

Заметки к выпуску «Приключения в Забытых Королевствах»

Составители: Джесс Данкс при участии Тома Фаулера, Карстена Хезе, Натана Лонга и Тийса Ван Оммена.

Дата внесения последних изменений: 3 июня 2021 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. Актуальное издание правил вы можете найти на сайте [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.magic.wizards.com/rules).

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск «Приключения в Забытых Королевствах» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза, который состоится в пятницу, 23 июля 2021 г. С этого момента в формате «Стандарт» будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Престол Элдраина», «Герос: За Порогом Смерти», «Икория: Логово Исполинов», «Базовый выпуск 2021», «Расцвет Зендикара», «Калдхайм», «Стриксхейвен: Школа Магов» и «Приключения в Забытых Королевствах».

В формат «Стандарт» попадают карты выпуска «Приключения в Забытых Королевствах», которые встречаются в драфт-бустерах и тематических бустерах. На этих картах с номерами 1–281 (в том числе двадцать базовых земель) напечатан код выпуска AFR.

В колодах для формата «Командир» выпуска «Приключения в Забытых Королевствах» есть 62 новые карты. Эти карты легальны в форматах «Командир», «Винтаж» и «Наследие». Они нелегальны для игры в форматах «Стандарт», «Пионер» и «Модерн». На этих картах с номерами 1–62 напечатан код выпуска AFC. Остальные карты в этих колодах легальны для игры в тех форматах, где ими уже разрешено играть. То есть появление любой из карт в этих колодах никак не влияет на ее легальность в различных форматах. На этих возвращающихся картах с номерами 63–331 напечатан код выпуска AFC.

Полный перечень форматов, разрешенных выпусков и запрещенных карт можно посмотреть на сайте [Magic.Wizards.com/Formats](https://www.magic.wizards.com/formats).

Чтобы узнать больше о формате «Командир», зайдите на сайт [Magic.Wizards.com/Commander](https://www.magic.wizards.com/commander).

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

Новый тип карты: подземелье

Новое действие с ключевым словом: Углубиться в подземелье

Подземелье — это новый тип карт, встречающийся только на нетрадиционных картах *Magic*. У них нет рубашки *Magic*, и они не втасовываются в вашу библиотеку и не берутся из нее. Вместо этого вы начинаете партию с ними вне игры, и во время игры они вводятся в зону командования. Они призваны передать ощущение исследований и открытий, которое возникает при прохождении игровой сессии *Dungeons & Dragons*. Если вы посмотрите на подземелье, то, вероятно, сразу заметите, что у него есть вход, выход и несколько комнат между ними. Но прежде чем вдаваться в объяснения, давайте рассмотрим подземелье и связанную с подземельями карту.

Ветеран Подземелий

{3}{W}

Существо — Человек Воин

3/4

Когда Ветеран Подземелий выходит на поле битвы, углубитесь в подземелье. *(Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.)*

Затерянные Копи Фандельвера

Подземелье

Вход в Пещеру — Предскажите 1. *(Ведет в: Логово Гоблинов, Тоннели в Шахте)*

Логово Гоблинов — Создайте одну фишку существа 1/1 красный Гоблин. *(Ведет в: Хранилище, Темный Водоем)*

Тоннели в Шахте — Создайте одну фишку Клада. *(Ведет в: Темный Водоем, Грибную Пещеру)*

Хранилище — Положите один жетон +1/+1 на целевое существо. *(Ведет в: Храм Думатойна)*

Темный Водоем — Каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь. *(Ведет в: Храм Думатойна)*

Грибная Пещера — Целевое существо получает -4/-0 до вашего следующего хода. *(Ведет в: Храм Думатойна)*

Храм Думатойна — Возьмите карту.

Некоторые карты, такие как Ветеран Подземелий, предписывают вам «Углубиться в подземелье». Это новое действие с ключевым словом. Если вы еще не в подземелье, оно означает, что вам нужно положить принадлежащую вам карту подземелья в зону командования и положить метку похода в первую комнату. Метка похода — это любой предмет, например, монета или миниатюра, с помощью которого вы отслеживаете, в какой комнате находитесь. В следующий раз, когда вы углубитесь в подземелье, вы перейдете в следующую комнату, следуя по стрелкам на карте. Если вы можете перейти в несколько комнат, вы выбираете, в какую отправиться.

У каждой комнаты есть связанная с ней срабатывающая способность. Эффект каждой из таких способностей напечатан в соответствующей комнате. Срабатывающая способность звучит так: «Когда вы переходите в эту комнату, [эффект]». Например, когда вы заходите во Вход в Пещеру (первая комната Затерянных Копей Фандельвера), предскажите 1.

После того как вы перейдете в последнюю комнату подземелья и способность той комнаты разрешится (или иным образом покинет стек), подземелье покинет игру, поскольку вы его прошли. Если вам снова будет предписано углубиться в подземелье, то вы начнете все с начала с первой комнаты. Вы сможете выбрать новое подземелье или начать заново то, что вы уже проходили.

Для некоторых карт имеет значение, проходили ли вы подземелье, или у них есть способность, которая срабатывает, когда вы проходите подземелье, — как, например, у Скитальца Подземелья.

Скиталец Подземелья
{B}
Существо — Зомби
2/1
Скиталец Подземелья выходит на поле битвы повернутым.
Каждый раз, когда вы проходите подземелье, вы можете вернуть Скитальца Подземелья из вашего кладбища в вашу руку.

Вот так вот работают подземелья. В выпуске *«Приключения в Забытых Королевствах»* их три, и они часто встречаются в бустерах. В форматах с колодами из бустеров вы можете играть подземельями, даже если их не было в вашем пуле карт. Это означает, что их не нужно отбирать в ходе драфта с остальными картами в бустерах и не обязательно открывать их как часть запечатанной колоды. У игроков всегда есть доступ ко всем трем подземельям.

- Карты подземелий начинают вне игры и могут быть введены в игру только картами, на которых сказано «углубитесь в подземелье».
- Игрок, углубляющийся в подземелье, выбирает, в какое подземелье он отправится.
- Карты подземелий не считаются частью колоды или дополнительной колоды игрока. Игроки могут использовать любое подземелье, которым владеют.
- В подземелье можно двигаться только вперед (точнее, вниз), и никогда нельзя двигаться назад или вбок.
- Подземелья удаляются из игры как действие, вызванное состоянием.
- Если вы каким-то образом углубляетесь в подземелье, пока способность комнаты находится в стеке, вы продолжаете путь по подземелью. Если вы уже находитесь в последней комнате, вы проходите подземелье и начинаете новое.
- Каждый раз, когда игрок углубляется в подземелье, никто не может ответить на это до тех пор, пока тот игрок не выберет, в какое подземелье он отправится, и пока не сработает способность его первой комнаты.

Художественные слова

Элементаль Кюльта Воздуха

{4} {U} {U}

Существо — Элементаль

2/5

Полет

Вихрь — Когда Элементаль Кюльта Воздуха выходит на поле битвы, верните не более одного другого целевого существа в руку его владельца.

Вы Находите Проклятого Идола

{1} {G}

Волшебство

Выберите одно —

- *Разбить его* — Уничтожьте целевой артефакт.
- *Снять проклятье* — Уничтожьте целевые чары.
- *Вытащить глаза* — Создайте одну фишку Клада и углубитесь в подземелье. (*Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.*)

В выпуске «Приключения в Забытых Королевствах» мы создаем особенную атмосферу, добавляя на карты выделенные курсивом слова, которые подчеркивают тематику различных отдельных способностей. В некоторых случаях они предшествуют срабатывающей или активируемой способности на карте. В других — позволяют с фантазией выбрать режим. Как и слова способностей, эти слова не имеют никаких связанных с ними правил.

Новая механика: бросок кубиков

Кишачие Гоблины

{4} {R}

Существо — Гоблин

4/3

Когда Кишачие Гоблины выходят на поле битвы, бросьте d20.

1–9 | Создайте одну фишку существа 1/1 красный Гоблин.

10–19 | Создайте две такие фишки.

20 | Создайте три такие фишки.

Пикси-Проводница

{1} {U}

Существо — Фея

1/3

Полет

Дать преимущество — Если вы должны бросить один или несколько кубиков, вместо этого бросьте такое же количество кубиков плюс один и игнорируйте наименьший результат броска.

Критический Удар

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает Двойной удар до конца хода.

Когда вы выбрасываете натуральное значение 20, верните Критический Удар из вашего кладбища в вашу руку. (*Натуральное значение 20 — это число 20, выпавшее на кубике.*)

В выпуске «Приключения в Забытых Королевствах» на картах *Magic* с черной рамкой впервые появляется бросок кубиков. Многие карты предписывают вам бросить кубик, а затем указывают, что вам делать, в зависимости от результата. У некоторых карт есть способности, срабатывающие каждый раз, когда вы бросаете кубик или выбрасываете определенный результат. Некоторые другие карты изменяют результат броска кубика.

- Каждый кубик называется по количеству имеющихся у него граней. Например, d20 — это двадцатигранный кубик. Кубик, который вы используете, должен обеспечивать одинаковую вероятность результатов, а бросок должен быть честным. Мы рекомендуем использовать физические кубики, но допускаются и электронные заменители — при том условии, что у вас будет такое же количество равновероятных исходов, что указано в исходном предписании для броска.
- Способность, предписывающая вам бросить кубик, также указывает, что делать с результатом броска. Чаще всего это делается в виде «таблицы результатов» в тексте карты.
- Указание бросить кубик и эффект, который возникает в результате, являются частью одной и той же способности. У игроков не будет возможности ответить на способность после того, как они узнают результат броска.
- Для эффекта, который гласит «выберите цель, затем бросьте d20» или нечто подобное, используется обычный процесс помещения способности в стек и ее разрешения. Выбор целей является частью помещения способности в стек, а бросок d20 происходит позже, когда способность разрешается.
- Некоторые эффекты могут изменять результат броска кубика. Такие эффекты могут входить в указание бросить кубик или могут исходить от других карт. Все, что ссылается на «результат» броска кубика, берет результат после этих модификаций. Все, что ссылается на «натуральное значение», берет число, указанное на грани кубика до этих модификаций.
- Некоторые способности, такие как у Пикси-Проводницы и Касса: Варвар, заменяют бросок кубика на бросок этого кубика и дополнительного, и при этом предписывается игнорировать наименьший результат броска. Проигнорированные броски не учитываются для эффекта, который предписал вам бросить кубик, и не вызывают срабатывания способностей. После того как вы определили, какие кубики учитывать, можете считать, что дополнительные кубики просто не бросались.
- Некоторые эффекты предписывают вам повторить бросок. При этом используется то же количество и тип кубиков, что и при изначальном броске, и при повторном броске используется тот же набор возможных исходов.
- При игре в формате Planechase бросок кубика миров вызывает срабатывание любых способностей, которые срабатывают, когда игрок бросает один или несколько кубиков. Однако любые эффекты, в которых упоминается числовой результат, будут игнорировать бросок кубика миров.

Новый тип чар: Класс

Класс: Варвар

{R}

Чары — Класс

(Получите следующий уровень как волшебство, чтобы добавить его способность.)

Если вы должны бросить один или несколько кубиков, вместо этого бросьте такое же количество кубиков плюс один и игнорируйте наименьший результат броска.

{1} {R}: Уровень 2

Каждый раз, когда вы бросаете один или несколько кубиков, целевое существо под вашим контролем получает +2/+0 и Угрозу до конца хода.

{2} {R}: Уровень 3

Существа под вашим контролем имеют Ускорение.

Кто же отважится отправиться в приключение, не выбрав класс и не зная, как повышать уровень? В этом выпуске мы представляем новый тип чар — чары Классов. Каждый Класс начинает с одной самой простой способностью, но может повышать уровень до второго и третьего, чтобы получить больше способностей!

- У каждого Класса есть пять способностей. Три способности в основных разделах текстового поля являются *способностями класса*. Способности класса могут быть статическими, активируемыми или срабатывающими. Две другие — это *способности уровня*. Одна активируемая способность повышает уровень Класса до 2, а вторая — до уровня 3.
- Каждый Класс начинает с первой из трех способностей класса. Когда первая способность уровня разрешается, Класс становится уровня 2 и получает вторую способность класса. Когда вторая способность уровня разрешается, Класс становится уровня 3 и получает третью способность класса.
- Повышение уровня не убирает способности, которые были у Класса на предыдущих уровнях.
- Получение уровня — это обычная активируемая способность. Она идет в стек, и на нее можно ответить.
- Вы не можете активировать первую способность уровня Класса, если уровень этого Класса отличается от 1. Аналогично, вы не можете активировать вторую способность уровня Класса, если уровень этого Класса отличается от 2.
- Вы можете использовать несколько Классов или даже контролировать несколько чар одного Класса. Каждый перманент Класса отслеживает свой уровень отдельно.
- Эффект некоторых карт Класса усиливается, если под вашим контролем их несколько. Например, если у вас есть несколько карт Класс: Варвар, то вы бросаете такое же количество дополнительных кубиков и игнорируете такое же количество самых низких результатов.

