

Заметки к выпуску «Война Искры»

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

Дата внесения последних изменений: 22 апреля 2019 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск «Война Искры» содержит 264 карты (101 обычную, 80 необычных, 53 редких, 15 раритетных и 15 базовых земель), которые входят в бустеры, а кроме того — 10 карт, доступных только в колодах Planeswalker-ов выпуска «Война Искры», и 1 уникальную промо-карту (доступную в магазинах в рамках промо-кампании Buy-a-Box для «Войны Искры»).

Выпуск «Война Искры» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы, 3 мая 2019 года. С этого момента в Стандарте будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Иксалан», «Борьба за Иксалан», «Доминария», «Базовый выпуск 2019», «Гильдии Равники», «Выбор Равники» и «Война Искры».

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

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

Основная тема выпуска: Planeswalker-ы

В выпуске «Война Искры» разворачивается сражение между самыми могучими и знаменитыми персонажами *Magic*. В нем вы найдете более тридцати Planeswalker-ов! Многие из них вам уже знакомы, но есть и новые лица. Показывая, сколько персонажей участвует в сюжете, мы добавили по карте planeswalker-а в каждый из бустеров «Войны Искры». Planeswalker-ы бывают любой редкости, кроме обычной.

Кроме того, в этом выпуске представлен новый дизайн карт planeswalker-ов. В дополнение к одной или нескольким способностям верности, у каждой карты planeswalker-а есть дополнительная способность — она оказывает влияние на поле битвы, не задействуя верность.

Об-Никсилис, Искаженный Злобой

{3} {B} {B}

Легендарный Planeswalker — Никсилис

5

Каждый раз, когда оппонент берет карту, Об-Никсилис, Искаженный Злобой наносит тому игроку 1 повреждение.

–2: уничтожьте целевое существо. Контролирующий его игрок берет две карты.

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

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

- Некоторые карты упоминают «заклинания planeswalker-ов». В именах многих карт выпуска «Война Искры» упоминаются planeswalker-ы (например, Жестокость Об-Никсилиса), но это не заклинания planeswalker-ов. Заклинание planeswalker-а — это заклинание с типом карты planeswalker.

Новое действие с ключевым словом: Скопище

Орда Ужаса, неживая армия Никола Боласа, штурмует Равнику. *Скопище* — это новая механика, создающая и увеличивающая фишку Армия Зомби с жетонами +1/+1 на ней. Чем больше заклинаний со Скопищем вы разыграли, тем более грозной становится ваша орда!

Визирь Скорпиона

{2} {B}

Существо — Зомби Чародей

1/1

Когда Визирь Скорпиона выходит на поле битвы, используйте Скопище 1. *(Положите один жетон +1/+1 на Армию под вашим контролем. Если под вашим контролем нет Армии, то сначала создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби.)*

У фишек Зомби под вашим контролем есть

Смертельное касание.

Официальные правила для Скопища звучат так:

701.43. Скопище

701.43a Использовать Скопище N означает «Если под вашим контролем нет существа-Армии, создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби. Выберите существо-Армию под вашим контролем. Положите N жетонов +1/+1 на то существо».

701.43b Фраза «[подтип], которую вы скопили» относится к существу, которое вы выбрали, вне зависимости от того, получило оно жетоны или нет.

- Армия — это новый тип существа. Вы можете контролировать не являющуюся фишкой Армию (например, это будет существо со способностью Перевертыша) и, при помощи сочетания ряда других карт, вы можете контролировать несколько фишек Армии. Когда вам предписывается использовать Скопище, вы можете класть жетоны +1/+1 на любое из ваших существ-Армий, и каждый раз вы можете выбирать новое существо.
 - Если под вашим контролем нет Армии, то фишка Армия Зомби, которую вы создаете, выходит на поле битвы как существо 0/0. Любые способности, срабатывающие, когда существо с определенной силой выходит на поле битвы (например, способность Наставника Кротких), увидят эту фишку как выходящее на поле битвы существо 0/0, прежде чем она получит жетоны +1/+1.
 - Некоторые заклинания, предписывающие использовать Скопище, требуют выбрать цели. Если к моменту разрешения заклинания каждая из целей будет нелегальной, то заклинание не разрешается. Вы не сможете использовать Скопище.
 - Некоторые карты, предписывающие использовать Скопище, также дают бонусы «фишкам Зомби». Они действуют на все фишки, которые являются Зомби, а не только на Армию Зомби, полученную от использования Скопища.
-

Знакомая способность с ключевым словом: Распространение

Распространение возвращается, чтобы помочь дать отпор силам Боласа. Это увлекательный способ увеличить верность planeswalker-ов и эффективный метод как можно скорее получить возможность использовать их мощнейшие способности. Кроме того, таким образом можно значительно повысить количество жетонов +1/+1, чтобы сразиться силами Боласа, — или, может быть, присоединиться к ним.

Спорный План

{1}{U}

Волшебство

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

Возьмите карту.

Правила для Распространения изменились с тех пор, когда Распространение впервые появилось в блоке «Шрамы Мирродина». По правилам, которые действовали ранее, если у игрока или на перманенте было несколько типов жетонов, вы могли дать тому игроку или перманенту один жетон только одного из тех типов. По новым правилам вы даёте игроку или перманенту по одному жетону каждого из тех типов.

- Выпуск «Война Искры» не содержит способов дать жетоны игроку, но некоторые карты из других выпусков гласят, что игрок «получает» жетон определенного типа. Обратите внимание, что эмблемы не являются жетонами.
- Вы можете выбрать любой перманент, на котором есть жетоны, в том числе перманент под контролем оппонента. Вы не можете выбирать карты ни в одной другой зоне, кроме поля битвы, даже если на них есть жетоны.
- Вы не обязаны выбирать все перманенты и игроков, у которых есть жетоны, — выбирайте только те, на которые хотите добавить жетон. Поскольку «любое количество» — это в том числе и ноль, вы можете не выбрать ни одного перманента и ни одного игрока.
- Игроки могут отвечать на заклинания и способности, чьи эффекты включают Распространение. Но как только такое заклинание или способность начинает разрешаться, и контролирующий игрок выбирает, какие перманенты и игроки получают новые жетоны, отвечать уже поздно.
- Если заклинание или способность кладет жетоны на игрока или перманент, а затем предписывает вам использовать Распространение, то вы можете выбрать того игрока или перманент, и они получат еще по жетону того типа.
- Помещая жетоны верности на planeswalker-ов, вы не вызываете активацию их способностей верности.
- Некоторые заклинания, предписывающие использовать Распространение, требуют выбрать цели. Если к моменту разрешения заклинания каждая из целей будет нелегальной, то заклинание не разрешается. Вы не сможете использовать Распространение.

Знакомая механика: гибридная мана

Гибридные символы маны обозначают стоимость, которую можно оплатить любым из двух изображенных цветов. Например, за {b/r} можно заплатить либо {B}, либо {R}. Этот символ является одновременно и символом черной маны, и символом красной маны.

Анграта, Капитан Хаоса
{2} {b/r} {b/r}
Легендарный Planeswalker — Анграта
5

Существа под вашим контролем имеют Угрозу.
–2: Скопище 2. (Положите два жетона +1/+1 на Армию под вашим контролем. Если под вашим контролем нет Армии, то сначала создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби.)

- При разыгрывании заклинания или активации активируемой способности, в стоимость которой входят гибридные символы маны, вы должны выбрать, какого цвета ману использовать для оплаты каждого гибридного символа. Это делается тогда же, когда выбираются режимы или значение X, если оно есть в мана-стоимости. Например, вы должны выбрать, как вы оплатите разыгрывание Анграта, Капитана Хаоса: с помощью {2} {B} {B}, {2} {B} {R} или {2} {R} {R}.
- Каждый символ гибридной маны из двух цветов добавляет 1 к конвертированной мана-стоимости карты. Например, конвертированная мана-стоимость Анграта, Капитана Хаоса равна 4.
- Карта, в мана-стоимости которой есть гибридные символы маны, является картой каждого цвета, изображенного на этих символах, вне зависимости от того, какого цвета мана была потрачена на ее разыгрывание. Например, Анграта, Капитан Хаоса является одновременно черным и красным, даже если на его разыгрывание была потрачена только черная мана.
- Точно так же, цветовая принадлежность карты (используется в формате «Командир») всегда включает оба цвета, изображенных на символе гибридной маны на карте. Анграта, Капитана Хаоса нельзя положить в колоду, у командира которой цветовая принадлежность только черная, несмотря на то что его можно разыграть только за черную ману.

Цикл: Вековечные Боги

Боги Испытаний из мира Амонхет сильно изменились с тех пор, как мы видели их в последний раз. Эти четыре бога — а вместе с ними и Вепрь-Разрушитель из Равники — демонстрируют новый подход к божественной устойчивости.

Вековечная Богиня Окетра
{3} {W} {W}
Легендарное Существо — Зомби Бог
3/6
Двойной удар
Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, создайте одну фишку существа 4/4 черный Зомби Воин с Бдительностью.
Когда Вековечная Богиня Окетра умирает или попадает в изгнание с поля битвы, вы можете положить ее в библиотеку ее владельца третьей сверху.

- Если какой-либо из этих Богов покидает кладбище или изгнание, пока его последняя способность еще находится в стеке, то он остается в своей новой зоне, даже если та зона — тоже кладбище или изгнание.
- Если у владельца Бога две или меньше карты в библиотеке, то Бог, когда его последняя способность разрешается, кладется в низ той библиотеки.

- Если вы контролируете Бога другого игрока, когда он умирает, то вы решаете, класть ту карту в библиотеку ее владельца или нет.
- Если какой-либо эффект изгоняет Бога и сразу же возвращает его на поле битвы, то его последняя способность срабатывает, но не производит эффекта. Однако если эффект изгоняет его и должен вернуть на поле битвы когда-то позже, то способность Бога может до этого вернуть ту карту в библиотеку владельца. Если это происходит, то изгнавший Бога эффект уже не сможет его вернуть.
- В игре с участием более двух игроков, если вы кладете Бога другого игрока на поле битвы под вашим контролем, то он будет изгнан, когда вы покинете партию. Если бы все еще контролировали того Бога, то контролировали бы и его срабатывающую способность, но вы покинули партию, так что способность не разрешится, и карта останется в изгнании. Точно так же, если вы проигрываете партию одновременно с тем, как Бог другого игрока, которого вы положили на поле битвы, уничтожается, он остается на кладбище владельца.
- Если какой-либо из этих Богов должен умереть, и он является вашим командиром в игре в формате «Командир», вы можете вместо этого положить его в зону командования. Если вы спасаете таким образом вашего командира, то он не умирает, и вы не кладете его в библиотеку. То же самое верно и для изгнания.

Цикл: Триумф Стражей

Мы видели их сокрушительное поражение в выпуске *«Час Разрушения»*, а теперь видим триумф Стражей над врагами. Этот цикл заклинаний становится сильнее, если вы контролируете planeswalker-а соответствующего типа.

Триумф Джейса
 {2} {U}
 Волшебство
 Возьмите две карты. Если под вашим контролем есть planeswalker Джейс, возьмите три карты вместо этого.

- Наличие под вашим контролем соответствующего planeswalker-а проверяется только во время разрешения заклинания.
- Контроль над несколькими planeswalker-ами соответствующего типа не принесет вам никаких дополнительных преимуществ по сравнению с контролем одного planeswalker-а.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Агент Мантии Сумрака
 {1} {B}
 Существо — Человек Бродяга
 2/2
 Агент Мантии Сумрака не может быть заблокирован существами с силой 4 или больше.

- После того как существо с силой 3 или меньше заблокировало Агента Мантии Сумрака, изменение силы блокирующего существа не приведет к тому, что он станет незаблокированным.
-

Аджани, Великосердный

{2} {G} {W}

Легендарный Planeswalker — Аджани

5

Существа под вашим контролем имеют

Бдительность.

+1: вы получаете 3 жизни.

−2: положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем и один жетон верности на каждого другого planeswalker-а под вашим контролем.

- Если planeswalker под вашим контролем также является существом (вероятно, потому что это Гидеон), то при разрешении последней способности Аджани он получит и жетон +1/+1, и жетон верности.
- Если в момент разрешения своей последней способности Аджани почему-то является существом, то он получит жетон +1/+1.

Апофеоз Вечности

{X} {B} {B}

Волшебство

Уничтожьте не более трех целевых существ с выносливостью не более X. Если X равен 10 или больше, верните все карты существ из вашего кладбища на поле битвы.

- Целями Апофеоза Вечности могут быть до трех существ, выносливость каждого из которых не более X. Их суммарная выносливость может превышать значение X.
 - Если некоторые, но не все выбранные целями существа становятся нелегальными целями к моменту разрешения Апофеоза Вечности, то легальные цели все равно уничтожаются, а если X равен 10 или больше, вы все равно возвращаете карты на поле битвы.
 - Если некоторые или все цели остаются легальными, но не уничтожаются (например, у них есть Неразрушимость), то вы все равно возвращаете карты на поле битвы, если X равен 10 или больше.
 - Если вы выбрали целью принадлежащее вам существо, а X равен 10 или больше, то та карта будет в числе возвращенных на поле битвы.
 - Любые способности, срабатывающие, когда целевые существа умирают или существа возвращаются на поле битвы, будут положены в стек после того, как Апофеоз Вечности закончит разрешаться. Если идет ваш ход, то срабатывающие способности оппонентов разрешатся первыми, несмотря на то, что их существа умерли раньше, чем ваши вышли на поле битвы.
 - Вы можете разыграть Апофеоз Вечности, не выбирая целевых существ. Если X равен 10 или больше, вы просто вернете все карты существ из вашего кладбища на поле битвы. Однако если вы выберете цели и все эти цели станут нелегальными до разрешения заклинания, то заклинание не разрешится, и вы не положите карты на поле битвы.
-

Апофеоз Завета

{X} {R} {R}

Волшебство

Вы можете разыграть из вашего кладбища без уплаты их мана-стоимости не более одной целевой карты мгновенного заклинания и (или) не более одной целевой карты волшебства, конвертированная мана-стоимость каждой из которых не превышает X. Если разыгранная таким образом карта должна быть положена на ваше кладбище в этом ходу, изгоните ее вместо этого. Если X равен 10 или больше, скопируйте каждое из тех заклинаний дважды. Вы можете выбрать новые цели для тех копий.

- Когда Апофеоз Завета разрешается, вы сначала разыгрываете целевую карту мгновенного заклинания и (или) целевую карту заклинания волшебства в любом порядке. Затем, если X равен 10 или больше, вы копируете каждое из тех заклинаний дважды и кладете копии в стек в любом порядке. Копии разрешаются до того, как это сделают исходные заклинания.
- Двойная карта, являющаяся одновременно картой мгновенного заклинания и заклинания волшебства, может стать целью Апофеоза Завета два раза. Однако разыграть эту карту вы сможете только один раз. Второй раз ее разыграть не получится.
- Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
- Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете решить разыграть ее за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Изъятия Искры), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), то у копий будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
- Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями, то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели). То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны.
- Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копий. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии.
- Созданные Апофеозом Завета копии создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

Апофеоз Разрушения

{X} {G} {G}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке и (или) на кладбище карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более X и положите ее на поле битвы. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее. Если X равен 10 или больше, то существа под вашим контролем получают +X/+X и Ускорение до конца хода.

- Если в мана-стоимости карты существа в вашей библиотеке или на кладбище есть $\{X\}$, то он считается равным 0.
- Если X равен 10 или больше, то существо, которое вы только что положили на поле битвы, получит $+X/+X$ и Ускорение.
- Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы показываете карту существа, которое положите на поле битвы, и моментом, когда оно получит $+X/+X$ и Ускорение, если X равен 10 или больше. Любые способности, срабатывающие при его выходе на поле битвы, кладутся в стек уже после того, как существа под вашим контролем получат $+X/+X$ и Ускорение.
- Если вы не нашли карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более X , то существа под вашим контролем все равно получают $+X/+X$ и Ускорение до конца хода, если X равен 10 или больше.

Арканист Орды Ужаса

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

Существо — Зомби Чародей

1/3

Пробивной удар

Каждый раз, когда Арканист Орды Ужаса атакует, вы можете разыграть целевую карту мгновенного заклинания или волшебства с конвертированной мана-стоимостью, не превышающей значение силы Арканиста Орды Ужаса, из вашего кладбища без уплаты ее мана-стоимости. Если та карта должна быть положена на ваше кладбище в этом ходу, изгоните ее вместо этого.

- У карты мгновенного заклинания или волшебства, которую вы выбираете целью, конвертированная мана-стоимость не должна превышать значение силы Арканиста Орды Ужаса сразу после того момента, когда он атаковал. Любые способности, срабатывающие, когда существа под вашим контролем атакуют, к этому моменту еще не разрешаются.
- Если Арканист Орды Ужаса покидает поле битвы до разрешения его срабатывающей способности, то для определения того, является ли карта легальной целью, используется значение его силы на последний момент его пребывания на поле битвы.
- Если вы решаете разыграть карту, вы должны сделать это в процессе разрешения срабатывающей способности Арканиста Орды Ужаса. Вы не можете подождать и разыграть ее позже в этом ходу. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются, и заклинание разрешается до объявления блокирующих.
- Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете решить разыграть ее за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Изъятия Искры), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.
- Если в мана-стоимости карты есть $\{X\}$, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.

