богов. Десять таких историй представлены в выпуске «Терос: За Порогом Смерти» в виде карт-Саг. В некоторых из них вы можете узнать знакомые вам по истории *Magic* события.

Киора Побеждает Богиню Моря

{5} {U} {U}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)

I — Создайте одну фишку существа 8/8 синий

Кракен с Порчеустойчивостью.

II — Поверните все не являющиеся землями перманенты под контролем целевого оппонента. Они не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.

III — Получите контроль над целевым перманентом под контролем оппонента. Разверните его.

- При выходе Саги на поле битвы контролирующий ее игрок кладет на нее один жетон знаний. Как только начинается ваша главная фаза перед боем (немедленно после вашего шага взятия карты), вы кладете еще один жетон знаний на каждую Сагу под вашим контролем. Помещение жетонов на Саги таким образом не задействует стек.
- Каждый символ слева от текстового поля Саги представляет собой способность главы. Способность главы — это срабатывающая способность, которая срабатывает, когда помещенный на Сагу жетон знаний приводит к тому, что количество жетонов знаний на Саге становится равным или превышающим номер главы этой способности. Способности глав помещаются в стек, и на них можно ответить.
- Способность главы не срабатывает, если жетон знаний кладется на Сагу, на которой уже есть количество жетонов знаний, равное или превышающее номер этой главы. Например, когда на Сагу кладется третий жетон знаний, срабатывает способность главы III, но не способности глав I и II.
- Как только способность главы сработала и помещена в стек, на нее уже никак не повлияет добавление на Сагу жетонов знаний или их удаление, а также удаление самой Саги с поля битвы.
- Если одновременно срабатывают несколько способностей глав, то контролирующий их игрок кладет их в стек в любом порядке. Если для каких-то из способностей требуются цели, то их нужно будет выбрать в момент помещения способностей в стек, до того, как любая из них успеет разрешиться.
- Само снятие жетонов знаний не приводит к срабатыванию способностей предыдущих глав. Если с Саги снимаются жетоны знаний, то при получении жетонов знаний соответствующие способности глав работают вновь.

- Как только количество жетонов знаний на Саге становится равным наибольшему номеру способности главы или превышает его, контролирующий Сагу игрок жертвует ее, как только ее способность главы покидает стек — скорее всего, потому что она разрешилась или ее отменили. Это действие, вызванное состоянием, не задействует стек.

Тема выпуска: разыгрывание заклинаний во время хода оппонента

Несколько карт из выпуска «Терос: За Порогом Смерти» поощряют вас за умную игру и разыгрывание заклинаний во время хода вашего оппонента. В первый раз, когда вы это делаете, вы получаете награду.

Гладиатор-Жулик

{3}{R}

Существо — Человек Шаман

3/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше первое заклинание во время хода каждого из оппонентов, положите один жетон +1/+1 на Гладиятора-Жулика.

- Способность, срабатывающая, когда вы разыгрываете заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Способность срабатывает только за самое первое ваше заклинание во время хода оппонента, а не первое заклинание, разыгранное после того, как эта карта появилась на поле битвы. Если вы уже разыграли заклинание до того, как она появилась на поле битвы (в том числе разыграли каким-то образом во время хода оппонента саму эту карту), то способность не сработает.
- Если у вас несколько оппонентов, то способность может сработать по одному разу во время хода каждого из них.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» эта способность срабатывает не больше одного раза во время каждого хода команды соперников.

Темы выпуска: героические существа

Элспет — далеко не единственный герой на Теросе! Некоторые существа отличаются особым героизмом и усиливают атаку ваших существ, когда становятся целью вашего заклинания.

Герой Прайда

{1}{W}

Существо — Кошка Солдат

2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Герой Прайда, существа под вашим контролем получают +1/+0 до конца хода.

- Способность, срабатывающая, когда вы разыгрываете заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Если вы разыгрываете заклинание, делающее это существо целью несколько раз, способность срабатывает только один раз.

- Способность не работает, если вы скопируете заклинание, сделавшее существо целью, или если цель заклинания поменялась и целью стало это существо.
- Этот эффект действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент разрешения способности. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+0.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Агонский Бык

{3} {R} {R}

Существо — Бык

4/2

Когда Агонский Бык выходит на поле битвы, сбросьте вашу руку, затем возьмите три карты. Побег — {R} {R}, изгоните восемь других карт из вашего кладбища. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побег.)* Агонский Бык совершает Побег с одним жетоном +1/+1 на нем.

- Вы берете три карты, даже если сбросили ноль карт.

Азарт Возможностей

{1} {R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте карту.

Возьмите две карты.

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

Акросская Война

{3} {R}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)

I — Получите контроль над целевым существом до тех пор, пока Акрсская Война остается на поле битвы.

II — До вашего следующего хода существа под контролем ваших оппонентов атакуют в каждом бою, если могут.

III — Каждое повернутое существо наносит самому себе повреждения, равные своей силе.

- Если Акросская Война покидает поле битвы до того, как ее первая способность разрешится, вы вообще не получите контроль над существом.
- Если существо не может атаковать по любой причине (например, оно повернуто или попало под контроль игрока только в этом ходу), то оно не атакует. Если для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.
- Сага жертвуется только после того, как ее последняя способность разрешается, а это значит, что в момент разрешения последней способности Акросской Войны вы все еще контролируете существо, которое вы забрали с помощью ее первой способности.
- Если у существа, которое вы забрали с помощью первой способности Акросской Войны, есть способность, срабатывающая, когда вы жертвуете Акросскую Войну, то вы контролируете сработавшую способность. Если у него есть способность, срабатывающая, когда Акросская Война кладется на кладбище «откуда угодно», то проверка срабатывания этой способности произойдет только после того, как контроль над существом вернется к игроку, контролировавшему его до этого.

Алирий, Завороженный

{2}{U}

Легендарное Существо — Человек

2/3

Алирий, Завороженный выходит на поле битвы повернутым.

Алирий не разворачивается во время вашего шага разворота, если вы контролируете Отражение.

Когда Алирий выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 3/2 синее Отражение.

- Заклинания и способности могут развернуть Алирия, даже если он не разворачивается во время вашего шага разворота.
- Когда под вашим контролем не остается Отражения, Алирий не разворачивается мгновенно. Он развернется только во время вашего следующего шага разворота.

Алтарь Пантеона

{3}

Артефакт

Ваша Преданность каждому цвету и каждому сочетанию цветов увеличивается на один.

{T}: добавьте одну ману любого цвета. Если у вас под контролем есть Бог, Полубог или легендарные чары, вы получаете 1 жизнь.

- Ваша Преданность двум цветам (например, Преданность красному и зеленому) увеличивается на один, а не на два и не на три.
- Вы получаете только 1 жизнь, сколько бы Богов, Полубогов и/или легендарных чар вы ни контролировали.
- Последняя способность Алтаря Пантеона является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить. Вы немедленно добавляете ману в ваше хранилище маны и получаете 1 жизнь, если это применимо.

Анакс, Закаленный в Кузне

{1} {R} {R}

Легендарные Чары Существо — Полубог

*/3

Сила Анакса равна вашей Преданности красному.

(Каждый символ {oR} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности красному.)

Каждый раз, когда Анакс или другое не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, создайте одну фишку существа 1/1 красный Сатир со способностью «Это существо не может блокировать». Если сила существа была равна 4 или больше, вместо этого создайте две такие фишки.

- Способность, определяющая значение силы Анакса, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Если Анакс умирает одновременно с одним или несколькими другими не являющимися фишками существами под вашим контролем, то его способность срабатывает за него самого и за каждое из этих других существ.
- Чтобы определить, создаете ли вы две фишки, посмотрите на силу умершего существа непосредственно перед его смертью.
- Если вы создаете фишку, являющуюся копией Анакса, то ее последняя способность срабатывает, когда она умирает.

Араста Бесконечной Паутины

{2} {G} {G}

Легендарные Чары Существо — Паук

3/5

Захват

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает мгновенное заклинание или заклинание волшебства, создайте одну фишку существа 1/2 зеленый Паук с Захватом.

- Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
-

Арахнир Паутины Цепей

{G}

Существо — Паук

1/2

Захват

Когда Арахнир Паутины Цепей выходит на поле битвы, он наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу с Полетом под контролем оппонента.

Побег — {3} {G} {G}, изгоните четыре другие карты из вашего кладбища. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побега.)*

Арахнир Паутины Цепей совершает Побег с тремя жетонами +1/+1 на нем.

- Если Арахнир Паутины Цепей покидает поле битвы до разрешения своей срабатывающей способности, то для определения количества наносимых повреждений используется значение его силы на последний момент его пребывания на поле битвы.

Архонт Милости Солнца

{2} {W} {W}

Существо — Архонт

3/4

Полет, Цепь жизни

Существа-Пегасы под вашим контролем имеют Цепь жизни.

Созвездие — Каждый раз, когда чары выходят на поле битвы под вашим контролем, создайте одну фишку существа 2/2 белый Пегас с Полетом.

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

Архонт Падающих Звезд

{4} {W} {W}

Существо — Архонт

4/4

Полет

Когда Архонт Падающих Звезд умирает, вы можете вернуть целевую карту чар из вашего кладбища на поле битвы.

- Если Аура кладется на поле битвы без разыгрывания, то игрок, который будет контролировать эту Ауру, выбирает, что она будет зачаровывать в момент возвращения на поле битвы. Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, ничего не делает целью (так что, например, ее можно прикрепить к перманенту оппонента с Порчеустойчивостью), но ее способность зачаровывания накладывает ограничения на то, к чему ее можно прикрепить. Если допустимого объекта, к которому можно было бы легально прикрепить Ауру, нет, то она остается в той зоне, где находилась до этого.
-

Атрей, Укрытый Пеленой (*промо-карта программы*
Визу-а-Вох)

{4} {W} {B}

Легендарные Чары Существо — Бог

4/7

Неразрушимость

Пока ваша Преданность белому и черному меньше семи, Атрей не является существом.

В начале вашего заключительного шага положите один жетон монеты на другое целевое существо.

Каждый раз, когда существо с жетоном монеты на нем умирает или попадает в изгнание, верните ту карту на поле битвы под вашим контролем.

- Ваша Преданность белому и черному равна общему количеству символов маны, которые являются белыми, черными или белыми и черными одновременно, в мана-стоимости перманентов под вашим контролем. Если какой-либо эффект учитывает вашу Преданность двум цветам, то символы гибридной маны двух этих цветов считаются только по одному разу.
- Если фишка с жетоном монеты на ней умирает или попадает в изгнание, то последняя способность Атрея срабатывает, но не возвращает фишку на поле битвы.
- Существо возвращается на поле битвы без жетона монеты на нем.
- Если какой-либо эффект изгоняет существо с жетоном монеты на нем и сразу же возвращает его на поле битвы, то последняя способность Атрея срабатывает, но не производит эффекта. Если какой-либо эффект изгоняет существо с жетоном монеты на нем и должен вернуть его на поле битвы позже, то последняя способность Атрея вернет ту карту на поле битвы, и позже она уже не вернется.
- Если существо с жетоном монеты на нем попадает на кладбище или в изгнание, но покидает ту зону до того, как последняя способность Атрея разрешается, то карта остается в своей новой зоне, даже если та зона — тоже кладбище или изгнание. Вы не вернете ее на поле битвы.
- Если Атрей и существо с жетоном монеты на нем попадают на кладбище и/или изгоняются одновременно, то это второе существо возвращается на поле битвы.
- Если Атрей каким-то образом сам получит жетон монеты, то его последняя способность вернет его, если он умрет или отправится в изгнание.
- Если Атрей покидает поле битвы, то существа с жетонами монеты на них сохраняют эти жетоны. У жетонов не будет никакого значения или эффектов, пока на поле битвы позже не окажется другой Атрей.
- Если существо с жетоном монеты на нем перестает быть существом, то оно сохраняет жетон монеты, однако последняя способность Атрея не сработает, когда тот перманент умрет или отправится в изгнание (если только к тому времени перманент вновь не станет существом).
- Если жетон монеты есть на существе, которое вам не принадлежит, то, если вы контролируете Атрея, то существо после смерти или изгнания вернется на поле битвы под вашим контролем. Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все существа, которых вы контролируете при помощи способности Атрея, изгоняются.
- В партии с участием двух игроков, если у обоих игроков есть под контролем по Атрею и умирает существо с жетоном монеты на нем, то его вернет на поле битвы под своим контролем неактивный игрок (не тот игрок, чей ход идет в данный момент). Если такое случится в партии с участием нескольких игроков, то существо вернет на поле битвы под своим контролем неактивный игрок, сидящий справа от игрока, чей ход идет в данный момент.

Атрис, Оракул Полуправды
{2} {U} {B}
Легендарное Существо — Человек Советник

3/2

Угроза

Когда Атрис, Оракул Полуправды выходит на поле битвы, целевой оппонент смотрит три верхние карты вашей библиотеки и делит их на стопку рубашкой вверх и стопку рубашкой вниз. Положите одну стопку в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.

- Вы выбираете только одного целевого оппонента, который посмотрит три верхние карты вашей библиотеки и разделит их на стопки. Другие игроки не могут смотреть карты, но могут давать советы, не зная, что за карты там находятся. Игрок, посмотревший карты, может сказать другим игрокам правду об этих картах, полуправду или однозначную ложь.
- Вы не должны показывать карты в стопке рубашкой вверх, если кладете их в вашу руку.
- Оппонент может разделить карты на стопку из трех карт и стопку из нуля. Стопка из трех карт может быть рубашкой вверх или рубашкой вниз. Иногда ваши оппоненты могут показаться очень милыми людьми, но не забывайте, какому богу служит Атрис.