Новое слово способности: Тактика стаи

Иногда в *Dungeons & Dragons* для того, чтобы выйти победителем из схватки, требуется тщательное планирование, детальное обсуждение и безупречное исполнение. А иногда вы просто бросаетесь в бой всеми силами и надеетесь на лучшее. Тактика стаи — это новое слово способности, которым объединяются способности, срабатывающие каждый раз, когда существо входит в группу атакующих с суммарной силой 6 или больше.

Капитанша Хобгоблинов
{1} {R}
Существо — Гоблин Варвар
3/1

Тактика стаи — Каждый раз, когда Капитанша Хобгоблинов атакует, если в этом бою вы атаковали существами с суммарной силой 6 или больше, Капитанша Хобгоблинов получает Первый удар до конца хода.

- Способность Тактики стаи у существа не срабатывает, если то существо не атакует, даже если вы атакуете другими существами с суммарной силой 6 или больше.
- После того как способность Тактики стаи сработала, уже не важно, что случится с атакующими существами. Способность разрешится, даже если некоторые или все те существа в ответ покинут поле битвы, или если их суммарная сила упадет ниже 6.
- Способность Тактики стаи учитывает суммарную силу существ в тот момент, когда вы ими атакуете. Если какие-либо статические способности увеличивают силу существа, пока оно атакует, то эти бонусы будут учитываться. Однако если у существа есть увеличивающая его силу срабатывающая способность, которая срабатывает каждый раз, когда оно атакует, то этот бонус не учитывается.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ОСНОВНОГО ВЫПУСКА «ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВАХ»

Архидемон Асмодей
{4} {B} {B}
Легендарное Существо — Дьявол Бог
6/6

Нерушимый договор — Если вы должны взять карту, вместо этого изгоните верхнюю карту вашей библиотеки рубашкой вверх.

{B} {B} {B}: возьмите семь карт.

{B}: верните все изгнанные Архидемоном Асмодеем карты в руки их владельцев, и вы теряете такое же количество жизней.

- Если карта изгнана рубашкой вверх и ни у кого из игроков нет разрешения смотреть ее, то никто из игроков не может смотреть ее, пока она остается изгнанной рубашкой вверх.
 - Если ваша библиотека пуста, то вы не изгоните ни одной карты, но не проиграете партию из-за того, что должны взять карту из пустой библиотеки.
 - Если Архидемон Асмодей покидает поле битвы до того, как вы активируете его последнюю способность, то все изгнанные его эффектом замены карты остаются в изгнании рубашкой вверх до конца партии. Если вы каким-то образом вернете ту же карту Архидемона Асмодея на поле битвы, то это будет уже новый объект, никак не связанный с теми картами рубашкой вверх.
-

Архилич Асерерак

{2} {B}

Легендарное Существо — Зомби Чародей

5/5

Когда Архилич Асерерак выходит на поле битвы, если вы не прошли Гробницу Истребления, верните Архилича Асерерака в руку его владельца и углубитесь в подземелье.

Каждый раз, когда Архилич Асерерак атакует, за каждого оппонента создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби, если тот игрок не пожертвует существо.

- В первой срабатывающей способности Архилича Асерерака есть условное придаточное предложение со словом «если». Если вы прошли Гробницу Истребления, та способность не сработает вовсе. Если способность сработает, но вы каким-то образом пройдете Гробницу Истребления, пока способность находится в стеке, то способность ничего не сделает. Вы не вернете Асерерака в руку его владельца и не углубитесь в подземелье.
- Если в момент разрешения первой способности Асерерака его уже нет на поле битвы, а вы не прошли Гробницу Истребления, то вы все равно углубитесь в подземелье.
- В игре с участием нескольких игроков каждый оппонент в порядке передачи хода решает, будет ли он жертвовать существо и какое именно существо он пожертвует. Делая свой выбор, каждый оппонент будет знать, какие решения приняли игроки до него. Затем, когда все оппоненты сделали свой выбор, одновременно приносятся в жертву все существа и создаются фишки.

Бандитский Вожак Хобгоблинов

{1} {R} {R}

Существо — Гоблин Бродяга

2/3

Другие Гоблины под вашим контролем получают +1/+1.

{R}, {T}: Бандитский Вожак Хобгоблинов наносит любой цели повреждения, равные числу Гоблинов, вышедших в этом ходу на поле битвы под вашим контролем.

- Активируемая способность Бандитского Вожака Хобгоблинов просто считает, сколько Гоблинов вышло на поле битвы в этом ходу. Не имеет значения, остаются ли те Гоблины на поле битвы в момент ее разрешения.
 - Если в этом ходу ни один Гоблин не вышел на поле битвы, то повреждения не наносятся. Способности, срабатывающие каждый раз, когда наносятся повреждения, не сработают.
-

Барровин из Клана Ундурр

{2} {W} {B}

Легендарное Существо — Гном Священник

3/3

Когда Барровин из Клана Ундурр выходит на поле битвы, углубитесь в подземелье. *(Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.)*

Каждый раз, когда Барровин из Клана Ундурр атакует, верните не более одной карты существа с мановой ценностью 3 или меньше из вашего кладбища на поле битвы, если вы прошли подземелье.

- Последняя способность Барровина из Клана Ундурр действует, даже если его самого не было на поле битвы, когда вы прошли подземелье.
-

Бездонная Сумка

{1}

Артефакт

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, изгоните ту карту из вашего кладбища.

{2}, {T}: возьмите карту, затем сбросьте карту.

{4}, {T}, пожертвуйте Бездонную Сумку: верните все изгнанные Бездонной Сумкой карты в руки их владельцев.

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

Белый Дракон
{4}{W}{W}
Существо — Дракон
4/4

Полет

Холодное дыхание — Когда Белый Дракон выходит на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента. То существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

- Целью способности «Холодное дыхание» Белого Дракона может быть повернутое существо. Оно не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Божественная Кара

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо или planeswalker под контролем оппонента уходит в противофазу. Если тот перманент черный, изгоните его вместо этого. *(Если он уходит в противофазу, до следующего хода контролирующего его игрока обращайтесь с ним и всеми прикрепленными к нему объектами, как будто они не существуют.)*

- С перманентами в противофазе надо обращаться, как будто они не существуют. Они не могут быть целью заклинаний или способностей, их статические способности не оказывают эффекта на игру, их срабатывающие способности не могут сработать, они не могут атаковать или блокировать, и так далее.
- При уходе существа в противофазу прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение уходят в противофазу одновременно с ним. Эти Ауры и Снаряжение выходят из противофазы одновременно с тем существом, и они выходят из противофазы прикрепленными к тому существу.
- Перманенты выходят из противофазы во время шага разворота контролирующего их игрока, непосредственно перед тем, как тот игрок разворачивает свои перманенты. Существа, которые выходят из противофазы таким образом, смогут атаковать и оплачивать стоимость с {T} во время того хода. Если на перманенте были жетоны, когда он уходил в противофазу, то эти жетоны останутся на нем, когда он выйдет из противофазы.
- Атакующее или блокирующее существо, уходящее в противофазу, удаляется из боя.
- Уход в противофазу не вызывает срабатывания способностей, связанных с тем, что перманент «покидает поле битвы». Точно так же, выход из противофазы не вызывает срабатывания способностей, связанных с выходом на поле битвы.
- Любой постоянный эффект с продолжительностью «до тех пор, пока», «на все время, пока» или «пока» (например, эффект Свежевателя Разума) игнорирует объекты в противофазе. Если игнорирование тех объектов приводит к тому, что условия эффекта больше не выполняются, то действие эффекта прекращается.
- Выбор, сделанный для перманентов при их выходе на поле битвы, действует, когда они выходят из противофазы.

- Если оппонент получает контроль над вашим нечерным существом, вы убираете его в противофазу при помощи Божественной Кары, а эффект смены контроля заканчивается до того, как оно выходит из противофазы, то ваше существо выходит из противофазы под вашим контролем в начале следующего шага разворота того оппонента. Если оппонент покидает партию до своего следующего шага разворота, то существо выходит из противофазы в начале следующего шага разворота после того, как должен был бы начаться ход того игрока.

Внезапное Озарение

{4} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Возьмите одну карту за каждую различную мановую ценность среди не являющихся землями карт на вашем кладбище.

- Если в мана-стоимости карты на вашем кладбище есть {X}, то при определении мановой ценности той карты X считается равным 0.
- Карты земель не учитываются при подсчете, но не являющиеся землями карты с мановой ценностью 0 учитываются. Например, если карты на вашем кладбище – это карта артефакта с мана-стоимостью {X} и карта волшебства с мана-стоимостью {2} {U}, то вы возьмете две карты.

Волшебная Стрела

{1} {R} {R}

Волшебство

Это заклинание не может быть отменено.

Волшебная Стрела наносит 3 повреждения, разделенные по вашему выбору между одной, двумя или тремя целями.

- Вы делите повреждения, когда разыгрываете Волшебную Стрелу. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение.
- Если у Волшебной Стрелы есть одна или несколько целей, и некоторые (но не все) из них становятся нелегальными к моменту разрешения Волшебной Стрелы, то количество повреждений, наносимых оставшимся легальным целям, не меняется. Если все цели станут нелегальными, Волшебная Стрела не разрешится.

Воровские Инструменты

{1} {B}

Артефакт — Снаряжение

Когда Воровские Инструменты выходят на поле битвы, создайте одну фишку Клада. *(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*

Снаряженное существо не может быть заблокировано, пока значение его силы не более 3.

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

- Сила снаряженного существа проверяется только во время шага объявления блокирующих. Если после объявления блокирующих его сила становится больше 3, оно все равно не может быть заблокировано. Аналогично, если после блокирования его сила становится 3 или меньше, это не сделает его незаблокированным.
-

Вы Наткнулись на Лагерь Гноллов

{1} {R}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- *Запугать их* — До двух целевых существ не могут блокировать в этом ходу.
- *Отогнать их* — Целевое существо получает +3/+1 до конца хода.

- Если вы разыграете это заклинание с режимом «Запугать их» после объявления блокирующих, то это не изменит и не отменит никаких блоков.
-

Вы Находите Пленников

{1} {R}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- *Разбить их цепи* — Уничтожьте целевой артефакт.
- *Допросить их* — Изгоните три верхние карты библиотеки целевого оппонента. Выберите одну из них. До конца вашего следующего хода вы можете разыграть ту карту, и вы можете тратить ману на ее разыгрывание, как если бы это была мана любого цвета.

- В режиме «Допросить их» карты, которые вы не выбрали, остаются в изгнании. Если вы не разыгрываете выбранную карту, она также остается в изгнании.
-

Вы Приходите к Реке

{1} {U}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- *Бороться с течением* — Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца.
- *Найти переправу* — Целевое существо получает +1/+0 до конца хода и не может быть заблокировано в этом ходу.

- Если вы разыграете это заклинание с режимом «Найти переправу» и выберете целью атакующее существо, которое уже было заблокировано, то это не изменит и не отменит тот блок. Однако существо все равно получит +1/+0.
-

Выбор Оружия

{2} {G}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- *Оружие в обеих руках* — Удвойте силу и выносливость целевого существа до конца хода.
- *Стрельба из лука* — Это заклинание наносит 5 повреждений целевому существу с Полетом.

- Если какой-либо эффект предписывает вам «удвоить» силу существа, то существо получает $+X/+0$, где X — значение его силы на момент начала действия эффекта. То же самое верно для выносливости.
 - Если значение силы существа меньше 0, когда его надо удвоить, то вместо этого то существо получает $-X/-0$, где X — то, на сколько меньше 0 его сила. Например, если какой-либо эффект дал $-4/-0$ существу $2/2$, так что оно стало существом $-2/2$, удвоение его силы и выносливости даст ему $-2/+2$, и оно станет существом $-4/4$.
-

Вызов на Дуэль

{1} {G}

Волшебство

Целевое существо получает $+3/+3$ до конца хода и должно быть заблокировано в этом ходу, если это возможно.

- Только одно существо обязано блокировать существо, на которое действует эффект. Другие существа могут также блокировать его, блокировать других существ или не блокировать вовсе.
 - Если ни одно существо под контролем защищающегося игрока по какой-то причине не может блокировать (например, они все повернуты), то затронутое существо не блокируется. Если для того, чтобы существо блокировало затронутое существо, требуется уплатить некую стоимость, защищающийся игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае его не обязательно блокировать.
-

Гибельный Злобоглаз

{4} {B} {B}

Существо — Злобоглаз

6/5

Когда Гибельный Злобоглаз выходит на поле битвы, выберите одно —

- *Антимагический конус* — Каждый оппонент жертвует чары.
- *Луч страха* — Существа под вашим контролем получают Угрозу до конца хода. (*Существо с Угрозой не может быть заблокировано менее чем двумя существами.*)

- В игре с участием нескольких игроков каждый оппонент в порядке передачи хода выбирает, какие чары пожертвовать, и при этом он будет знать, какие решения принимали игроки до него. Как только все решения приняты, все выбранные чары приносятся в жертву одновременно.
-

Гоблин Боевого Клича

{1} {R}

Существо — Гоблин

2/2

{1} {R}: Гоблины под вашим контролем получают +1/+0 и Ускорение до конца хода.