Арлинн, Голос Стаи

{4} {G} {G}

Легендарный Planeswalker — Арлинн

7

Каждое существо под вашим контролем, которое является Волком или Вервольфом, выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на нем.

–2: создайте одну фишку существа 2/2 зеленый Волк.

- Являющееся Волком или Вервольфом существо, которое должно было выйти на поле битвы без жетонов +1/+1, выходит на поле битвы с одним таким жетоном.
- Существо, которое одновременно является и Волком, и Вервольфом, получает от способности Арлинн только один дополнительный жетон +1/+1.
- Если Арлинн покидает поле битвы до разрешения своей последней способности (скорее всего, потому что у нее было только 2 жетона верности, когда вы ее активировали), то фишка Волка выйдет на поле битвы без жетона +1/+1.

Ашиок, Кромсатель Снов

{1} {u/b} {u/b}

Легендарный Planeswalker — Ашиок

5

Заклинания и способности под контролем ваших оппонентов не могут заставить контролирующих их игроков искать в своих библиотеках.

–1: целевой игрок кладет четыре верхние карты своей библиотеки на свое кладбище. Затем изгоните кладбище каждого оппонента.

- Заклинания и способности под контролем ваших оппонентов могут заставить других игроков искать в своих библиотеках, а заклинания и способности под вашим контролем могут заставить оппонентов искать в своих библиотеках.
 - Если эффект гласит «Вы можете найти в вашей библиотеке... Если вы это делаете, перетасуйте вашу библиотеку» или «Вы можете найти в вашей библиотеке... затем перетасуйте вашу библиотеку», то ваши оппоненты не могут выбрать искать в библиотеке, поэтому и тасовать ее не будут.
 - Если же эффект гласит «Найдите в вашей библиотеке... затем перетасуйте вашу библиотеку», то оппоненты перетасуют библиотеку, хоть и не смогут в ней ничего искать.
 - Эффекты, предписывающие оппонентам посмотреть или показать карты с верха своей библиотеки, будут работать. Способность действует только на эффекты со словами «находить» или «искать» во всех их грамматических формах.
 - Если целью последней способности Ашиока является оппонент, то карты, которые кладутся на его кладбище, будут в числе тех, что будут изгнаны способностью. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как карты кладутся на кладбище, и моментом, когда кладбища оппонентов изгоняются.
-

Башенный Огр

{3} {R}

Существо — Огр Воин

4/3

Захват

Когда Башенный Огр выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть другое существо с силой 4 или больше, то Башенный Огр наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

- Если вы не контролируете другое существо с силой 4 или больше непосредственно после выхода Башенного Огра на поле битвы, то его способность не срабатывает, даже если вы сразу же можете повысить силу существа. Если вы не контролируете другое существо с силой 4 или больше, когда способность разрешается, то ничего не происходит. Однако это не обязательно должно быть одно и то же существо.
 - Способность Башенного Огра не наносит больше 2 повреждений, если у вас под контролем больше одного другого существа с силой 4 или больше.
 - В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Башенного Огра заставляет команду соперников потерять 4 жизни.
-

Беспринципная Вампириша

{1} {B}

Существо — Вампир

2/1

{6} {B}: каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

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

Блюститель Рун Закона

{W}

Существо — Человек Солдат

1/2

{1}, {T}: поверните целевое существо с конвертированной мана-стоимостью 2 или больше.

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

Боевое Повышение

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо. То существо получает Первый удар до конца хода. Вы получаете 2 жизни.

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

Боевой Клич Гидеона (*только колода Planeswalker-a*)

{2} {W} {W}

Волшебство

Положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем. Вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Гидеон, Поклявшийся, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

- Вы можете разыграть Боевой Клич Гидеона, даже если не контролируете ни одного существа. Вы все равно сможете найти Гидеона.

Буйный Кронч

{2} {R}

Существо — Зверь

4/3

Буйный Кронч не может атаковать в одиночку.

- Буйный Кронч может быть объявлен атакующим, только если другое существо объявляется атакующим одновременно с ним. Когда он уже атакует, удаление второго существа не приведет к тому, что Буйный Кронч перестанет атаковать.
- Если вы контролируете несколько существ, которые не могут атаковать в одиночку, они могут атаковать вместе, даже если другие существа не атакуют.
- Несмотря на то что Буйный Кронч не может атаковать в одиночку, другие существа, объявленные атакующими вместе с ним, не обязаны атаковать того же игрока или planeswalker-a. Например, Буйный Кронч может атаковать оппонента, а другое существо — planeswalker-a под контролем того оппонента.
- Если существо, которое не может атаковать в одиночку, также должно атаковать, если может, то контролирующий его игрок должен атаковать им и другим существом, если это возможно.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» Буйный Кронч может атаковать вместе с существом под контролем вашего напарника, даже если из существ под вашим контролем больше никто не атакует.

Бунтари с Кольца Руин

{1} {R} {G}

Существо — Человек Берсерк

0/4

Ускорение

Каждый раз, когда Бунтари с Кольца Руин атакуют, они получают +X/+0 до конца хода, где X — наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем.

- Значение X определяется только при разрешении срабатывающей способности Бунтарей с Кольца Руин. После этого значение X не изменяется в течение хода, даже если меняется наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем.
- Если Бунтари с Кольца Руин являются единственным существом под вашим контролем в момент, когда их срабатывающая способность разрешается, то X будет равен их собственной силе. Если никакой другой эффект или жетон +1/+1 не поднял их силу выше 0, то ничего не происходит.

Вековечная Богиня Бонту

{3}{B}{B}

Легендарное Существо — Зомби Бог

5/6

Угроза

Когда Вековечная Богиня Бонту выходит на поле битвы, пожертвуйте любое количество других перманентов, затем возьмите столько же карт. Когда Вековечная Богиня Бонту умирает или попадает в изгнание с поля битвы, вы можете положить ее в библиотеку ее владельца третьей сверху.

- При разрешении первой срабатывающей способности Бонту вы можете выбрать для пожертвования ноль других перманентов.
- Если при пожертвовании других перманентов срабатывают какие-то способности, то те способности не помещаются в стек, пока вы не возьмете карты.
- Если вторая Вековечная Богиня Бонту выходит на поле битвы под вашим контролем, вы кладете одну из них на ваше кладбище до того, как успеете пожертвовать ее для срабатывающей способности новой Бонту.

Вековечная Богиня Окетра

{3}{W}{W}

Легендарное Существо — Зомби Бог

3/6

Двойной удар

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, создайте одну фишку существа 4/4 черный Зомби Воин с Бдительностью.

Когда Вековечная Богиня Окетра умирает или попадает в изгнание с поля битвы, вы можете положить ее в библиотеку ее владельца третьей сверху.

- Первая срабатывающая способность Окетры разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- В формате «Командир» на цветовую принадлежность командира не влияют слова в тексте карты, упоминающие цвета (например, «черный»). Если Вековечная Богиня Окетра является вашим командиром, в колоде не может быть карт с символами черной маны.

Вековечный Бог Кефнет

{2} {U} {U}

Легендарное Существо — Зомби Бог

4/5

Полет

Вы можете показывать первую карту, которую вы берете в каждом ходу, в момент ее взятия. Каждый раз, когда вы таким образом показываете карту мгновенного заклинания или волшебства, скопируйте ту карту, и вы можете разыграть копию. Разыгрывание той копии стоит на {2} меньше. Когда Вековечный Бог Кефнет умирает или попадает в изгнание с поля битвы, вы можете положить его в библиотеку его владельца третьим сверху.

- Очень важно показать первую карту, которую вы берете в каждом ходу (или выбрать не показывать ее) до того, как вы смешаете ее с другими картами в руке. Вы смотрите на взятую карту до того, как решаете, показывать ее или нет.
- Вы не обязаны показывать взятую карту, если не хотите получить ее копию.
- Если вы показываете карту таким образом, она остается показанной, пока не закончит разрешаться срабатывающая способность Кефнета.
- Вы можете показать и скопировать таким образом карту мгновенного заклинания или волшебства в любом ходу, если это первая карта, взятая вами в том ходу. Ход не обязательно должен быть вашим.
- Если вы берете несколько карт, это всегда расценивается как то, что вы последовательно берете отдельные карты. Например, если вы еще не взяли в этом ходу ни одной карты и разыгрываете заклинание, заставляющее вас взять три карты, вы берете их по одной. Только первую карту, взятую таким способом, можно показать и скопировать при помощи способности Кефнета.
- Если какой-либо эффект помещает карту вам в руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то карта не считается взятой.
- Вы можете разыграть копию только во время разрешения срабатывающей способности Кефнета. Если вы не хотите разыгрывать ее в этот момент (или не можете, например, потому что для нее нет легальных целей), то копия прекращает существование. Вы не сможете разыграть ее позже.
- Вы можете разыграть копию, если это копия заклинания волшебства, во время разрешения срабатывающей способности вне зависимости от того, чей идет ход и какая сейчас фаза.
- Если карта покидает вашу руку до того, как разрешается срабатывающая способность Кефнета, вы копируете ее, используя последнюю известную информацию.
- Копия создается в вашей руке и разыгрывается из руки.
- 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 способность Кефнета). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Если каким-то образом у вас под контролем оказалось несколько Вековечных Богов Кефнетов (например, один из них — это Двойник Искры), то вы можете показать взятую карту за любое количество их способностей. Способности по одной копируют эту карту, если это мгновенное заклинание или волшебство, и вы сможете разыграть каждую из этих копий. Каждая копия

разрешается до того, как вы разыгрываете следующую, и стоимость каждой копии снижается только на {2}.

Вековечный Бог Ронас

{3} {G} {G}

Легендарное Существо — Зомби Бог

5/5

Смертельное касание

Когда Вековечный Бог Ронас выходит на поле битвы, удвойте силу каждого другого существа под вашим контролем до конца хода. Те существа получают

Бдительность до конца хода.

Когда Вековечный Бог Ронас умирает или попадает в изгнание с поля битвы, вы можете положить его в библиотеку его владельца третьим сверху.

- Первая срабатывающая способность Ронаса действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не удвоят силу и не получат Бдительность.
 - Если какой-либо эффект предписывает вам «удвоить» силу существа, то существо получает +X/+0, где X — значение его силы на момент начала действия эффекта.
-

Вековечный Десятник

{1} {B}

Существо — Зомби

2/3

Вековечный Десятник выходит на поле битвы повернутым.

Каждый раз, когда Вековечный Десятник атакует, вы можете заплатить {2} {B}. Если вы это делаете, верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку.

- Вы не можете заплатить {2} {B} больше одного раза при каждом разрешении способности Вековечного Десятника.
-

Верный Глаз

{1} {G}

Мгновенное заклинание

Разверните целевое существо. Оно получает +1/+4 и

Захват до конца хода.

- Целью Верного Глаза может быть существо, которое уже развернуто. Оно все равно получит +1/+4 и Захват.
-

Вивьен, Заступница Диких Земель
{2} {G}
Легендарный Planeswalker — Вивьен
4

Вы можете разыгрывать заклинания существ, как будто у них есть Миг.
+1: не более одного целевого существа получает Бдительность и Захват до вашего следующего хода.
−2: посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Изгоните одну из них рубашкой вверх и положите остальные карты в низ вашей библиотеки в любом порядке. Пока та карта остается в изгнании, вы можете смотреть ее и можете разыграть ее, если это карта существа.

- Во время разрешения последней способности Вивьен вы должны изгнать одну из трех карт, даже если среди них нет карты существа. Вы можете смотреть изгнанную карту в любой момент, даже если это не карта существа.
- Разыгрывая изгнанную карту, вы должны следовать всем применимым разрешениям и ограничениям на время разыгрывания. Это означает, что если Вивьен покинет поле битвы, то вы не сможете разыграть заклинание существа, как будто у него есть Миг, если только вам не позволяет это сделать другой эффект.
- Как только вы разыграли карту существа, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее снова, если она снова будет изгнана.

Война в Равнике
{3} {W}
Волшебство
Изгоните все многоцветные перманенты.

- Обычно у земель нет цвета, даже если они способны производить ману нескольких цветов.

Волк Арлинн
{2} {G}
Существо — Волк
3/2
Волк Арлинн не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше.

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

Восставшие Горожане

{2} {W}

Существо — Человек

2/2

Каждый раз, когда другое существо или planeswalker под вашим контролем умирает, положите один жетон +1/+1 на Восставших Горожан.

- Если умирает planeswalker, который одновременно является существом, то способность Восставших Горожан срабатывает только один раз.
- Если Восставшие Горожане и другое существо под вашим контролем умирают одновременно (например, потому что им обоим были нанесены смертельные повреждения в бою), то Восставших Горожан не будет на поле битвы в момент разрешения их срабатывающей способности. Их нельзя спасти жетоном +1/+1, который должен был на них появиться.

Всемирное Торжество

{5} {G} {G}

Волшебство

Выберите четыре. Вы можете выбрать один и тот же режим несколько раз.

- Создайте одну фишку существа 2/2 Гражданин всех цветов.
 - Верните целевую карту перманента из вашего кладбища в вашу руку.
 - Используйте Распространение.
 - Вы получаете 4 жизни.
- Какие бы сочетания режимов вы ни выбрали, вы всегда следуете указаниям в том порядке, в котором они напечатаны на Всемирном Торжестве. Если какой-то режим выбран несколько раз, вы выполняете предписания этого режима соответствующее количество раз последовательно одно за другим.
 - Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker-ов.
 - Если второй режим выбран хотя бы один раз, и к моменту разрешения Всемирного Торжества каждая целевая карта перманента становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Не происходит ни один из выбранных режимов. Если часть целей становится нелегальными, но хотя бы одна из них легальна, вы делаете все, что можете сделать, не оказывая эффекта на нелегальные цели.

Вспышка Рала

{2} {U} {R}

Мгновенное заклинание

Вспышка Рала наносит 3 повреждения любой цели.

Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки.

Положите одну из них в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.

- Если к моменту разрешения Вспышки Рала целевой перманент или игрок становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не посмотрите две верхние карты вашей библиотеки.

- Если в вашей библиотеке всего одна карта, вы кладете ее в вашу руку. Вы не проиграете партию, если ваша библиотека пуста, до тех пор пока вам не надо будет взять карту из пустой библиотеки.
-

Вторжение в Город

{1}{U}{R}

Волшебство

Используйте Скопище X , где X — количество карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище. *(Положите X жетонов $+1/+1$ на Армию под вашим контролем. Если под вашим контролем нет Армии, то сначала создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби.)*

- Когда вы подсчитываете карты мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище, Вторжение в Город еще находится в стеке. Оно не считает само себя.
 - Если на вашем кладбище нет карт мгновенных заклинаний или волшебства, вы используете Скопище 0. Если под вашим контролем нет Армии, то вы создадите фишку существа 0/0 черная Армия Зомби, которая умрет после того, как Вторжение в Город закончит разрешаться.
 - Количество карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище подсчитывается только при разрешении Вторжения в Город.
 - Двойную карту, которая является и мгновенным заклинанием, и волшебством, Вторжение в Город посчитает только один раз.
-

Вторжение Орды Ужаса

{1}{B}

Чары

В начале вашего шага поддержки вы теряете 1 жизнь и используете Скопище 1. *(Положите один жетон $+1/+1$ на Армию под вашим контролем. Если под вашим контролем нет Армии, то сначала создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби.)*

Каждый раз, когда фишка Зомби под вашим контролем с силой 6 или больше атакует, она получает Цепь жизни до конца хода.

- Значение силы фишки Зомби проверяется только один раз, сразу после атаки. Любые способности, срабатывающие, когда существа под вашим контролем атакуют, к этому моменту еще не разрешаются.
 - Если позже в том же ходу значение силы фишки изменится, в том числе и тогда, когда вторая способность Вторжения Орды Ужаса еще находится в стеке, то это не приведет к тому, что фишка получит или потеряет Цепь жизни.
-

Вырезательница

{3}{B}{B}

Легендарное Существо — Человек Убийца

4/4

Угроза

Когда Вырезательница выходит на поле битвы, каждое другое существо получает -1/-1 до конца хода. Каждый раз, когда существо умирает в этом ходу, каждое существо, кроме Вырезательницы, получает -1/-1 до конца хода.

- Срабатывающая при выходе на поле битвы способность Вырезательницы и ее отложенная срабатывающая способность действуют только на существа, находящиеся на поле битвы в момент разрешения этих способностей. Существа, которые выходят на поле битвы или становятся существами позднее в том же ходу, не получают -1/-1, если только отложенная срабатывающая способность после этого не сработает и не разрешится снова.
- После того как срабатывающая при выходе на поле битвы способность Вырезательницы сработала, уже не имеет значения, останется ли Вырезательница на поле битвы. Отложенная срабатывающая способность будет создана при разрешении срабатывающей при выходе на поле битвы способности.
- Существа, которые умирают, пока срабатывающая способность Вырезательницы еще находится в стеке, не вызовут срабатывания отложенной срабатывающей способности, поскольку та отложенная срабатывающая способность еще не будет создана.
- Существо с нулевой выносливостью не умирает немедленно. Существо умрет тогда, когда игрок в следующий раз получит приоритет. Это означает, что любые существа, выносливость которых становится равной 0 при разрешении срабатывающей при выходе на поле битвы способности Вырезательницы, останутся на поле битвы до тех пор, пока не будет создана отложенная срабатывающая способность.
- Если одновременно умирает несколько существ, отложенная срабатывающая способность Вырезательницы срабатывает соответствующее количество раз.