Афемя, Какофония
{1} {B}
Легендарные Чары Существо — Гарпия

2/1

Полет

В начале вашего заключительного шага вы можете изгнать карту чар из вашего кладбища. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

- В ходе разрешения срабатывающей способности Афемии вы не можете изгнать несколько карт чар, чтобы создать несколько фишек Зомби.
 - Вы выбираете, изгонять ли карту чар и какую, в ходе разрешения срабатывающей способности Афемии. Если Афемя умирает в ответ на свою срабатывающую способность, то она может быть той картой, которую вы изгоните.
-

Ашиок, Муза Кошмаров

{3} {U} {B}

Легендарный Planeswalker — Ашиок

5

+1: создайте одну фишку существа 2/3 синий и черный Кошмар со способностью «Каждый раз, когда это существо атакует или блокирует, каждый оппонент изгоняет две верхние карты своей библиотеки».

−3: верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца, затем тот игрок изгоняет карту из своей руки.

−7: вы можете разыграть из изгнания не более трех принадлежащих вашим оппонентам карт, лежащих рубашкой вниз, без уплаты их мана-стоимости.

- Любой эффект, который изгоняет карту, изгоняет ее рубашкой вниз, если не сказано обратное.
- Карта, изгнанная при разрешении второй способности Ашиока, может быть возвращенной в руку владельца картой.
- Если вторая способность Ашиока возвращает в руку владельца фишку, тот игрок не может изгнать фишку из своей руки. Если это возможно, он должен будет изгнать из своей руки карту.
- Разрешая последнюю способность Ашиока, вы можете разыгрывать любые принадлежащие вашим оппонентам карты, лежащие в изгнании рубашкой вниз. Это не обязательно должны быть карты, изгнанные второй способностью Ашиока или созданными Ашиоком фишками Кошмаров.
- Если вы решаете разыграть любые из изгнанных карт, то должны сделать это в процессе разрешения последней способности Ашиока. Вы не можете подождать и разыграть их позже. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются.
- 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 Азарта Возможностей), 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.
- Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все заклинания и/или перманенты, которые вы контролируете при помощи последней способности Ашиока, изгоняются.

Ашиок, Скульптор Страхов (*карта из колоды Planeswalker'a*)

{4} {U} {B}

Легендарный Planeswalker — Ашиок

4

+2: возьмите карту. Каждый игрок кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

−5: положите целевую карту существа из кладбища на поле битвы под вашим контролем.

−11: получите контроль над всеми существами под контролем целевого оппонента.

- Эффект последней способности Ашиока длится бесконечно долго. Он не заканчивается в конце хода или если Ашиок покидает поле битвы.
- Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все перманенты, которые вы контролируете при помощи второй способности Ашиока, изгоняются, а эффект контроля последней способности Ашиока заканчивается.

Благословение Ироя

{3} {R}

Чары — Аура

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Благословение Ироя выходит на поле битвы, оно наносит 4 повреждения целевому существу или planeswalker'у под контролем оппонента.

Зачарованное существо получает +1/+1.

- Если к моменту разрешения Благословения Ироя существо, которое должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Благословение Ироя не выйдет на поле битвы, и его способность не сработает.

Благословение Караметры

{W}

Мгновенное заклинание

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

Если это зачарованное существо или чары существо, то оно также получает Порчеустойчивость и

Неразрушимость до конца хода. *(Оно не может*

быть целью заклинаний или способностей под

контролем ваших оппонентов. Повреждения и

эффекты с указанием «уничтожьте» не

уничтожают его.)

- То, является ли существо зачарованным или чарами, проверяется только во время разрешения Благословения Караметры. Если оно становится зачарованным или перестает быть зачарованным позже (или, в некоторых редких случаях, становится или перестает быть чарами), то оно не получит и не потеряет Порчеустойчивость и Неразрушимость.

Благословение Терновника

{1} {G}

Чары — Аура

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Благословение Терновника выходит на поле битвы, зачарованное существо дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

Зачарованное существо получает +0/+2.

- Если к моменту разрешения срабатывающей способности Благословения Терновника целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если зачарованного существа к этому моменту уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.
- Если Благословение Терновника покидает поле битвы до того, как разрешается его срабатывающая при выходе на поле битвы способность, то существо, которое оно зачаровывало последним, будет драться.

Брешь в Подземное Царство

{1}{R}

Чары

Каждая не являющаяся землей карта на вашем кладбище имеет способность Побега. Стоимость Побега равна мана-стоимости той карты плюс изгоните три другие карты из вашего кладбища. *(Вы можете разыгрывать карты из вашего кладбища за их стоимость Побега.)*

В начале заключительного шага пожертвуйте Брешь в Подземное Царство.

- Если у карты нет мана-стоимости, то ее стоимость Побега нельзя будет оплатить, так что вы не сможете разыграть ее за ту стоимость.
- Если вы разыгрываете карту с Приключением или двойную карту с Побегом, то выбираете, как вы хотите ее разыграть, затем оплачиваете соответствующую стоимость (Приключения, существа или выбранной половины двойной карты) и изгоняете три карты.

Бронзовошкурый Лев

{G}{W}

Существо — Кошка

3/3

{G}{W}: Бронзовошкурый Лев получает

Неразрушимость до конца хода.

Когда Бронзовошкурый Лев умирает, верните его на поле битвы. Это чары-Аура со способностями

«Зачаровать существо под вашим контролем» и

«{G}{W}: зачарованное существо получает

Неразрушимость до конца хода», и они теряют все

другие способности.

- Если вы контролируете Бронзовошкурого Льва, но он вам не принадлежит, то после его смерти на поле битвы вернете его вы, а не его владелец. Он зачарует существо под вашим контролем.
- Вы выбираете существо под вашим контролем, которое будет зачаровывать Бронзовошкурый Лев, в момент его возвращения на поле битвы. Если он не может ничего легально зачаровывать, то он остается на кладбище владельца.
- Если фишка является копией Бронзовошкурого Льва, то она не вернется из кладбища владельца.
- Если копией Бронзовошкурого Льва является не являющийся фишкой перманент, то он вернется из кладбища своего владельца в виде Ауры с двумя способностями, которые дает Бронзовошкурый Лев, и без своих обычных способностей. Если у него есть эффекты замены, связанные с выходом на

поле битвы, то они не применяются. Аура сохраняет свое имя, цвета и любые супертипы, которые у нее могут быть.

Вестник Никса

{2} {G}

Чары Существо — Кентавр Шаман

2/3

В начале боя во время вашего хода целевые чары существо или зачарованное существо под вашим контролем получает +1/+1 и Пробивной удар до конца хода.

- После того как способность Вестника Никса разрешилась, у существа останется +1/+1 и Пробивной удар, даже если позже в том же ходу оно перестанет быть зачарованным (или, в некоторых необычных случаях, перестанет быть чарами).
-

Вестник Шторма

{2} {R}

Существо — Человек Шаман

3/2

Ускорение

Когда Вестник Шторма выходит на поле битвы, верните любое количество карт Ауры из вашего кладбища на поле битвы прикрепленными к существам под вашим контролем. Изгоните те Ауры в начале вашего следующего заключительного шага. Если те Ауры должны покинуть поле битвы, изгоните их вместо того, чтобы поместить в какую-либо другую зону.

- Вестник Шторма входит в число существ, которых могут зачаровать возвращающиеся Ауры.
 - Если Аура не может быть прикреплена к существу под вашим контролем, вы не возвращаете ее на поле битвы.
 - Только Ауры, которые вернулись на поле битвы, изгоняются в начале вашего следующего заключительного шага. Те, что вы оставили на кладбище, там и остаются.
 - Если какой-либо эффект изгоняет Ауру, которая вернулась на поле битвы таким образом, то ее изгоняет именно этот эффект, а не эффект Вестника Шторма. Если этот эффект затем возвращает Ауру на поле битвы, то эффект Вестника Шторма больше на нее не подействует.
-

Вихревой Отказ

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Для каждого заклинания и способности под контролем ваших оппонентов отмените то заклинание и способность, если контролирующий его (ее) игрок не заплатит {4}.

- Среди способностей только активируемые и срабатывающие способности используют стек. Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие. Некоторые способности с ключевым словом являются срабатывающими способностями, и слова «когда», «каждый раз, когда» или «в» содержатся у них в тексте напоминания.
- Когда Вихревой Отказ разрешается, сначала оппонент, чей ход идет в данный момент (или, если идет ваш ход, следующий оппонент в порядке передачи хода), выбирает, за какие заклинания и/или способности будет платить, и платит необходимое количество маны. Затем это делают остальные оппоненты в порядке очередности своих ходов. Затем все заклинания и способности, за которые не было заплачено, отменяются одновременно.

Вмешательство Гелиода

{X} {W} {W}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Уничтожьте X целевых артефактов и/или чар.
- Целевой игрок получает X жизней в двойном размере.

- Второй режим Вмешательства Гелиода заставляет игрока один раз получить жизни, количество которых равно удвоенному значению X. Он не вызывает получения X жизней, а потом получения X жизней еще раз.

Вмешательство Нилеи

{X} {G} {G}

Волшебство

Выберите одно —

- Найдите в вашей библиотеке не более X карт земель, покажите их, положите их в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.
- Вмешательство Нилеи наносит X повреждений в двойном размере каждому существу с Полетом.

- Второй режим Вмешательства Нилеи заставляет его нанести всем существам с Полетом повреждения, равные удвоенному значению X. Он не наносит повреждения, равные X, а потом повреждения, равные X, еще раз.
-

Вмешательство Пирфора

{X} {R}

Волшебство

Выберите одно —

- Создайте одну фишку существа X/1 красный Элементаль с Пробивным ударом и Ускорением. Пожертвуйте ее в начале следующего заключительного шага.
- Вмешательство Пирфора наносит X повреждений в двойном размере целевому существу или planeswalker'у.

- Второй режим Вмешательства Пирфора заставляет его нанести цели повреждения, равные удвоенному значению X. Он не наносит повреждения, равные X, а потом повреждения, равные X, еще раз.

Вмешательство Эреба

{X} {B}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Целевое существо получает -X/-X до конца хода. Вы получаете X жизней.
- Изгоните не более X целевых карт в двойном размере из кладбищ.

- Если вы выбрали первый режим, но к моменту разрешения Вмешательства Эреба целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите X жизней.

Возвращение Приспешника

{2} {B}

Чары — Аура

Миг

Зачаровать существо

Когда зачарованное существо умирает, верните ту карту на поле битвы под вашим контролем.

- Если Возвращение Приспешника зачаровывает фишку существа, то она не возвращается на поле битвы, когда умирает. Выбирайте приспешников с умом.
 - 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 Возвращения Приспешника, изгоняется.
-

Возвышение к Славе

{3} {W} {B}

Волшебство

Выберите одно или оба —

- Верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы.
- Верните целевую карту Ауры из вашего кладбища на поле битвы.

- Если Аура кладется на поле битвы без разыгрывания, то игрок, который будет контролировать эту Ауру, выбирает, что она будет зачаровывать в момент возвращения на поле битвы. Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, ничего не делает целью (так что, например, ее можно прикрепить к перманенту оппонента с Порчеустойчивостью), но ее способность зачаровывания накладывает ограничения на то, к чему ее можно прикрепить. Если допустимого объекта, к которому можно было бы легально прикрепить Ауру, нет, то она остается в той зоне, где находилась до этого.
- Поскольку режимы выполняются по очереди, Аура, которую вы возвращаете на поле битвы с помощью Возвышения к Славе, может зачаровывать существо, возвращенное на поле битвы Возвышением к Славе.

Воительница из Племени Ферий

{4} {G} {G}

Существо — Кентавр Воин

4/4

Когда Воительница из Племени Ферий выходит на поле битвы, она дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

- Если к моменту разрешения способности Воительницы из Племени Ферий целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если Воительницы из Племени Ферий к этому моменту уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.

Враг Просвещения

{5} {B}

Чары Существо — Демон

5/5

Полет

Враг Просвещения получает -1/-1 за каждую карту в руках ваших оппонентов.

В начале вашего шага поддержки каждый игрок сбрасывает одну карту.

- Способность Врага Просвещения, которая изменяет его силу и выносливость, действует, только пока он находится на поле битвы.
- Если заклинание или способность заставляет оппонента взять одну или несколько карт, подождите, пока то заклинание или способность закончит разрешаться, чтобы определить, умрет ли Враг Просвещения из-за того, что его выносливость снизилась до 0. Если то заклинание или способность

также приводит к тому, что карты покидают руку того игрока, то Враг Просвещения может некоторое время побыть существом 0/0, не умирая.

- При разрешении последней способности сначала вы выбираете карту в руке, не показывая ее, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов. После этого все выбранные карты сбрасываются одновременно.
- Если кто-либо из игроков не может сбросить карту, пропустите этого игрока, а все остальные игроки сбрасывают по карте.

Гакт Нетронутый

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

Легендарное Существо — Человек Воин

6/1

Гакт Нетронутый атакует в каждом бою, если может.

При выходе Гакта на поле битвы выберите случайным образом 2, 3 или 4.

Гакт имеет Защиту от каждой конвертированной мана-стоимости, кроме выбранного числа.