Тактика стаи — Каждый раз, когда Гоблин Боевого Клича атакует, если в этом бою вы атаковали существами с суммарной силой 6 или больше, создайте одну фишку существа 1/1 красный Гоблин повернутой и атакующей.

- Активируемая способность Гоблина Боевого Клича действует только на Гоблинов, которых вы контролируете в момент ее разрешения. Если вы активируете ее перед атакой, а затем во время боя создадите Гоблина при помощи его срабатывающей способности, то созданный Гоблин не получит +1/+0.
-

Гразилакс, Ученый Иллитидов

{1} {U} {U}

Легендарное Существо — Ужас

3/2

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

Каждый раз, когда одно или более существ под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку, возьмите карту.

- Первая способность Гразилакса срабатывает до нанесения боевых повреждений. Если вы решите вернуть существо в вашу руку, то оно не нанесет и не получит боевые повреждения.
-

Гретхен Крохоива

{G} {U}

Легендарное Существо — Полурослик Друид

0/4

{2} {G} {U}: возьмите карту. Вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы.

- Когда вы кладете землю на поле битвы таким образом, это не считается разыгрыванием земли. Вы можете сделать это, даже если уже разыграли землю в этом ходу, или если идет не ваш ход.
-

Делина, Дикий Маг
{3} {R}
Легендарное Существо — Эльф Шаман
3/2

Каждый раз, когда Делина, Дикий Маг атакует, выберите целевое существо под вашим контролем, затем бросьте d20.

1–14 | Создайте повернутую и атакующую фишку, которая является копией того существа, но при этом она не легендарная и имеет способность «Изгоните это существо в конце боя».

15–20 | Создайте одну такую фишку. Вы можете бросить кубик еще раз.

- Делина, Дикий Маг получила обновление к своему тексту в справочнике Oracle. Официальный текст приведен выше. В частности, вы не обязаны повторять бросок при результате 15–20.
- Вы объявляете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует фишка, когда кладете ее на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Делина, Дикий Маг.
- Хотя фишка и атакует, она не была объявлена атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).

Демилуч
{U} {U} {U} {U}
Существо — Скелет Чародей
4/3

Разыгрывание этого заклинания стоит на {U} меньше за каждое мгновенное заклинание и заклинание волшебства, которое вы разыграли в этом ходу.

Каждый раз, когда Демилуч атакует, изгоните не более одной целевой карты мгновенного заклинания или волшебства из вашего кладбища. Скопируйте ее.

Вы можете разыграть ту копию.

Вы можете разыграть Демилуча из вашего кладбища, изгнав четыре карты мгновенных заклинаний и/или волшебства из вашего кладбища в дополнение к оплате других его стоимостей.

- Если при разыгрывании Демилуча вы должны оплатить дополнительную стоимость, включающую в себя стоимость в немаркированной мане, то к ней может применяться эффект снижения стоимости Демилуча. Так, если для разыгрывания Демилуча вы должны дополнительно заплатить {1} (например, из-за эффекта Пугала на Привидениях), и в этом ходу вы разыграли пять или больше мгновенных заклинаний и/или заклинаний волшебства, то за разыгрывание Демилуча вы заплатите {0}.
- Если вы изгоняете карту в момент разрешения срабатывающей способности, то та карта останется в изгнании независимо от того, разыграли вы копию или нет.
- Разыгрывание копии происходит в рамках разрешения срабатывающей способности Демилуча. Если вы принимаете решение разыграть ее, то должны сделать это сразу же. Если вы принимаете решение не разыгрывать ее сразу же, то копия прекращает существование, как только любой из игроков получает приоритет.

- Вы должны оплатить все обычные стоимости разыгрывания копии.
 - Последняя способность Демилеча никак не влияет на то, когда вы можете разыграть его. В большинстве случаев вы можете разыграть Демилеча только во время вашей главной фазы.
-

Дикий Облик

{G}

Мгновенное заклинание

Выберите одно. До конца хода целевое существо под вашим контролем имеет указанные базовую силу и выносливость, становится указанным типом и получает указанную способность.

- 1/3 Черепаха с Порчеустойчивостью.
 - 1/5 Паук с Захватом.
 - 3/3 Слон с Пробивным ударом.
- И целевое существо, и режим выбираются при объявлении заклинания. Если в ответ на заклинание что-то меняется, изменить выбор нельзя.
 - Существо теряет все другие типы существа, но сохраняет свои способности. Дикий Облик заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости существа. Эффекты, которые иным образом изменяют силу и выносливость целевого существа, продолжают действовать независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам +1/+1.
-

Долгий Отдых

{X} {G} {G} {G}

Волшебство

Верните X целевых карт с различной мановой ценностью из вашего кладбища в вашу руку. Если таким образом вам в руку возвращается восемь или больше карт, то ваше количество жизней становится равным вашему начальному количеству жизней.

Изгоните Долгий Отдых.

- Установка вашего количества жизней на определенное значение считается получением или потерей жизней, в зависимости от ситуации.
-

Драконовая Черепаха

{1} {U} {U}

Существо — Дракон Черепаха

3/5

Миг

Затянуть под воду — Когда Драконовая Черепаха выходит на поле битвы, поверните ее и не более одного целевого существа под контролем оппонента. Они не разворачиваются во время следующего шага разворота контролируемых их игроков.

- Если вы выбираете существо оппонента целью способности «Затянуть под воду» Драконовой Черепахи и к моменту разрешения способности та цель становится нелегальной, то вся способность удаляется из стека и ничего не делает. Драконовая Черепаха остается развернутой и во время шага разворота контролирующего ее игрока развернется обычным образом.
- Однако в том случае, если в момент выхода Драконовой Черепахи на поле битвы для способности «Затянуть под воду» нет легальных целей (или вы решили не выбирать цели), то способность Драконовой Черепахи все равно разрешается, она будет повернута и не развернется во время следующего шага разворота контролирующего ее игрока.

Драконье Пламя

{1}{R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете показать карту Дракона из вашей руки или выбрать Дракона под вашим контролем.

Драконье Пламя наносит 3 повреждения целевому существу или planeswalker'у. Если при разыгрывании этого заклинания вы показали карту Дракона или выбрали Дракона, то вместо этого Драконье Пламя наносит повреждения, равные силе той карты или существа.

- Карта Дракона — это карта с типом существа Дракон в ее строке типа. Аналогично, существо на поле битвы является Драконом, если у него есть тип существа Дракон. Карта, в имени которой встречается слово «Дракон» (например, Драконье Пламя), не является картой Дракона, если у нее нет типа существа Дракон.
- Если вы выбрали Дракона под вашим контролем, то для определения того, сколько повреждений наносится, используйте силу того Дракона в момент разрешения Драконьего Пламени. Если при разрешении Драконьего Пламени выбранного Дракона уже нет на поле битвы, то Драконье Пламя нанесет повреждения, равные значению его силы в последний момент его пребывания на поле битвы.

Дризт До'Урден

{3}{G}{W}

Легендарное Существо — Эльф Следопыт

3/3

Двойной удар

Когда Дризт До'Урден выходит на поле битвы, создайте Гвенвивар, фишку легендарного существа 4/1 зеленая Кошка с Пробивным ударом.

Каждый раз, когда умирает существо, если его сила была больше, чем сила Дризта, положите на Дризта количество жетонов +1/+1, равное разнице.

- Последняя способность Дризта проверяет его силу как во время смерти существа, так и во время разрешения способности. В частности, это означает, что если одновременно умрет несколько существ с силой, превышающей силу Дризта, то способность Дризта сработает соответствующее количество раз, но некоторые из этих способностей могут уже не положить на него жетоны в момент разрешения.

Желание

{2} {R}

Волшебство

В этом ходу вы можете разыграть принадлежащую вам карту вне игры.

- Вы выбираете карту вне игры для разыгрывания в тот момент, когда разыгрываете ее, а не в момент разрешения Желания.
- Чтобы разыграть карту таким образом, вы должны оплатить все ее стоимости и соблюдать обычные ограничения на время разыгрывания.
- 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. В турнирах в форматах с колодами из бустеров в вашу дополнительную колоду входит неограниченное количество базовых земель. Вы всегда можете посмотреть, что за карты входят в вашу дополнительную колоду.

Желатиновый Куб

{2} {B} {B}

Существо — Тина

4/3

Засасывание — Когда Желатиновый Куб выходит на поле битвы, изгоните целевое не являющееся Тиной существо под контролем оппонента до тех пор, пока Желатиновый Куб не покинет поле битвы.

Растворение — {X} {B}: положите целевую карту существа с мановой ценностью X, изгнанную Желатиновым Кубом, на кладбище ее владельца.

- Если Желатиновый Куб покидает поле битвы до того, как его способность Засасывания разрешается, то целевое не являющееся Тиной существо не изгоняется.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
- Если засосанная карта существа покидает изгнание (например, из-за способности Растворения), то она не вернется на поле битвы после того, как Желатиновый Куб покинет поле битвы.

Железный Гolem

{4}

Артефакт Существо — Golem

5/3

Бдительность

Железный Golem атакует или блокирует в каждом бою, если может.

- Если Железный Гolem по какой-то причине не может атаковать или блокировать (например, он повернут), то он не атакует или не блокирует. Если для того, чтобы он атаковал или блокировал, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий его игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае Железный Гolem не обязан атаковать или блокировать.
-

Жрица Смерти Миркула

{2} {B} {B}

Существо — Тифлинг Священник

2/2

Скелеты, Вампиры и Зомби под вашим контролем получают +1/+1.

В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу умерло существо, вы можете заплатить {1}.

Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 1/1 черный Скелет.

- Если у существа под вашим контролем есть несколько типов существа, перечисленных в первой способности, то оно все равно получает только +1/+1.
 - Жрица Смерти Миркула не обязательно должна была находиться на поле битвы в тот момент, когда умерло существо. Например, если существо умирает во время боя в вашем ходу, а Жрицу Смерти Миркула вы разыгрываете во время второй главной фазы, то ее последняя способность сработает в начале вашего заключительного шага.
 - Последняя способность Жрицы Смерти Миркула срабатывает только один раз во время вашего заключительного шага, вне зависимости от того, сколько существ умерло в этом ходу. Если же к началу заключительного шага ни одно существо еще не умерло в этом ходу, то способность не сработает вовсе. Вы не можете заставить умереть существо во время заключительного шага так, чтобы способность сработала.
-

Жуткая Добыча

{2} {B} {B}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо или planeswalker'a.

Создайте одну фишку Клада. *(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*

- Если к моменту разрешения Жуткой Добычи цель становится нелегальной (например, потому что существа или planeswalker'a уже нет на поле битвы), то заклинание ничего не сделает. Вы не создадите фишку Клада.
-

Залто, Герцог Огненных Великанов

{3} {R} {R}

Легендарное Существо — Гигант Варвар

7/3

Пробивной удар

Каждый раз, когда Залто, Герцогу Огненных Великанов наносятся повреждения, углубитесь в подземелье. *(Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.)*

- Если Залто наносятся смертельные повреждения, вы все равно сможете углубиться в подземелье.
 - Если Залто наносятся повреждения от нескольких источников одновременно (например, от блокирующих его существ), то вы углубляетесь в подземелье только один раз.
-

Занатар, Вожак Гильдии
{4}{U}{B}
Легендарное Существо — Злобоглаз
5/6

В начале вашего шага поддержки выберите целевого оппонента. До конца хода тот игрок не может разыгрывать заклинания, а вы можете смотреть верхнюю карту его библиотеки в любое время, вы можете разыгрывать верхнюю карту его библиотеки, и вы можете тратить ману на разыгрывание заклинаний таким образом, как если бы это была мана любого цвета.

- Целевой оппонент может разыгрывать заклинания в ответ на способность Занатара, Вожака Гильдии во время вашего шага поддержки. Если к моменту разрешения способности тот игрок каким-то образом стал нелегальной целью, то способность ничего не делает. Оппонент сможет разыгрывать заклинания, а вы не сможете смотреть или разыгрывать верхнюю карту его библиотеки.
 - Во время вашего хода вы можете смотреть верхнюю карту библиотеки выбранного оппонента 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 вами заклинания, земли или активации способности верхняя карта той библиотеки меняется, вы не можете смотреть новую верхнюю карту, пока не закончите делать то, что вы делали. Это означает, что если вы разыгрываете заклинание с верха той библиотеки, то не можете посмотреть следующую карту, пока не закончите оплачивать то заклинание.
 - Занатар не влияет на время, в которое вы можете разыграть заклинание или землю. Вы должны соблюдать все обычные ограничения на время разыгрывания и лимит на разыгрывание земель.
 - Вы должны оплатить все стоимости заклинаний, которые разыгрываете таким образом, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, если они есть.
-

Зариэль, Архикнягиня Авернуса
{2} {R} {R}
Легендарный Planeswalker — Зариэль
4

+1: существа под вашим контролем получают +1/+0 и Ускорение до конца хода.