Гидеон Черный Меч

{1}{W}{W}

Легендарный Planeswalker — Гидеон

4

Пока длится ваш ход, Гидеон Черный Меч является существом 4/4 Человек Солдат с Неразрушимостью, которое остается planeswalker-ом.

Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены Гидеону Черному Мечу во время вашего хода.

+1: не более одного другого целевого существа под вашим контролем получает по вашему выбору Бдительность, Цепь жизни или Неразрушимость до конца хода.

-6: изгоните целевой не являющийся землей перманент.

- Если какой-либо эффект заставляет Гидеона потерять все способности во время вашего хода, то он все равно остается существом Человек Солдат и planeswalker-ом Гидеоном.

- Если какое-либо Снаряжение прикрепляется к Гидеону, пока он является существом, то оно открепится во время следующего чужого шага поддержки. То же самое верно в отношении Аур, прикрепленных к Гидеону и неспособных зачаровывать не являющегося существом planeswalker-а.
- Любые положенные на Гидеона жетоны остаются на нем, пока он не является существом, даже если никак не действуют на не являющегося существом planeswalker-а.
- Если во время вашего хода Гидеону наносятся повреждения, которые не могут быть предотвращены, эти повреждения вызовут все применимые результаты. В частности, повреждения будут отмечены на Гидеоне (поскольку он является существом), и эти повреждения приведут к удалению с Гидеона такого же количества жетонов верности (поскольку он является planeswalker-ом). И хотя у Гидеона есть Неразрушимость, он отправляется на кладбище своего владельца, если на нем не осталось жетонов верности.
- Вы выбираете, какую способность получает целевое существо, в момент разрешения первой способности верности Гидеона, а не при ее активации.

Гидеон, Поклявшийся (*только колода Planeswalker-*
a)

{4}{W}{W}

Легендарный Planeswalker — Гидеон

4

Каждый раз, когда вы атакуете двумя или более не являющимися Гидеоном существами, положите по одному жетону +1/+1 на каждое из тех существ.
+2: до конца хода Гидеон, Поклявшийся становится существом 5/5 белый Солдат, которое остается planeswalker-ом. Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены ему в этом ходу. (*Он не может атаковать, если был разыгран в этом ходу.*)

−9: изгоните Гидеона, Поклявшегося и каждое существо под контролем ваших оппонентов.

- Не являющееся Гидеоном существо — это существо, которое при этом не является planeswalker-ом Гидеоном. Например, Рота Гидеона — это не являющееся Гидеоном существо.
- Ни одно из атакующих существ-Гидеонов не получит жетон +1/+1, но если два или больше атакующих существа не являются Гидеоном, те атакующие существа получают по одному жетону +1/+1.
- Первая способность верности Гидеона не считается выходом существа на поле битвы. Гидеон уже находился на поле битвы, он просто сменил свои типы.
- Если Гидеон становится существом в том же ходу, когда он вышел на поле битвы, вы не можете атаковать им и использовать его способности, требующие {T} (если такие способности у него появятся).
- Первая способность верности Гидеона делает его существом с типом существа Солдат. Он остается planeswalker-ом с типом planeswalker-а Гидеон. (Также он сохраняет все остальные типы и подтипы карт, которые у него могли быть.) Каждый подтип соответствует своему типу карты: planeswalker — это только тип (но не тип существа), а Солдат — только тип существа (но не тип planeswalker-а).
- Если после того как первая способность верности Гидеона разрешилась, ему наносятся повреждения, которые не могут быть предотвращены, эти повреждения вызовут все применимые результаты. В частности, повреждения будут отмечены на Гидеоне (поскольку он является

существом), и эти повреждения приведут к удалению с Гидеона такого же количества жетонов верности (поскольку он является planeswalker-ом). И хотя Гидеон также является существом, он отправляется на кладбище своего владельца, если на нем не осталось жетонов верности.

- Если у Гидеона 9 жетонов верности, и вы активируете его последнюю способность, то он кладется на ваше кладбище и не изгоняется.

Гидра Биоэссенции

{3} {G} {U}

Существо — Гидра Мутант

4/4

Пробивной удар

Гидра Биоэссенции выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на ней за каждый жетон верности на planeswalker-ах под вашим контролем.

Каждый раз, когда на planeswalker-ов под вашим контролем кладется один или несколько жетонов верности, положите такое же количество жетонов +1/+1 на Гидру Биоэссенции.

- Способности, срабатывающие, когда на перманент кладутся жетоны, срабатывают, когда перманент выходит на поле битвы с жетонами на нем, и когда игрок кладет жетоны на перманент.
- Если Гидра Биоэссенции выходит на поле битвы одновременно с planeswalker-ом под вашим контролем, то жетоны верности, которые получит этот planeswalker, не будут учитываться при определении количества жетонов, с которыми выходит на поле битвы Гидра Биоэссенции, но заставят сработать ее последнюю способность.

Гоблинский Штурмовой Отряд

{3} {R}

Существо — Гоблин Воин

4/1

Ускорение

Когда Гоблинский Штурмовой Отряд умирает, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

- Если Гоблинский Штурмовой Отряд и другое существо под вашим контролем умирают одновременно (например, потому что они оба получили смертельные повреждения в бою), то этого другого существа не будет на поле битвы, когда вы будете выбирать цель для способности Гоблинского Штурмового Отряда. Такое существо нельзя спасти жетоном +1/+1, который дает Гоблинский Штурмовой Отряд.
-

Гризли Вивьен

{2} {G}

Существо — Медведь Дух

2/3

{3} {G}: посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта существа или planeswalker-а, вы можете показать ее и положить в вашу руку. Если вы не кладете карту в вашу руку, положите ее в низ вашей библиотеки.

- Способность Гризли Вивьен заставляет вас положить карту в низ вашей библиотеки, если вы не кладете ее в вашу руку по любой причине — потому что это не карта существа или planeswalker-а, или потому что вы решили не класть ее в вашу руку.

Громовой Дрейк

{3} {U}

Существо — Элементаль Дрейк

2/3

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше второе заклинание в каждом ходу, положите один жетон +1/+1 на Громового Дрейка.

- Способность Громового Дрейка может сработать только один раз в каждом ходу. Способность разрешается до того, как разрешается второе заклинание. Не имеет значения, разрешилось ли первое заклинание, которое вы разыграли в этом ходу, или оно было отменено или все еще находится в стеке.
- Чтобы способность подействовала, Громовой Дрейк должен быть на поле битвы. В частности, это означает, что способность не срабатывает, если вторым заклинанием в ходу вы разыгрываете Громового Дрейка.

Громыхающий Цераток

{4} {G}

Существо — Носорог

4/5

Пробивной удар

Когда Громыхающий Цераток выходит на поле битвы, другие существа под вашим контролем получают Пробивной удар до конца хода.

- Срабатывающая способность Громыхающего Цератока действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получают Пробивной удар.
-

Давриэль, Мятажный Маг Тени
{2} {B}
Легендарный Planeswalker — Давриэль
3

В начале шага поддержки каждого оппонента, если у того игрока в руке не более одной карты, то Давриэль, Мятажный Маг Тени наносит ему 2 повреждения.

–1: целевой игрок сбрасывает карту.

- Если на момент начала своего шага поддержки у оппонента в руке две или больше карты, то первая способность Давриэля не срабатывает. До начала шага поддержки ни один игрок не может совершить в ходу никаких действий. Поскольку шаг поддержки наступает до шага взятия карты, карту за этот ход тот игрок еще не возьмет.
- Если во время срабатывания первой способности Давриэля у оппонента в руке одна или меньше карт, но к моменту ее разрешения карт становится две или больше, Давриэль не наносит ему повреждений.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Давриэля срабатывает для каждого оппонента отдельно в начале шага поддержки команды того игрока.

Двойник Искры
{3} {U}
Существо — Иллюзия
0/0

Вы можете заставить Двойника Искры выйти на поле битвы в качестве копии существа или planeswalker-а под вашим контролем, но при этом он выходит с одним дополнительным жетоном +1/+1 на нем, если он существо, выходит с одним дополнительным жетоном верности на нем, если он planeswalker, и не является легендарным, если тот перманент легендарный.

- Двойник Искры в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного перманента (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Он не копирует ни положение того перманента (то есть, повернут он или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
- Двойник Искры не является легендарным, если копирует легендарный перманент, и это исключение является копируемым. Если впоследствии что-либо станет его копией, то новая копия также не будет легендарной. Если у вас под контролем есть несколько перманентов с одинаковым именем, но только один из них легендарный, то «правило легендарности» к ним не применяется.
- Если в мана-стоимости скопированного перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Если выбранный перманент является копией чего-либо еще (например, если выбранный перманент — это другой Двойник Искры), то ваш Двойник Искры выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано выбранным перманентом.
- Если выбранный перманент — это фишка, то Двойник Искры копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом. Двойник Искры в этом случае фишкой не становится.

- Любые способности скопированного перманента, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда Двойник Искры выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности выбранного перманента, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».
- Если Двойник Искры копирует planeswalker-а, то он выходит на поле битвы с соответствующим числом жетонов верности, которое напечатано на карте, плюс один. Если Двойник Искры копирует существо, то он выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем, а также со всеми жетонами, которые кладут на него скопированные им способности и другие способности других объектов.
- Если на скопированный перманент действует эффект изменения типа, то Двойник Искры может выйти на поле битвы с другими типами перманента, отличными от типов, которые есть у скопированного перманента. Для определения того, выйдет ли он с дополнительным жетоном, используйте характеристики Двойника Искры в момент его выхода на поле битвы, а не характеристики скопированного перманента. Так, если Двойник Искры копирует planeswalker-а Гидеона, ставшего существом благодаря сделавшему его planeswalker-ом существом эффекту способности верности, то Двойник Искры выходит на поле битвы как не являющийся существом planeswalker и не получает жетон +1/+1. С другой стороны, если Двойник Искры копирует Гидеона Черный Меч во время вашего хода, то он выходит на поле битвы как planeswalker существо и получает оба типа жетонов.
- Если Двойник Искры каким-то образом выходит на поле битвы одновременно с другим перманентом, то он не может стать копией того перманента. Можно выбрать только существо или planeswalker-а, уже находящихся на поле битвы.

Дерзкий Удар
{W}
Мгновенное заклинание
Целевое существо получает +1/+0 до конца хода.
Возьмите карту.

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

Джайя, Почтенный Маг Пламени
{4}{R}
Легендарный Planeswalker — Джайя
5
Если другой красный источник под вашим контролем должен нанести повреждения перманенту или игроку, вместо этого он наносит тому перманенту или игроку на 1 повреждение больше.
—2: Джайя, Почтенный Маг Пламени наносит 2 повреждения любой цели.

- Первая способность Джайи не заставляет ее наносить повреждения, она лишь влияет на количество повреждений, наносимых изначальным красным источником.
- Если какой-либо другой эффект меняет то, сколько повреждений должен нанести ваш красный источник (в том числе предотвращает их часть), то игрок, которому должны быть нанесены повреждения (или игрок, контролирующий перманент, которому должны быть нанесены повреждения) выбирает порядок, в котором применяются эти эффекты. Если все повреждения предотвращаются, то к ним больше не применяется эффект Джайи.

- Если повреждения, которые наносятся контролируемым вами источником, одновременно делятся или распределяются между несколькими перманентами под контролем оппонента или между оппонентом и одним или несколькими перманентами под его контролем, разделите исходное количество повреждений, а потом добавьте к ним по 1. Например, если вы атакуете красным существом 5/5 с Пробивным ударом, а ваш оппонент блокирует существом 2/2, вы можете распределить 2 повреждения блокирующему существу и 3 повреждения — защищаемому игроку. Затем эти значения меняются на 3 и 4 повреждений соответственно.

Джейс, Мистический Стратег (*только колода*
Planeswalker-a)

{4} {U} {U}

Легендарный Planeswalker — Джейс

4

Каждый раз, когда вы берете вашу вторую карту в каждом ходу, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

+1: возьмите карту.

−7: существа под вашим контролем не могут быть заблокированы в этом ходу.

- Первая способность Джейса может сработать только один раз в каждом ходу. Не имеет значения, был ли Джейс на поле битвы, когда была взята первая карта.
- Если какой-либо эффект предписывает вам взять несколько карт, то первая способность Джейса срабатывает, когда вы берете ту карту, что становится второй за ход (если такая карта есть). Вы выбираете цель для способности после того, как возьмете все карты.
- 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.
- Когда последняя способность Джейса разрешилась, ее эффект продолжит действовать, даже если Джейс покинет поле битвы.

Джейс, Повелитель Тайн

{1} {U} {U} {U}

Легендарный Planeswalker — Джейс

4

Если вы должны взять карту, пока в вашей библиотеке нет карт, вместо этого вы выигрываете партию.

+1: целевой игрок кладет две верхние карты своей библиотеки на свое кладбище. Возьмите карту.

−8: возьмите семь карт. Затем, если в вашей библиотеке нет карт, вы выигрываете партию.

- Если по какой-то причине вы не можете выиграть партию (например, потому что ваш оппонент контролирует Платинового Ангела), вы не проигрываете за попытку взять карту из пустой библиотеки. Это взятие карты все равно остается замененным.
- Если у нескольких игроков есть под контролем по Джейсу, Повелителю Тайн, и каждому игроку предписывается взять некоторое количество карт, то сначала это количество карт берет тот игрок, чей ход идет в данный момент. Если это заставляет того игрока вместо этого выиграть партию, то

партия немедленно заканчивается. Если же партия не заканчивается, то процесс повторяется для каждого игрока в порядке передачи хода.

- Если к моменту разрешения первой способности верности Джейса целевой игрок становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не возьмете карту.
- Следуйте указаниям в том порядке, в каком они перечислены в тексте первой способности верности Джейса: если вы выбираете целью себя, то сначала вы кладете две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище, а затем берете карту.
- Если во время разрешения последней способности Джейса в вашей библиотеке меньше семи карт, а Джейс уже покинул поле битвы, то вы возьмете столько карт, сколько сможете, а затем выиграете партию до того, как действия, вызванные состоянием, заставят вас проиграть партию, потому что вы пытаетесь взять карту из пустой библиотеки.

Довин, Рука Власти

{2} {w/u}

Легендарный Planeswalker — Довин

5

Заклинания артефактов, волшебства и мгновенные заклинания, разыгрываемые вашими оппонентами, стоят на {1} больше.

–1: до вашего следующего хода предотвратите все повреждения, которые должны быть получены и нанесены целевым перманентом под контролем оппонента.

- Для способности верности Довина можно выбирать целью любой перманент под контролем оппонента, а не только тот, который может нанести повреждения, или которому должны быть нанесены повреждения.
- Как только способность верности Довина разрешится, предотвращение повреждений продолжит действовать на перманент, даже если Довин покинет поле битвы.
- Если в игре с участием более двух игроков вы покидаете партию после того, как последняя способность Довина 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, и не длится бесконечно.

Домри, Анарх Боласа

{1} {R} {G}

Легендарный Planeswalker — Домри

3

Существа под вашим контролем получают +1/+0.

+1: добавьте {R} или {G}. Заклинания существ, которые вы разыгрываете в этом ходу, не могут быть отменены.

–2: целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом не под вашим контролем.

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

- После того как первая способность верности Домри разрешается, ни одно заклинание существа, которое вы разыгрываете в этом ходу, не может быть отменено, а не только то заклинание, на которое вы потратите полученную ману.
- После того как первая способность верности Домри разрешится, заклинания существ под вашим контролем все равно смогут быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, заклинание существа не отменяется, но то заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.
- Если Домри покидает поле битвы до разрешения своей последней способности (например, потому что у него было только 2 жетона верности, когда вы ее активировали), то у существа уже не будет +1/+0 от статической способности Домри, когда оно будет драться.
- Если на момент разрешения последней способности Домри любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.

Древесный Листоед

{G}

Существо — Зверь

0/3

Захват

Когда Древесный Листоед выходит на поле битвы, вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы повернутой.

- Эффект Древесного Листоеда не считается разыгрыванием земли. Он может положить карту земли на поле битвы, даже если в этом ходу вы уже разыграли свою землю за ход.

Друид Светлой Пыльцы

{1}{G}

Существо — Эльф Друид

1/1

Когда Друид Светлой Пыльцы выходит на поле битвы, выберите одно —

- Положите один жетон +1/+1 на целевое существо.
- Используйте Распространение. *(Выберите любое количество перманентов и (или) игроков, затем дайте каждому из них еще по одному жетону тех типов, которые у него уже имеются.)*

- Вы можете выбрать Друида Светлой Пыльцы целью его собственной способности.

Дьявол Безумия

{1}{B}{R}

Существо — Дьявол

3/3

Каждый раз, когда игрок жертвует перманент, Дьявол Безумия наносит 1 повреждение любой цели.

- Вы контролируете срабатывающую способность Дьявола Безумия и выбираете цель вне зависимости от того, кто жертвовал перманент.