- Если Гакт 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, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае он не обязан атаковать.
- Гакт имеет Защиту от каждой возможной конвертированной мана-стоимости, кроме выбранного числа, а не только Защиту от не выбранных случайным образом вариантов.
- Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение. Если в мана-стоимости карты или перманента в любой другой зоне есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Конвертированная мана-стоимость фишки, не являющаяся копией другого объекта, равна 0. Фишка, являющаяся копией другого объекта, имеет конвертированную мана-стоимость того объекта.
- Цифра выбирается для Гакта случайным образом до того, как он выходит на поле битвы. Нет такого момента, когда игроки могли бы делать его целью перед тем, как он получит соответствующую способность Защиты.
- Если для способности Гакта по какой-то причине не был сделан выбор, то его последняя способность не дает ему способностей Защиты.

Гелиод, Увенчанный Солнцем

{2}{W}

Легендарные Чары Существо — Бог

5/5

Неразрушимость

Пока ваша Преданность белому меньше пяти, Гелиод не является существом.

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), положите один жетон +1/+1 на целевое существо или чары под вашим контролем.

{1}{W}: другое целевое существо получает Цепь жизни до конца хода.

- Срабатывающая способность Гелиода срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, будь то 1 жизнь от Дакса, Благословленного Солнцем или 3 жизни от заклинания «Цепляться за Прах». Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо или «равное числу» чего-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Гелиода работает только один раз.
- Если существу наносятся смертельные повреждения в то же время, когда вы получаете жизни, оно не успеет получить жетон от способности Гелиода, который мог бы его спасти.
- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, способность Гелиода сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker'ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
- Гелиод может быть целью своей собственной срабатывающей способности.
- На не являющиеся существом чары находящийся на них жетон +1/+1 не оказывает эффекта до тех пор, пока они не станут существом. Тогда жетон даст существу +1/+1.
- Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же существа объединяются.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание способности, несмотря на то что она увеличила количество жизней вашей команды.

Гэллия Бесконечной Пляски
 {R} {G}
 Легендарное Существо — Сатир
 2/2

Ускорение
 Другие Сатиры под вашим контролем получают +1/+1 и имеют Ускорение.
 Каждый раз, когда вы атакуете тремя или более существами, вы можете сбросить карту случайным образом. Если вы это делаете, возьмите две карты.

- Если Гэллия покидает поле битвы, то Сатиры под вашим контролем теряют Ускорение. Если они не находились под вашим контролем с начала хода или не имеют Ускорения откуда-то еще, то они не смогут атаковать в этом ходу. Если они уже атаковали, то останутся атакующими существами.
 - Как только атаковали три или более существ под вашим контролем, у вас будет возможность сбросить карту случайным образом, даже если некоторые или все эти атакующие существа покинут поле битвы до разрешения срабатывающей способности Гэллии.
 - При разрешении последней способности Гэллии вы не можете сбросить несколько карт, чтобы взять больше двух карт.
 - Вы не можете выбрать сбросить карту случайным образом, если у вас нет карт в руке. Если у вас только одна карта в руке, вы можете сбросить ее случайным образом (хоть в итоге это получится и не особенно случайным).
-

Дакс, Благословенный Солнцем

{W}{W}

Легендарные Чары Существо — Полубог

2/*

Выносливость Дакса равна вашей Преданности белому. *(Каждый символ {W} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности белому.)*

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем выходит на поле битвы или умирает, вы получаете 1 жизнь.

- Способность, определяющая значение выносливости Дакса, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Даксу, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу снизится ваша Преданность белому.
- Если другое существо под вашим контролем выходит на поле битвы одновременно с Даксом, то вы получаете 1 жизнь за то существо. Точно так же, если другое существо под вашим контролем умирает одновременно с Даксом, вы получаете 1 жизнь за то существо. Однако в том редком случае, если другое существо под вашим контролем выходит на поле битвы одновременно с тем, как Дакс умирает, и наоборот, вы не получите 1 жизнь за то существо.

Далак, Мастерской Чудес

{1}{U}{R}

Легендарное Существо — Мерфолк Механик

2/4

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

Снаряженные существа под вашим контролем имеют Полет и Ускорение.

- Вы не можете тратить ману, которую произвела первая способность Далака, на активацию способностей не находящихся на поле битвы карт артефактов или на оплату стоимостей в срабатывающих способностях артефактов.
- Снаряженное существо — это существо, к которому прикреплено одно или несколько Снаряжений. Существо, которое также является Снаряжением, не считается снаряженным существом.

Демон Отвращения *(карта из тематических бустеров)*

{5}{B}{B}

Существо — Демон

7/7

Полет, Пробивной удар

Каждый раз, когда Демон Отвращения наносит боевые повреждения игроку, тот игрок жертвует существо.

- Если существу наносятся смертельные повреждения в то же время, когда Демон Отвращения наносит боевые повреждения контролирующему то существо игроку, тот игрок не может пожертвовать то существо.

Дозорная Башни Гиракс

{2} {G}

Существо — Человек Разведчик

3/3

Когда Дозорная Башни Гиракс выходит на поле битвы, разверните целевое существо.

- Целью способности Дозорной Башни Гиракс может быть уже развернутое существо, в том числе сама Дозорная Башни Гиракс, если у вас нет повернутых существ, которых вы хотели бы развернуть.

Древний Никсоцвет

{4} {G} {G} {G}

Чары Существо — Элементаль

5/5

Пробивной удар

Если вы поворачиваете перманент для получения маны, то вместо этого он производит втрое больше такой маны.

- Вы «поворачиваете перманент для получения маны», только если активируете мана-способность того перманента, в стоимости которой есть символ {T}. Мана-способность производит ману в рамках своего эффекта.
- Если способность срабатывает «каждый раз, когда вы поворачиваете» что-то для получения маны и производит ману, то на такую срабатывающую мана-способность не подействует эффект Древнего Никсоцвета.
- Сам Древний Никсоцвет не производит ману. Он просто заставляет перманенты, которые вы поворачиваете для получения маны, производить больше маны. Если мана-способность того перманента налагает какие-то ограничения или условия на ману, которую он дает, то они же будут применяться для всей полученной таким образом маны.
- Эффекты нескольких Древних Никсоцветов носят кумулятивный характер. Например, если на поле битвы у вас два Древних Никсоцвета, то вы получите в девять раз больше от изначального количества и типа маны.

Дриада Илизийской Рощи

{2} {G}

Чары Существо — Нимфа

2/4

Вы можете разыгрывать одну дополнительную землю в каждом из ваших ходов.

Земли под вашим контролем обладают каждым типом базовой земли в дополнение к своим другим типам.

- Если вы контролируете более одного Дриада Илизийской Рощи, то эффекты их первых способностей носят кумулятивный характер. Они также складываются с другими эффектами, позволяющими вам разыграть дополнительные земли, например, с эффектом Побег в Дикие Дебри.
- У каждой земли под вашим контролем будут типы земли Равнина, Остров, Болото, Гора и Лес. Кроме того, у них появятся мана-способности каждого из типов базовой земли (например, у Лесов есть способность «{T}: добавьте {G}»). Земли сохраняют все прежние подтипы и способности.
- Добавление земле дополнительных типов базовой земли не меняет ее имя и не влияет на то, является ли она легендарной или базовой.

Единство со Звездами

{3} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо или чары

Зачарованный перманент является чарами и теряет все другие типы карты. *(У него остаются его способности, но он больше не является существом.)*

- Если Единство со Звездами заcharовывает чары, у которых нет других типов карты, то не производит никакого эффекта на заcharованный перманент.
- Зачарованный перманент сохраняет свои способности, но у него нет силы и выносливости. Если какая-то из способностей к ним обращается, то используется значение 0.
- Зачарованный перманент теряет все подтипы, связанные с потерянными типами карты. Супертипы, такие как «легендарный», сохраняются.
- Единство со Звездами может заcharовывать перманент, который является существом только временно, — например, Машину. Если такое случится, то эффект Единства со Звездами заставляет заcharованный перманент остаться чарами даже после того, как действие временного эффекта заканчивается.

Жажда Смысла

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Возьмите три карты. Затем сбросьте две карты, если только вы не сбросите карту чар.

- Вы можете сбросить либо одну карту чар, либо две карты, которые могут быть или не быть чарами. Если вы правда хотите, то можете сбросить две карты чар.
-

Жажущий Крови

{1} {R}

Существо — Сатир Берсерк

1/1

Каждый раз, когда вы жертвуете перманент, положите один жетон +1/+1 на Жаждущего Крови.

{1} {R}, {T}, пожертвуйте существо или чары:

Жажущий Крови наносит 1 повреждение целевому существу. То существо не может блокировать в этом ходу.

- Первая способность Жаждущего Крови — это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам жертвовать перманенты тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ пожертвовать перманент — например, используя вторую способность.
- Если вы жертвуете перманент в рамках разыгрывания заклинания или активации способности, то первая способность Жаждущего Крови разрешится до того заклинания или способности.
- Жаждущего Крови можно пожертвовать для оплаты стоимости его собственной последней способности.
- Если к моменту разрешения последней способности Жаждущего Крови целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Существо сможет блокировать как обычно. Если же цель легальна, но ей не наносятся повреждения (например, из-за эффекта предотвращения), то оно не сможет блокировать в этом ходу.

Железнокотая Гидра (карта из тематических бустеров)

{3} {G} {G}

Существо — Гидра

5/5

Если существо должно нанести боевые повреждения Железнокотой Гидре, предотвратите те повреждения и положите один жетон +1/+1 на Железнокотую Гидру.

- Независимо от того, сколько повреждений должно было быть нанесено, Железнокотая Гидра получает только один жетон +1/+1 за каждое существо, боевые повреждения от которого были предотвращены.
- Если Железнокотой Гидре наносятся повреждения, которые не могут быть предотвращены, то повреждения наносятся одновременно с тем, как кладутся жетоны +1/+1, до того, как игра проверяет смертельные повреждения.

Жнец Душ Могия

{2} {B}

Чары Существо — Минотавр Шаман

2/3

{2} {B}, пожертвуйте существо: возьмите карту.

- Жнеца Душ Могия можно пожертвовать для оплаты стоимости его собственной способности.
-

Жрец Резни Могия

{B} {R}

Существо — Минотавр Шаман

2/2

Каждый раз, когда вы жертвуете перманент, Жрец

Резни Могия получает +2/+0 до конца хода.

{2}, пожертвуйте другое существо или чары: Жрец

Резни Могия получает Первый удар до конца хода.

- Первая способность Жреца Резни Могия — это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам жертвовать перманенты тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ пожертвовать перманент — например, используя вторую способность.
- Несколько способностей Первого удара у одного и того же существа объединяются.

Загадочное Воплощение

{2} {G} {U}

Чары

В начале вашего заключительного шага вы можете пожертвовать другие чары. Если вы это делаете, найдите в вашей библиотеке карту существа с конвертированной мана-стоимостью, равной сумме 1 и конвертированной мана-стоимости пожертвованных чар, положите ту карту на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Вы не можете пожертвовать несколько чар, разрешая способность Загадочного Воплощения, чтобы получить несколько существ.
- Если в мана-стоимости чар на поле битвы или находящейся в библиотеке карты существа есть {X}, то он считается равным 0.

Замысел Клотис

{5} {G}

Волшебство

Существа под вашим контролем получают +X/+X до конца хода, где X — ваша Преданность зеленому.

(Каждый символ {G} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности зеленому.)

- Значение X определяется только один раз, при разрешении Замысла Клотис. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется ваша Преданность зеленому.
 - Замысел Клотис действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +X/+X.
-

Зеркальный Щит

{2}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +0/+2 и имеет Порчеустойчивость и способность «Каждый раз, когда существо со Смертельным касанием блокирует или становится заблокированным этим существом, уничтожьте то существо».

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

- Способность, которую дает Зеркальный Щит, срабатывает и разрешается до нанесения боевых повреждений. То существо не нанесет боевые повреждения снаряженному существу и не получит от него повреждений.
 - Если существо со Смертельным касанием блокирует снаряженное существо, а потом уничтожается, то снаряженное существо остается заблокированным. Если у снаряженного существа нет Пробивного удара, то оно не нанесет боевые повреждения игроку или planeswalker'у, которого атакует.
 - После того как существо без Смертельного касания заблокировало или стало заблокированным снаряженным существом, получение им Смертельного касания уже не вызовет срабатывания способности, которую дает Зеркальный Щит.
-

Избранница Ироя

{2} {W}

Существо — Человек Солдат

2/2

Созвездие — Каждый раз, когда чары выходят на поле битвы под вашим контролем, Избранница Ироя получает Двойной удар до конца хода.

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

Изгоняющий Свет

{2} {W}

Чары

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

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

Илизийская Кариатида

{1} {G}

Существо — Растение

1/1

{T}: добавьте одну ману любого цвета. Если вы контролируете существо с силой 4 или больше, вместо этого добавьте две маны любого одного цвета.

- Активируемая способность Илизийской Кариатиды является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.

Ихтиоморфоз

{2} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо теряет все способности и является синей Рыбой с базовыми силой и выносливостью 0/1.