0: создайте одну фишку существа 1/1 красный Дьявол со способностью «Когда это существо умирает, оно наносит 1 повреждение любой цели».

−6: вы получаете эмблему со способностью «В конце первой фазы боя во время вашего хода разверните целевое существо под вашим контролем. После этой фазы идет дополнительная фаза боя».

- Между фазами боя не будет главной фазы. Вы переходите из первой фазы боя непосредственно во вторую фазу боя.
- Целью способности эмблемы может быть любое существо под вашим контролем, не обязательно повернутое.
- Если к моменту разрешения способности эмблемы ее цель становится нелегальной, то способность не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не получите дополнительную фазу боя.
- Если у вас есть несколько эмблем Зариэль, то в конце первой фазы боя во время вашего хода сработает способность каждой из них. Вы можете выбрать одно и то же существо в качестве цели для каждой способности. Те цели развернутся перед дополнительными фазами боя. Между первым дополнительным боем и вторым дополнительным боем существа не разворачиваются (или между вторым и третьим, и так далее, и ничего себе, сколько же времени Зариэль была под вашим контролем?!).

Зеленый Дракон
{4} {G} {G}
Существо — Дракон
4/4

Полет

Ядовитое дыхание — Когда Зеленый Дракон выходит на поле битвы, до конца хода каждый раз, когда находящемуся под контролем оппонента существу наносятся повреждения, уничтожьте то существо.

- Эффект способности «Ядовитое дыхание» Зеленого Дракона продолжает действовать до конца хода, даже если сам Зеленый Дракон будет уничтожен или иным образом покинет поле битвы. Для рассеивания ядовитого газа требуется время...
 - Способность «Ядовитое дыхание» Зеленого Дракона отличается от Смертельного касания. В частности, блокирующему существу по-прежнему нужно будет нанести повреждения, равные его выносливости, прежде чем нанести повреждения другому блокирующему существу или игроку или planeswalker'у при помощи Пробивного удара.
-

Золотистый Студень

{X}{G}

Существо — Тина

0/0

Пробивной удар

Золотистый Студень выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на нем.

Разделение — Когда Золотистый Студень умирает, если на нем было два или больше жетонов +1/+1, создайте одну фишку, являющуюся его копией, в начале следующего заключительного шага. Фишка выходит на поле битвы с половиной от того числа жетонов +1/+1, с округлением в меньшую сторону.

- Например, если в момент смерти на Золотистом Студне было пять жетонов +1/+1, то созданная вами фишка выйдет на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на ней. Когда та фишка умрет, следующая созданная вами фишка выйдет на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на ней.

Зорн

{2}{R}

Существо — Элементаль

3/2

Если вы должны создать одну или несколько фишек Клада, вместо этого создайте те фишки плюс одну дополнительную фишку Клада.

- Если вы контролируете несколько Зорнов, то создаете столько же дополнительных фишек Клада.

Йимрит, Погибель Пустыни

{3}{U}{U}

Легендарное Существо — Дракон

5/5

Полет

Йимрит, Погибель Пустыни имеет Оберег {4}, пока она развернута.

Каждый раз, когда Йимрит наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту. Затем, если у вас в руке меньше трех карт, возьмите количество карт, равное разнице.

- Если заклинание или способность под контролем оппонента делает Йимрит, Погибель Пустыни целью, пока она повернута, то разворачивание ее в ответ не приведет к срабатыванию ее способности Оберега.
-

Инферно Звездных Гор
{4} {R} {R}
Легендарное Существо — Дракон
6/6

Это заклинание не может быть отменено.

Полет, Ускорение

{R}: Инферно Звездных Гор получает +1/+0 до конца хода. Когда его сила становится таким образом равна 20, он наносит 20 повреждений любой цели.

- Вы не выбираете цель, когда активируете активируемую способность. Вы выбираете цель для связанной срабатывающей способности, только если она срабатывает из-за того, что сила Инферно Звездных Гор стала равна 20.
- Та срабатывающая способность срабатывает только в том случае, если в результате действия активируемой способности сила Инферно Звездных Гор становится равна ровно 20. Если его сила становится равной 20 по любой другой причине, то способность не срабатывает. Если таким образом его сила становится равной 21 или больше, то способность не работает.
- Однако если у вас есть способ уменьшить его силу, то вы можете вызвать срабатывание срабатывающей способности несколько раз за один ход.

Истинный Полиморф
{4} {U} {U}
Мгновенное заклинание
Целевой артефакт или существо становится копией
другого целевого артефакта или существа.

- Эффект Истинного Полиморфа действует неопределенно долго. Создаваемый им эффект копирования длится до тех пор, пока первая цель остается на поле битвы.
 - Истинный Полиморф заставляет первый целевой перманент скопировать напечатанные характеристики второго целевого перманента, включая все действующие на него эффекты копирования и мутаций. Он не копирует имеющиеся на том перманенте жетоны или эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
 - Если второй целевой перманент сам копирует что-то еще, то первый целевой перманент, скопировав его, становится тем объектом, который копирует второй перманент.
 - Если какой-либо эффект начинает применяться к первому целевому перманенту до того, как он становится копией другого перманента, то этот эффект продолжит применяться.
 - Если первая цель становится существом в том же ходу, когда она вышла на поле битвы, то вы не можете атаковать ею и использовать ее способности, требующие {T}, если только у нее нет Ускорения.
 - Если целевой перманент — 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.
 - Если в момент разрешения Истинного Полиморфа одна из целей является нелегальной, то заклинание ничего не сделает.
-

Класс: Бард

{R}{G}

Чары — Класс

(Получите следующий уровень как волшебство, чтобы добавить его способность.)

Легендарные существа под вашим контролем выходят на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на них.

{R}{G}: Уровень 2

Разыгрываемые вами легендарные заклинания стоят на {R}{G} меньше. Этот эффект снижает только количество оплачиваемой вами цветной маны.

{3}{R}{G}: Уровень 3

Каждый раз, когда вы разыгрываете легендарное заклинание, изгоните две верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть их в этом ходу.

- Если вы контролируете несколько Классов: Бард, то легендарные существа под вашим контролем выходят на поле битвы с соответствующим количеством дополнительных жетонов +1/+1 на них.
- В отличие от большинства способностей, снижающих стоимость заклинаний, способность Уровня 2 у Класса: Бард не применяется к стоимости в немаркированной мане. Например, разыгрывание заклинания, которое стоит {2}{G}, вместо этого будет стоить {2}.
- Если вы не разыграете карты, изгнанные с помощью способности Уровня 3 у Класса: Бард, в том ходу, когда они были изгнаны, то они останутся в изгнании неопределенно долго, и вы не сможете разыграть их в одном из следующих ходов.
- Если таким образом вы изгоняете двустороннюю карту с выбором, то можете разыграть любую из лицевых сторон той карты.

Класс: Воин

{R}{W}

Чары — Класс

(Получите следующий уровень как волшебство, чтобы добавить его способность.)

Когда Класс: Воин выходит на поле битвы, найдите в вашей библиотеке карту Снаряжения, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.

{1}{R}{W}: Уровень 2

Стоимость активации способностей «Снарядить», которые вы активируете, снижается на {2}.

{3}{R}{W}: Уровень 3

Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует, не более одного целевого существа блокирует его в этом бою, если может.

- Снижение стоимости способностей «Снарядить» применяется только к немаркированной мане. Если вы контролируете несколько Классов: Воин уровня 2 и выше, то способности «Снарядить» стоят на {2} меньше за каждый из них. Однако стоимость способности не может опуститься ниже {0}.
- Для последней срабатывающей способности, если целевое существо повернуто или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может блокировать, то оно не

блокирует. Если для того, чтобы существо блокировало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий существо игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать.

- Если последняя срабатывающая способность сработала в одном бою несколько раз, то одно существо может быть обязано блокировать несколько существ. Если у того существа нет способности, позволяющей это сделать, то контролирующий его игрок выбирает, какое атакующее существо оно блокирует.

Класс: Друид

{1}{G}

Чары — Класс

(Получите следующий уровень как волшебство, чтобы добавить его способность.)

Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете 1 жизнь.

{2}{G}: Уровень 2

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

{4}{G}: Уровень 3

Когда этот Класс становится уровня 3, целевая земля под вашим контролем становится существом с Ускорением и способностью «Сила и выносливость этого существа равны количеству земель под вашим контролем». При этом она остается землей.

- Если у вас есть несколько Классов: Друид уровня 2 или выше, то вы можете разыграть за ход такое же количество дополнительных земель. Например, с двумя Классами: Друид уровня 2 вы можете разыграть три земли во время вашего хода.
- Для третьей способности значения силы и выносливости существа меняются при изменении количества земель под вашим контролем.

Класс: Жрец

{W}

Чары — Класс

(Получите следующий уровень как волшебство, чтобы добавить его способность.)

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

{3}{W}: Уровень 2

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

{4}{W}: Уровень 3

Когда этот Класс становится уровня 3, верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы. Вы получаете количество жизней, равное его выносливости.

- Если вы получаете жизни одновременно с тем, как существу наносятся смертельные повреждения, то оно умирает, прежде чем способность Класса: Священник Уровня 2 успеет положить на него жетон +1/+1.
- Способность, срабатывающая «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)», срабатывает только один раз за каждое событие получения жизнью, сколько бы жизнью вы ни получили.
- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизнью. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то вы получаете 2 дополнительные жизни от первой способности Класса: Священник, а его способность Уровня 2 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), то вы получите только 1 дополнительную жизнь, а способность сработает только один раз.
- Если вы получаете некоторое количество жизнью «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность сработает только один раз.
- Когда способность Класса: Священник Уровня 3 разрешается, вы получаете жизни в количестве, равном выносливости существа в момент его пребывания на поле битвы. Это количество может отличаться от его выносливости на кладбище.

Класс: Колдун

{B}

Чары — Класс

(Получите следующий уровень как волшебство, чтобы добавить его способность.)

В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу умерло существо, каждый оппонент теряет 1 жизнь.

{1} {B}: Уровень 2

Когда этот Класс становится уровня 2, посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них в вашу руку, а остальные — на ваше кладбище.

{6} {B}: Уровень 3

В начале вашего заключительного шага каждый оппонент теряет количество жизнью, равное количеству жизнью, потерянных им за этот ход.

(Повреждения вызывают потерю жизнью.)

- Для своей первой способности Класс: Колдун не обязательно должен находиться на поле битвы в тот момент, когда умирает существо. Например, если существо умирает во время боя, а Класс: Колдун вы разыгрываете во время вашей второй главной фазы, то его способность сработает в начале вашего заключительного шага.
- Первая способность Класса: Колдун срабатывает только один раз во время вашего заключительного шага, вне зависимости от того, сколько существ умерло в этом ходу. Если же к началу заключительного шага ни одно существо еще не умерло в этом ходу, то способность не сработает вовсе. Вы не можете заставить существо умереть во время заключительного шага так, чтобы способность сработала.

Класс: Монах

{W}{U}

Чары — Класс

(Получите следующий уровень как волшебство, чтобы добавить его способность.)

Второе заклинание, которое вы разыгрываете в каждом ходу, стоит на {1} меньше.

{W}{U}: Уровень 2

Когда этот Класс становится уровня 2, верните не более одного целевого не являющегося землей перманента в руку его владельца.

{1}{W}{U}: Уровень 3

В начале вашего шага поддержки изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Пока она остается в изгнании, у нее есть способность «Вы можете разыграть эту карту из изгнания как заклинание при условии, что в этом ходу вы уже разыграли другое заклинание».

- Если Класс: Монах является первым заклинанием, которое вы разыгрываете, то следующее заклинание будет вторым и стоит на {1} меньше. Если Класс: Монах — это второе (или более позднее) разыгранное вами заклинание, то его бонус не будет применяться до следующего хода.
- Если под вашим контролем на поле битвы находится более одного Класса: Монах, их способности носят кумулятивный характер. Например, если вы контролируете два Класса: Монах, второе заклинание, которое вы разыгрываете в каждом ходу, стоит на {2} меньше.

Класс: Паладин

{W}

Чары — Класс

(Получите следующий уровень как волшебство, чтобы добавить его способность.)

Заклинания, разыгрываемые вашими оппонентами во время вашего хода, стоят на {1} больше.

{2}{W}: Уровень 2

Существа под вашим контролем получают +1/+1.

{4}{W}: Уровень 3

Каждый раз, когда вы атакуете, целевое атакующее существо до конца хода получает Двойной удар и +1/+1 за каждое другое атакующее существо.

- Дополнительная стоимость от карт Класс: Паладин носит кумулятивный характер. Например, если вы контролируете две карты Класс: Паладин, то заклинания, которые разыгрывают ваши оппоненты, стоят на {2} больше.
 - Если Класс: Паладин имеет уровень 3 и вы атакуете ровно одним существом, то оно не получит бонус к силе и выносливости, но получит Двойной удар.
-

Класс: Плут

{U}{B}

Чары — Класс

(Получите следующий уровень как волшебство, чтобы добавить его способность.)

Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, изгоните верхнюю карту библиотеки того игрока рубашкой вверх. Вы можете смотреть ее, пока она остается в изгнании.