- Если перманент пожертвован для оплаты стоимости заклинания или способности, то способность Дьявола Безумия разрешится до того заклинания или способности. Если же перманент жертвуется в ходе разрешения стоимости заклинания или способности, то заклинание или способность закончит разрешаться до того, как способность Дьявола Безумия будет помещена в стек.
- Сам по себе Дьявол Безумия не позволяет игрокам жертвовать перманенты. Его способность срабатывает каждый раз, когда игрок жертвует перманент, потому что ему предписывает это сделать другое заклинание, способность или стоимость.
- Если вы жертвуете Дьявола Безумия, его способность срабатывает.
- Легендарный перманент, который кладется на кладбище по «правилу легендарности», не жертвуется.

Жажда Сорина
 {B} {B}
 Мгновенное заклинание
 Жажда Сорина наносит 2 повреждения целевому существу, а вы получаете 2 жизни.

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

Железный Громила
 {3}
 Артефакт Существо — Гolem
 1/1
Угроза (Это существо не может быть заблокировано менее чем двумя существами.)
 Когда Железный Громила выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо.

- Вы можете выбрать Железного Громилу целью его собственной способности.

Жертвы Войны
 {2} {B} {B} {G} {G}
 Волшебство
 Выберите одно или несколько —

- Уничтожьте целевой артефакт.
- Уничтожьте целевое существо.
- Уничтожьте целевые чары.
- Уничтожьте целевую землю.
- Уничтожьте целевого planeswalker-a.

- Вы можете выбрать для Жертв Войны любое количество режимов, но каждый режим можно выбирать только один раз.
- Каждый целевой перманент уничтожается в указанном на карте порядке. Способности, которые срабатывают при уничтожении любого из перманентов, будут положены в стек только после того, как Жертвы Войны закончат разрешаться.

Жестокая Сибаритка

{W}{B}

Существо — Вампир

1/2

Каждый раз, когда Жестокая Сибаритка или другое существо или planeswalker под вашим контролем умирает, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

- Если Жестокая Сибаритка умирает одновременно с одним или несколькими другими существами и (или) planeswalker-ами под вашим контролем, то ее способность срабатывает за каждый из этих других перманентов.
- Если умирает planeswalker, который одновременно является существом, то способность Жестокой Сибаритки срабатывает только один раз.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Жестокой Сибаритки заставляет команду соперников потерять 2 жизни, а вы получаете 1 жизнь.

Жестокость Об-Никсилиса

{2}{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -5/-5 до конца хода. Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Эффект замены Жестокости Об-Никсилиса изгоняет целевое существо, если оно должно умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно сразу же после разрешения Жестокости Об-Никсилиса.

Загонщик Крончей

{1}{G}

Существо — Человек Воин

2/1

Пробивной удар

Каждый раз, когда существо с силой 4 или больше выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на Загонщика Крончей.

- У выходящего на поле битвы существа должна быть сила не менее 4, когда оно выходит на поле битвы, иначе способность Загонщика Крончей не сработает. При этом учитываются статические способности, увеличивающие (или уменьшающие) силу существа. Однако вы не можете вывести на поле битвы существо с силой 3 или меньше, а потом попробовать увеличить его силу при помощи заклинания, активируемой способности или срабатывающей способности, чтобы способность Загонщика Крончей сработала.
- Если сила выходящего на поле битвы существа снижается до 3 или меньше после того, как оно уже вышло на поле битвы, то вы все равно кладете жетон +1/+1 на Загонщика Крончей.
- Если при выходе на поле битвы сила Загонщика Крончей увеличивается до 4 или выше, то сработает его собственная способность.

Заклинание Старейшин

{B} {B}

Волшебство

Уничтожьте любое количество целевых planeswalker-ов. Выберите planeswalker-а под вашим контролем.

Положите на него по два жетона верности за каждого planeswalker-а, уничтоженного таким образом.

- Вы выбираете целевых planeswalker-ов для уничтожения, когда разыгрываете Заклинание Старейшин, но planeswalker-а, который получит жетоны верности, вы выбираете только во время разрешения заклинания.
- Вы можете разыграть Заклинание Старейшин, даже если у вас под контролем нет planeswalker-ов. Это не мешает ему уничтожить целевых planeswalker-ов. Кроме того, вы можете разыграть его, не выбирая planeswalker-ов целью, если вам зачем-то это нужно.

Засада Домри

{R} {G}

Волшебство

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем. Затем то существо наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу или planeswalker-у не под вашим контролем.

- Вы не можете разыграть Засаду Домри, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо или planeswalker-а не под вашим контролем.
- Если к моменту разрешения Засады Домри любая из целей станет нелегальной, то существо под вашим контролем не нанесет повреждения.
- Если на момент разрешения Засады Домри существо под вашим контролем будет нелегальной целью, то вы не сможете положить на него жетон +1/+1. Если то существо будет легальной целью, а другая цель — нелегальной, вы все равно положите жетон +1/+1 на существо под вашим контролем.

Звериный Лук Вивьен

{1} {G}

Легендарный Артефакт

{X}, {T}, сбросьте карту: посмотрите X верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить на поле битвы находящуюся среди них карту существа с конвертированной мана-стоимостью не более X. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

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

Изъятие Искры

{B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо или заплатите {3}{B}.

Уничтожьте целевое существо или planeswalker-a.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо или дополнительно заплатить {3}{B} для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не оплатив одну из этих стоимостей, и не можете оплачивать стоимости несколько раз. Игроки могут ответить на Изъятие Искры только после того, как она был разыграна и все ее стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованное вами существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание или заставить вас заплатить больше маны.

Ильхарг, Вепрь-Разрушитель

{3}{R}{R}

Легендарное Существо — Вепрь Бог

6/6

Пробивной удар

Каждый раз, когда Ильхарг, Вепрь-Разрушитель атакует, вы можете положить карту существа из вашей руки на поле битвы повернутой и атакующей.

Верните то существо в вашу руку в начале следующего заключительного шага.

Когда Ильхарг, Вепрь-Разрушитель умирает или попадает в изгнание с поля битвы, вы можете положить его в библиотеку его владельца третьим сверху.

- Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker-ов атакует новое существо. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Ильхарг.
- Хотя новое существо и атакует, оно не было объявлено атакующим существом (это может оказаться важным для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует — например, способностей Испытанного Пегаса или Наспех Сколоченного Батальона).
- Если новое существо покидает поле битвы до заключительного шага (например, оно умерло в бою), то карта остается в зоне, куда она попала. Она не вернется в вашу руку.
- Если у нового существа есть способность, срабатывающая в начале заключительного шага, то она сработает и разрешится, даже если существо вернется к вам в руку во время заключительного шага, до разрешения способности.

Искажение Времени Тефери

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевой перманент под вашим контролем.

Верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца в начале следующего заключительного шага. Если она выходит на поле битвы как существо, то выходит с одним дополнительным жетоном +1/+1 на ней.

- 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. Когда изгнанный перманент возвращается, он считается новым объектом, не имеющим отношения к тому, которым был раньше.
- Перманент возвращается неповернутым, если только какой-либо другой эффект не заставляет его выйти на поле битвы повернутым.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
- Чтобы определить, выходит ли перманент на поле битвы как существо, учитывайте любые эффекты, которые меняют характеристики того перманента, когда он находится на поле битвы, в том числе способности самого перманента, влияющие только на него самого, и эффекты других объектов.
- Вернувшееся таким образом на поле битвы существо, которое должно было выйти на поле битвы без жетонов +1/+1, выходит на поле битвы с одним таким жетоном.

Исполнение Замысла

{4} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Это заклинание не может быть отменено.

Возьмите две карты, затем используйте Скопище X, где X — количество карт в вашей руке. *(Положите X жетонов +1/+1 на Армию под вашим контролем.*

Если под вашим контролем нет Армии, то сначала создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби.)

- Вы берете две карты и используете Скопище X во время разрешения Исполнения Замысла. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
- Исполнение Замысла может быть целью заклинаний или способностей, отменяющих заклинания. Когда такое заклинание или способность разрешается, Исполнение Замысла не отменяется, но то заклинание или способность производит все свои дополнительные эффекты.

Кайя, Гроза Мертвецов

{3} {w/b} {w/b} {w/b}

Легендарный Planeswalker — Кайя

7

Ваши оппоненты и перманенты под контролем ваших оппонентов с Порчеустойчивостью могут быть целями заклинаний и способностей под вашим контролем, как если бы у них не было

Порчеустойчивости.

–3: изгоните целевое существо.

- Если заклинание или способность под вашим контролем делает целью оппонента с Порчеустойчивостью или перманент оппонента с Порчеустойчивостью, и Кайя покидает поле битвы, пока это заклинание или способность еще в стеке, тот игрок или перманент становятся нелегальной целью для того заклинания или способности. Это относится и к собственной способности верности Кайи.

Каменные Клинки Нахири
{1} {R}
Мгновенное заклинание
Не более двух целевых существ получают по +2/+0
до конца хода.

- Вы не можете дважды выбрать целью одно и то же существо, чтобы дать ему +4/+0.

Карн, Великий Творец
{4}
Легендарный Planeswalker — Карн
5
Активируемые способности артефактов под контролем ваших оппонентов не могут быть активированы.
+1: до вашего следующего хода не более одного целевого не являющегося существом артефакта становится артефактом существом, сила и выносливость которого равны его конвертированной мана-стоимости.
–2: вы можете выбрать принадлежащую вам карту артефакта вне игры или в изгнании, показать ту карту и положить ее в вашу руку.

- Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом являются активируемыми способностями; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие (как, например, у способности Снарядить). На срабатывающие способности (начинаются со слов «когда», «каждый раз, когда» или «в») Карн не действует.
 - Первая способность Карна действует только на артефакты на поле битвы. Активируемые способности, которые работают в других зонах, все еще можно активировать.
 - Не являющийся существом перманент, который стал существом, может атаковать, а его требующие {T} способности могут быть активированы, только если он находился под непрерывным контролем контролирующего его игрока с начала его последнего хода. Не имеет значения, как долго перманент пробыл существом.
 - Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.
 - Последняя способность Карна не может достать карту в изгнании рубашкой вверх, даже если вы знаете, что это карта артефакта.
 - В любительской игре картой вне игры может быть любая карта из вашей личной коллекции. На официальных турнирах принадлежащая вам карта вне игры должна входить в вашу дополнительную колоду. Вы всегда можете посмотреть, что за карты входят в вашу дополнительную колоду.
-

Касмина, Загадочная Наставница

{3} {U}

Легендарный Planeswalker — Касмина

5

Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний, целью которых является существо или planeswalker под вашим контролем, стоит на {2} больше.

–2: создайте одну фишку существа 2/2 синий

Чародей. Возьмите карту, затем сбросьте карту.

- Чтобы определить общую стоимость заклинания оппонента, целью которого является существо или planeswalker под вашим контролем, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую платит тот игрок, добавьте все повышения стоимости (например, от эффекта Касмины), затем отнимите все снижения стоимости. Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Разыгрывание заклинаний, целью которых являются несколько существ и (или) planeswalker-ов под вашим контролем, стоит больше только на {2}.
- Вы не можете выполнять какие-либо действия в период между взятием карты и сбрасыванием карты, включая разыгрывание взятой карты.

Киора, Созывающая Исполинов

{2} {g/u}

Легендарный Planeswalker — Киора

7

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

–1: разверните целевой перманент.

- У выходящего на поле битвы существа должна быть сила не менее 4, когда оно выходит на поле битвы, иначе первая способность Киоры не сработает. При этом учитываются статические способности, увеличивающие или уменьшающие силу существа, а также все жетоны +1/+1, с которыми выходит на поле битвы это существо. Однако вы не можете вывести на поле битвы существо с силой 3 или меньше, а потом попробовать увеличить его силу при помощи заклинания, активируемой способности или срабатывающей способности, чтобы способность Киоры сработала.
- Если сила выходящего на поле битвы существа снижается до 3 или меньше после того, как оно уже вышло на поле битвы, то вы все равно берете карту.

Клятва Кайи

{1} {W} {B}

Легендарные Чары

Когда Клятва Кайи выходит на поле битвы, она наносит 3 повреждения любой цели, а вы получаете 3 жизни.

Каждый раз, когда оппонент атакует planeswalker-а под вашим контролем одним или несколькими существами, Клятва Кайи наносит 2 повреждения тому игроку, а вы получаете 2 жизни.

- Если к моменту разрешения первой способности Клятвы Кайи цель становится нелегальной, то способность не разрешается. Вы не получите 3 жизни.
- Если оппонент атакует несколько planeswalker-ов под вашим контролем, то последняя способность Клятвы Кайи срабатывает по разу за каждого из атакованных planeswalker-ов.

Кренко, Гроза Улицы Жестянщиков

{2} {R}

Легендарное Существо — Гоблин

1/2

Каждый раз, когда Кренко, Гроза Улицы Жестянщиков атакует, положите на него один жетон +1/+1, затем создайте фишки существа 1/1 красный Гоблин в количестве, равном значению силы Кренко.

- Если Кренко покидает поле битвы после срабатывания его способности, но до ее разрешения, то вы не сможете положить на него жетон +1/+1, но создадите фишки Гоблинов — для определения их количества используйте значение силы Кренко в последний момент его пребывания на поле битвы.
- Фишки, созданные срабатывающей способностью Кренко, не атакуют. Поскольку все атакующие существа выбираются одновременно, созданные таким образом фишки не смогут атаковать, даже если получат Ускорение.

Кровавое Лезвие

{1} {B} {B}

Волшебство

Не более одного целевого существа получает -2/-2 до конца хода. Скопище 2. *(Положите два жетона +1/+1 на Армию под вашим контролем. Если под вашим контролем нет Армии, то сначала создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби.)*

- Вы можете разыграть Кровавое Лезвие, не выбирая целевое существо. В этом случае вы просто используете Скопище 2. Однако если вы выберете цель и эта цель станет нелегальной до разрешения Кровавого Лезвия, то заклинание не разрешится, и вы не используете Скопище.

Лазотеповые Доспехи

{1} {U}

Мгновенное заклинание

Скопище 1. *(Положите один жетон +1/+1 на Армию под вашим контролем. Если под вашим контролем нет Армии, то сначала создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби.)*

Вы и перманенты под вашим контролем получаете Порчеустойчивость до конца хода. *(Вы и они не можете быть целями заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

- Если вы создаете фишку Армия Зомби, когда Лазотеповые Доспехи предписывают вам использовать Скопище 1, то та фишка получит Порчеустойчивость до конца хода.

- Вы используете Скопище 1 и даете Порчеустойчивость во время разрешения Лазотеповых Доспехов. Между этими двумя действиями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.

Легионерка Десятого Округа

{R} {W}

Существо — Человек Солдат

2/2

Ускорение

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Легионерка Десятого Округа, положите один жетон +1/+1 на Легионерку Десятого Округа, затем предскажите 1.

- Способность Легионерки Десятого Округа разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Вы предсказываете 1, даже если не можете положить жетон +1/+1 на Легионерку Десятого Округа (например, потому что она покинула поле битвы).

Лилиана, Генерал Орды Ужаса

{4} {B} {B}

Легендарный Planeswalker — Лилиана

6

Каждый раз, когда существо под вашим контролем умирает, возьмите карту.

+1: создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

−4: каждый игрок жертвует два существа.

−9: каждый оппонент выбирает по одному перманенту под его контролем каждого из типов перманентов и жертвует остальные.

- Если Лилиана умирает одновременно с одним или несколькими существами под вашим контролем, то ее первая способность срабатывает за каждое из тех существ.
- Если Лилиана каким-то образом становится существом и умирает, ее первая способность срабатывает.
- Когда вторая способность верности Лилианы разрешается, сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает два существа под своим контролем, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов (они знают, какой выбор сделали игроки перед ними). После этого все выбранные существа жертвуются одновременно. Если какой-либо игрок может выбрать только одно существо, то он это делает.
- Когда последняя способность Лилианы разрешается, следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если почему-то идет ход оппонента, — тот оппонент) выбирает все перманенты для этой способности, затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все не выбранные перманенты жертвуются одновременно.
- Типы перманентов это артефакт, существо, чары, земля и planeswalker. Супертипы, такие как «легендарный», не являются типами перманента.

- Когда игрок делает выбор для последней способности Лилианы, если у перманента есть несколько типов перманента, его можно учитывать в качестве любого из них. Например, вы можете выбрать артефакт существо в качестве артефакта, который вы оставляете, другой артефакт существо в качестве существа, и чары существо в качестве чар. Также вы можете выбрать, например, чары существо в качестве и чар, и существа, которые вы оставляете, даже если под вашим контролем есть другие чары и (или) другие существа.

Лишение Искры

{W} {B}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевой перманент с конвертированной мана-стоимостью 4 или больше.

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

Локсодон-Сержант

{3} {W}

Существо — Слон Солдат

3/3

Бдительность

Когда Локсодон-Сержант выходит на поле битвы, другие существа под вашим контролем получают Бдительность до конца хода.

- Срабатывающая способность Локсодона-Сержанта действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом же ходу, не получают Бдительность.
- Если существо получает Бдительность уже после того, как вы выбрали его атакующим, то оно не разворачивается.

Магиеядная Диковина

{2} {R}

Существо — Диковина

2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, положите один жетон +1/+1 на Магиеядную Диковину.

- Способность Магиеядной Диковины разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
-

Межмировой Маяк

Земля

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание planeswalker-а, вы получаете 1 жизнь.

{T}: добавьте {C}.