- Если попавшее под действие эффекта существо получает какую-либо способность после того, как к нему прикрепляется Ихтиоморфоз, оно сохраняет эту способность.
 - Ихтиоморфоз заменяет все цвета и типы существ, которые были у зачарованного существа. Существо является просто синей Рыбой. Существо сохраняет все свои супертипы (например, легендарное), а также все свои другие типы карт (например, чары).
 - Ихтиоморфоз заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существа. Любые эффекты, устанавливающие значения силы или выносливости и начинающие действовать после того, как Ихтиоморфоз прикрепляется к существу, заменят собой этот эффект.
 - Эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость существа, будут применяться к существу вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют значения силы и/или выносливости.
 - Ихтиоморфоз может зачаровывать перманент, который является существом только временно, — например, Машину. Если такое случится, то как только существо перестанет быть существом, Ихтиоморфоз отправится на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием.
 - Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные существу, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу к нему прикрепится Ихтиоморфоз.
-

Каликс, Десница Судьбы
{2}{G}{W}
Легендарный Planeswalker — Каликс
4

+1: посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту чар и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

−3: изгоните целевое существо или чары не под вашим контролем до тех пор, пока целевые чары под вашим контролем не покинут поле битвы.

−7: верните все карты чар из вашего кладбища на поле битвы.

- Если целевые чары под вашим контролем покидают поле битвы или еще каким-то образом становятся нелегальной целью до разрешения второй способности Каликса, то целевой перманент не под вашим контролем не будет изгнан.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
- Если Аура кладется на поле битвы без разыгрывания, то игрок, который будет контролировать эту Ауру, выбирает, что она будет зачаровывать в момент возвращения на поле битвы. Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, ничего не делает целью (так что, например, ее можно прикрепить к перманенту оппонента с Порчеустойчивостью), но ее способность зачаровывания накладывает ограничения на то, к чему ее можно прикрепить. Если допустимого объекта, к которому можно было бы легально прикрепить Ауру, нет, то она остается в той зоне, где находилась до этого.
- Если Аура кладется на поле битвы одновременно с чарами существом, то Аура не может зачаровывать то существо.

Каллафа, Возлюбленная Моря
{1}{U}{U}
Легендарные Чары Существо — Полубог
*/3

Сила Каллафы равна вашей Преданности синему.
(Каждый символ {U} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности синему.)

Существа и чары под вашим контролем имеют способность «Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний, целью которых является этот перманент, стоит на {1} больше».

- Способность, определяющая значение силы Каллафы, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.

- Последняя способность Каллафы применяется к ней самой, а также ко всем другим существам и чарам под вашим контролем.
- Последняя способность Каллафы дает только один экземпляр указанной способности тем существам под вашим контролем, которые одновременно являются чарами.
- Разыгрывание оппонентом заклинаний, которые делают одно существо или чары под вашим контролем целью несколько раз, стоит больше только на {1}. Заклинание оппонента, которое делает целью несколько существ и/или чар под вашим контролем, стоит на {1} больше за каждое из них.

Катоблепас Гибельного Дыхания

{4} {B} {B}

Существо — Зверь

3/2

Когда Катоблепас Гибельного Дыхания выходит на поле битвы, целевое существо под контролем оппонента получает -X/-X до конца хода, где X — ваша Преданность черному. *(Каждый символ {B} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности черному.)*

- Значение X определяется только при разрешении срабатывающей способности. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется ваша Преданность черному.

Киора Побеждает Богиню Моря

{5} {U} {U}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)

I — Создайте одну фишку существа 8/8 синий

Кракен с Порчеустойчивостью.

II — Поверните все не являющиеся землями перманенты под контролем целевого оппонента. Они не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.

III — Получите контроль над целевым перманентом под контролем оппонента. Разверните его.

- Не являющиеся землями перманенты под контролем целевого оппонента, которые уже были повернуты, когда способность второй главы разрешилась, не поворачиваются снова, но и не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.
- Способность второй главы оставляет перманенты повернутыми, даже если Сага «Киора Побеждает Богиню Моря» покидает поле битвы до следующего шага разворота того игрока.
- Любые не являющиеся землями перманенты, которые попали под контроль целевого игрока после того, как способность второй главы разрешилась, разворачиваются обычным образом.
- Способность второй главы делает целью игрока, а не его перманенты. В частности, таким образом могут быть повернуты перманенты с Порчеустойчивостью.

- Эффект смены контроля способности третьей главы длится неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки. В игре с участием более двух игроков он прекращает действовать, если вы покидаете партию.

Клотис, Богиня Судьбы

{1} {R} {G}

Легендарные Чары Существо — Бог

4/5

Неразрушимость

Пока ваша Преданность красному и зеленому

меньше семи, Клотис не является существом.

В начале вашей предбоевой главной фазы изгоните целевую карту из кладбища. Если это была карта земли, добавьте {R} или {G}. В противном случае вы получаете 2 жизни, а Клотис наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

- Ваша Преданность красному и зеленому равна общему количеству символов маны, которые являются красными, зелеными или красными и зелеными одновременно, в мана-стоимости перманентов под вашим контролем. Если какой-либо эффект учитывает вашу Преданность двум цветам, то символы гибридной маны двух этих цветов считаются только по одному разу.
- Если к моменту разрешения последней способности Клотис целевая карта на кладбище становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не добавите ману, не получите жизни и не нанесете повреждения.
- Если вы изгоните карту земли, у которой есть другой тип карты (например, артефакт землю), то вы добавите одну ману, но не получите жизни и не нанесете повреждения.
- Если вы изгоните не являющуюся землей карту, то получите только 2 жизни, скольким бы оппонентам ни нанесли повреждения.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Клотис заставляет команду соперников потерять 4 жизни, а вы получаете 2 жизни.

Копье Тени

{1}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+1 и имеет

Пробивной удар и Цепь жизни.

{1}: перманенты под контролем ваших оппонентов теряют Порчеустойчивость и Неразрушимость до конца хода.

Снарядить {2}

- Вы можете активировать вторую способность Копья Тени вне зависимости от того, снаряжает оно существо или нет.
- Если перманент с Порчеустойчивостью или Неразрушимостью выходит на поле битвы под контролем оппонента после разрешения второй способности Копья Тени, то он не потеряет свою способность, пока вы не активируете вторую способность Копья Тени снова. То же самое верно для случаев, когда перманент оппонента получает Неразрушимость или Порчеустойчивость после того, как разрешается вторая способность Копья Тени.

- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, повреждения, ранее нанесенные существу с Неразрушимостью, могут привести к его уничтожению, если позже в том же ходу разрешится вторая способность Копья Тени.

Кракен Надира

{1} {U} {U}

Существо — Кракен

2/3

Каждый раз, когда вы берете карту, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, положите один жетон +1/+1 на Кракена Надира и создайте одну фишку существа 1/1 синее Щупальце.

- Вы не можете заплатить {1} несколько раз при разрешении способности Кракена Надира, чтобы создать несколько Щупалец или дать ему несколько жетонов +1/+1.
- Вы решаете, платить ли {1}, когда уже взяли карту и посмотрели на нее. Если вы берете несколько карт, то увидите все, прежде чем решите, за сколько из сбрасываний платить {1}.
- Если Кракен Надира покидает поле битвы после того, как его способность сработала, то вы все равно сможете заплатить {1} и получить Щупальце, хоть и не положите жетон +1/+1 на Кракена Надира.

Крокса, Титан Смертного Голода

{B} {R}

Легендарное Существо — Старейшина Гигант

6/6

Когда Крокса выходит на поле битвы, пожертвуйте его, если только он не совершил Побег.

Каждый раз, когда Крокса выходит на поле битвы или атакует, каждый оппонент сбрасывает карту, затем каждый оппонент, не сбросивший таким образом не являющуюся землей карту, теряет 3 жизни.

Побег — {B} {B} {R} {R}, изгоните пять других карт из вашего кладбища. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побега.)*

- Первая способность Кроксы заставляет вас пожертвовать его, если вы его не разыгрывали, или если разыграли, используя любое разрешение, кроме способности Побега.
 - Вторая способность Кроксы сбрасывает, когда он выходит на поле битвы, даже если он не совершил Побег.
 - Когда вторая способность разрешается, сперва следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, — тот оппонент) выбирает карту в своей руке, не показывая ее, затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. Все выбранные карты сбрасываются одновременно, а затем каждый игрок, к которому это применимо, теряет 3 жизни.
 - Оппонент теряет 3 жизни, если сбрасывает карту земли или не сбрасывает карту вовсе.
-

Крылья Гордины
{2}
Артефакт — Снаряжение
Снаряженное существо имеет Полет.
Пожертвуйте Крылья Гордины: снаряженное существо не может быть заблокировано в этом ходу.
Пожертвуйте его в начале следующего заключительного шага.
Снарядить {1} ({1}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

- Если Крылья Гордины прикрепляются к существу не под вашим контролем, вы можете активировать способность, чтобы сделать то существо неблокируемым, но не сможете пожертвовать его в начале следующего заключительного шага.
- Если вы получаете контроль над существом «до конца хода», то контролируете его во время вашего заключительного шага. Используя Крылья Гордины, чтобы поднять его слишком близко к солнцу, вы жертвуете его.

Куно́р, Пес Атрея
{1} {W} {B}
Легендарное Существо — Пес
3/3
Бдительность, Угроза, Цепь жизни
Карты существ на кладбищах не могут выходить на поле битвы.
Игроки не могут разыгрывать заклинания из кладбищ.

- Игроки могут разыгрывать земли из кладбищ, если какой-либо эффект позволяет им это делать.
- Если какой-либо эффект изгоняет карту из кладбища и позволяет игроку разыграть ее, тот игрок может это сделать. Такое заклинание разыгрывается из изгнания, а не из кладбища.
- Посмотрите на карту в том виде, в котором она существует на вашем кладбище, чтобы определить, может ли она выйти на поле битвы. Например, Изменчивую Сталь (карту, которая на кладбище не является существом) можно положить на поле битвы в качестве копии существа, а Фирексийского Метаморфа (карту, которая на кладбище является существом) нельзя, даже если он скопировал бы не являющийся существом артефакт. Карты существ-Богов из выпуска «*Терос: За Порогом Смерти*» нельзя положить на поле битвы вне зависимости от вашей преданности их цветам.

Ламия, Вскрывающая Могилы
{4} {B}
Чары Существо — Змея Ламия
4/4
Цепь жизни
Когда Ламия, Вскрывающая Могилы выходит на поле битвы, найдите в вашей библиотеке карту, положите ее на ваше кладбище, затем перетасуйте вашу библиотеку.
Разыгрываемые вами из вашего кладбища заклинания стоят на {1} меньше.

- Способность Ламии, Вскрывающей Могилы не дает вам возможности разыгрывать заклинания из вашего кладбища. Вам понадобится что-то еще, позволяющее это делать, — например, способность с ключевым словом Побег.

Лампада Смертного Бдения

{1} {B}

Чары Существо — Нимфа

1/3

{1}, пожертвуйте существо: каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

- Лампаду Смертного Бдения можно пожертвовать для оплаты стоимости ее собственной способности.
- Вы получаете только 1 жизнь, сколько бы оппонентов ни потеряли жизни.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» каждая команда соперников теряет 2 жизни, а вы получаете 1 жизнь.

Лесная Плясунья из Сколы

{1} {G}

Чары Существо — Сатир Друид

2/2

Каждый раз, когда карта земли попадает откуда-либо на ваше кладбище, вы получаете 1 жизнь.

{2} {G}: положите верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище.

- Поскольку способность Лесной Плясуньи из Сколы срабатывает, когда карты земель попадают на ваше кладбище «откуда-либо», Лесная Плясунья из Сколы должна быть на поле битвы непосредственно после того, как карта земли попадает на ваше кладбище, чтобы ее способность сработала. Это означает, что если Лесная Плясунья из Сколы умирает одновременно с землей под вашим контролем, то ее способность не срабатывает.

Ловчий Нилей

{3} {G}

Существо — Кентавр Шаман

4/3

Когда Ловчий Нилей выходит на поле битвы, целевое существо под вашим контролем получает +X/+0 до конца хода, где X — ваша Преданность зеленому.

(Каждый символ {G} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности зеленому.)

- Значение X определяется только при разрешении срабатывающей способности. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется ваша Преданность зеленому.

Лотос Никса
{4}
Легендарный Артефакт
Лотос Никса выходит на поле битвы повернутым.
{T}: выберите цвет. Добавьте количество маны того цвета, равное вашей Преданности тому цвету. *(Ваша Преданность цвету равна общему количеству символов маны этого цвета в мана-стоимости перманентов под вашим контролем.)*

- Вторая способность Лотоса Никса является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.

Мантия Звездного Света
{1}{U}
Чары — Аура
Миг
Зачаровать существо под вашим контролем
Когда Мантия Звездного Света выходит на поле битвы, зачарованное существо получает Порчеустойчивость до конца хода. *(Оно не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*
Зачарованное существо получает +1/+1.

- Если Мантия Звездного Света покидает поле битвы до того, как разрешается ее срабатывающая при выходе на поле битвы способность, то существо, которое она зачаровывала последним, получит Порчеустойчивость до конца хода.

Манящая Неизвестность
{3}{B}{R}
Волшебство
Покажите шесть верхних карт вашей библиотеки.
Оппонент изгоняет находящуюся среди них не являющуюся землей карту, затем вы кладете остальные карты в вашу руку. Тот оппонент может разыграть изгнанную карту без уплаты ее мана-стоимости.

- Если все шесть показанных карт являются картами земель, то ваш оппонент ничего не изгоняет. Вы кладете все шесть карт в вашу руку.
- Если ваш оппонент решает разыграть карту, то он должен сделать это в процессе разрешения Манящей Неизвестности. Он не может подождать и разыграть ее позже. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются.
- 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 Азарта Возможностей), 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.