{1}{U}{B}: Уровень 2

Существа под вашим контролем имеют Угрозу.

{2}{U}{B}: Уровень 3

Вы можете разыгрывать изгнанные Классом: Плут карты, и вы можете тратить ману на разыгрывание тех заклинаний, как если бы это была мана любого цвета.

- Если у вас на поле битвы находится более одного Класса: Бродяга, то они отслеживают изгнанные карты по отдельности.

Класс: Следопыт

{1}{G}

Чары — Класс

(Получите следующий уровень как волшебство, чтобы добавить его способность.)

Когда Класс: Следопыт выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 2/2 зеленый Волк.

{1}{G}: Уровень 2

Каждый раз, когда вы атакуете, положите один жетон +1/+1 на целевое атакующее существо.

{3}{G}: Уровень 3

Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.

Вы можете разыгрывать заклинания существ с верха вашей библиотеки.

- Срабатывающая способность Класса: Следопыт, полученная на уровне 2, может сработать только один раз за бой, вне зависимости от того, сколько ваших существ атакует.
- Если Класс: Следопыт имеет уровень 3, то вы можете 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 заклинание с верха вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую карту, пока не закончите оплачивать то заклинание.
- Класс: Следопыт не влияет на время, в которое вы можете разыгрывать заклинания существ. Обычно это можно сделать во время вашей главной фазы, когда стек пуст, однако способность Мига может это изменить.

- Вы все равно должны оплатить все стоимости заклинания, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, если они есть.
-

Класс: Чародей

{U}{R}

Чары — Класс

(Получите следующий уровень как волшебство, чтобы добавить его способность.)

Когда Класс: Чародей выходит на поле битвы, возьмите две карты, затем сбросьте две карты.

{U}{R}: Уровень 2

Существа под вашим контролем имеют способность «{T}: добавьте {U} или {R}. Тратьте эту ману только на разыгрывание мгновенного заклинания, заклинания волшебства или получение уровня Класса».

{3}{U}{R}: Уровень 3

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, то заклинание наносит каждому оппоненту повреждения, равные числу мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства, разыгранных вами в этом ходу.

- Последняя способность подсчитывает количество заклинаний, разыгранных до ее разрешения, а не количество заклинаний, разыгранных до того, как она была помещена в стек. Например, если вы разыграете заклинание волшебства, а затем в ответ на срабатывающую способность Класса: Чародей разыграете мгновенное заклинание, то обе срабатывающие способности нанесут при разрешении 2 повреждения.
 - Если вызвавшее срабатывание последней способности заклинание будет отменено или иным образом покинет стек к моменту разрешения способности, оно все равно нанесет повреждения. Для определения эффекта этих повреждений будет использоваться последняя известная информация. Например, если у заклинания есть Цепь жизни, то вы все равно получите жизни, когда оно нанесет повреждения, даже если заклинание было отменено.
 - Копирование заклинания не вызывает срабатывания способности Класса: Чародей уровня 3 и не учитывается в числе заклинаний, разыгранных вами за ход. Однако если эффект копирует карту и вы разыгрываете копию, то это учитывается в обоих случаях.
-

Книга Возвышенных Деяний

{W}{W}{W}

Легендарный Артефакт

В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу вы получили 3 или более жизни, создайте одну фишку существа 3/3 Белый Ангел с Полетом.

{W}{W}{W}, {T}, изгоните Книгу Возвышенных

Деяний: положите один жетон просветления на целевого Ангела. Он получает способность «Вы не можете проиграть партию, а ваши оппоненты не могут выиграть партию». Активируйте только как волшебство.

- Жетон просветления, помещенный последней способностью, служит напоминанием. Он не связан с предоставленной способностью. Ангел сохраняет ту способность, даже если лишится жетона. Аналогично, если жетон каким-то образом перемещается на другой перманент, тот перманент не получает способность.
 - Ангел не потеряет полученную способность, если перестанет быть Ангелом после того, как способность разрешится.
-

Книга Заклинаний Волшебника

{5}{U}{U}

Артефакт

{T}: изгоните целевую карту мгновенного заклинания или волшебства из кладбища. Бросьте d20. Активируйте только как волшебство.

1–9 | Скопируйте ту карту. Вы можете разыграть ту копию.

10–19 | Скопируйте ту карту. Вы можете разыграть ту копию, заплатив {1} вместо уплаты ее мана-стоимости.

20 | Скопируйте каждую карту, изгнанную Книгой Заклинаний Волшебника. Вы можете разыграть любое количество копий без уплаты их мана-стоимости.

- Если ваш результат 1–9, вы все равно должны оплатить все стоимости, чтобы разыграть копию. Вы можете оплатить любые дополнительные или альтернативные стоимости, имеющиеся у заклинания. Если у него есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, их требуется оплатить.
 - Если ваш результат 10–19, вы можете заплатить {1} вместо мана-стоимости копии. Вы не можете оплатить ее обычную мана-стоимость или любые альтернативные стоимости, которые есть у копии. Вы можете оплачивать любые дополнительные стоимости и должны оплатить обязательные дополнительные стоимости.
 - Если ваш результат 20, вы можете разыграть копии без уплаты их мана-стоимости. Вы не можете оплатить их обычную мана-стоимость или любые альтернативные стоимости, которые есть у копий. Вы можете оплачивать любые дополнительные стоимости и должны оплатить обязательные дополнительные стоимости. Вы можете разыгрывать копии в любом выбранном вами порядке.
 - В любом случае, все копии, которые вы не разыграли, перестают существовать после завершения разрешения способности.
 - Если у вас контролируете несколько Книг Заклинаний Волшебника, то каждая из них отслеживает изгнанные карты отдельно.
-

Книга Мерзкой Тьмы

{V} {V} {V}

Легендарный Артефакт

В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу вы потеряли 2 или более жизни, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

{T}, изгоните Книгу Мерзкой Тьмы и артефакты под вашим контролем с именами Глаз Векны и Рука

Векны: создайте Векну, фишку легендарного существа 8/8 черный Зомби Бог с Неразрушимостью и всеми срабатывающими способностями изгнанных карт.

- Книга Мерзкой Тьмы получила обновление. Текущий текст из базы Oracle приведен выше. В частности, срабатывающие способности, которые получает Векна, входят в его копируемые значения. Это означает, что все срабатывающие при выходе на поле битвы способности, которые он получает (например, способность от Глаза Векны), сработают.
- В подавляющем большинстве случаев Векна получает срабатывающую способность, напечатанную на Руке Векны, и две срабатывающие способности, напечатанные на Глазе Векны.
- В некоторых странных случаях вы можете превратить что-то в копию Глаза и/или Руки Векны, а затем изгнать ту копию, чтобы активировать способность Книги Мерзкой Тьмы. Способность, создающая Векну, смотрит на карты в изгнании, а не на перманенты на поле битвы, поэтому так можно добиться того, чтобы у Векны были другие срабатывающие способности.

Кожаные Доспехи

{1}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +0/+1 и имеет Оберег {1}. *(Каждый раз, когда снаряженное существо становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если тот игрок не заплатит {1}.)*

Снарядить {0}. Активируйте только один раз в каждом ходу.

- Если существо с Оберегом снаряжено Кожаными Доспехами, то если оно становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, срабатывают обе способности Оберега.
-

Колода Многих Вещей

{5}

Легендарный Артефакт

{2}, {T}: бросьте d20 и вычитите число карт в вашей руке. Если результат равен 0 или меньше, сбросьте вашу руку.

1–9 | Верните случайно выбранную карту из вашего кладбища в вашу руку.

10–19 | Возьмите две карты.

20 | Положите карту существа из любого кладбища на поле битвы под вашим контролем. Когда то существо умирает, его владелец проигрывает партию.

- Как и все таблицы результатов, таблица на Колоде Многих Вещей показывает результаты броска кубика после всех корректировок, например, вычитания числа карт в вашей руке. Это означает, что получить результат 20 обычно можно только тогда, когда у вас нет карт в руке.
-

Латный Доспех

{2} {W}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +3/+3 и имеет Оберег {1}. *(Каждый раз, когда снаряженное существо становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если тот игрок не заплатит {1}.)*

Снарядить {3}. Стоимость активации этой способности уменьшается на {1} за каждое другое Снаряжение под вашим контролем.

- Если существо с Оберегом снаряжено Латным Доспехом, то если оно становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, срабатывают обе способности Оберега.
-

Логово Багбера

Земля

Если под вашим контролем есть не менее двух других земель, Логово Багбера выходит на поле битвы повернутым.

{T}: добавьте {R}.

{3} {R}: до конца хода Логово Багбера становится существом 3/2 красный Гоблин со способностью «Каждый раз, когда это существо атакует, создайте одну фишку существа 1/1 красный Гоблин повернутой и атакующей». При этом оно остается землей.

- Если Логово Багбера выходит на поле битвы одновременно с одной или несколькими другими землями, то те земли не учитываются при подсчете других земель под вашим контролем.
- Если вы превращаете Логово Багбера в существо, но не контролировали его постоянно с начала вашего последнего хода, то не сможете активировать его мана-способность или атаковать им.

- Если последняя способность Логова Багбера активируется несколько раз за один ход, то у него будет несколько экземпляров срабатывающей способности, которую она дает. Например, если вы активируете способность дважды и атакуете, то создадите две фишки существа 1/1 красный Гоблин повернутыми и атакующими.
-

Логово Гидры

Земля

Если под вашим контролем есть не менее двух других земель, Логово Гидры выходит на поле битвы повернутым.

{T}: добавьте {G}.

{X}{G}: до конца хода Логово Гидры становится существом X/X зеленая Гидра. При этом оно остается землей. X не может равняться 0.

- Если Логово Гидры выходит на поле битвы одновременно с одной или несколькими другими землями, то те земли не учитываются при подсчете других земель под вашим контролем.
 - Если вы превращаете Логово Гидры в существо, но не контролировали его постоянно с начала вашего последнего хода, то не сможете активировать его мана-способность или атаковать им.
-

Лолт, Паучья Королева

{3}{B}{B}

Легендарный Planeswalker — Лолт

4

Каждый раз, когда существо под вашим контролем умирает, положите один жетон верности на Лолт, Паучью Королеву.

0: вы берете карту и теряете 1 жизнь.

-3: создайте две фишки существа 2/1 черный Паук с Угрозой и Захватом.

-8: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда одно или несколько существ под вашим контролем наносят боевые повреждения оппоненту, если тот игрок потерял менее 8 жизней в этом ходу, он теряет количество жизней, равное разнице».

- Срабатывающая способность эмблемы проверяет суммарное количество жизней, потерянных оппонентом за весь ход, после того как существа под вашим контролем нанесли ему боевые повреждения. Если сумма равна 8 или больше, способность не срабатывает.
 - Учитывается именно потеря жизней, без учета того, сколько жизней мог получить оппонент. Например, если оппонент теряет 4 жизни, затем получает 5 жизней, после чего существа под вашим контролем наносят ему 3 боевых повреждения, способность эмблемы срабатывает, и оппонент теряет 1 жизнь.
-

Магистр Цветов

{2}{W}{W}

Легендарный Planeswalker — Бахамут

3

Пока на Магистре Цветов есть семь или больше жетонов верности, он является существом 7/7 Дракон Бог с Полетом и Неразрушимостью.

+1: целевое существо без Первого удара, Двойного удара или Бдительности не может атаковать или блокировать до вашего следующего хода.

+1: найдите в вашей библиотеке и/или на вашем кладбище карту с именем Монах Открытой Ладони, покажите ее и положите в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

- Пока Магистр Цветов является существом, он не является planeswalker'ом. Он не может быть атакован, а повреждения, нанесенные ему, пока он является существом, не уменьшают количество жетонов верности на нем. Однако вы все равно можете обычным образом активировать его способности верности.
- Вы можете активировать последнюю способность Магистра Цветов, даже если в вашей библиотеке и на кладбище нет карты с именем Монах Открытой Ладони.
- Первая способность Магистра Цветов не задействует стек, и на нее нельзя ответить. Аналогично, игроки не могут ответить на добавление жетонов верности в ходе оплаты способности. Соответственно, если на Магистре Цветов есть шесть жетонов верности и вы активируете одну из его способностей, он станет Драконом Богом 7/7 с Полетом и Неразрушимостью прежде, чем кто-то из игроков сможет ответить на способность верности.
- Если Магистра Цветов атакуют, а он каким-то образом получает достаточно жетонов верности, чтобы стать существом, то он удаляется из боя. Если блокирующие еще не были объявлены, он сможет блокировать. Он сможет блокировать даже тех существ, которые ранее атаковали его. Незаблокированные существа, ранее атаковавшие его, не наносят боевых повреждений.

Маневр Сплочения

{2}{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+0 и Первый удар до конца хода. Не более одного целевого существа получает +0/+2 и Цепь жизни до конца хода.