{1}, {T}: добавьте две маны различных цветов.

Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинаний planeswalker-ов.

- Первая способность Межмирового Маяка разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Обе маны, произведенные последней способностью Межмирового Маяка, можно потратить на одно и то же заклинание planeswalker-а, или же их можно потратить на разные заклинания planeswalker-ов.

Миззиевый Танк

{1} {R} {R}

Артефакт — Машина

3/2

Пробивной удар

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, Миззиевый Танк становится артефактом существом и получает +1/+1 до конца хода.

Экипаж 1 (*Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 1 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.*)

- Срабатывающая способность Миззиевого Танка разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Срабатывающая способность Миззиевого Танка срабатывает, даже если он уже является существом. В этом случае он просто получает дополнительные +1/+1 до конца хода.

Мобилизованный Район

Земля

{T}: добавьте {C}.

{4}: Мобилизованный Район становится существом

3/3 Гражданин с Бдительностью до конца хода. При этом он остается землей. Стоимость активации этой способности уменьшается на {1} за каждое легендарное существо и planeswalker-а под вашим контролем.

- Если под вашим контролем есть четыре или более легендарных перманента, являющихся существами и (или) planeswalker-ами, то активация последней способности Мобилизованного Района не стоит маны. Легендарный planeswalker, который одновременно является существом, снижает стоимость только на {1}.

- Если Мобилизованный Район становится существом в том же ходу, когда он вышел на поле битвы, то вы не сможете атаковать им или активировать его мана-способность.
- Способность, превращающая землю в существо, также устанавливает значения силы и выносливости того существа. Если земля уже была существом (например, она стала целью Пробуждения Виту-Гази), эта способность заменит предыдущий эффект, установивший значения силы и выносливости. Эффекты, изменяющие силу и выносливость, продолжают действовать вне зависимости от того, когда они начались. То же самое относится и к изменяющим значения силы и выносливости жетонам (например, к жетонам +1/+1), а также к эффектам, которые переставляют местами значения силы и выносливости. Например, если Мобилизованный Район сделался существом 0/0 с девятью жетонами +1/+1 на нем, то активация последней способности сделает его существом Гражданин 12/12, которое продолжит быть землей.

Моу, Верный Спутник
 {3} {G}
 Легендарное Существо — Пес
 3/3
 Пробивной удар, Бдительность
 Если на Моу, Верного Спутника должны быть
 положены один или более жетонов +1/+1, вместо
 этого на него кладется на один жетон +1/+1 больше.

- Поскольку эффект замены Моу действует только на него самого, то он будет применен, если Моу каким-то образом выходит на поле битвы с одним или несколькими жетонами +1/+1 на нем, и Моу получит один дополнительный жетон +1/+1.

Мясник Орды Ужаса
 {B} {R}
 Существо — Зомби Воин
 1/1
 Ускорение
 Каждый раз, когда Мясник Орды Ужаса наносит
 боевые повреждения игроку или planeswalker-у,
 положите один жетон +1/+1 на Мясника Орды
 Ужаса.
 Когда Мясник Орды Ужаса умирает, он наносит
 повреждения, равные своей силе, любой цели.

- При разрешении последней способности Мясника Орды Ужаса для определения значения его силы используются сведения о нем на последний момент его пребывания на поле битвы. Если его сила была равна 0 или меньше, способность разрешается, но не производит эффекта.
-

Нарсет, Раздвинувшая Завесы

{1} {U} {U}

Легендарный Planeswalker — Нарсет

5

Каждый оппонент не может брать более одной карты за ход.

–2: посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них не являющуюся существом или землей карту и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Ваши оппоненты могут брать только по одной карте в ходу каждого из игроков. Последующие взятия карт по время тех ходов игнорируются.
- Если оппонент еще не брал ни одной карты за ход, а заклинание или способность предписывает ему взять несколько карт, тот игрок берет только одну карту. Однако если предписание взять несколько карт необязательное (например, «Вы можете взять две карты»), то игрок не может выбрать взять таким образом только одну карту, поэтому он не берет карт вовсе.
- Нарсет «видит» карты, взятые оппонентами ранее в том ходу, когда она вышла на поле битвы, однако никак не может повлиять на карты, взятые до ее выхода на поле битвы. Например, если оппонент взял две карты, а затем Нарсет вышла на поле битвы, то оппонент не сможет больше брать карты в этом ходу, но на две взятые карты это никак не повлияет.
- Эффекты замены (такие, как у Лича Подземного Царства или первой способности Джейса, Повелителя Тайн) нельзя использовать для замены взятий карт, запрещенных Нарсет. Однако если первое взятие карты оппонентом было заменено (например, способностью Лича Подземного Царства), то этого взятия не было, и Нарсет не остановит следующее взятие (которое тоже может быть заменено способностью Лича Подземного Царства).

Наспех Сколоченный Батальон

{2} {W}

Существо — Человек Солдат

3/2

Каждый раз, когда Наспех Сколоченный Батальон и не менее двух других существ атакуют, положите один жетон +1/+1 на Наспех Сколоченный Батальон.

- Наспех Сколоченный Батальон и другие атакующие существа не обязаны атаковать одного и того же игрока или planeswalker-а.
- После того как способность Наспех Сколоченного Батальона сработала, не имеет значения, сколько существ продолжает атаковать, когда она разрешается.

Невозможность Побег

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание существа или planeswalker-а. Если то заклинание отменяется таким образом, изгоните его, вместо того чтобы положить его на кладбище его владельца.

Предскажите 1.

- Закливание существа или planeswalker-а, которое не может быть отменено, является легальной целью для Невозможности Побег. Такое заклинание не отменится, когда Невозможность Побег разрешится, но вы сможете предсказать 1.

Неоформа

{G}{U}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо.

Найдите в вашей библиотеке карту существа с конвертированной мана-стоимостью, равной сумме 1 и конвертированной мана-стоимости пожертвованного существа, положите ту карту на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на ней, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существо, и не можете пожертвовать дополнительные существа.
- Игроки могут ответить на Неоформу только после того, как она была разыграна и все ее стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованное вами существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.
- Если в мана-стоимости существа или карты существа в вашей библиотеке есть {X}, то он считается равным 0.
- Фишки, которые не являются копией чего-то еще, не имеют мана-стоимости. Если у объекта нет мана-стоимости, то его конвертированная мана-стоимость в обычном случае равна 0.
- Положенное таким образом на поле битвы существо, которое должно было выйти на поле битвы без жетонов +1/+1, выходит на поле битвы с одним таким жетоном.

Нехеб, Поборник Орды Ужаса

{2}{R}{R}

Легендарное Существо — Зомби Минотавр Воин

5/4

Пробивной удар

Каждый раз, когда Нехеб, Поборник Орды Ужаса наносит боевые повреждения игроку или planeswalker-у, вы можете сбросить любое количество карт. Если вы это делаете, возьмите такое же количество карт и добавьте такое же количество {R}. До конца хода вы не теряете эту ману по окончании шагов и фаз.

- Другие эффекты могут заставить вас взять больше или меньше карт, чем вы сбросили. В этом случае количество добавленной маны равняется количеству сброшенных вами карт, а не количеству взятых карт.
-

Неясыть Небесного Фронта

{1} {U}

Существо — Птица

1/2

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, Неясыть Небесного Фронта получает +1/+0 до конца хода.

- Последняя способность Неясыти Небесного Фронта разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Нив-Миззет, Переродившийся

{W} {U} {B} {R} {G}

Легендарное Существо — Дракон Аватара

6/6

Полет

Когда Нив-Миззет, Переродившийся выходит на поле битвы, покажите десять верхних карт вашей библиотеки. Для каждой пары цветов выберите находящуюся среди них карту только этих двух цветов. Положите выбранные карты в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- «Пара цветов» это ровно два цвета. В *Magic* существует десять пар цветов: бело-синий, бело-черный, сине-черный, сине-красный, черно-красный, черно-зеленый, красно-зеленый, красно-белый, зелено-белый и зелено-синий.
- Если среди десяти верхних карт вашей библиотеки нет всех десяти пар цветов, вы выбираете столько карт, сколько можете, и кладете те карты в вашу руку.

Низвергнуть во Зло

{2} {B}

Волшебство

Выберите не более четырех целевых карт на вашем кладбище. Если под вашим контролем есть planeswalker Болас, верните те карты в вашу руку. В противном случае оппонент выбирает две из них. Оставьте выбранные карты на вашем кладбище, а остальные положите в вашу руку. Изгоните Низвергнуть во Зло.

- Наличие под вашим контролем planeswalker-а Боласа проверяется только во время разрешения этого заклинания.
- Если к моменту разрешения заклинания «Низвергнуть во Зло» некоторые выбранные цели становятся нелегальными, оппонент выбирает из оставшихся легальных целей. Если легальных целей не остается, то заклинание не разрешается. Оно кладется на кладбище владельца и не изгоняется.

- Вы можете разыграть Низвергнуть во Зло, выбрав меньше четырех целей. Однако если во время разрешения заклинания «Низвергнуть во Зло» под вашим контролем не будет planeswalker-а Боласа, то ваш оппонент выберет две из того количества карт, что вы выбрали целями (или одну или ноль карт, если вы выбрали меньше двух), и вы положите в руку оставшиеся карты, если они будут.
- Вы можете разыграть Низвергнуть во Зло, не выбирая целей. Карта будет изгнана, и больше ничего не случится.
- Вы выбираете одного оппонента, который сделает окончательный выбор о том, какие карты останутся у вас на кладбище, но обсуждать это и советовать ему могут все игроки.

Никол Болас, Дракон-Бог
 {U}{B}{B}{B}{R}
 Легендарный Planeswalker — Болас
 4

Никол Болас, Дракон-Бог имеет все способности верности всех других planeswalker-ов на поле битвы.
 +1: вы берете карту. Каждый оппонент изгоняет карту из своей руки или перманент под своим контролем.
 −3: уничтожьте целевое существо или planeswalker-а.
 −8: каждый оппонент, у которого под контролем нет легендарного существа или planeswalker-а, проигрывает партию.

- Никол Болас не лишает других planeswalker-ов способностей верности.
- Никол Болас не получает никаких статических или срабатывающих способностей других planeswalker-ов, а также никаких не являющихся способностями верности активируемых способностей, которые у них могут быть.
- У Никола Боласа может оказаться невероятное количество способностей верности, но в каждом ходу вы все равно сможете активировать только одну способность верности Никола Боласа, Дракона-Бога.
- Если в тексте способности верности planeswalker-а указано имя этой карты, то для Никола Боласа рассматривайте эту способность, как если бы вместо этого в тексте указывалось имя «Никол Болас, Дракон-Бог». Например, если на поле битвы есть Нахири, Каменная Буря, то когда вы активируете полученную от нее способность, повреждения наносит Никол Болас.
- Если одна способность planeswalker-а изгоняет карты, а другая способность верности того же planeswalker-а взаимодействует с этими изгнанными картами, то такие способности связаны. Если Никол Болас получает обе способности, то они также будут связаны. Карты, изгнанные другими имеющимися у Никола Боласа способностями (например, его собственной первой способностью верности), не будут видны тем связанным способностям.
- Если, когда вы берете карту во время разрешения первой способности верности Боласа, срабатывают какие-либо способности, то те способности не разрешатся, пока ваши оппоненты не изгонят по карте или перманенту.
- После того как вы взяли карту во время разрешения первой способности верности Никола Боласа, следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если почему-то идет ход оппонента, — тот оппонент) выбирает перманент под своим контролем или выбирает карту в своей руке, не показывая ее. Затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. Наконец, все выбранные карты изгоняются одновременно.

- В игре в формате «Двухголовый гигант», если один игрок проигрывает партию, то вся команда проигрывает партию, даже если под контролем другого игрока есть легендарное существо или planeswalker.
-

Нисса, Сотрясающая Мир

{3} {G} {G}

Легендарный Planeswalker — Нисса

5

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

+1: положите три жетона +1/+1 на не более чем одну целевую не являющуюся существом землю под вашим контролем. Разверните ее. Она становится существом 0/0 Элементаль с Бдительностью и Ускорением, которое при этом остается землей.

–8: вы получаете эмблему со способностью «Земли под вашим контролем имеют Неразрушимость».

Найдите в вашей библиотеке любое количество карт Леса, положите их на поле битвы повернутыми, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Эффект первой способности верности Ниссы длится бесконечно долго. Он не заканчивается во время шага очистки.
-

Новые Горизонты

{2} {G}

Чары — Аура

Зачаровать землю

Когда Новые Горизонты выходят на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

Зачарованная земля имеет способность «{T}: добавьте две маны любого одного цвета».

- Вы можете разыграть Новые Горизонты, даже если не контролируете ни одного существа.
 - Если к моменту разрешения Новых Горизонтов земля, которую должна зачаровать эта Аура, становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Аура не выйдет на поле битвы, и ее способность не сработает.
-

Область Поражения

Земля

Область Поражения выходит на поле битвы с одним жетоном заряда на ней.

{T}: добавьте {C}.

{X}{X}, {T}: положите X жетонов заряда на Область Поражения.

{3}, {T}, пожертвуйте Область Поражения:

уничтожьте каждый не являющийся землей

перманент с конвертированной мана-стоимостью,

равной количеству жетонов заряда на Области

Поражения.

- Стоимость активации {X}{X} означает, что вы платите значение X, умноженное на два. Если вы хотите, чтобы X был равен 3, то платите {6} для активации способности Области Поражения.
- Фишки, которые не являются копией чего-то еще, не имеют мана-стоимости. Если у объекта нет мана-стоимости, то его конвертированная мана-стоимость в обычном случае равна 0.
- Если в мана-стоимости перманента есть {X}, то этот X считается равным 0.

Обмен Ролями

{U}{U}{R}

Волшебство

Обменяйте контроль над двумя целевыми

перманентами, у которых есть один и тот же тип

перманента.

- Если к моменту разрешения Обмена Ролями один из целевых перманентов становится нелегальной целью, обмен не происходит.
 - Эффект Обмена Ролями действует неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки и не прекращает действовать, если после разрешения Обмена Ролями у перманентов не остается одного и того же типа перманента.
 - Вы не обязаны контролировать ни один из целевых перманентов.
 - Если на момент разрешения Обмена Ролями оба перманента находятся под контролем одного и того же игрока, ничего не происходит.
 - Получая контроль над перманентом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.
 - Типы перманентов это артефакт, существо, чары, земля и planeswalker. Супертипы, такие как «легендарный», не являются типами перманента. Например, вы не можете обменять контроль над легендарным существом и легендарным planeswalker-ом.
-

Об-Никсилис, Искаженный Злобой

{3} {B} {B}

Легендарный Planeswalker — Никсилис

5

Каждый раз, когда оппонент берет карту, Об-Никсилис, Искаженный Злобой наносит тому игроку 1 повреждение.

–2: уничтожьте целевое существо. Контролирующий его игрок берет две карты.

- Если к моменту разрешения последней способности Об-Никсилиса целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Игрок не берет две карты. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок берет две карты.
- Если Об-Никсилис покидает поле битвы до разрешения своей последней способности (например, потому что у него было только 2 жетона верности, когда вы ее активировали), то его первая способность уже не будет существовать, чтобы сработать, когда контролирующий существо игрок возьмет две карты.

Обращение Нарсет

{U} {U}

Мгновенное заклинание

Скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, затем верните его в руку его владельца. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

- Обращение Нарсет может скопировать любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.
- Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.
- Если вы не выберете новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Можно изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, она остается прежней (даже если является нелегальной).
- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.
- Если вы копируете заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Апофеоза Завета), то у копии будет то же значение X.
- Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями, то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели). То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны.
- Контролирующий копию игрок не может оплачивать альтернативные или дополнительные стоимости копии. Однако вызванные оплатой каких-либо альтернативных или дополнительных стоимостей исходного заклинания эффекты копируются, как если бы те же стоимости были оплачены и для копии.
- Если вы копируете заклинание, то копию контролируете вы. Обращение Нарсет и копия разрешаются до того, как разрешилось бы исходное заклинание.

- Если заклинание возвращается в руку владельца, оно удаляется из стека и, как следствие, не разрешается. Заклинание не отменяется, оно просто больше не существует. Этот эффект действует и на заклинания, которые не могут быть отменены.
- Если копия заклинания возвращается в руку владельца, она перемещается туда, а затем перестает существовать как действие, вызванное состоянием.

Объединение Сил

{2} {G}

Мгновенное заклинание

Каждое из не более двух целевых существ под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, другому целевому существу.

- Если одно из двух целевых существ под вашим контролем к моменту разрешения Объединения Сил становится нелегальной целью, то второе все равно нанесет повреждения, равные своей силе.
- Если к моменту разрешения Объединения Сил нелегальной целью становится последняя цель или обе первые цели, то ни одно существо не наносит и не получает повреждений.

Огонь Сердца

{1} {R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте существо или planeswalker-a.

Огонь Сердца наносит 4 повреждения любой цели.