Мертвецкий Сон

$\{U\}$

Волшебство

Поверните целевое существо. Оно не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Побег — $\{2\}\{U\}$, изгоните три другие карты из вашего кладбища. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побега.)*

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

Многоликий Тавматург

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

Существо — Человек Чародей

1/1

Созвездие — Каждый раз, когда чары выходят на поле битвы под вашим контролем, вы можете заставить Многоликого Тавматурга стать копией другого целевого существа, но при этом у него есть эта способность.

- Если на поле битвы под вашим контролем выходят чары существо, то способность Многоликого Тавматурга может сделать его целью.
 - Многоликий Тавматург копирует напечатанные характеристики целевого существа, а также все действующие на него эффекты копирования. Он не копирует имеющиеся на этом существе жетоны или эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, он не копирует эффекты, заставившие целевое существо стать существом.
 - Если Многоликий Тавматург копирует существо, копирующее что-то еще, то он становится тем объектом, который копируется целью.
 - Если какой-то объект становится копией Многоликого Тавматурга, то у него также будет способность Созвездия.
 - Способность Многоликого Тавматурга делает его копией на неопределенный срок. Этот эффект не заканчивается во время шага очистки или если целевое существо покидает поле битвы после разрешения способности.
 - Если какой-либо эффект начинает применяться к Многоликому Тавматургу до того, как он становится копией другого существа, то этот эффект продолжит применяться.
-

Мучительные Сожаления

{1} {B}

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся землей, или карту из его кладбища. Изгоните ту карту. Вы теряете 1 жизнь.

- Если вы выбираете карту из кладбища оппонента, то это может быть карта земли.
 - Вы должны выбрать карту для изгнания, если это возможно. Если в руке оппонента нет не являющихся землей карт, то вы должны изгнать карту из его кладбища, и наоборот.
 - Ни один из игроков не сможет ничего сделать между моментами, когда вы выбираете карту и когда она изгоняется.
 - Если в руке оппонента нет не являющихся землей карт, а на кладбище нет карт вовсе, то вы просто теряете 1 жизнь.
-

Набожный Путник

{W}

Существо — Человек Разведчик

1/2

Созвездие — Каждый раз, когда чары выходят на поле битвы под вашим контролем, целевое существо получает +1/+1 до конца хода.

- Если на поле битвы под вашим контролем выходят чары существо, то способность Набожного Путника может сделать его целью.
-

Нависающий Рок

{2} {R}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +3/+3 и атакует в каждом бою, если может.

Когда зачарованное существо умирает, Нависающий Рок наносит 3 повреждения игроку, контролирующему то существо.

- Если зачарованное существо не может атаковать по любой причине (например, оно повернуто или попало под контроль игрока только в этом ходу), то оно не атакует. Если для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.
-

Наездница Табуна
{2} {R}
Существо — Сатир
2/3
Пробивной удар
В начале каждого боя, если вы контролируете существо с силой 4 или больше, Наездница Табуна получает +1/+1 до конца хода.

- Вне зависимости от того, сколько существ с силой 4 или больше есть под вашим контролем, способность Наездницы Табуна дает ей только +1/+1.
- После того как Наездница Табуна получит +1/+1 от своей способности, она сохранит этот бонус, даже если у вас под контролем больше не будет существа с силой 4 или больше.
- Если вы не контролируете существо с силой 4 или больше, когда ваша фаза боя начинается, то способность Наездницы Табуна не срабатывает. Если у вас под контролем нет такого существа в момент разрешения способности, то она не производит эффекта. Однако это не обязательно должно быть одно и то же существо.

Наказание Гелиода
{1} {W}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Наказание Гелиода выходит на поле битвы с четырьмя жетонами задания на нем.
Зачарованное существо не может атаковать или блокировать. Оно теряет все способности и имеет способность «{T}: удалите один жетон задания с Наказания Гелиода. Затем, если на нем нет жетонов задания, уничтожьте Наказание Гелиода».

- Если попавшее под действие эффекта существо получает какую-либо способность после того, как к нему прикрепляется Наказание Гелиода, оно сохраняет эту способность.
- Если у зачарованного существа есть способность, определяющая значение * в его силе или выносливости, то это значение * равно 0.
- Если существо зачаровывают два или более Наказания Гелиода, то у него есть только одна активируемая способность от Ауры, прикрепленной последней. Активация этой способности удаляет жетон задачи только с той Ауры.

Неизбежный Конец
{2} {B}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Зачарованное существо имеет способность «В начале вашего шага поддержки пожертвуйте существо».

- Поскольку Неизбежный Конец дает способность зачарованному существу, срабатывающая способность срабатывает в начале шага поддержки контролирующего то зачарованное существо игрока, и тот игрок сам выбирает существо для жертвования. Возможно, он не сразу пожертвует зачарованное существо, но рано или поздно это придется сделать.

- Игроки могут предпринимать действия до того, как данная Неизбежным Концом срабатывающая способность разрешится, но не могут ничего сделать во время того хода до наступления шага поддержки, чтобы не дать способности сработать.

Нессийский Вепрь

{3} {G} {G}

Существо — Вепрь

10/6

Все существа, способные блокировать Нессийского Вепря, блокируют его.

Каждый раз, когда Нессийский Вепрь становится заблокирован существом, контролирующий то существо игрок берет карту.

- Если существо по какой-то причине не может блокировать Нессийского Вепря (например, оно повернуто), то оно не блокирует. Если для того, чтобы то существо блокировало Нессийского Вепря, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать. То существо может блокировать любое другое существо или не блокировать вовсе.
- Если существо обязано блокировать двух или более различных существ, то контролирующий его игрок выбирает, какое существо блокировать.
- Вторая способность Нессийского Вепря срабатывает за каждое блокирующее его существо.
- Вторая способность Нессийского Вепря разрешается до нанесения боевых повреждений. После того, как способность разрешится, но до нанесения боевых повреждений, у игроков будет приоритет для разыгрывания заклинаний (например, карт, которые взял защищающийся игрок).

Нессийский Рогожук

{1} {G}

Существо — Насекомое

2/2

В начале боя во время вашего хода, если вы контролируете другое существо с силой 4 или больше, положите один жетон +1/+1 на Нессийского Рогожука.

- Если вы не контролируете существо с силой 4 или больше, когда ваша фаза боя начинается, то способность Нессийского Рогожука не срабатывает. Если у вас под контролем нет такого существа в момент разрешения способности, то она не производит эффекта. Однако это не обязательно должно быть одно и то же существо.
- Вне зависимости от того, сколько существ с силой не менее 4 есть под вашим контролем, способность Нессийского Рогожука дает только один жетон +1/+1.

Неумолимое Преследование

{2} {G}

Волшебство

Покажите четыре верхние карты вашей библиотеки.

Вы можете положить находящуюся среди них карту существа и/или карту земли в вашу руку. Положите остальные карты на ваше кладбище.

- При разрешении Неумолимого Преследования вы можете не класть в вашу руку ни одной карты, положить только карту существа, положить только карту земли или положить карту существа и карту земли.

Нилея, Остроглазая

{3} {G}

Легендарные Чары Существо — Бог

5/6

Неразрушимость

Пока ваша Преданность зеленому меньше пяти,

Нилея не является существом.

Разыгрываемые вами заклинания существ стоят на

{1} меньше.

{2} {G}: покажите верхнюю карту вашей библиотеки.

Если это карта существа, положите ее в вашу руку. В противном случае вы можете положить ее на ваше кладбище.

- Если вы не кладете показанную не являющуюся существом карту на ваше кладбище, то она остается на верху вашей библиотеки.

Ныряльщик в Кошмары (*карта из колоды*

Planeswalker'a)

{2} {U}

Существо — Кошмар Мерфолк

1/4

Ныряльщик в Кошмары получает +3/+0, пока на

одном кладбище есть не менее десяти карт.

Ныряльщик в Кошмары не может быть

заблокирован, пока вы контролируете planeswalker'a

Ашиока.

- Способность Ныряльщика в Кошмары, которая изменяет его силу, действует, только пока он находится на поле битвы.
 - Вне зависимости от того, на скольких кладбищах есть не менее десяти карт, первая способность Ныряльщика в Кошмары дает ему только +3/+0.
-

Облик Мантикоры

{2} {R}

Чары — Аура

Миг

Зачаровать существо

Когда Облик Мантикоры выходит на поле битвы, зачарованное существо получает Первый удар до конца хода.

Зачарованное существо получает +2/+0.

- Если Облик Мантикоры покидает поле битвы до того, как разрешается его срабатывающая при выходе на поле битвы способность, то существо, которое он зачаровывал последним, получит Первый удар до конца хода.

Облик Миноги

{3} {B}

Чары — Аура

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Облик Миноги выходит на поле битвы, целевой оппонент сбрасывает две карты.

Зачарованное существо имеет Цепь жизни.

- Если к моменту разрешения Облика Миноги существо, которое должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.
- Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же существа объединяются.

Огни Подземного Царства

{1} {R}

Волшебство

Огни Подземного Царства наносят 1 повреждение каждому существу и каждому planeswalker'у. Если перманент, которому таким образом были нанесены повреждения, должен умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Чтобы существа или planeswalker'ы были изгнаны, повреждения, которые наносят им Огни Подземного Царства, не обязательно должны быть смертельными. Если, получив повреждения, они должны умереть по любой другой причине в этом же ходу, они вместо этого будут изгнаны.

Огорошенный Циклоп

{3} {R}

Существо — Циклоп

4/4

Захват

Каждый раз, когда два или более существ под контролем ваших оппонентов атакуют, Огорошенный Циклоп не может блокировать в этом бою.

- Как только два или более существ под контролем ваших оппонентов атаковали, Огорошенный Циклоп уже не сможет блокировать, даже если все те атакующие существа, кроме одного, покинут поле битвы до разрешения его срабатывающей способности.
- Если в игре используются общие ходы команды (как, например, в формате «Двухголовый гигант»), то способность Огорошенного Циклопа срабатывает, если два или больше игроков атакуют только одним существом каждый.

Одеяние Волка

{3} {G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +4/+4.

Когда Одеяние Волка попадает с поля битвы на кладбище, создайте две фишки существа 2/2 зеленый Волк.

- Если к моменту разрешения Одеяния Волка существо, которое должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Оно кладется на ваше кладбище из стека, а не с поля битвы, так что способность не сработает.

Озорная Химера

{U} {R}

Чары Существо — Химера

2/2

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше первое заклинание во время хода каждого из оппонентов, Озорная Химера наносит 1 повреждение каждому оппоненту. Предскажите 1.

- Вы предсказываете 1 только один раз, скольким бы оппонентам ни нанесли повреждения.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» каждая команда соперников теряет 2 жизни, а вы предсказываете 1.

Окутать Пламенем

{3} {R}

Волшебство

Окутать Пламенем наносит 1 повреждение каждому из не более трех целевых существ. Те существа не могут блокировать в этом ходу.

- Эффект «не могут блокировать» применяется к каждому из ставших целью существ — и только к тем существам, — даже если заклинание «Окутать Пламенем» не нанесло одному или нескольким из них повреждения (например, из-за эффекта предотвращения) или нанесло повреждения другим существам (из-за эффекта перенаправления).
- Если к моменту разрешения заклинания «Окутать Пламенем» какое-либо из целевых существ становится нелегальной целью, то оно не получит повреждений и сможет блокировать в этом ходу. На остальные целевые существа эффект действует обычным образом.

Оракул Воспламенения

{1} {R}

Существо — Человек Шаман

2/2

{1} {R}: Оракул Воспламенения получает +1/+0 до конца хода.

Если существо, которому в этом ходу нанес повреждения Оракул Воспламенения, должно умереть, изгоните его вместо этого.

- Если существо, которому в этом ходу нанес повреждения Оракул Воспламенения, должно умереть одновременно с Оракулом Воспламенения, вместо этого изгоните то существо.
- Если существо, которому в этом ходу нанес повреждения Оракул Воспламенения, должно умереть после того, как Оракул Воспламенения покинул поле битвы, то существо умирает, и вы не изгоняете его вместо этого.

Оракул Тассы

{U} {U}

Существо — Мерфолк Чародей

1/3

Когда Оракул Тассы выходит на поле битвы, посмотрите X верхних карт вашей библиотеки, где X — ваша Преданность синему. Положите не более одной из них на верх вашей библиотеки, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

Если значение X больше или равно количеству карт в вашей библиотеке, вы выигрываете партию.

(Каждый символ {U} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности синему.)

- Если в момент разрешения срабатывающей способности Оракула Тассы ваша Преданность синему равна нулю, то вы не смотрите и не перемещаете карты в вашей библиотеке. Если у вас нет карт в библиотеке, вы выигрываете партию.

Ошеломляющее Озарение

{W} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Цепь жизни и способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту».

- Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же существа объединяются. С другой стороны, несколько идентичных срабатывающих способностей (например, если существо зачаровано несколькими Ошеломляющими Озарениями) срабатывают по отдельности.
-

Пастырь Кошмаров
{2} {B} {B}
Чары Существо — Демон
4/4

Полет

Каждый раз, когда другое не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, вы можете изгнать его. Если вы это делаете, создайте одну фишку, являющуюся копией того существа, но при этом она 1/1 и является Кошмаром в дополнение к своим другим типам.