- Вы не можете дважды выбрать целью одно и то же существо.
 - Первая цель всегда получает +2/+0 и Первый удар. Если вы выбрали целью только одно существо, вы не можете решить дать ему +0/+2 и Цепь жизни.
-

Мерцающий Пес

{2} {W}

Существо — Собака

1/1

Двойной удар

Телепортация — {3} {W}: Мерцающий Пес уходит в противофазу. (До вашего следующего хода обращайтесь с ним и всеми прикрепленными к нему объектами, как будто они не существуют.)

- С перманентами в противофазе надо обращаться, как будто они не существуют. Они не могут быть целью заклинаний или способностей, их статические способности не оказывают эффекта на игру, их срабатывающие способности не могут сработать, они не могут атаковать или блокировать, и так далее.
- При уходе Мерцающего Пса в противофазу прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение уходят в противофазу одновременно с ним. Эти Ауры и Снаряжение выходят из противофазы одновременно с Мерцающим Псом, и они выходят из противофазы прикрепленными к Мерцающему Псу.
- Перманенты выходят из противофазы во время шага разворота контролирующего их игрока, непосредственно перед тем, как тот игрок разворачивает свои перманенты. Существа, которые выходят из противофазы таким образом, смогут атаковать и оплачивать стоимость с {T} во время того хода. Если на перманенте были жетоны, когда он уходил в противофазу, то эти жетоны останутся на нем, когда он выйдет из противофазы.
- Атакующее или блокирующее существо, уходящее в противофазу, удаляется из боя.
- Уход в противофазу не вызывает срабатывания способностей, связанных с тем, что перманент «покидает поле битвы». Точно так же, выход из противофазы не вызывает срабатывания способностей, связанных с выходом на поле битвы.
- Любой постоянный эффект с продолжительностью «до тех пор, пока», «на все время, пока» или «пока» (например, эффект Свежевателя Разума) игнорирует объекты в противофазе. Если игнорирование тех объектов приводит к тому, что условия эффекта больше не выполняются, то действие эффекта прекращается.
- Выбор, сделанный для перманентов при их выходе на поле битвы, действует, когда они выходят из противофазы.
- Если оппонент получает контроль над вашим Мерцающим Псом, активирует его способность Телепортации, и эффект смены контроля заканчивается до того, как Мерцающий Пес выходит из противофазы, то Мерцающий Пес выходит из противофазы под вашим контролем в начале следующего шага разворота того оппонента. Если оппонент покидает партию до своего следующего шага разворота, то Мерцающий Пес выходит из противофазы в начале следующего шага разворота после того, как должен был бы начаться ход того игрока.

Метеоритный Дождь

{X} {R} {R} {R}

Волшебство

Метеоритный Дождь наносит 8 повреждений, разделенных по вашему выбору между X целевых существ и/или planeswalker'ов.

- Вы делите повреждения, когда разыгрываете Метеоритный Дождь. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. Поскольку вы можете выбрать максимум восемь целей, X не может быть больше 8.
 - Если у Метеоритного Дождя есть одна или несколько целей, и некоторые (но не все) из них становятся нелегальными к моменту разрешения Метеоритного Дождя, то количество повреждений, наносимых оставшимся легальным целям, не меняется. Если все цели станут нелегальными, Метеоритный Дождь не разрешится.
-

Мимик
{2}
Артефакт — Клад
{T}, пожертвуйте Мимика: добавьте одну ману любого цвета.
{2}: Мимик становится артефактом существом
Имитатор с базовыми силой и выносливостью 3/3 до конца хода.

- Если какой-либо эффект упоминает «Клад», то это относится к любому артефакту с типом Клад, а не только к фишке артефакта Клад.
 - Мимик все еще является Кладом после того, как разрешится его последняя способность, но Клад — это тип артефакта, а не тип существа.
-

Минск, Любимый Следопыт
{R}{G}{W}
Легендарное Существо — Человек Следопыт
3/3
Когда Минск, Любимый Следопыт выходит на поле битвы, создайте Бу, фишку легендарного существа 1/1 красный Хомяк с Пробивным ударом и Ускорением.
{X}: до конца хода целевое существо под вашим контролем имеет базовую силу и выносливость X/X и становится Гигантом в дополнение к своим другим типам. Активируйте только как волшебство.

- Активируемая способность заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости существа. Эффекты, которые иным образом изменяют силу и выносливость целевого существа, продолжают действовать независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам +1/+1.
 - Минск просил нас (много раз) передать вам, что Бу — единственный миниатюрный гигантский космический хомяк в Королевствах.
-

Монастырская Горгулья
{2}{W}
Артефакт Существо — Горгулья
0/4

Когда Монастырская Горгулья выходит на поле битвы, углубитесь в подземелье. (*Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.*)

При условии, что вы прошли подземелье, Монастырская Горгулья получает +3/+0 и имеет Полет.

- Последняя способность Монастырской Горгульки действует, даже если ее самой не было на поле битвы, когда вы прошли подземелье.

Монах Открытой Ладони
{W}
Существо — Эльф Монах
1/1

Град ударов — Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше второе заклинание в каждом ходу, положите один жетон +1/+1 на Монаха Открытой Ладони.

- Монах Открытой Ладони не обязательно должен находиться на поле битвы в тот момент, когда разыгрывается первое заклинание. Например, если Монах Открытой Ладони является первым разыгранным вами заклинанием, а затем после его разрешения вы разыгрываете другое заклинание, то заклинание вызовет срабатывание способности «Град ударов».
- Если же Монах Открытой Ладони — второе заклинание, разыгранное вами за ход, то заклинания, разыгранные после него в этом ходу, не вызовут срабатывания способности «Град ударов».

Морденкайнен
{4}{U}{U}
Легендарный Planeswalker — Морденкайнен
5

+2: возьмите две карты, затем положите карту из вашей руки в низ вашей библиотеки.

-2: создайте одну фишку существа синяя Собака Иллюзия со способностью «Сила и выносливость этого существа равны удвоенному количеству карт в вашей руке».

-10: поменяйте местами вашу руку и вашу библиотеку, затем перетасуйте библиотеку. Вы получаете эмблему со способностью «Ваш максимальный размер руки неограничен».

- Значения силы и выносливости фишки Собака Иллюзия меняются при изменении количества карт у вас в руке.
- Карты, помещенные вам в руку за счет последней способности Морденкайнена, не «берутся». Все эффекты, которые реагируют на то, что вы берете карты, вовсе не заметят, что ваша рука вдруг стала очень хорошо укомплектованной.

Морозный Луч

{1} {U}

Чары — Аура

Миг

Зачаровать существо

Когда Морозный Луч выходит на поле битвы, если зачарованное существо красное, поверните его.

Пока зачарованное существо красное, оно теряет все способности.

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

- Если зачарованное существо красное (или становится красным), то оно теряет все способности, которые у него были до того, как к нему прикрепился Морозный Луч. Он сохранит все способности, которые получило после того, как к нему прикрепился Морозный Луч.
- Если зачарованное существо красное и имеет определяющую характеристики способность, которая определяет его типы или цвета, то эта способность все еще будет действовать, поскольку применяется до того, как существо теряет способность.
- Если зачарованное существо красное и имеет определяющую характеристики способность, которая определяет его силу и/или выносливость, то эта способность не будет действовать. В этом случае его сила и/или выносливость (в зависимости от ситуации) становятся равными 0.
- В некоторых случаях не являющийся существом перманент может стать существом благодаря имеющейся у него статической способности (как, например, у Магистра Цветов). Если Морозный Луч прикрепляется к такому существу и то существо красное или становится красным, тот перманент теряет способность, делающую его существом. В результате Морозный Луч будет зачаровывать то, что не может зачаровывать, и Аура отправится на кладбище своего владельца. Скорее всего, это приведет к тому, что перманент, который был зачарован, снова станет существом.

Мрачный Выслеживатель

{2} {W}

Существо — Гном Следопыт

2/3

При условии, что вы прошли подземелье, Мрачный Выслеживатель имеет Двойной удар.

- Мрачный Выслеживатель будет иметь Двойной удар, даже если его самого не было на поле битвы, когда вы прошли подземелье.

Мрачный Странник

{1} {B}

Существо — Гоблин Колдун

5/3

Миг

Трагическая предыстория — Разыгрывайте это заклинание, только если в этом ходу умерло существо.

- Для способности Мрачного Странника не имеет значения, кто контролировал умершее существо.
-

Надаар, Самоотверженный Паладин

{2} {W}

Легендарное Существо — Дракон Рыцарь

3/3

Бдительность

Каждый раз, когда Надаар, Самоотверженный

Паладин выходит на поле битвы или атакует,

углубитесь в подземелье. *(Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.)*

При условии, что вы прошли подземелье, другие существа под вашим контролем получают +1/+1.

- Надаар не обязательно должен был находиться на поле битвы в тот момент, когда вы прошли подземелье, чтобы его последняя способность работала.
-

Небесный Единорог

{2} {W}

Существо — Единорог

3/2

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

один жетон +1/+1 на Небесного Единорога.

- Если вы получаете жизни одновременно с тем, как Небесному Единорогу наносятся смертельные повреждения, то он умирает, прежде чем его способность успеет положить на него жетон +1/+1.
 - Способность, срабатывающая «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)», срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, сколько бы жизней вы ни получили.
 - Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то способность «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)» 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 сработает только один раз.
-

Огр-Зомби

{3} {B} {B}

Существо — Зомби Огр

3/5

В начале вашего заключительного шага, если в этом

ходу умерло существо, углубитесь в подземелье.

(Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.)

- Чтобы способность действовала, Огр-Зомби не обязательно должен находиться на поле битвы в тот момент, когда умирает существо.
- Способность Огра-Зомби срабатывает только один раз во время вашего заключительного шага, вне зависимости от того, сколько существ умерло в этом ходу. Если же к началу заключительного шага ни одно существо еще не умерло в этом ходу, то способность не сработает вовсе. Вы не можете заставить существо умереть во время заключительного шага так, чтобы способность сработала.

Оркус, Князь Нежити

{X} {2} {B} {R}

Легендарное Существо — Демон

5/3

Полет, Пробивной удар

Когда Оркус, Князь Нежити выходит на поле битвы, выберите одно —

- Каждое другое существо получает -X/-X до конца хода. Вы теряете X жизней.
- Верните не более X целевых карт существ с суммарной мановой ценностью X или меньше из вашего кладбища на поле битвы. Они получают Ускорение до конца хода.

- Вы можете разыграть Оркуса, Князя Нежити, выбрав X, равный 0. В этом случае срабатывающая способность ничего не сделает при разрешении.

Освальд Фиддлбендер

{1} {W}

Легендарное Существо — Карлик Механик

2/2

Волшебная механика — {W}, {T}, пожертвуйте артефакт: найдите в вашей библиотеке карту артефакта с мановой ценностью, равной 1 плюс мановая ценность пожертвованного артефакта, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте библиотеку. Активируйте только как волшебство.

- Мановая ценность артефакта определяется исключительно символами маны, напечатанными в его правом верхнем углу (если только этот артефакт не является копией чего-либо еще; см. далее). Если в мана-стоимости есть {X}, то X считается равным 0. Если у артефакта нет символов маны в правом верхнем углу (например, потому что это оживленная земля, которая также является артефактом), то его мановая ценность равна 0. Не принимайте в расчет никакие альтернативные или дополнительные стоимости (такие, как стоимость Усилителя), которые были оплачены при разыгрывании заклинания артефакта.
- Мановая ценность фишки равна 0, если она не копирует что-то другое.
- Если артефакт копирует что-то другое, то его мановая ценность равна мановой ценности того, что оно копирует.

Отвесный Обрыв

{2} {B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Отвесный Обрыв выходит на поле битвы, углубитесь в подземелье. (*Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.*)

Зачарованное существо получает -2/-2. Вместо этого оно получает -5/-5 при условии, что вы прошли подземелье.

- Для того чтобы зачарованное существо получило -5/-5, Отвесному Обрыву не обязательно находиться на поле битвы, когда вы проходите подземелье.
 - В подземелье углубляется игрок, контролирующий Отвесный Обрыв, а не игрок, контролирующий зачарованное существо. Аналогично, Отвесный Обрыв проверяет, проходил ли подземелье контролирующий его игрок, а не игрок, контролирующий зачарованное существо.
-

Охотница из Племени Тигра

{3} {R} {R}

Существо — Человек Варвар

4/4

Пробивной удар

Тактика стаи — Каждый раз, когда Охотница из Племени Тигра атакует, если в этом бою вы атаковали существами с суммарной силой 6 или больше, то вы можете пожертвовать другое существо. Когда вы это делаете, Охотница из Племени Тигра наносит целевому существу количество повреждений, равное силе того жертвованного существа.

- Способность Тактики стаи помещается в стек без выбора цели. Если при ее разрешении вы решите пожертвовать другое существо, то срабатывает реагирующая срабатывающая способность, и в это время вы выбираете для нее цель.
 - Для определения количества наносимых повреждений используйте значение силы жертвованного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
-

Переносная Дыра

{W}

Артефакт

Когда Переносная Дыра выходит на поле битвы, изгоните целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента с мановой ценностью не более 2 до тех пор, пока Переносная Дыра не покинет поле битвы.