- Вы должны пожертвовать ровно одно существо или planeswalker-a для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав перманент, и не можете пожертвовать дополнительные перманенты.
- Игроки могут ответить на Огонь Сердца только после того, как он был разыгран и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться уничтожить пожертвованный перманент, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

Отчаянный Прыжок *(только колода Planeswalker-a)*

{1} {W}

Мгновенное заклинание

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

- Если к моменту разрешения Отчаянного Прыжка целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не получите 2 жизни.
 - Если существо получает Полет уже после того, как оно было заблокировано существом без Полета и Захвата, то это не удаляет блокирующее существо из боя и не приводит к тому, что заблокированное существо становится незаблокированным.
-

«Паргелион II»

{6} {W} {W}

Легендарный Артефакт — Машина

5/5

Полет, Первый удар, Бдительность

Каждый раз, когда «Паргелион II» атакует, создайте

две фишки существа 4/4 белый Ангел с Полетом и

Бдительностью, которые атакуют.

Экипаж 4 (*Поверните любое количество существ*

под вашим контролем с суммарной силой 4 или

более: эта Машина становится артефактом

существом до конца хода.)

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

Перышко, Искупившая Грехи

{R} {W} {W}

Легендарное Существо — Ангел

3/4

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное

заклинание или заклинание волшебства, целью

которого является существо под вашим контролем,

при разрешении той карты изгоните ее, вместо того

чтобы положить на ваше кладбище. Если вы это

делаете, верните ее в вашу руку в начале следующего

заключительного шага.

- Если к тому моменту, как вы заканчиваете разыгрывать мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого является одно или несколько существ под вашим контролем, Перышко еще находится на поле битвы, ее способность срабатывает. Эффект замены, изгоняющий то заклинание, и отложенная срабатывающая способность, возвращающая его в вашу руку, действуют на него, даже если Перышко покинет поле битвы после того, как вы разыграете заклинание.
- У заклинания могут быть и другие цели помимо существа под вашим контролем.
- Если разыгранное вами мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого является существо под вашим контролем, по какой-либо причине не разрешается (например, его отменяет другое заклинание или способность, или все его цели нелегальны на момент разрешения), то заклинание не изгоняется. Вы не сможете вернуть его себе в руку.
- Если эффект самого мгновенного заклинания или заклинания волшебства предписывает вам изгнать его или положить куда-нибудь еще, то оно не попытается попасть на ваше кладбище и не будет изгнано эффектом Перышка, так что вы не сможете вернуть его в вашу руку.
- Если другой эффект замены предписывает вам изгнать мгновенное заклинание или заклинание волшебства (например, способность Арканиста Орды Ужаса или ключевое слово Воспоминание), то вы можете выбрать сперва применить эффект замены Перышка. Если вы это сделаете, то отложенная срабатывающая способность Перышка вернет ту карту в вашу руку.

- Если вы разыгрываете не принадлежащее вам мгновенное заклинание или заклинание волшебства, то оно не попытается попасть на ваше кладбище, так что не будет изгнано эффектом Перышка и вы не сможете вернуть его в вашу руку.

Пикирующий Мерфолк

{G}{U}

Существо — Мерфолк Мутант

1/1

Полет

Когда Пикирующий Мерфолк выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

{3}{G}{U}: используйте Распространение.

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

- Вы можете выбрать Пикирующего Мерфолка целью его собственной способности.

Пироспираль Чандры

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Пироспираль Чандры наносит 2 повреждения, разделенные по вашему выбору между одной или двумя целями.

- Вы делите повреждения, когда разыгрываете Пироспираль Чандры, а не тогда, когда она разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. Другими словами, когда вы разыгрываете Пироспираль Чандры, вы решаете, нанесет ли она 2 повреждения одной цели или по 1 повреждению двум целям.
- Если целями Пироспираль Чандры становятся два существа, и одно из них становится нелегальной целью, то оставшейся цели наносится 1 повреждение, а не 2.

Повелевание Ордой Ужаса

{4}{B}{B}

Волшебство

Выберите любое количество целевых карт существ и (или) planeswalker-ов на кладбищах. Повелевание Ордой Ужаса наносит вам повреждения, равные суммарной конвертированной мана-стоимости тех карт. Положите их на поле битвы под вашим контролем.

- Повелевание Ордой Ужаса наносит вам повреждения до того, как карты существ и planeswalker-ов кладутся на поле битвы, но если это снижает ваше количество жизней до 0 или меньше, то те существа и planeswalker-ы выйдут на поле битвы до того, как вы проиграете партию. Их способности, которые срабатывают, когда они выходят на поле битвы, не разрешаются, если вы проиграете партию, но статические способности (например, способность Платинового Ангела) могут помочь вам выжить с 0 или меньшим количеством жизней.

- Если в мана-стоимости находящейся на кладбище карты есть {X}, то он считается равным 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 существа и planeswalker-ы, которых вы контролировали при помощи эффекта Повелевания Ордой Ужаса, изгоняются.

Поединок

{3}{W}{W}

Волшебство

Каждый игрок выбирает существо или planeswalker-а под своим контролем, затем приносит в жертву все остальные. Игроки не могут разыгрывать заклинания существ или planeswalker-ов до конца вашего следующего хода.

- Когда Поединок разрешается, сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает существо или planeswalker-а под своим контролем, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов (они знают, какой выбор сделали игроки перед ними). После этого все не выбранные существа и planeswalker-ы жертвуются одновременно.
- Если в игре с участием более двух игроков вы покидаете партию после того, как Поединок разрешится, но до начала вашего следующего хода, то эффект заклинания продлится до того момента, когда должен был бы начаться ваш следующий ход. Он не заканчивается сразу, когда вы покидаете партию, и не длится бесконечно.

Поклонение Богу-Фараону

{2}{R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте карту.

Возьмите две карты. Используйте Скопище 1.

(Положите один жетон +1/+1 на Армию под вашим контролем. Если под вашим контролем нет Армии, то сначала создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби.)

- Вы должны сбросить ровно одну карту для разыгрывания Поклонения Богу-Фараону. Вы не можете разыграть его, не сбросив карту, и не можете сбросить дополнительные карты.

Презрение Тирана

{U}{B}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Уничтожьте целевое существо с конвертированной мана-стоимостью не более 3.
 - Верните целевое существо в руку его владельца.
- Если в мана-стоимости существа на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.

Преображение Касмины

{1} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо теряет все способности и имеет базовую силу и выносливость 1/1.

- Преображение Касмины 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 Преображение Касмины прикрепляется к существу, заменяют собой этот эффект.
- Эффекты, которые изменяют силу и (или) выносливость существа, такие как эффект Кровавого Лезвия, 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.
- Если попавшее под действие эффекта существо получает какую-либо способность после того, как к нему прикрепляется Преображение Касмины, оно сохраняет эту способность.

Приветствие Джайи

{1} {R}

Мгновенное заклинание

Приветствие Джайи наносит 3 повреждения целевому существу. Предскажите 1.

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

Призрачная Форма Кайи

{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо или planeswalker-а под вашим контролем

Когда зачарованный перманент умирает или попадает в изгнание, верните ту карту на поле битвы под вашим контролем.

- Если другой игрок получает контроль над зачарованным перманентом, Призрачная Форма Кайи отправляется на ваше кладбище.
- Призрачная Форма Кайи может зачаровывать фишку, но ее последняя способность не вернет фишку на поле битвы.
- Когда зачарованный перманент покидает поле битвы, Призрачная Форма Кайи отправляется на ваше кладбище. Она не возвращается на поле битвы вместе с перманентом.
- Если какой-либо эффект изгоняет зачарованный перманент и сразу же возвращает его на поле битвы, то последняя способность Призрачной Формы Кайи срабатывает, но не производит эффекта. Если эффект изгоняет зачарованный перманент и должен вернуть его на поле битвы когда-то позже, то Призрачная Форма Кайи возвращает ту карту на поле битвы, и позже она уже не возвращается.

- Если зачарованный перманентом попадает на кладбище или в изгнание, но покидает ту зону до того, как последняя способность Призрачной Формы Кайи разрешается, то карта остается в своей новой зоне, даже если та зона — тоже кладбище или изгнание. Вы не вернете ее на поле битвы.
- Если Призрачная Форма Кайи и зачарованный перманент попадают на кладбище и (или) изгоняются одновременно, то зачарованный перманент возвращается на поле битвы.
- Если Призрачная Форма Кайи зачаровывает не принадлежащий вам перманент под вашим контролем, то перманент 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 эффекта Призрачной Формы Кайи, изгоняются.

Пробуждение Виту-Гази

{3} {G} {G}

Мгновенное заклинание

Положите девять жетонов +1/+1 на целевую землю под вашим контролем. Она становится легендарным существом 0/0 Элементаль с Ускорением с именем Виту-Гази. При этом она остается землей.

- Пробуждение Виту-Гази не разворачивает ставшую существом землю.
- Целевая земля теряет имя, которое у нее было, и ее имя становится просто Виту-Гази. Она сохраняет все типы и способности, которые у нее были.
- Эффект Пробуждения Виту-Гази действует неопределенно долго. Он не заканчивается во время шага очистки.

Проводник Потока

{2} {U}

Существо — Человек Чародей

2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, используйте Распространение. *(Выберите любое количество перманентов и (или) игроков, затем дайте каждому из них еще по одному жетону тех типов, которые у него уже имеются.)*

- Способность Проводника Потока разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Проекция Джейса *(только колода Planeswalker-a)*

{2} {U} {U}

Существо — Чародей Иллюзия

2/2

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

{3} {U}: положите один жетон верности на целевого planeswalker-a Джейса.

- Если какой-либо эффект предписывает вам взять несколько карт, то срабатывающая способность Проекция Джейса срабатывает соответствующее количество раз.
- Если заклинание или способность предписывает вам положить карты в вашу руку, не используя в формулировке слова «взять», «возьмите», «берет» и т. п., то срабатывающая способность Проекция Джейса не срабатывает.
- Когда вы кладете жетон верности на planeswalker-а Джейса, это не приводит к активации его активируемых способностей.

Прожорливый Геллион

{2} {R}

Существо — Геллион

2/2

При выходе Прожорливого Геллиона на поле битвы вы можете пожертвовать любое количество существ и (или) planeswalker-ов. Если вы это делаете, он выходит с количеством жетонов +1/+1 на нем, в два раза превышающим это число.

- Вы выбираете, сколько и каких существ и planeswalker-ов пожертвовать для способности Прожорливого Геллиона, пока он выходит на поле битвы. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете перманенты для жертвования, и тем, как Прожорливый Геллион окажется на поле битвы с жетонами.
- Если у каких-то из жертвованных перманентов есть способности, срабатывающие, когда Прожорливый Геллион выходит на поле битвы (например, как у Загонщика Крончей), то те способности не срабатывают.
- Если по какой-то причине Прожорливый Геллион выходит на поле битвы одновременно с другим существом или planeswalker-ом, то вы не можете пожертвовать то существо или planeswalker-а. Вы можете выбрать только перманенты, которые уже находятся на поле битвы.

Пылающая Пророчица

{1} {R}

Существо — Человек Чародей

1/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, Пылающая Пророчица получает +1/+0 до конца хода, затем предскажите 1.

- Способность Пылающей Пророчицы разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Рал, Проводник Молний
{2} {U} {R}
Легендарный Planeswalker — Рал
4

Каждый раз, когда вы разыгрываете или копируете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, Рал, Проводник Молний наносит 1 повреждение целевому оппоненту или planeswalker-у.

+2: предскажите 1.

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

- Если какой-либо эффект копирует заклинание несколько раз (как, например, эффект Апофеоза Завета), то первая способность Рала срабатывает соответствующее количество раз.
- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у созданной последней способностью Рала копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
- Если при разыгрывании скопированного заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями, то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели). То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны.
- Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для созданной последней способностью Рала копии. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии.
- Созданные последней способностью Рала копии создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

Расплата за Вторжение
{2} {B}
Волшебство
Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся землей. Тот игрок сбрасывает ту карту.
Скопище 1. *(Положите один жетон +1/+1 на Армию под вашим контролем. Если под вашим контролем нет Армии, то сначала создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби.)*

- Вы используете Скопище 1, даже если у того игрока нет не являющейся землей карты, которую можно сбросить.
-

Роалеск, Величайший Гибрид
{2} {G} {G} {U}
Легендарное Существо — Человек Мутант
4/5

Полет, Пробивной удар
Когда Роалеск, Величайший Гибрид выходит на поле битвы, положите два жетона +1/+1 на другое целевое существо под вашим контролем.
Когда Роалеск умирает, используйте Распространение, затем используйте Распространение еще раз. *(Выберите любое количество перманентов и (или) игроков, затем дайте каждому из них еще по одному жетону тех типов, которые у него уже имеются. После этого повторите процесс.)*

- Вы используете Распространение дважды во время разрешения последней способности Роалеска. Между этими двумя Распространениями ничего не происходит, и ни один игрок не может ничего предпринимать.
- Если Роалеск должен умереть, и он является вашим командиром в игре в формате «Командир», вы можете вместо этого положить его в зону командования. Однако если вы спасаете Роалеска таким образом, он не умирает, и вы не используете Распространение.

Ростки Смерти
{1} {B} {B} {G}
Мгновенное заклинание
Уничтожьте целевое существо. Найдите в вашей библиотеке карту базовой земли, положите ее на поле битвы повернутой, затем перетасуйте вашу библиотеку.

- Если к моменту разрешения Ростков Смерти целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не сможете найти карту земли. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то вы ищете карту.

Рота Гидеона *(только колода Planeswalker-a)*
{3} {W}
Существо — Человек Солдат
3/3
Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), положите два жетона +1/+1 на Роту Гидеона.
{3} {W}: положите один жетон верности на целевого planeswalker-а Гидеона.

- Способность Роты Гидеона срабатывает только один раз за каждое событие получения жизнью, будь то 1 жизнь от Радущия Аджани или 2 жизни от Боевого Повышения.
- Если Роте Гидеона наносятся смертельные повреждения в то же время, когда вы получаете жизни, она не успеет получить жетоны от своей способности, которые могли бы ее спасти.

- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, способность Роты Гидеона сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и (или) planeswalker-ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
- Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Роты Гидеона сработает только один раз.
- Когда вы кладете жетон верности на planeswalker-а Гидеона, это не приводит к активации его активируемых способностей.
- 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.

Рывок Самут
 {R}
 Мгновенное заклинание
 Целевое существо получает +2/+1 и Ускорение до конца хода. Предскажите 1.

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

Самоотверженный Мученик
 {1}{W}
 Существо — Человек Солдат
 2/2
 Когда Самоотверженный Мученик умирает, используйте Распространение. *(Выберите любое количество перманентов и (или) игроков, затем дайте каждому из них еще по одному жетону тех типов, которые у него уже имеются.)*

- Если другому существу с жетоном +1/+1 на нем наносятся смертельные повреждения одновременно с Самоотверженным Мучеником, то срабатывающая способность не успеет размножить этот жетон +1/+1 Распространением, чтобы спасти то существо.

Самопожертвование Гидеона
 {W}
 Мгновенное заклинание
 Выберите существо или planeswalker-а под вашим контролем. Все повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу вам и перманентам под вашим контролем, наносятся вместо этого выбранному перманенту *(если он все еще находится на поле битвы)*.

- Самопожертвование Гидеона не влияет на повреждения, нанесенные ранее в этом ходу.

- Если вы не контролируете ни существ, ни planeswalker-ов, когда Самопожертвование Гидеона разрешается, то ничего не происходит. Эффект перенаправления повреждений не будет применен ни к каким событиям нанесения повреждений.
- Если в тот момент, когда должны быть нанесены повреждения, выбранное существо или planeswalker не находится на поле битвы или не является существом или planeswalker-ом, то повреждения не перенаправятся.
- Выбранному перманенту может быть перенаправлено больше повреждений, чем значение его выносливости (если это существо), или чем его верность (если это planeswalker). Для этого все эти повреждения должны наноситься одновременно (как боевые повреждения) или наноситься при разрешении одного заклинания или способности.
- Самопожертвование Гидеона не меняет ни источник повреждений, ни то, являются повреждения боевыми или нет.
- Если в одном ходу вы разыграли несколько Самопожертвований Гидеона, то все повреждения, которые должны быть нанесены за один раз вам и (или) перманентам под вашим контролем, наносятся вместо этого одному из выбранных перманентов по вашему выбору. Они не наносятся всем перманентам, и вы не можете разделить повреждения между перманентами. В следующий раз, когда вам должны будут быть нанесены повреждения, вы можете выбрать для этих повреждений другой из выбранных перманентов.

Самут, Низвергающая Тиранов

{2} {r/g} {r/g}

Легендарный Planeswalker — Самут

5

Существа под вашим контролем имеют Ускорение.

–1: целевое существо получает +2/+1 и Ускорение до конца хода. Предскажите 1.

- Если к моменту разрешения способности верности Самут целевое существо становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Вы не сможете предсказать 1.

Сархан без Господина

{3} {R} {R}

Легендарный Planeswalker — Сархан

5

Каждый раз, когда существо атакует вас или planeswalker-а под вашим контролем, каждый Дракон под вашим контролем наносит тому существу 1 повреждение.

+1: до конца хода каждый planeswalker под вашим контролем становится существом 4/4 красный Дракон и получает Полет.

–3: создайте одну фишку существа 4/4 красный Дракон с Полетом.

- Planeswalker, ставший существом в результате действия первой способности верности Сархана, не может атаковать, если не находился под вашим непрерывным контролем с начала вашего хода.
- Когда первая способность верности Сархана разрешается, все planeswalker-ы под вашим контролем (в том числе и сам Сархан) перестают быть planeswalker-ами до конца хода. При этом они не теряют

жетоны верности и способности верности, и вы можете активировать их способности верности, если еще не делали этого в этом ходу. Пока они не являются planeswalker-ами, они не теряют верность, если им наносятся повреждения.