- Фишка копирует существо в том виде, в котором оно находилось на поле битвы в последний момент перед смертью, а не в том, в котором существовало на кладбище до того, как быть изгнанным.
- 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; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, было оно повернуто или нет), ни имевшиеся 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 копировало что-то еще, то фишка выходит на поле битвы в качестве копии того, что копировало то существо.
- Если в мана-стоимости скопированного существа был {X}, то этот X считается равным 0.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности существа, гласящие: «при выходе [этого существа] на поле битвы» или «[это существо] выходит на поле битвы с».
- Если фишка является копией существа, сила и выносливость которого определяются способностью (обычно значения в таком случае указываются на карте как */* или нечто подобное), то фишка не копирует способность, определяющую силу и выносливость. Она остается существом 1/1.
- Если что-то становится копией этой фишки, то эта копия также имеет значения силы и выносливости 1/1 и является Кошмаром.

Первые Иройские Игры
{2} {G}
Чары — Сага
(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после IV.)
I — Создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек Солдат.
II — Положите три жетона +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.
III — Если вы контролируете существо с силой 4 или больше, возьмите две карты.
IV — Создайте одну фишку Золота.

- Фишка Золота — это фишка бесцветного артефакта Золото со способностью «Пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».

Пес Ярости Подземного Царства

{1} {R}

Существо — Элементаль Пес

3/1

Пес Ярости Подземного Царства атакует в каждом бою, если может.

Побег — {3} {R}, изгоните три другие карты из вашего кладбища. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побега.)*

Пес Ярости Подземного Царства совершает Побег с одним жетоном +1/+1 на нем.

- Если Пес Ярости Подземного Царства 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 существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

Повергнуть в Трепет

{3} {G}

Мгновенное заклинание

Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу, кроме боевых повреждений, которые должны быть нанесены зачарованными существами и чарами существами.

Предскажите 2.

- Вы предсказываете 2, пока Повергнуть в Трепет разрешается, а не после того, как предотвращаются повреждения.
- Повергнуть в Трепет не изменяет характеристики существ, так что для того, чтобы определить, предотвращаются ли боевые повреждения, вы проверяете, является ли существо зачарованным или чарами, непосредственно перед тем, как эти повреждения должны быть нанесены.

Пожирание с Потрохами

{3} {B}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо или planeswalker'a.

Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту на ваше кладбище.

- Если к моменту разрешения Пожирания с Потрохами целевое существо или planeswalker становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не посмотрите и не сможете переместить верхнюю карту вашей библиотеки.
 - Если вы не кладете верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище, то она остается на верху вашей библиотеки.
-

Пожиратель Воспоминаний

{U} {B}

Существо — Кошмар

2/1

Каждый раз, когда одна или несколько карт попадает на ваше кладбище из вашей библиотеки, Пожиратель Воспоминаний получает +1/+1 до конца хода и не может быть заблокирован в этом ходу.

{1} {U} {B}: положите верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище.

- Срабатывающая способность Пожирателя Воспоминаний дает ему +1/+1 каждый раз, когда карты попадают на ваше кладбище из вашей библиотеки, сколько бы карт одновременно туда ни попало.
- Когда Пожиратель Воспоминаний уже заблокирован, разрешение его срабатывающей способности (например, после активации активируемой способности) не изменит и не отменит это блокирование.

Поликран, Освобожденный

{2} {B} {G}

Легендарное Существо — Зомби Гидра

0/0

Поликран выходит на поле битвы с шестью жетонами +1/+1 на нем. Он совершает Побег с двенадцатью жетонами +1/+1 на нем вместо этого.

Если Поликрану должны быть нанесены повреждения, пока на нем есть жетон +1/+1, предотвратите те повреждения и удалите такое же количество жетонов +1/+1 с Поликрана.

{1} {B} {G}: Поликран дерется с другим целевым существом.

Побег — {4} {B} {G}, изгоните шесть других карт из вашего кладбища.

- Если количество повреждений, которые должны быть нанесены Поликрану, превышает количество жетонов +1/+1 на нем, то все повреждения предотвращаются, но и все жетоны удаляются. Чаще всего это приводит к тому, что выносливость Поликрана становится равна 0, и он отправляется на кладбище своего владельца.
 - Если Поликрану наносятся повреждения, которые не могут быть предотвращены, то повреждения наносятся одновременно с тем, как с него удаляется такое же количество жетонов +1/+1, и до того, как игра проверяет смертельные повреждения.
 - Если к моменту разрешения активируемой способности Поликрана целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Если Поликрана к этому моменту уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.
-

Порождение Фарики

{3} {B}

Существо — Горгона

3/4

Побег — {5} {B}, изгоните три другие карты из вашего кладбища. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побег.)*

Порождение Фарики совершает Побег с двумя жетонами +1/+1 на нем. Когда оно выходит на поле битвы таким образом, каждый оппонент жертвует не являющееся Горгоной существо.

- При разрешении срабатывающей способности следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, тот игрок, чей ход идет) выбирает существо под своим контролем, затем остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные существа жертвуются одновременно.

Последняя Вспышка

{2} {R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо или чары.

Последняя Вспышка наносит 5 повреждений целевому существу.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо или чары для разыгрывания Последней Вспышки. Вы не можете разыграть ее, не пожертвовав перманент, и не можете пожертвовать дополнительные перманенты.
- Последняя Вспышка не производит дополнительных эффектов, если вы пожертвуете чары существо.

Предательское Благословение

{2} {B}

Чары

Когда Предательское Благословение выходит на поле битвы, возьмите три карты.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы теряете 1 жизнь.

Когда Предательское Благословение становится целью заклинания или способности, пожертвуйте его.

- Способность, срабатывающая, когда игрок разыгрывает заклинание, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
 - Если вы разыгрываете заклинание, которое делает целью Предательское Благословение, то выбираете, потеряете вы 1 жизнь до или после того, как пожертвуете его. Вы теряете 1 жизнь, даже если сначала его жертвуете.
-

Предвестие Предательства

{3} {R}

Волшебство

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

Ускорение до конца хода. Предскажите 1.

- Целью Предвестия Предательства 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.
 - Если к моменту разрешения Предвестия Предательства целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 1.
-

Проблеск Судьбы

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо или чары, затем верните его (их) на поле битвы под контролем его (их) владельца.

- После того как изгнанный перманент возвращается, он считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым был раньше. Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Снаряжение, прикрепленное к изгоняемому перманенту, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
 - Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
 - Если Аура кладется на поле битвы без разыгрывания, то игрок, который будет контролировать эту Ауру, выбирает, что она будет зачаровывать в момент возвращения на поле битвы. Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, ничего не делает целью (так что, например, ее можно прикрепить к перманенту оппонента с Порчеустойчивостью), но ее способность зачаровывания накладывает ограничения на то, к чему ее можно прикрепить. Если допустимого объекта, к которому можно было бы легально прикрепить Ауру, нет, то она остается в той зоне, где находилась до этого.
-

Проповедник Зари

{2} {W}

Чары Существо — Человек Священник

2/3

Каждый раз, когда умирает существо, если к нему была прикреплена Аура под вашим контролем, верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более 2 из вашего кладбища в вашу руку.

- Способность Проповедника Зари может сделать целью карту, чья смерть вызвала срабатывание способности (если конвертированная мана-стоимость той карты не более 2).

- Способность Проповедника Зари срабатывает, когда умирает существо под контролем любого игрока, если к нему была прикреплена Аура под вашим контролем.
- Если Проповедник Зари умирает, когда он сам зачарован Аурой под вашим контролем, то его способность срабатывает.
- Если Проповедник Зари умирает одновременно с другим существом, зачарованным Аурой под вашим контролем, то его способность срабатывает.
- Если в мана-стоимости находящейся на кладбище карты есть {X}, то он считается равным 0.

Пророчество Медомая

{1}{U}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после IV.)

I — Предскажите 2.

II — Выберите имя карты.

III — Когда вы разыгрываете заклинание с выбранным именем в первый раз в этом ходу, возьмите две карты.

IV — Посмотрите верхнюю карту библиотеки каждого из игроков.

- Если способность третьей главы разрешается, когда для способности второй главы каким-то образом не выбрано имя карты, то она создает отложенную срабатывающую способность, которая не может сработать, даже если вы разыграете заклинание без имени.

Прядильщица Судеб

{1}{G}

Чары Существо — Человек

2/3

Заклинания существ и чар под вашим контролем не могут быть отменены.

{3}{G}: целевая земля под вашим контролем до конца хода становится существом X/X Элементаль с Пробивным ударом и Ускорением, где X — количество чар под вашим контролем. При этом она остается землей.

- Первая способность Прядильщицы Судеб действует, только когда она находится на поле битвы. Пока она является заклинанием, ее можно отменить.
- Заклинание, которое не может быть отменено, все равно может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, неотменяемое заклинание не отменяется, но пытавшееся его отменить заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- Значение X определяется только при разрешении активируемой способности Прядильщицы Судеб. После этого базовая сила и выносливость существа не изменяются в течение хода, даже если меняется число чар под вашим контролем.

- Если вы активируете способность Прядильщицы Судеб несколько раз за ход, то значение X может каждый раз быть разным. Если вы выбираете целью одну и ту же землю несколько раз, то применяется последний эффект (и последнее значение X).
- Активируемая способность Прядильщицы Судеб не разворачивает ставшую существом землю.
- Если к моменту разрешения активируемой способности Прядильщицы Судеб под вашим контролем нет чар, то земля становится существом 0/0 и отправляется на кладбище своего владельца, если какой-то еще эффект не увеличивает ее выносливость.

Расколотое Небо

{2} {W} {W}

Волшебство

Каждый игрок, контролирующий существо с силой 4 или больше, берет карту. Затем уничтожьте все существа.

- Расколотое Небо уничтожает все существа, даже если ни один из игроков не берет карту.
- Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как каждый игрок, к которому это относится, берет карту, и моментом, когда уничтожаются все существа.

Рената, Призванная на Охоту

{2} {G} {G}

Легендарные Чары Существо — Полубог

*/3

Сила Ренаты равна вашей Преданности зеленому.
(Каждый символ {G} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности зеленому.)

Каждое другое существо под вашим контролем выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на нем.

- Способность, определяющая значение силы Ренаты, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Если существо под вашим контролем обычно выходит на поле битвы без жетонов +1/+1, то вторая способность Ренаты заставляет его выйти на поле битвы с одним жетоном +1/+1.
- Существо, выходящее на поле битвы одновременно с Ренатой, не получит дополнительный жетон +1/+1.

Рост Гидры

{2} {G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Рост Гидры выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на зачарованное существо.

В начале вашего шага поддержки удвойте количество жетонов +1/+1 на зачарованном существе.

- Если Рост Гидры покидает поле битвы до того, как разрешается его срабатывающая при выходе на поле битвы способность, то существо, которое он зачаровывал последним, получит жетон +1/+1.
- Чтобы удвоить количество жетонов +1/+1 на существе, положите на него жетоны +1/+1, количество которых равняется числу уже имеющихся на нем таких жетонов. Другие карты, взаимодействующие с эффектами помещения жетонов, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

Серый Торговец из Асфодели

{3} {B} {B}

Существо — Зомби

2/4

Когда Серый Торговец из Асфодели выходит на поле битвы, каждый оппонент теряет X жизней, где X — ваша Преданность черному. Вы получаете столько жизней, сколько их было потеряно таким образом.

(Каждый символ {B} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности черному.)

- Количество жизней, которое вы получаете, зависит от общего количества потерянных жизней, а не просто от значения X.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» каждая команда соперников теряет количество жизней, равное X, умноженному на два.

Сетесская Поборница

{2} {G}

Существо — Человек Воин

1/3

Созвездие — Каждый раз, когда чары выходят на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на Сетесскую Поборницу и возьмите карту.

- Если Сетесская Поборница покидает поле битвы после того, как ее способность сработала, то вы все равно берете карту, хоть и не сможете положить жетон +1/+1 на Сетесскую Поборницу.
-

Сетесская Подготовка

{1}{G}

Чары — Аура

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Сетесская Подготовка выходит на поле битвы, возьмите карту.

Зачарованное существо получает +1/+0 и имеет

Пробивной удар.

- Если к моменту разрешения Сетесской Подготовки существо, которое должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.

Сиона, Капитан «Пилея»

{1}{G}{W}

Легендарное Существо — Человек Солдат

2/2

Когда Сиона, Капитан «Пилея» выходит на поле битвы, посмотрите семь верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту Ауры и положить ее в вашу руку.

Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

Каждый раз, когда Аура под вашим контролем прикрепляется к существу под вашим контролем, создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек Солдат.

- Последняя способность Сионы срабатывает каждый раз, когда Аура выходит на поле битвы прикрепленной к существу под вашим контролем, и каждый раз, когда Аура на поле битвы, прикрепленная к другому объекту, становится прикрепленной к существу под вашим контролем. Она не срабатывает, если какой-либо эффект пытается прикрепить Ауру к существу, которое она уже зачаровывает.
 - Если к Сионе прикрепляется Аура, которая дает над ней контроль другому игроку, тот игрок будет контролировать срабатывающую способность, создающую Солдата.
 - Если к Сионе прикрепляется Аура, которая заставляет ее потерять все способности, то последняя способность Сионы не срабатывает.
 - Если к не являющемуся существом перманенту под вашим контролем прикрепляется Аура, которая заставляет его стать существом, то последняя способность Сионы срабатывает. Если к существу не под вашим контролем прикрепляется Аура, которая заставляет его стать существом под вашим контролем, то последняя способность Сионы срабатывает. Если к существу под вашим контролем прикрепляется Аура, которая заставляет его перестать быть существом или перестать быть под вашим контролем, то последняя способность Сионы не срабатывает.
-

Сирена Погребальной Песни

{1} {U}

Существо — Сирена

1/3

Миг

Полет

Когда Сирена Погребальной Песни выходит на поле битвы, целевое существо под контролем оппонента получает -X/-0 до конца хода, где X — ваша Преданность синему. *(Каждый символ {U} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности синему.)*

- Значение X определяется только при разрешении срабатывающей способности. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется ваша Преданность синему.