- Если Переносная Дыра покидает поле битвы до того, как ее способность разрешается, то 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.
- Если таким образом изгоняется Аура, то ее владелец выбирает, что она будет зачаровывать в момент возвращения на поле битвы. Аура, которая кладется на поле битвы таким образом, ничего не делает целью (так что, например, ее можно прикрепить к перманенту с Пеленой), но ее способность зачаровывания накладывает ограничения на то, к чему ее можно прикрепить. Если допустимого объекта, к которому можно было бы легально прикрепить Ауру, нет, то она остается в изгнании до конца партии.
- Бездонную Сумку мы рекомендуем держать подальше.

Пещера Морозного Дракона

Земля

Если под вашим контролем есть не менее двух других земель, Пещера Морозного Дракона выходит на поле битвы повернутой.

{T}: добавьте {W}.

{4}{W}: до конца хода Пещера Морозного Дракона становится существом 3/4 белый Дракон с Полетом.

При этом она остается землей.

- Если Пещера Морозного Дракона выходит на поле битвы одновременно с одной или несколькими другими землями, то те земли не учитываются при подсчете других земель под вашим контролем.
- Если вы превращаете Пещеру Морозного Дракона в существо, но не контролировали ее постоянно с начала вашего последнего хода, то не сможете активировать ее мана-способность или атаковать ею.

Пляшущий Меч

{1}{W}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+1.

Когда снаряженное существо умирает, вы можете заставить Пляшущий Меч стать артефактом существом 2/1 Конструкция с Полетом и Оберегом

{1}. Если вы это делаете, он не является

Снаряжением.

Снарядить {1}

- Если вы не хотите превращать Пляшущий Меч в существо при разрешении его срабатывающей способности, то он останется Снаряжением, и его можно использовать для снаряжения другого существа обычным образом.

Полиморф Морденкайна
{1}{U}
Мгновенное заклинание
До конца хода целевое существо становится
Драконом с базовой силой и выносливостью 4/4 и
получает Полет. (*Оно теряет все другие типы
существа.*)

- Существо не теряет ни одной из своих способностей.
 - Полиморф Морденкайна заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости существа. Эффекты, которые иным образом изменяют силу и выносливость целевого существа, продолжают действовать независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам +1/+1.
-

Предводительница Стаи Вервольфов
{G}{G}
Существо — Человек Вервольф
3/3
Тактика стаи — Каждый раз, когда
Предводительница Стаи Вервольфов атакует, если в
этом бою вы атаковали существами с суммарной
силой 6 или больше, возьмите карту.
{3}{G}: до конца хода Предводительница Стаи
Вервольфов имеет базовую силу и выносливость 5/3,
получает Пробивной удар и не является Человеком.

- Последняя способность заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости Предводительницы Стаи Вервольфов. Эффекты, которые иным образом изменяют ее силу и выносливость, продолжают действовать независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам +1/+1. Например, если вы разыграете заклинание, дающее Предводительнице Стаи Вервольфов +1/+1, то после его разрешения она станет существом 4/4. Если вы затем активируете ее последнюю способность, она будет существом 6/4.
-

Приспешник Могучего
{R}
Существо — Кобольд
0/1
Угроза
Тактика стаи — Каждый раз, когда Приспешник
Могучего атакует, если в этом бою вы атаковали
существами с суммарной силой 6 или больше, вы
можете положить на поле битвы карту существа-
Дракона из вашей руки повернутой и атакующей.

- Карта существа-Дракона — это карта существа с типом существа Дракон, не обязательно карта существа со словом «Дракон» в имени.
- Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует Дракон, когда кладете его на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Приспешник Могучего.

- Когда карта существа кладется на поле битвы, она уже повернута и атакует. Любые способности, срабатывающие каждый раз, когда существо поворачивается или атакует, не сработают.
-

Проводник Хаоса

{2} {R} {R}

Существо — Человек Шаман

4/3

Выброс дикой магии — Каждый раз, когда

Проводник Хаоса атакует, бросьте d20.

1–9 | Изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

10–19 | Изгоните две верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть их в этом ходу.

20 | Изгоните три верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть их в этом ходу.

- Карты изгоняются рубашкой вниз.
 - Если вы не разыгрываете изгнанные карты в том ходу, когда они были изгнаны, то они остаются в изгнании на неопределенный срок.
 - К картам, которые вы разыгрываете таким образом, применяется обычная стоимость и ограничения на время разыгрывания. Если вы уже разыграли одну землю в этом ходу, то не можете разыграть изгнанную таким образом землю, если только какой-либо эффект не позволяет вам разыгрывать дополнительные земли во время вашего хода.
-

Пурпурный Червь

{5} {G} {G}

Существо — Червь

8/7

Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше, если в этом ходу умерло существо.

Оберег {2} (*Каждый раз, когда это существо становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если тот игрок не заплатит {2}.*)

- Первая способность Пурпурного Червя уменьшает стоимость только на {2}, сколько бы существ ни умерло в этом ходу.
-

Пылающий Череп
{1}{R}{R}
Существо — Скелет
3/1

Полет

Пылающий Череп не может блокировать.

Омоложение — Когда Пылающий Череп умирает, изгоните его. Если вы это делаете, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. До конца вашего следующего хода вы можете разыграть одну из тех карт. *(Если вы разыграли таким образом Пылающий Череп, то не можете разыграть другую карту, и наоборот.)*

- Изгнать Пылающий Череп в момент разрешения его срабатывающей способности нужно обязательно, но если Пылающий Череп покинет кладбище до того, как способность начнет разрешаться, то вы не изгоните ни его, ни верхнюю карту вашей библиотеки.
- Разыгрывая таким образом заклинания, вы должны оплачивать все стоимости и соблюдать все ограничения на время разыгрывания. Аналогично, разыгрывание таким образом земель подчиняется обычным правилам разыгрывания земель.

Пятьдесят Футов Веревки

{1}

Артефакт

Перелезть — {T}: целевая Стена не может блокировать в этом ходу.

Связать — {3}, {T}: целевое существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Спуститься вниз — {4}, {T}: углубитесь в подземелье. Активируйте только как волшебство.

(Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.)

- Активация способности «Перелезть» после того, как Стена уже заблокировала существо, не изменит и не отменит блокирование.
- Способность «Связать» не поворачивает существо. Она просто не дает ему развернуться, если оно уже повернуто или поворачивается каким-то иным способом.

Разделить Отряд

{3}{U}{U}

Волшебство

Выберите целевого игрока. Верните половину существ под его контролем в руку их владельца с округлением в большую сторону.

- Игрок, контролирующий заклинание «Разделить Отряд», выбирает, каких существ вернуть в руку их владельца, во время его разрешения.
-

Рука Векны

{3}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

В начале боя во время вашего хода снаряженное существо или существо под вашим контролем с именем Векна получает +X/+X до конца хода, где X — количество карт в вашей руке.

Снарядить — Заплатите 1 жизнь за каждую карту в вашей руке.

Снарядить {2}

- Если вы контролируете и Векну, и прикрепленную к другому существу Руку Векны, то во время разрешения срабатывающей способности вы выбираете, к какому существу применить бонус.
- Для определения бонуса, который получает существо, подсчитайте карты в вашей руке в момент разрешения срабатывающей способности Руки Векны. Бонус не изменится, даже если позже в этом ходу изменится количество карт в вашей руке.

Свежеватель Разума

{3} {U} {U}

Существо — Ужас

3/3

Подчинение чудовища — Когда Свежеватель Разума выходит на поле битвы, получите контроль над целевым существом на все время, пока вы контролируете Свежевателя Разума.

- Если Свежеватель Разума покидает поле битвы или вы теряете контроль над ним до того, как разрешится его способность «Подчинение чудовища», то контроль над целевым существом не меняется.

Синий Дракон

{5} {U} {U}

Существо — Дракон

5/5

Полет

Дыхание молнии — Когда Синий Дракон выходит на поле битвы, до вашего следующего хода целевое существо под контролем оппонента получает -3/-0, не более одного другого целевого существа получает -2/-0, и не более одного другого целевого существа получает -1/-0.

- Способность Дыхания молнии Синего Дракона не может выбирать целью одно и то же существо несколько раз.
 - Последние две цели являются необязательными, но первую цель выбрать необходимо. Если у оппонента есть хотя бы одно существо, которое может стать целью способности, то вы должны выбрать его целью для получения -3/-0. (Обратите внимание, что последние две цели могут быть любыми существами, а не только теми, которых контролирует оппонент.)
-

Слово Силы: Смерть
{1}{B}
Мгновенное заклинание
Уничтожьте целевое существо, не являющееся
Ангелом, Демоном, Дьяволом или Драконом.

- Существо является легальной целью для Слова Силы: Смерть, если у него нет ни одного из этих четырех типов существа. Если у существа есть любой из этих четырех типов существа, то оно не будет легальной целью, даже если у него также есть тип существа, не входящий в эти четыре типа. Например, Демон Бродяга не является допустимой целью для этого заклинания.

Страж Веры
{1}{W}{W}
Существо — Дух Рыцарь
3/2
Миг
Бдительность
Когда Страж Веры выходит на поле битвы, любое количество других целевых существ под вашим контролем уходит в противофазу. *(До вашего следующего хода обращайтесь с ними и всеми прикрепленными к ним объектами, как будто они не существуют.)*

- С перманентами в противофазе надо обращаться, как будто они не существуют. Они не могут быть целью заклинаний или способностей, их статические способности не оказывают эффекта на игру, их срабатывающие способности не могут сработать, они не могут атаковать или блокировать, и так далее.
- При уходе существа в противофазу прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение уходят в противофазу одновременно с ним. Эти Ауры и Снаряжение выходят из противофазы одновременно с тем существом, и они выходят из противофазы прикрепленными к тому существу.
- Перманенты выходят из противофазы во время шага разворота контролирующего их игрока, непосредственно перед тем, как тот игрок разворачивает свои перманенты. Существа, которые выходят из противофазы таким образом, смогут атаковать и оплачивать стоимость с {T} во время того хода. Если на перманенте были жетоны, когда он уходил в противофазу, то эти жетоны останутся на нем, когда он выйдет из противофазы.
- Атакующее или блокирующее существо, уходящее в противофазу, удаляется из боя.
- Уход в противофазу не вызывает срабатывания способностей, связанных с тем, что перманент «покидает поле битвы». Точно так же, выход из противофазы не вызывает срабатывания способностей, связанных с выходом на поле битвы.
- Любой постоянный эффект с продолжительностью «до тех пор, пока», «на все время, пока» или «пока» (например, эффект Свежевателя Разума) игнорирует объекты в противофазе. Если игнорирование тех объектов приводит к тому, что условия эффекта больше не выполняются, то действие эффекта прекращается.
- Выбор, сделанный для перманентов при их выходе на поле битвы, действует, когда они выходят из противофазы.
- Если оппонент получает контроль над одним из ваших существ, то существо уходит в противофазу, а эффект смены контроля заканчивается до того, как оно выходит из противофазы, то существо

выходит из противофазы под вашим контролем в начале следующего шага разворота того оппонента. Если оппонент покидает партию до своего следующего шага разворота, то существо выходит из противофазы в начале следующего шага разворота после того, как должен был бы начаться ход того игрока.

Сундук с Сокровищами

{3}

Артефакт

{4}, пожертвуйте Сундук с Сокровищами: бросьте d20.

1 | *Ловушка!* — Вы теряете 3 жизни.

2–9 | Создайте пять фишек Клада.

10–19 | Вы получаете 3 жизни и берете три карты.

20 | Найдите в вашей библиотеке карту. Если это карта артефакта, вы можете положить ее на поле битвы. В противном случае положите ту карту в вашу руку. Затем перетасуйте библиотеку.

- «В противном случае» в последней способности относится к тому, кладете ли вы карту на поле битвы или нет, а не к тому, является ли она картой артефакта. Вы можете положить ее в вашу руку, даже если это карта артефакта.
 - Если вы решили положить карту в вашу руку, вам не нужно ее показывать.
-

Сфера Аннигиляции

{X} {B}

Артефакт

Сфера Аннигиляции выходит на поле битвы с X жетонами пустоты на ней.

В начале вашего шага поддержки изгоните Сферу Аннигиляции, все существа и planeswalker'ов с мановой ценностью не больше, чем количество жетонов пустоты на ней, и все карты существ и planeswalker'ов на кладбищах с мановой ценностью не больше, чем количество жетонов пустоты на ней.

- Если в мана-стоимости перманента на поле битвы или карты на кладбище есть {X}, то при определении мановой ценности той карты X считается равным 0.
-

Сфера Драконьего Рода

{1} {R}

Артефакт

{1}, {T}: добавьте две маны в любой комбинации цветов. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинаний Драконов или на активацию способностей Драконов.