Сахили, Совершенный Механик

{1} {u/r} {u/r}

Легендарный Planeswalker — Сахили

5

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон.

—2: целевой артефакт под вашим контролем до конца хода становится копией другого целевого артефакта или существа под вашим контролем, но при этом является артефактом в дополнение к своим другим типам.

- Первая способность Сахили разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
- Способность верности Сахили заставляет целевой артефакт скопировать напечатанные характеристики целевого перманента, а также все действующие на него эффекты копирования. Она не копирует имеющиеся на этом перманенте жетоны или эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, она не копирует эффекты, заставившие целевой перманент стать существом.
- Целевой артефакт является артефактом в дополнение ко всем типам, что были у второй цели, и это исключение является копируемым. Если впоследствии что-либо станет копией этого артефакта, то копия также будет артефактом.
- Если целевой артефакт копирует перманент, копирующий что-то еще, то он становится тем объектом, который копируется целью.
- Если какой-либо эффект начинает применяться к целевому артефакту до того, как он становится копией другого перманента, то этот эффект продолжит применяться.
- Если целевой артефакт становится существом в том же ходу, когда он вышел на поле битвы, то вы не можете атаковать им и использовать его способности, требующие {Т}, если только у него нет Ускорения.
- Если целевой артефакт не является Снаряжением и становится копией Снаряжения, то он открепляется от существа, как только перестает быть Снаряжением.
- Если целевой артефакт — это прикрепленное к существу Снаряжение, и он становится копией не являющегося Снаряжением перманента, то он открепляется от существа. Если он становится копией Снаряжения, то остается прикрепленным.

Свалить Статую

{2} {W}

Мгновенное заклинание

Поверните целевой перманент. Если это артефакт, уничтожьте его.

Возьмите карту.

- Целью заклинания «Свалить Статую» может быть любой перманент, в том числе уже повернутый.
- Если целью заклинания «Свалить Статую» становится артефакт, тот артефакт поворачивается, если он не повернут, а затем уничтожается. Любые имеющиеся у него способности, срабатывающие, когда тот артефакт поворачивается, срабатывают и разрешаются после того, как закончит разрешаться заклинание «Свалить Статую».
- Если к моменту разрешения заклинания «Свалить Статую» целевой перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту. Если же цель легальна, но не поворачивается и не уничтожается, то вы берете карту.

Сгибание Разряда

{3} {R}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {3}

меньше, если вы контролируете существо с силой 4 или больше.

Измените цель целевого заклинания или способности с единственной целью.

- Как только вы объявляете, что разыгрываете Сгибание Разряда, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость заклинания не будет оплачена. В частности, никто из оппонентов не сможет повлиять на то, контролируете ли вы существо с силой 4 или больше.
- После того как вы разыграли Сгибание Разряда, потеря контроля над всеми существами с силой 4 или больше уже не повлияет на заклинание и не заставит вас платить больше маны.
- Единственной целью целевого заклинания или способности не обязательно должно быть существо с силой 4 или больше под вашим контролем.
- Вы выбираете новую цель заклинания или способности при разрешении Сгибания Разряда. Если это возможно, вы должны поменять цель. Однако вы не можете поменять цель на нелегальную. Если вы не можете выбрать легальную цель, то цель не меняется. Если изначальная цель сама каким-то образом стала нелегальной, это не имеет никакого значения.
- Если у заклинания или способности несколько целей, вы не можете выбрать его (ее) целью Сгибания Разряда, даже если все те цели, кроме одной, стали нелегальными.
- Если заклинание или способность делает целью одного и того же игрока или объект несколько раз, вы не можете выбрать его (ее) целью Сгибания Разряда.

Слепящий Взрыв

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Слепящий Взрыв наносит 1 повреждение целевому существу. То существо не может блокировать в этом ходу.

Возьмите карту.

- Разыгрывание Слепящего Взрыва после того, как существо уже заблокировало, не удаляет блокирующее существо из боя, если только повреждения от Слепящего Взрыва не заставляют то

существо умереть. Даже если блокирующее существо умрет, это не позволит заблокированному им существу стать незаблокированным.

- Если к моменту разрешения Слепящего Взрыва целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается. Вы не возьмете карту.

Соглядатай Ашиока

{4} {U}

Существо — Кошмар

3/5

{3} {U}: Соглядатай Ашиока не может быть заблокирован в этом ходу.

- После того как это существо уже заблокировано, активация его способности не изменит и не отменит это блокирование.

Созыв Крылатых

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Разверните все существа под вашим контролем.

Существа с Полетом под вашим контролем получают

+2/+2 до конца хода.

- Созыв Крылатых действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, получившие Полет позже в этом ходу или попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получат +2/+2.

Сокрушить Инакомыслие

{3} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {2}.

Скопище 2. (Положите два жетона +1/+1 на Армию под вашим контролем. Если под вашим контролем нет Армии, то сначала создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби.)

- Вы используете Скопище 2, даже если контролирующий заклинание игрок заплатит {2}.

Соплеменник Аджани

{1} {W}

Существо — Кошка Солдат

2/2

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

- Способность Соплеменника Аджани срабатывает только один раз за каждое событие получения жизнью, будь то 1 жизнь от Радущия Аджани или 2 жизни от Боевого Повышения.

- Если Соплеменнику Аджани наносятся смертельные повреждения в то же время, когда вы получаете жизни, он не успеет получить жетон от своей способности, который мог бы его спасти.
- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, способность Соплеменника Аджани сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и (или) planeswalker-ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
- Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Соплеменника Аджани сработает только один раз.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание способности, несмотря на то, что она увеличила количество жизней вашей команды.

Сорин, Мстительный Кровавый Лорд

{2} {W} {B}

Легендарный Planeswalker — Сорин

4

Пока длится ваш ход, существа и planeswalker-ы под вашим контролем имеют Цепь жизни.

+2: Сорин, Мстительный Кровавый Лорд наносит 1 повреждение целевому игроку или planeswalker-у.

—X: верните целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью X из вашего кладбища на поле битвы. То существо является Вампиром в дополнение к своим другим типам.

- Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же существа или planeswalker-а объединяются.
- Если Сорин покидает поле битвы после того, как вы активировали его первую способность верности во время вашего хода, но до ее разрешения, вы все равно получите 1 жизнь, когда та способность нанесет повреждение.
- Если в мана-стоимости находящейся на кладбище карты есть {X}, то он считается равным 0.

Статуя Бога-Фараона

{6}

Легендарный Артефакт

Разыгрывание вашими оппонентами заклинаний стоит на {2} больше.

В начале вашего заключительного шага каждый оппонент теряет 1 жизнь.

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

- В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Статуи Бога-Фараона заставляет команду соперников потерять 2 жизни.

Стирание Времени

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

Волшебство

Верните существо под вашим контролем в руку его владельца, затем уничтожьте все существа.

- Вы выбираете, какое существо вернуть в руку владельца, во время разрешения Стирания Времени. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете существо для возвращения, и тем, как другие существа уничтожаются.
- Если вы не контролируете ни одного существа, вы просто уничтожаете все существа.

Сторрев, Лич-Девкарен

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

Легендарное Существо — Зомби Эльф Чародей

5/4

Пробивной удар

Каждый раз, когда Сторрев, Лич-Девкарен наносит боевые повреждения игроку или planeswalker-у, верните в вашу руку целевую карту существа или planeswalker-а из вашего кладбища, которая не попала туда в этом бою.

- Если Сторрев умирает от нанесенных боевых повреждений одновременно с тем, как он наносит боевые повреждения игроку или planeswalker-у, его способность срабатывает.
- Срабатывающая способность Сторрева не может делать целью никакую карту, попавшую на ваше кладбище во время этой фазы боя. Это относится к существам и planeswalker-ам, умершим от боевых повреждений, к существам и planeswalker-ам, умершим по любой другой причине, и к картам, попавшим на ваше кладбище из любой другой зоны.

Страница

{3} {W}

Легендарный Planeswalker

5

Предотвратите все небоевые повреждения, которые должны быть нанесены вам и другим перманентам под вашим контролем.

–2: изгоните целевое существо с силой 4 или больше.

- Если Странице должны быть нанесены смертельные небоевые повреждения одновременно с нанесением повреждений вам и (или) другим перманентам под вашим контролем, то повреждения, которые должны быть нанесены вам и другим вашим перманентам, предотвращаются.
-

Сумасбродный Провидец
{1} {U}
Существо — Человек Чародей
1/3
{1} {U}, {T}: возьмите карту, затем сбросьте карту.

- Вы не можете выполнять какие-либо действия в период между взятием карты и сбрасыванием карты, включая разыгрывание взятой карты.

Сфинкс-Спасительница
{2} {U} {U}
Существо — Сфинкс
3/2
Полет
При выходе Сфинкса-Спасительницы на поле битвы вы можете вернуть не являющийся землей перманент под вашим контролем в руку его владельца. Если вы это делаете, Сфинкс-Спасительница выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на ней.

- Вы выбираете, вернуть ли способностью Сфинкса-Спасительницы не являющийся землей перманент, и если вернуть, то какой, пока Сфинкс-Спасительница выходит на поле битвы. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете, какой перманент вернуть, и тем моментом, когда Сфинкс-Спасительница окажется на поле битвы с жетоном +1/+1.
- Если у возвращенного перманента есть способность, которая сработала бы, когда Сфинкс-Спасительница выходит на поле битвы (как у Загонщика Крончей), то эта способность не срабатывает.
- Если Сфинкс-Спасительница каким-то образом выходит на поле битвы одновременно с другим перманентом, то вы не можете вернуть тот перманент. Вы можете выбрать только перманенты, которые уже находятся на поле битвы.

Тамиё, Собирательница Историй
{2} {G} {U}
Легендарный Planeswalker — Тамиё
5
Заклинания и способности под контролем ваших оппонентов не могут заставить вас сбрасывать карты или приносить в жертву перманенты.
+1: выберите имя не являющейся землей карты, затем покажите четыре верхние карты вашей библиотеки. Положите все находящиеся среди них карты с выбранным именем в вашу руку, а остальные — на ваше кладбище.
-3: верните целевую карту из вашего кладбища в вашу руку.

- Если разрешающееся заклинание или способность под контролем оппонента должно заставить вас пожертвовать перманент или сбросить карту, то вы этого не делаете. Эта часть эффекта ничего не делает. Если то заклинание или способность дает вам в качестве варианта возможность пожертвовать перманент или сбросить карту, то вы не можете выбрать этот вариант.

- Если заклинание или способность под контролем оппонента гласит, что что-то случится, если вы не пожертвуете перманент (как это делает Могий, Бог Истребления) или не сбросите карту (как это делает Тягостное Положение), вы не можете выбрать пожертвовать перманент или сбросить карту. С другой стороны, если заклинание или способность под контролем оппонента предписывает вам пожертвовать перманент, если вы не выполните определенное действие (как это делает Убийственная Волна), или сбросить карту, если вы не выполните определенное действие, вы можете выбрать, будете или нет вы выполнять это действие. Если вы не выполните действие, ничего не случится, поскольку заклинание или способность не могут заставить вас пожертвовать перманент или сбросить карту.
- Способность Тамиё действует на пожертвование, но не влияет на другие способы, которыми перманенты могут покинуть поле битвы. Она не помешает существу умереть из-за полученных им смертельных повреждений или нулевой выносливости и не помешает перманенту отправиться на кладбище владельца под действием «правила легендарности». Ничто из вышеперечисленного не является пожертвованием: это делается по правилам игры.
- Если заклинание или способность под контролем вашего оппонента уменьшает ваш максимальный размер руки, то первая способность Тамиё не помешает вам сбросить карты, поскольку сбрасывать карты во время шага очистки заставляют вас правила игры.
- Если у Тамиё осталось 3 жетона верности, то вы не можете активировать ее последнюю способность, чтобы вернуть ее в вашу руку. Ее не будет на кладбище, когда вы будете выбирать цели для способности.

Тамик, Выдающийся Адвокат
 {W}{W}
 Легендарное Существо — Человек Советник
 2/3
 Полет
 Земли на поле битвы и карты земель на кладбищах
 не могут быть целями заклинаний или способностей
 под контролем ваших оппонентов.
 Ваши оппоненты не могут разыгрывать карты земель
 из кладбищ.

- Средняя способность Тамика похожа на Порчеустойчивость, но эффекты, которые взаимодействуют с Порчеустойчивостью, не будут рассматривать те земли и карты земель как имеющие Порчеустойчивость.
- Игроки обычно не могут разыгрывать карты земель из кладбищ. Если игрок получит возможность это сделать, то последняя способность Тамика берет верх над этой возможностью.

Творение Уджина
 {X}
 Существо — Дух Монах
 0/0
 Творение Уджина выходит на поле битвы с X
 жетонами +1/+1 на нем.
 Если Творению Уджина должны быть нанесены
 повреждения, пока на нем есть жетон +1/+1,
 предотвратите те повреждения и удалите такое же
 количество жетонов +1/+1 с Творения Уджина.

- Чтобы разыграть Творение Уджина, сперва выберите нужное вам значение X, затем примените все эффекты повышения стоимости, а после этого — все эффекты снижения стоимости. Количество жетонов, с которым оно выйдет на поле битвы, может отличаться от количества маны, которое вы заплатили, если какой-либо эффект (например, эффект Уджина, Невыразимого) заставляет вас заплатить количество маны, отличное от {X}.
- Если Творению Уджина должно быть нанесено больше повреждений, чем жетонов +1/+1 на нем, то вы удаляете с него все жетоны +1/+1 и предотвращаете все повреждения. Если какой-либо эффект увеличивает его выносливость, то Творение Уджина выживет до следующего раза, когда ему будут нанесены смертельные повреждения.

Теззерет, Владыка Моста (*промо-карта программы*
Buy-a-Box)

{4} {U} {B}

Легендарный Planeswalker — Теззерет

5

Разыгрываемые вами заклинания существ и planeswalker-ов имеют Родство с артефактами.

+2: Теззерет, Владыка Моста наносит X повреждений каждому оппоненту, где X — количество артефактов под вашим контролем. Вы получаете X жизней.

−3: верните целевую карту артефакта из вашего кладбища в вашу руку.

−8: изгоните десять верхних карт вашей библиотеки.

Положите все находящиеся среди них карты артефактов на поле битвы.

- Родство с артефактами означает «Стоимость разыгрывания этого заклинания уменьшается на {1} за каждый артефакт под вашим контролем».
- У самого Теззерета нет Родства с артефактами.
- Родство не меняет конвертированную мана-стоимость заклинания. Оно меняет только то, сколько маны вы платите, чтобы разыграть заклинание.
- Родство может снизить только количество немаркированной маны в стоимости заклинания. Оно не снижает цветную часть.
- Снижение стоимости устанавливается до того, как вы оплачиваете какие-либо из стоимостей заклинания. Это, в частности, означает, что вы можете зафиксировать скидку за артефакт под вашим контролем, а потом пожертвовать этот артефакт, чтобы активировать мана-способность.
- Если на заклинание с Родством действуют какие-либо эффекты, увеличивающие стоимость или добавляющие дополнительную стоимость, то эти эффекты применяются до эффектов снижения стоимости.
- Если у заклинания есть несколько способностей Родства, то применяется каждая из них.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность верности Теззерета заставляет команду соперников потерять количество жизней, равное X, умноженному на два, а вы получаете X жизней.

Тефери, Спутывающий Время

{1} {W} {U}

Легендарный Planeswalker — Тефери

4

Каждый оппонент может разыгрывать заклинания только при возможности разыгрывать волшебство.

+1: до вашего следующего хода вы можете разыгрывать заклинания волшебства, как будто у них есть Миг.

−3: верните не более одного целевого артефакта, существа или чар в руку владельца. Возьмите карту.

- Если какой-либо эффект позволяет оппонентам разыгрывать заклинания при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания (например, если у вашего оппонента под контролем также есть Тефери, Спутывающий Время, и он активировал его способность верности за +1), то ограничение, наложенное первой способностью Тефери, берет верх над этой возможностью.
- Вы можете активировать последнюю способность Тефери, не выбирая цель. В таком случае вы просто возьмете карту. Однако если вы выберете цель, и к моменту разрешения последней способности Тефери целевой перманент станет нелегальной целью, то способность не разрешится. Вы не возьмете карту.

Тибальт, Распутный Подстрекатель

{2} {R}

Легендарный Planeswalker — Тибальт

5

Ваши оппоненты не могут получать жизни.

−2: создайте одну фишку существа 1/1 красный

Дьявол со способностью «Когда это существо умирает, оно наносит 1 повреждение любой цели».

- Пока Тибальт находится на поле битвы, заклинания и способности, заставляющие оппонентов получать жизни, все равно разрешаются. Оппоненты не получают жизни, но заклинание или способность произведет все остальные свои эффекты.
- Если, пока Тибальт находится на поле битвы, какой-либо эффект предпишет установить количество жизней оппонента на определенное значение, большее, чем его текущее количество жизней, то количество жизней того игрока не изменится.