Сказитель Племени Лагонна

{3} {W}

Существо — Кентавр Советник

3/4

Когда Сказитель Племени Лагонна выходит на поле битвы, вы можете положить целевую карту чар из вашего кладбища на верх вашей библиотеки. Если вы это делаете, вы получаете количество жизней, равное ее конвертированной мана-стоимости.

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

Скофский Военачальник

{4} {R}

Существо — Минотавр Воин

4/5

{R}, пожертвуйте другое существо или чары: Скофский Военачальник получает +1/+0 и Угрозу до конца хода. *(Он не может быть заблокирован менее чем двумя существами.)*

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

Скофский Лабиринт

Земля

{T}: добавьте {C}.

{4}, {T}: удалите из боя целевое атакующее или блокирующее существо.

- Существо, удаленное из боя Скофским Лабиринтом, остается повернутым, если оно было повернутым.

- Если из боя удаляется блокирующее существо, то существо, которое оно блокировало, остается заблокированным. Если у того существа нет Пробивного удара, оно не нанесет боевые повреждения.
- Как только существо атаковало или заблокировало, оно остается атакующим или блокирующим существом до шага завершения боя включительно, если только его не удалить из боя (Скофским Лабиринтом или подобным эффектом).

Скофский Страж Лабиринта

{3} {R}

Существо — Минотавр Воин

3/4

{1}: Скофский Страж Лабиринта получает +1/-1 до конца хода.

Каждый раз, когда другое существо становится целью способности земли с именем Скофский Лабиринт под вашим контролем, вы можете заставить Скофского Стража Лабиринта драться с тем существом. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

- Способность, срабатывающая, когда существо становится целью способности, разрешается до способности, вызвавшей ее срабатывание. Она разрешится, даже если та способность будет отменена или существо перестанет быть легальной целью.
- Если Скофский Страж Лабиринта или ставшее целью Скофского Лабиринта существо покидает поле битвы, то оставшееся существо не получит и не нанесет повреждений.

Служительница Недугов

{2} {B} {G}

Существо — Человек Священник

2/3

Когда Служительница Недугов выходит на поле битвы, положите две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище, затем вы можете вернуть карту перманента из вашего кладбища в вашу руку.

- Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker'ов.
- Карта, которую вы возвращаете при помощи способности Служительницы Недугов, может быть одной из тех, что вы при помощи ее способности только что положили на ваше кладбище. Так происходит потому, что способность не делает целью возвращаемую карту.

Сны Подземелья

{B} {B} {B}

Чары

Каждый раз, когда оппонент берет карту, Сны Подземелья наносят 1 повреждение тому игроку.

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

Соленоводный Гигант

{6} {U}

Существо — Гигант

5/6

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

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Соленоводный Гигант). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Способность снижения стоимости снижает только немаркированную часть стоимости Соленоводного Гиганта. Цветную ману оплатить придется в любом случае.
- Как только вы объявляете, что разыгрываете заклинание, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, никто из оппонентов не сможет изменить то, на сколько снижается стоимость Соленоводного Гиганта.

Солнцегривый Пегас

{3} {W}

Существо — Пегас

2/3

Полет

{1} {W}: Солнцегривый Пегас получает

Бдительность и Цепь жизни до конца хода.

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

Стирание Ашиока

{2} {U} {U}

Чары

Миг

Когда Стирание Ашиока выходит на поле битвы, изгоните целевое заклинание.

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания с таким же именем, как у изгнанной карты.

Когда Стирание Ашиока покидает поле битвы, верните изгнанную карту в руку ее владельца.

- Изгнанное заклинание не отменяется, но оно не разрешается. Этот эффект действует и на заклинания, которые не могут быть отменены.
- Если Стирание Ашиока покидает поле битвы до разрешения своей срабатывающей при выходе на поле битвы способности, то его последняя способность сработает и разрешится, но ничего не

сделает, а затем его срабатывающая при выходе на поле битвы способность изгонит целевое заклинание до конца партии.

- Если изгнанной карты нет (например, изгнанное заклинание было копией другого заклинания или заклинанием командира, который перешел в зону командования в формате «Командир»), или если изгнанная карта каким-то образом покинула изгнание, то Стирание Ашиока не сможет запретить игрокам разыгрывать какие-либо заклинания.

Стражник Подземного Царства (*карта из тематических бустеров*)

{3} {B} {B}

Существо — Скелет Солдат

4/5

Каждый раз, когда Стражник Подземного Царства атакует, изгоните целевую карту существа из вашего кладбища.

Когда Стражник Подземного Царства умирает, положите все изгнанные им карты на поле битвы.

- Стражник Подземного Царства может атаковать, даже если у вас на кладбище нет карты существа для изгнания.
- Если вы получаете контроль над Стражником Подземного Царства другого игрока, а затем он умирает, вы кладете изгнанные им карты на поле битвы под вашим контролем.
- Если Стражник Подземного Царства покидает поле битвы, не умирая, то изгнанные им карты существ остаются в изгнании до конца партии. Если Стражник Подземного Царства позже вернется на поле битвы, он будет новым объектом, никак не связанным с теми существами, что были изгнаны.
- Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все не принадлежащие вам перманенты, которых вы контролируете при помощи эффекта Стражника Подземного Царства, изгоняются.

Стражница Прикованного

{1} {R} {G}

Существо — Минотавр Воин

4/4

Пробивной удар

Стражница Прикованного не может атаковать, если вы не контролируете другое существо с силой 4 или больше.

- После того как Стражница Прикованного атаковала, она останется атакующей, даже если у вас под контролем больше не будет другого существа с силой 4 или больше.
 - Если у вас под контролем две Стражницы Прикованного, то каждая выполняет условие для другой, и обе могут атаковать.
-

Страшная Апатия

{2} {W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать.

{2} {W}: изгоните зачарованное существо.

- Изгоняемое существо — это существо, которое зачаровывает Страшная Апатия в момент разрешения ее последней способности.
- Если Страшная Апатия покидает поле битвы, пока ее последняя способность находится в стеке, то изгоняется перманент, который Страшная Апатия зачаровывала до того, как покинуть поле битвы, даже если этот перманент больше не является существом.

Судьбоносное Завершение

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Судьбоносное Завершение наносит 3 повреждения любой цели. Предскажите 1.

- Если к моменту разрешения Судьбоносного Завершения выбранная цель становится нелегальной, то заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 1.

Тактика Фаланги

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает +2/+1 до конца хода. Каждое другое существо под вашим контролем получает +1/+1 до конца хода.

- Если к моменту разрешения Тактики Фаланги целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Ни одно существо не получит +1/+1.

Тараника, Ветеран из Акроса

{1} {W} {W}

Легендарное Существо — Человек Солдат

3/3

Бдительность

Каждый раз, когда Тараника, Ветеран из Акроса атакует, разверните другое целевое существо под вашим контролем. До конца хода то существо имеет базовую силу и выносливость 4/4 и получает Неразрушимость.

- Целью срабатывающей способности Тараники может быть существо, которое уже развернуто. Оно все равно станет 4/4 и получит Неразрушимость.
- Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

- Любые эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость целевого существа, 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.
- Срабатывающая способность Тараники является обязательной. Если все ваши другие существа больше, чем 4/4, придется кого-то уменьшить на ход.

Тасса, Обитательница Глубин

{3} {U}

Легендарные Чары Существо — Бог

6/5

Неразрушимость

Пока ваша Преданность синему меньше пяти, Тасса не является существом.

В начале вашего заключительного шага изгоните не более одного другого целевого существа под вашим контролем, затем верните ту карту на поле битвы под вашим контролем.

{3} {U}: поверните другое целевое существо.

- Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана. Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
- Если вы получаете контроль над существом «до конца хода», то контролируете его во время вашего заключительного шага.
- Когда эффект возвращает изгнанную карту «под вашим контролем», вы после этого контролируете ее неопределенно долго. Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним. Если вы покидаете партию, то все не принадлежащие вам существа, которых вы контролируете при помощи эффекта Тассы, изгоняются.

Тектонический Гигант

{2} {R} {R}

Существо — Элементаль Гигант

3/4

Каждый раз, когда Тектонический Гигант атакует или становится целью заклинания под контролем оппонента, выберите одно —

- Тектонический Гигант наносит 3 повреждения каждому оппоненту.
- Изгоните две верхние карты вашей библиотеки. Выберите одну из них. Вы можете разыграть ту карту до конца вашего следующего хода.

- Способность, срабатывающая, когда существо становится целью заклинания, разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

- Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности после того, как срабатывающая способность разрешится, но до того, как это сделает заклинание, вызвавшее ее срабатывание.
- Если заклинание делает Тектонического Гиганта целью несколько раз, то его способность срабатывает только единожды.
- Вы выбираете, какую из изгнанных карт сможете разыграть, пока способность разрешается. Вы не можете подождать и сделать выбор позже. Вторая карта остается в изгнании.
- Тектонический Гигант не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанную карту. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если вы изгнали карту земли, то можете разыграть ее только во время 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 выбранную изгнанную карту, она остается в изгнании вместе с не выбранной картой.

Тимарет Созывает Мертвых

{2} {B}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)

I, II — Положите три верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище. Затем вы можете изгнать карту существа или чар из вашего кладбища. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

III — Вы получаете X жизней и предсказываете X, где X — количество Зомби под вашим контролем.

- Карта, которую вы изгоняете с помощью способностей первых двух глав, может быть одной из тех, что вы только что положили на ваше кладбище.
 - При разрешении способностей первых двух глав вы не можете изгнать несколько карт, чтобы создать несколько Зомби.
 - Если при разрешении способности третьей главы значение X больше числа карт в вашей библиотеке, то вы просматриваете всю библиотеку и складываете ее в любом порядке. Вы получаете количество жизней, равное полному значению X.
-

Тимарет, Избранный в Смерти

{B} {B}

Легендарные Чары Существо — Полубог

2/*

Выносливость Тимарета равна вашей Преданности черному. *(Каждый символ {B} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности черному.)*

{1} {B}: изгоните не более двух целевых карт из кладбищ. Вы получаете 1 жизнь за каждую карту существа, изгнанную таким образом.

- Способность, определяющая значение выносливости Тимарета, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.
- Поскольку повреждения остаются отмеченными на существах и удаляются только в конце хода, несмертельные повреждения, нанесенные Тимарету, могут оказаться смертельными, если позже в том же ходу снизится ваша Преданность черному.

Трикс, Внезапный Шторм

{3} {U} {U}

Легендарное Существо — Элементаль Гигант

4/5

Миг

Полет

Разыгрываемые вами заклинания с конвертированной мана-стоимостью 5 или больше стоят на {1} меньше и не могут быть отменены.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Трикс). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
 - Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение.
 - Последняя способность Трикса не применяется к нему самому, пока он является заклинанием.
 - Заклинания с конвертированной мана-стоимостью 5 или больше под вашим контролем могут быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, ваше заклинание не отменяется, но пытавшееся его отменить заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
 - Если Трикс выходит на поле битвы, когда в стеке находится разыгранное вами заклинание с конвертированной мана-стоимостью 5 или больше, то заклинание не может быть отменено, хоть вы и не получите скидку в {1}.
 - Игроки не могут попытаться избавиться от Трикса, чтобы поднять стоимость заклинания, которое вы разыгрываете, но могут от него избавиться, чтобы их заклинания и способности могли отменять ваши заклинания.
-

Тритон, Наездник Волн
{3} {U}
Существо — Мерфолк Чародей
3/3
Созвездие — Каждый раз, когда чары выходят на поле битвы под вашим контролем, Тритон, Наездник Волн получает Полет до конца хода.

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

Триумф Анакса
{2} {R}
Чары — Сага
(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после IV.)
I, II, III — До конца хода целевое существо получает Пробивной удар и +X/+0, где X — количество жетонов знаний на Триумфе Анакса.
IV — Целевое существо под вашим контролем дерется не более чем с одним целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

- Значение X для первых трех глав определяется только при разрешении способности каждой главы. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется количество жетонов знаний на Триумфе Анакса.
- Если на момент разрешения способности последней главы любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.

Триумфальный Рывок
{3} {W}
Мгновенное заклинание
Уничтожьте целевое существо с силой 4 или больше.
Вы получаете 3 жизни.

- Если к моменту разрешения Триумфального Рывка целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите 3 жизни.
-

Удильщица Грез
{2} {W} {W} {U} {U}
Существо — Сфинкс
3/5

Полет, Цепь жизни
Каждый раз, когда вы берете карту, Удильщица Грез получает +1/+0 до конца хода.
Каждый раз, когда Удильщица Грез атакует, возьмите карту.
Сбросьте карту: Удильщица Грез получает Порчеустойчивость до конца хода. Поверните ее.