Толсмир, Друг Волков

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

Легендарное Существо — Эльф Разведчик

3/3

Когда Толсмир, Друг Волков выходит на поле битвы, создайте фишку легендарного существа 3/3 зеленый и белый Волк с именем Войя, Друг Эльфов. Каждый раз, когда Волк выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 3 жизни, и то существо дерется с не более чем одним целевым существом не под вашим контролем.

- Если Толсимира еще находится на поле битвы, когда разрешается его срабатывающая при выходе на поле битвы способность, то его последняя способность сработает при создании Войи.
- Вы можете положить последнюю способность Толсимира в стек, не выбирая цель. В таком случае вы просто получите 3 жизни. Однако если вы выберете цель, и к моменту разрешения последней способности Толсимира целевой перманент станет нелегальной целью, то способность не разрешится. Вы не получите 3 жизни, и ни одно существо не нанесет и не получит повреждений.
- Если к моменту разрешения последней способности Толсимира вышедшего на поле битвы Волка уже нет на поле битвы, то ни одно существо не нанесет и не получит повреждений, но вы получите 3 жизни.
- У Толсимира, Друга Волков имя отличается от Толсимира из Волчьего Рода (из выпуска «Равника: Город Гильдий»), а у Войи, Друга Эльфов имя отличается от Войи (фишки, которую создает Толсимира из Волчьего Рода). Поскольку «правило легендарности» учитывает только полные имена на английском языке, вы можете контролировать все четыре перманента одновременно.

Триумф Гидеона

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Целевой оппонент жертвует существо, которое атаковало или блокировало в этом ходу. Если под вашим контролем есть planeswalker Гидеон, тот игрок вместо этого жертвует два таких существа.

- Триумф Гидеона можно разыграть до того, как были нанесены боевые повреждения. В этом случае вы разыгрываете его либо до, либо после выбора блокирующих.
- Триумф Гидеона можно разыграть после того, как были нанесены боевые повреждения. В этом случае целевой игрок выбирает одно или два существа, которые атаковали или блокировали в этом ходу и выжили после боевых повреждений.
- Существо, которое положили на поле битвы атакующим, не атаковало, так что его нельзя пожертвовать.
- Существо, которое атаковало и было удалено из боя (например, способностью Шпилей Ораски), тем не менее атаковало, так что может быть пожертвовано.
- Целью Триумфа Гидеона является игрок, а не существо или существа, которых жертвуют. Таким образом может быть принесено в жертву существо с Порчеустойчивостью.

Триумф Лилианы

{1}{B}

Мгновенное заклинание

Каждый оппонент жертвует существо. Если под вашим контролем есть planeswalker Лилиана, каждый оппонент также сбрасывает одну карту.

- Вы можете разыграть Триумф Лилианы, даже если кто-то из ваших оппонентов или никто из них не сможет пожертвовать существо. Если под вашим контролем есть planeswalker Лилиана, оппоненты сбросят по карте, даже если не могли пожертвовать существо.
- Когда Триумф Лилианы разрешается, оппонент, чей ход идет в данный момент (или, если идет ваш ход, следующий оппонент в порядке передачи хода), выбирает существо для пожертвования, затем

все 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. Затем, если под вашим контролем есть planeswalker Лилиана, каждый оппонент в том же порядке выбирает карту из своей руки, не показывая ее. После этого все выбранные карты сбрасываются одновременно.

Трогательное Искушение

{2} {R} {W}

Мгновенное заклинание

Сбросьте все карты в вашей руке, затем возьмите столько же карт плюс одну. Вы получаете количество жизней, равное количеству карт в вашей руке.

- Если в момент разрешения Трогательного Искушения у вас нет карт в руке, то вы ничего не сбрасываете и берете одну карту.
 - Количество получаемых вами жизней определяется при разрешении Трогательного Искушения после того, как вы взяли карты. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы берете карты, и моментом, когда вы получаете жизни.
-

Троль-Заводила

{4} {G}

Существо — Троль

6/5

Каждое существо под вашим контролем с силой 4 или больше не может быть заблокировано более чем одним существом.

- Способность Троля-Заводилы действует на него самого, пока его сила остается равной 4 или больше.
 - После того как существо под вашим контролем с силой 3 или меньше уже стало заблокировано двумя или более существами, изменение его силы не приведет к тому, что какое-либо из блокирующих существ перестанет его блокировать.
 - Если у существа с силой 4 или больше под вашим контролем есть Угроза, то его нельзя будет блокировать только одним существом и нельзя будет блокировать более чем одним существом — то есть, его просто нельзя будет блокировать.
-

Уатли, Сердце Солнца

{2} {g/w}

Легендарный Planeswalker — Уатли

7

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

—3: вы получаете количество жизней, равное наибольшему значению выносливости среди существ под вашим контролем.

- Первая способность Уатли не меняет значение силы существа. Она изменяет только количество распределяемых им боевых повреждений. Все остальные правила и эффекты, использующие значения силы или выносливости, используют их реальные значения. Например, Засада Домри не заставит существо наносить повреждения, равные его выносливости.
- Наибольшее значение выносливости среди существ под вашим контролем определяется только в начале разрешения способности верности Уатли.

Уджин, Невыразимый

{6}

Легендарный Planeswalker — Уджин

4

Разыгрываемые вами бесцветные заклинания стоят на {2} меньше.

+1: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки рубашкой вверх и посмотрите ее. Создайте одну фишку существа 2/2 бесцветный Дух. Когда та фишка покидает поле битвы, положите изгнанную карту в вашу руку.

−3: уничтожьте целевой перманент одного или нескольких цветов.

- 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 Уджин). Конвертированная мана-стоимость заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.
- Разыгрывание бесцветного заклинания с мана-стоимостью {2} или {1} будет стоить {0}.
- Один раз посмотрев на карту, изгнанную рубашкой вверх, вы в любой момент можете снова посмотреть ее. Если другой игрок получит контроль над фишкой Духа, тот игрок не сможет посмотреть изгнанную карту.
- Если Дух покидает поле битвы по любой причине, вы кладете изгнанную карту в вашу руку, даже если до этого момента Уджин уже покинул поле битвы.
- Если вы активировали способность Уджина несколько раз, то вы должны отслеживать, с какой фишкой Духа связана каждая из изгнанных карт.
- Если какой-либо эффект (например, эффект Сезона Удвоения) заставляет Уджина создать две фишки Духа, вы все равно изгоняете только одну карту из вашей библиотеки. Вы положите ту карту в вашу руку в первый раз, когда любая из тех фишек покинет поле битвы.
- Обычно у земель нет цвета, даже если они способны производить ману одного или нескольких цветов.

Узы Дисциплины

{4} {W}

Волшебство

Поверните все существа под контролем ваших оппонентов. Существа под вашим контролем получают Цепь жизни до конца хода.

- Вы можете разыграть Узы Дисциплины, даже если у ваших оппонентов под контролем нет существ или у вас под контролем нет существ. Заклинание соответствующим образом подействует на те существа, которые есть на поле битвы.

Узы Проницательности

{3} {U}

Волшебство

Каждый игрок кладет четыре верхние карты своей библиотеки на свое кладбище. Верните не более двух карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства из вашего кладбища в вашу руку. Изгоните Узы Проницательности.

- Узы Проницательности не делают целями карты, которые возвращают в руку. Вы выбираете, какие карты возвращать, когда заклинание разрешается. В этот момент вы можете выбрать до двух карт на вашем кладбище, в том числе и из тех карт, что только что положили туда Узы Проницательности.
- Вы можете вернуть две карты мгновенного заклинания, две карты волшебства, по одной каждого типа, одну карту мгновенного заклинания или волшебства или не возвращать никаких карт.

Узы Расцвета

{1} {G}

Волшебство

Посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту перманента и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в любом порядке. Вы получаете 3 жизни.

- Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker-ов.
- Вы получаете 3 жизни, даже если не показываете карту перманента, находящуюся среди трех верхних карт вашей библиотеки.

Узы Страсти

{4} {R} {R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода. Узы Страсти наносят 2 повреждения любой другой цели.

- Если любая из целей становится нелегальной после того, как вы разыграли Узы Страсти, но до того, как они разрешаются, эффект подействует соответствующим образом на оставшуюся цель.
 - В некоторых редких случаях получение контроля над целевым существом приводит к тому, что вторая цель становится нелегальной. Если вторая цель была легальной, когда Узы Страсти начинали разрешаться, до того как целевое существо поменяло контроль, то второй цели будут нанесены повреждения.
-

Уловка Джейса (*только колода Planeswalker-a*)

{3} {U} {U}

Волшебство

Верните не более двух целевых существ в руки их владельцев. Вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Джейс, Мистический Стратег, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

- Вы можете разыграть Уловку Джейса, не выбирая целевых существ. Тогда вы просто сможете найти Джейса, Мистического Стратега. Однако если вы выберете цели и все эти цели станут нелегальными до разрешения заклинания, то Уловка Джейса не разрешится, и вы не сможете выполнить поиск в библиотеке.

Фуга Теней Давриэля

{3} {B}

Волшебство

Целевой игрок сбрасывает две карты и теряет 2 жизни.

- Целевой игрок теряет 2 жизни, даже если может сбросить только одну или ноль карт.

Фыблтып, Заблудившийся

{1} {U}

Легендарное Существо — Гомункул

1/1

Когда Фыблтып, Заблудившийся выходит на поле битвы, возьмите карту. Если он вышел на поле битвы из вашей библиотеки или был разыгран из вашей библиотеки, вместо этого возьмите две карты. Когда Фыблтып становится целью заклинания, втащите Фыблтыпа в библиотеку его владельца.

- В обычных условиях вы не можете разыграть Фыблтыпа из вашей библиотеки или заставить его выйти на поле битвы из вашей библиотеки. Вы должны будете использовать другие эффекты, чтобы взять дополнительную карту с помощью его способности.
 - Если какой-либо эффект изгоняет Фыблтыпа из вашей библиотеки, а затем позволяет разыграть эту карту, то она разыгрывается из изгнания, а не из библиотеки.
 - Последняя способность Фыблтыпа срабатывает, только если он находится на поле битвы, когда становится целью.
 - Последняя способность Фыблтыпа разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Она разрешится, даже если то заклинание будет отменено.
 - Если у заклинания, целью которого является Фыблтып, нет других целей, то оно не разрешится (потому что после того, как Фыблтып окончательно потеряется в вашей библиотеке, у заклинания не останется легальной цели).
-

Царство Заточения

{2} {W}

Чары

Когда Царство Заточения выходит на поле битвы, изгоните целевое существо или planeswalker-а под контролем оппонента до тех пор, пока Царство Заточения не покинет поле битвы.

Когда Царство Заточения выходит на поле битвы, предскажите 1.

- Даже если у первой способности Царства Заточения нет легальной цели, или цель становится нелегальной до разрешения способности, вы все равно предсказываете 1.
- Если Царство Заточения покидает поле битвы до того, как его первая 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.

Цена Предательства

{B}

Волшебство

Удалите не более пяти жетонов с целевого артефакта, существа, planeswalker-а или оппонента.

- У Цены Предательства только одна цель. Вы можете удалить разные типы жетонов с той цели, и вы можете удалить несколько жетонов одного типа с той единственной цели.
- Обычно у игроков нет жетонов, но некоторые карты из других выпусков гласят, что игрок «получает» жетон определенного типа. Обратите внимание, что эмблемы не являются жетонами.

Циклоп с Цепной Плетью

{4} {R}

Существо — Циклоп Воин

4/4

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

- Активация способности Циклопа с Цепной Плетью после того, как существо уже заблокировало, не удаляет блокирующее существо из боя и не приводит к тому, что заблокированное им существо становится незаблокированным.
-

Циклоп-Электромант

{4} {R}

Существо — Циклоп Чародей

4/2

Когда Циклоп-Электромант выходит на поле битвы, он наносит X повреждений целевому существу под контролем оппонента, где X — количество карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище.

- Количество карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище подсчитывается только при разрешении способности Циклопа-Электроманта.
- Двойную карту, которая является и мгновенным заклинанием, и волшебством, способность Циклопа-Электроманта считает только один раз.

Цитадель Боласа

{3} {B} {B} {B}

Легендарный Артефакт

Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.

Вы можете разыграть верхнюю карту вашей библиотеки. Если вы разыгрываете таким образом заклинание, то вместо уплаты его мана-стоимости заплатите количество жизней, равное его конвертированной мана-стоимости.

{T}, пожертвуйте десять не являющихся землями перманентов: каждый оппонент теряет 10 жизней.

- Цитадель Боласа позволяет вам смотреть верхнюю карту вашей библиотеки в любой момент, когда вы захотите (с одним ограничением, см. ниже), даже если у вас нет приоритета. Это действие не задействует стек. Знание того, что это за карта, становится частью информации, к которой у вас есть доступ, — точно так же, как вы можете просматривать карты у себя в руке.
- Если в процессе разыгрывания заклинания, земли или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, вы не можете смотреть новую верхнюю карту, пока не закончите делать то, что вы делали. Это означает, что если вы разыгрываете верхнюю карту вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую, пока не закончите оплачивать то заклинание.
- Разыгрывая карты из вашей библиотеки, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания.
- Вы можете разыграть карту земли с верха вашей библиотеки, только если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
- Если в мана-стоимости заклинания есть $\{X\}$, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
- Если вы разыгрываете заклинание за другую стоимость «вместо уплаты его мана-стоимости», то не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Изъятия Искры), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

- Цитадель Боласа может быть одним из перманентов, пожертвованных для активации ее последней способности.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Цитадели Боласа заставляет команду соперников потерять 20 жизней.

Чандра, Мастерница Пламени

{2} {R} {R}

Легендарный Planeswalker — Чандра

4

Каждый раз, когда с Чандры, Мастерницы Пламени удаляется один или несколько жетонов верности, она наносит столько же повреждений целевому оппоненту или planeswalker-у.

+1: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

–7: изгоните семь верхних карт вашей библиотеки. Вы можете разыграть их в этом ходу.

- Первая способность Чандры срабатывает, если она теряет верность, получая повреждения, от активации ее последней способности верности, или если какой-либо эффект удаляет с нее жетоны верности. Если эффект просто заставляет Чандру покинуть поле битвы, то с нее не удаляются жетоны верности, и способность не срабатывает.
- Если несколько существ одновременно наносят Чандре боевые повреждения, то и жетоны верности удаляются с нее одновременно, и первая способность срабатывает только один раз.
- Если с Чандры удаляются все жетоны верности, то ее первая способность нанесет повреждения несмотря на то, что Чандры уже не будет на поле битвы.
- Способности верности Чандры не влияют на время, в которое вы можете разыгрывать изгнанные карты. Например, если вы изгнали карту волшебства, то сможете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке. Если вы изгнали карту земли, то можете разыграть ее только во время вашей главной фазы, и если у вас осталась возможность разыгрывания земли в этом ходу.
- Когда вы разыгрываете изгнанную карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.

Штурм Цитадели

{4} {G}

Волшебство

До конца хода существа под вашим контролем получают +2/+2 и способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку или planeswalker-у, уничтожьте целевой артефакт или чары под контролем защищаемого игрока».

- Штурм Цитадели действует только на существа, находящиеся под вашим контролем в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +2/+2 или срабатывающую способность.
- Если существо атакует planeswalker-а, то защищаемым является контролирующий того planeswalker-а игрок.

Щит Света Тейо

{2} {W}

Существо — Иллюзия

0/3

Когда Щит Света Тейо выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

- Вы можете выбрать Щит Света Тейо целью его собственной способности.

Явление Вековечных Богов

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

Волшебство

Явление Вековечных Богов наносит 4 повреждения целевому существу, и вы получаете столько жизней, сколько повреждений было нанесено таким образом.

Целевой игрок кладет четыре верхние карты своей библиотеки на свое кладбище. Скопище 4.

(Положите четыре жетона +1/+1 на Армию под вашим контролем. Если под вашим контролем нет Армии, то сначала создайте одну фишку существа 0/0 черная Армия Зомби.)

- Вы не можете разыграть Явление Вековечных Богов, пока не выберете целями и существо, и игрока.
- Если выносливость целевого существа меньше 4, то Явление Вековечных Богов все равно нанесет ему 4 повреждения, а вы получите 4 жизни.
- Если к моменту разрешения заклинания целевое существо становится нелегальной целью, но игрок остается легальной целью, то существу не наносятся повреждения, и вы не получаете жизни, но целевой игрок все равно перемещает верхние карты своей библиотеки, а вы используете Скопище 4.
- Если к моменту разрешения заклинания целевой игрок становится нелегальной целью, но существо остается легальной целью, то существу наносятся повреждения, а вы получаете жизни и используете Скопище 4. Игрок при этом не кладет карты из библиотеки на кладбище.
- Если к моменту разрешения заклинания обе цели будут нелегальными, то заклинание не разрешается. Вы не используете Скопище 4.
- Если Явление Вековечных Богов наносит целевому существу смертельные повреждения, то целевое существо все еще будет на поле битвы, когда вы будете получать жизни, целевой игрок перемещает карты, а вы используете Скопище 4. Способности, которые есть у существа, могут повлиять на эти действия или сработать от них.
- Способности, которые срабатывают во время разрешения Явления Вековечных Богов, или срабатывают в момент, когда умирает целевое существо, кладутся в стек после того, как заклинание закончило разрешаться, а целевое существо умерло (если получило смертельные повреждения).

и Колоды Planeswalker-ов являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах.
©2019 Wizards.