- Вторая срабатывающая способность Удильщицы Грез разрешается до объявления блокирующих. Обычно это вызывает срабатывание первой срабатывающей способности, и она также разрешается до объявления блокирующих.
- Вы можете активировать последнюю способность Удильщицы Грез, даже если она уже повернута. Она все равно получит Порчеустойчивость до конца хода.

Ужас Горы Велус *(карта из тематических бустеров)*
{5} {R} {R}
Существо — Дракон
5/5

Полет, Двойной удар
Когда Ужас Горы Велус выходит на поле битвы, существа под вашим контролем получают Двойной удар до конца хода.

- Несколько способностей Двойного удара у одного и того же существа объединяются.
- Срабатывающая способность действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получают Двойной удар.

Уро, Титан Гнева Природы
{1} {G} {U}
Легендарное Существо — Старейшина Гигант
6/6
Когда Уро выходит на поле битвы, пожертвуйте его, если только он не совершил Побег.
Каждый раз, когда Уро выходит на поле битвы или атакует, вы получаете 3 жизни и берете карту, затем вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы.
Побег — {G} {G} {U} {U}, изгоните пять других карт из вашего кладбища. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побега.)*

- Первая способность Уро заставляет вас пожертвовать его, если вы его не разыгрывали, или если разыграли, используя любое разрешение, кроме способности Побега.

- Вторая способность Уро срабатывает, когда он выходит на поле битвы, даже если он не совершил Побег.
- Эффект Уро 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 вашу землю за ход.

Утащить в Подземное Царство
 $\{2\} \{B\} \{B\}$
 Мгновенное заклинание
 Разыгрывание этого заклинания стоит на $\{X\}$
 меньше, где X — ваша Преданность черному.
*(Каждый символ $\{B\}$ в мана-стоимости
 перманентов под вашим контролем идет в счет
 вашей Преданности черному.)*
 Уничтожьте целевое существо.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Утащить в Подземное Царство). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Способность снижения стоимости снижает только немаркированную часть стоимости заклинания «Утащить в Подземное Царство». Цветную ману оплатить придется в любом случае.
- Как только вы объявляете, что разыгрываете заклинание, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, никто из оппонентов не сможет изменить то, на сколько снижается стоимость заклинания «Утащить в Подземное Царство».

Хваткий Гигант (карта из тематических бустеров)
 $\{5\} \{W\}$
 Существо — Гигант
 5/7
 Бдительность
 Каждый раз, когда Хваткий Гигант становится
 заблокирован существом, изгоните то существо до
 тех пор, пока Хваткий Гигант не покинет поле битвы.

- Если Хваткого Гиганта блокирует несколько существ, то его способность сработает по одному разу за каждое из тех существ.
- Хваткий Гигант не становится незаблокированным, когда блокирующие его существа изгоняются. Если у него нет Пробивного удара, то он не нанесет боевых повреждений.
- Если Хваткий Гигант покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, то блокирующее существо не изгоняется.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана.

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

Химера Рассвета

{3}{W}{W}

Существо — Химера

3/3

Разыгрывание этого заклинания стоит на {X}

меньше, где X — ваша Преданность белому.

*(Каждый символ {W} в мана-стоимости
перманентов под вашим контролем идет в счет
вашей Преданности белому.)*

Полет

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости (например, то, что дает Химера Рассвета). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Способность снижения стоимости снижает только немаркированную часть стоимости Химеры Рассвета. Цветную ману оплатить придется в любом случае.
- Как только вы объявляете, что разыгрываете заклинание, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, никто из оппонентов не сможет изменить то, на сколько снижается стоимость Химеры Рассвета.

Химера Трясущихся Деревьев *(карта из
тематических бустеров)*

{5}{G}{G}

Существо — Химера

8/5

Все существа, способные блокировать Химеру

Трясущихся Деревьев, блокируют ее.

Когда Химера Трясущихся Деревьев умирает,
возьмите три карты.

- Если существо по какой-то причине не может блокировать Химеру Трясущихся Деревьев (например, оно повернуто), то оно не блокирует. Если для того, чтобы то существо блокировало Химеру Трясущихся Деревьев, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать. То существо может блокировать любое другое существо или не блокировать вовсе.
- Если существо обязано блокировать двух или более различных существ, то контролирующий его игрок выбирает, какое существо блокировать.

Храмовый Воришка

{1}{B}

Существо — Человек Бродяга

2/2

Храмовый Воришка не может быть заблокирован
зачарованными существами или чарами существами.

- Когда существо уже заблокировало Храмового Воришку, вы не сможете сделать Храмового Воришку незаблокированным, сделав то существо зачарованным (или, в редких случаях, чарами существом).

Цепи Воспоминаний

{U}

Мгновенное заклинание

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

Предскажите 2.

- Если к моменту разрешения Цепей Воспоминаний целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете предсказать 2.

Цепляться за Прах

{B}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевую карту из кладбища. Если это была карта существа, вы получаете 3 жизни. В противном случае вы берете карту.

Побег — {3}{B}, изгоните пять других карт из вашего кладбища. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побега.)*

- Если к моменту разрешения заклинания «Цепляться за Прах» целевая карта становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите 3 жизни и не возьмете карту.
- Если изгнанная карта является картой существа, у которой также есть другой тип карты (например, чары существа), то вы получаете 3 жизни. Карту в этом случае вы не возьмете.
- Заклинание «Цепляться за Прах» может сделать целью одну из пяти карт, которые вы изгоняете, чтобы оплатить его стоимость Побега. В этом случае оно не разрешится.

Чарующая Лира

{3}

Артефакт

Вы можете решить не разворачивать Чарующую Лиру во время вашего шага разворота.

{X}, {T}: поверните целевое существо с силой не более X. Оно не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока, пока Чарующая Лира остается повернутой.

- Целью активируемой способности Чарующей Леры может быть существо, которое уже повернуто. То существо не развернется, пока Чарующая Лира останется повернутой.
- Если Чарующая Лира покидает поле битвы, то она больше не является повернутой, так что существо сможет разворачиваться, как обычно.
- Если Чарующая Лира становится развернутой до того, как разрешается ее активируемая способность, то целевое существо повернется, но сможет развернуться как обычно. Это так, даже

если Чарующая Лира снова становится повернутой до того, как активируемая способность разрешается.

- Если к моменту разрешения способности Чарующей Леры целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Существо не поворачивается и может разворачиваться, как обычно.
- Если сила целевого существа увеличивается после того, как разрешилась способность Чарующей Леры, то эффект продолжает на него действовать, и существо не разворачивается.
- Когда Чарующая Лира перестает быть повернутой, существо не разворачивается немедленно.

Шаманка, Творительница Грез

{5} {R}

Чары Существо — Минотавр Шаман

5/4

В начале вашего заключительного шага вы можете заплатить {2} {R} и пожертвовать не являющийся землей перманент. Если вы это делаете, показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока не покажете не являющуюся землей карту перманента. Положите ту карту на поле битвы, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Шаманку, Творительницу Грез можно пожертвовать для оплаты стоимости ее собственной срабатывающей способности.
- Разрешая способность Шаманки, Творительницы Грез, вы не можете заплатить {2} {R} несколько раз или пожертвовать несколько перманентов.
- Вы не можете заплатить {2} {R}, но не пожертвовать не являющийся землей перманент, и наоборот. Стоимость необходимо оплатить целиком или не платить вовсе.
- Если в вашей библиотеке не осталось не являющихся землей карт, вы просто кладете все ее карты в случайном порядке и продолжаете играть.

Эвтропия, Дважды Избранная

{1} {G} {U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

2/2

Созвездие — Каждый раз, когда чары выходят на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на целевое существо. То существо получает Полет до конца хода.

- Целью способности Эвтропии может быть существо, у которого уже есть Полет. Оно все равно получит жетон +1/+1. Несколько способностей Полета у одного и того же существа объединяются.
 - Если на поле битвы под вашим контролем выходят чары существо, то способность Эвтропии может сделать его целью.
 - Эвтропия может быть целью своей собственной срабатывающей способности.
-

Эйдолон Воспрещения

{1}{W}

Чары Существо — Дух

2/1

Первый удар

Активация способностей верности planeswalker'ов

под контролем ваших оппонентов стоит на {1}

больше.

- Эйдолон Воспрещения не заменяет стоимость активации способностей верности, оплачиваемую в жетонах верности, и не заставляет тратить на них больше верности. Он просто добавляет мановую часть к стоимости активации способности.
- Активация способностей верности стоит больше только на {1}, сколько бы жетонов верности ни стоила их активация.

Эйдолон Ненависти

{B}

Чары Существо — Дух

1/2

Цепь жизни

Каждый раз, когда умирает зачарованное существо,

возьмите одну карту за каждую Ауру, бывшую

прикрепленной к нему под вашим контролем.

- Если Эйдолон Ненависти умирает одновременно с одним или несколькими зачарованными существами, то его последняя способность срабатывает за каждое из тех существ. Это относится и к самому Эйдолону Ненависти, если он зачарован.
- Если Аура под вашим контролем уничтожается одновременно с существом, которое она зачаровывает, то срабатывающая способность Эйдолона Ненависти учитывает ту Ауру при определении того, сработает ли способность и сколько карт вы возьмете.

Элспет Превозмогает Смерть

{3}{W}{W}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний. Пожертвуйте после III.)

I — Изгоните целевой перманент под контролем оппонента с конвертированной мана-стоимостью 3 или больше.

II — До вашего следующего хода разыгрывание вашими оппонентами не являющихся существами заклинаний стоит на {2} больше.

III — Верните целевую карту существа или planeswalker'a из вашего кладбища на поле битвы.

Положите на нее один жетон +1/+1 или жетон верности.

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

- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости (например, от второй главы этой Саги), затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Эффект второй главы продолжает действовать до вашего следующего хода, даже если эта Сага до этого покинет поле битвы.
- Вы выбираете, какой жетон положить на возвращенный перманент, после того как он выходит на поле битвы. Вы можете положить жетон +1/+1 на planeswalker'a или жетон верности на существо, но обычно это ни к чему не приводит.
- Если в игре с участием более двух игроков вы покидаете партию после того, как способность второй главы этой Саги разрешится, но до начала вашего следующего хода, то эффект способности продлится до того момента, когда должен был бы начаться ваш следующий ход. Он не заканчивается сразу, когда вы покидаете партию, но и не длится бесконечно.

Элспет, Бесстрашная Героиня (*карта из колоды Planeswalker'a*)

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

Легендарный Planeswalker — Элспет

5

+2: положите один жетон +1/+1 на каждое из не более двух целевых существ.

−2: найдите в вашей библиотеке и/или на вашем кладбище карту с именем Солнечный Гоплит и положите ее на поле битвы. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

−8: до конца хода существа под вашим контролем получают Полет и +X/+X, где X — ваша Преданность белому.

- Значение X определяется только при разрешении последней способности Элспет. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется ваша Преданность белому.
- Последняя способность Элспет действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +X/+X и Полет.

Элспет, Противница Солнца

{2}{W}{W}

Легендарный Planeswalker — Элспет

5

−1: не более двух целевых существ под вашим контролем получают по +2/+1 до конца хода.

−2: создайте две фишки существа 1/1 белый Человек Солдат.

−3: вы получаете 5 жизней.

Побег — {4}{W}{W}, изгоните четыре другие карты из вашего кладбища. (*Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Побега.*)

- Если вы активируете способность верности Элспет, она попадает на ваше кладбище и совершает Побег в одном и том же ходу, то она будет новым перманентом. Несмотря на то что она представлена одной и той же картой, вы сможете снова активировать любую из ее способностей верности.

Эреб, Жестокосердный

{3} {B}

Легендарные Чары Существо — Бог

5/6

Неразрушимость

Пока ваша Преданность черному меньше пяти,

Эреб не является существом.

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, вы можете заплатить 2 жизни.

Если вы это делаете, возьмите карту.

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

- При разрешении срабатывающей способности Эреба вы не можете заплатить больше 2 жизней, чтобы взять больше одной карты.
- Если Эреб умирает одновременно с одним или несколькими существами под вашим контролем, то его срабатывающая способность срабатывает за каждое из тех существ.
- Последняя способность Эреба может сделать целью существо, которое вы пожертвуете, чтобы оплатить ее стоимость. В этом случае способность не разрешится, но срабатывающая способность Эреба работает.

Яростное Вознесение

{2} {R}

Чары

В начале вашего заключительного шага, если вы контролируете существо с силой 4 или больше, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту, пока не изгоните другую карту с помощью Яростного Вознесения.

- Если вы не контролируете существо с силой 4 или больше, когда ваш заключительный шаг начинается, то способность Яростного Вознесения не срабатывает. Если у вас под контролем нет такого существа в момент разрешения способности, то она не производит эффекта. Однако это не обязательно должно быть одно и то же существо.
- Вне зависимости от того, сколько существ с силой не менее 4 есть под вашим контролем, способность Яростного Вознесения заставляет вас изгнать только одну карту.
- Эффект Яростного Вознесения не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанную карту. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.
- Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.

- Даже если Яростное Вознесение покидает поле битвы до того, как вы разыграли последнюю изгнанную карту, вы сможете разыграть ту карту, пока она остается в изгнании.

Magic: The Gathering, Magic, Терос, Гильдии Равники, Выбор Равники, Война Искры, Престол Элдраина, Колода Planeswalker'a и Колоды Planeswalker'ов являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2020 Wizards.