{R}, {T}, пожертвуйте Сферу Драконьего Рода: посмотрите семь верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту Дракона и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Карта Дракона — это карта с типом существа Дракон в ее строке типа. Аналогично, существо на поле битвы является Драконом, если у него есть тип существа Дракон. Карта, в имени которой встречается слово «Дракон» (например, Сфера Драконьего Рода), не является картой Дракона, если у нее нет типа существа Дракон.
-

Талисман Жнеца

{B}

Артефакт — Снаряжение

Каждый раз, когда снаряженное существо атакует, оно получает Смертельное касание до конца хода. Каждый раз, когда снаряженное существо атакует в одиночку, защищающийся игрок теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

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

- Когда снаряженное существо атакует в одиночку, срабатывают обе способности.
-

Талисман Мошенника

{U}

Артефакт — Снаряжение

Призыв двуличия — Снаряженное существо получает +1/+1 и имеет способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, вы можете пожертвовать Талисман Мошенника. Если вы это делаете, создайте одну фишку, являющуюся копией этого существа».

Снарядить {2}

- Если ваш Талисман Мошенника каким-то образом снаряжает существо, которое контролирует другой игрок, тот игрок не сможет пожертвовать Талисман Мошенника в момент разрешения его срабатывающей способности, поскольку он его не контролирует.
-

Тараск
{6} {G} {G} {G}
Легендарное Существо — Динозавр
10/10
Тараск имеет Ускорение и Оберег {10} при условии, что он был разыгран как заклинание.
Каждый раз, когда Тараск атакует, он дерется с целевым существом под контролем защищающегося игрока.

- Тараск будет иметь Ускорение и Оберег {10}, даже если он был разыгран не из вашей руки, а из другой зоны. Возможно, мы сможем заинтересовать вас зоной командования?
- Вы не можете отказаться драться. Если для последней способности Тараска существует хотя бы одна легальная цель, он должен драться.
- Драка происходит во время шага объявления атакующих до объявления блокирующих. Если существо, с которым дерется Тараск, не выживет, то оно не сможет блокировать в этом бою.

Тарг Нар, Гнолл Клыка Демона
{R} {G}
Легендарное Существо — Гнолл
2/2
Тактика стаи — Каждый раз, когда Тарг Нар, Гнолл Клыка Демона атакует, если в этом бою вы атаковали существами с суммарной силой 6 или больше, атакующие существа получают +1/+0 до конца хода.
{2} {R} {G}: удвойте силу и выносливость Тарг Нара до конца хода.

- Если какой-либо эффект предписывает вам «удвоить» силу существа, то существо получает +X/+0, где X — значение его силы на момент начала действия эффекта. То же самое верно для выносливости.
- Если значение силы существа меньше 0, когда его надо удвоить, то вместо этого то существо получает -X/-0, где X — то, на сколько меньше 0 его сила. Например, если какой-либо эффект дал -4/-0 существу 2/2, так что оно стало существом -2/2, удвоение его силы и выносливости дает ему -2/+2, и оно станет существом -4/4.

Темная Гибель, Драколич
{2} {B} {B}
Легендарное Существо — Зомби Дракон
5/2
Миг
Полет
Темная Гибель, Драколич выходит на поле битвы повернутым.
Вы можете разыграть Темную Гибель, Драколича из вашего кладбища, если в этом ходу умерло существо, которое не имеет имени Темная Гибель, Драколич.

- Последняя способность Темной Гибели, Драколича учитывает только то, умерло ли в этом ходу существо без имени Темная Гибель, Драколич, или нет. Не имеет значения, был ли Темная Гибель, Драколич в тот момент на вашем кладбище. Не имеет значения, умерло ли также существо с именем Темная Гибель, Драколич, и не имеет значения, что произошло с существом после его смерти. Например, если умершее существо было фишкой, или карта существа покинула кладбище позже во время хода, вы все равно можете разыграть Темную Гибель, Драколича.
- Темная Гибель, Драколич учитывает имя существа в последний момент его пребывания на поле битвы, а не имя существа на кладбище. Например, если существо с другим именем стало копией Темной Гибели, Драколича, а затем умерло, вы не сможете разыграть Темную Гибель, Драколича из вашего кладбища.
- Разыгрывая Темную Гибель, Драколича из вашего кладбища, вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания этой карты. Вы должны оплатить ее стоимости и соблюдать все ограничения на время разыгрывания.

Тиамат
 {2}{W}{U}{B}{R}{G}
 Легендарное Существо — Дракон Бог
 7/7

Полет
 Когда Тиамат выходит на поле битвы, если вы разыграли ее, найдите в вашей библиотеке не более пяти карт Драконов с различными именами, отличными от имени Тиамат, покажите их, положите их в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.

- Срабатывающая при выходе на поле битвы способность Тиамат срабатывает, если вы разыграли Тиамат из любой зоны, а не только из вашей руки. Мы все еще думаем о зоне командования...
- Карта Дракона — это карта с типом существа Дракон в ее строке типа. Карта, в имени которой встречается слово «Дракон» (например, Ученик Дракона), не является картой Дракона, если у нее нет типа существа Дракон.

Треласарра, Лунная Танцовщица
 {G}{W}
 Легендарное Существо — Эльф Священник
 2/2

Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), положите один жетон +1/+1 на Треласарру, Лунную Танцовщицу и предскажите 1. (*Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.*)

- Если вы получаете жизни одновременно с тем, как Треласарре, Лунной Танцовщице наносятся смертельные повреждения, то она умирает, прежде чем ее срабатывающая способность успеет положить на нее жетон +1/+1, но вы все равно предскажете 1.
- Способность, срабатывающая «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)», срабатывает только один раз за каждое событие получения жизней, сколько бы жизней вы ни получили.
- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят

боевые повреждения одновременно, то способность «каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и)» 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.

Удержание Минимуса

{2} {W}

Чары — Аура

Зачаровать не являющийся землей перманент

Зачарованный перманент является артефактом Клад

со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт:

добавьте одну ману любого цвета» и теряет все

другие способности. *(Если он был существом, он*

больше не является существом.)

- Существо, зачарованное Удержанием Минимуса, перестает быть существом. Все Снаряжения, прикрепленные к тому существу, открепляются от него. Ауры, прикрепленные к тому существу, отправятся на кладбища своих владельцев (если только они не могут также зачаровывать артефакт Клад).
 - Зачарованный перманент сохраняет свое имя, цвета, мана-стоимость и мановую ценность. Он не является фишкой, если до этого не был фишкой.
 - Если какой-либо эффект упоминает «Клад», то это относится к любому артефакту с типом Клад, а не только к фишке артефакта Клад.
-

Улей Ока-Тирана

Земля

Если под вашим контролем есть не менее двух других земель, Улей Ока-Тирана выходит на поле битвы повернутым.

{T}: добавьте {B}.

{3} {B}: до конца хода Улей Ока-Тирана становится

существом 3/3 черный Злобоглаз с Угрозой и

способностью «Каждый раз, когда это существо

атакует, изгоните целевую карту из кладбища

защищающегося игрока». При этом он остается

землей.

- Если Улей Ока-Тирана выходит на поле битвы одновременно с одной или несколькими другими землями, то те земли не учитываются при подсчете других земель под вашим контролем.
 - Если вы превращаете Улей Ока-Тирана в существо, но не контролировали его постоянно с начала вашего последнего хода, то не сможете активировать его мана-способность или атаковать им.
 - Если вы активируете последнюю способность Уля Ока-Тирана несколько раз, то он получает несколько экземпляров срабатывающей способности, которая изгоняет карты. Например, если вы активируете способность дважды и атакуете, то выберете целью две карты для изгнания (или сможете выбрать одну и ту же карту два раза, если захотите).
-

Умный Призыватель

{2}{U}

Существо — Карлик Чародей

2/3

Магическая рука — {T}: разверните целевой перманент, который не имеет имени Умный Призыватель. Активируйте только как волшебство.

- Если Умный Призыватель каким-то образом теряет имя Умный Призыватель (например, вы мутировали поверх него другое существо или скопировали его Сакасимой Самозванцем), то он может сделать себя целью своей способности Магической руки. Очень умно!

Ученик Дракона

{1}{W}

Существо — Человек Монах

1/3

При выходе Ученика Дракона на поле битвы вы можете показать карту Дракона из вашей руки. Если вы это делаете или если вы контролируете Дракона, то Ученик Дракона выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем.

Драконы под вашим контролем имеют Оберег {1}.
(Каждый раз, когда Дракон под вашим контролем становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если тот игрок не заплатит {1}.)

- Карта Дракона — это карта с типом существа Дракон в ее строке типа. Аналогично, существо на поле битвы является Драконом, если у него есть тип существа Дракон. Карта, в имени которой встречается слово «Дракон» (например, Ученик Дракона), не является картой Дракона, если у нее нет типа существа Дракон.
- Вы показываете карту Дракона при разрешении Ученика Дракона. Это не является дополнительной стоимостью разыгрывания заклинания.
- Если вы решили показать карту Дракона из вашей руки и при этом также контролируете Дракона, Ученик Дракона все равно получит только один жетон +1/+1.
- Игроки могут ответить на Ученика Дракона, пока он находится в стеке, но не могут ответить на выбор, показывать Дракона или нет при его выходе на поле битвы. В частности, это означает, что они не могут удалить вашего Дракона из игры, чтобы не дать Ученику Дракона получить жетон, если вы решили не показывать карту Дракона.

Фламф

{1}{W}

Существо — Медуза

0/4

Защитник, Полет

Каждый раз, когда Фламфу наносятся повреждения, вы и целевой оппонент берете по карте.

- Последняя способность Фламфа сработает даже в том случае, если ему наносятся смертельные повреждения.
 - Каждый раз, когда Фламфу наносятся повреждения, его способность срабатывает только один раз, даже если ему наносят повреждения несколько источников сразу.
 - Срабатывающая способность Фламфа является обязательной. Если это возможно, вы должны выбрать целью оппонента.
 - Если в момент разрешения способности Фламфа оппонент каким-то образом является нелегальной целью, ни один из игроков не возьмет карту.
-

Хама Пашар, Искательница Руин
{1}{W}{U}
Легендарное Существо — Человек Чародей
2/3
Способности комнат принадлежащих вам
подземелий срабатывают дополнительный раз.

- Способность Хамы Пашар, Искательницы Руин заставляет ту комнату, в которую вы вошли, сработать дополнительный раз. Это не приводит к переходу в следующую комнату.
-

Хватка Демогоргона
{2}{B}
Волшебство
Целевой оппонент сбрасывает две карты, скручивает
две карты и теряет 2 жизни. *(Чтобы скрутить
карту, игрок кладет верхнюю карту своей
библиотеки на свое кладбище.)*

- Хватка Демогоргона требует, чтобы целевой игрок сбросил карты, прежде чем скручивать карты. Это означает, что игрок не знает, какие карты будут скручены, когда выбирает, какие карты сбросить.
-

Храм Королевы Драконов
Земля
При выходе Храма Королевы Драконов на поле
битвы вы можете показать карту Дракона из вашей
руки. Храм Королевы Драконов выходит на поле
битвы повернутым, если только вы не показали
таким образом карту Дракона или не контролируете
Дракона.
При выходе Храма Королевы Драконов на поле
битвы выберите цвет.
{T}: добавьте одну ману выбранного цвета.

- Карта Дракона — это карта с типом существа Дракон в ее строке типа. Аналогично, существо на поле битвы является Драконом, если у него есть тип существа Дракон. Карта, в имени которой встречается слово «Дракон» (например, Храм Королевы Драконов), не является картой Дракона, если у нее нет типа существа Дракон.

Чертог Штормовых Великанов

Земля

Если под вашим контролем есть не менее двух других земель, Чертог Штормовых Великанов выходит на поле битвы повернутым.

{T}: добавьте {U}.

{5}{U}: до конца хода Чертог Штормовых Великанов становится существом 7/7 синий Гигант с Оберегом {3}. При этом он остается землей.

(Каждый раз, когда он становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, отмените то заклинание или способность, если тот игрок не заплатит {3}.)

- Если Чертог Штормовых Великанов выходит на поле битвы одновременно с одной или несколькими другими землями, то те земли не учитываются при подсчете других земель под вашим контролем.
- Если вы превращаете Чертог Штормовых Великанов в существо, но не контролировали его постоянно с начала вашего последнего хода, то не сможете активировать его мана-способность или атаковать им.
- Если вы активируете последнюю способность Чертога Штормовых Великанов несколько раз, то он получает несколько экземпляров Оберега {3}. Каждый из них срабатывает отдельно и предлагает оппоненту, контролирующему заклинание или способность, заплатить {3}. Если оппонент не сделает этого хотя бы один раз, то заклинание или способность отменяется.
- Если оппонент разыгрывает заклинание или способность, выбрав целью Чертог Штормовых Великанов, и в ответ вы активируете последнюю способность, то способность Оберега, которую получит Чертог Штормовых Великанов, не сработает. (Однако если в тот момент, когда он стал целью заклинания или способности, у него уже был Оберег, то тот экземпляр Оберега сработает.)

Шессра, Шепот Смерти

{2}{B}{G}

Легендарное Существо — Человек Эльф Колдун

1/3

Чарующий шепот — Когда Шессра, Шепот Смерти выходит на поле битвы, целевое существо блокирует в этом ходу, если может.

Шепот могилы — В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу умерло существо, вы можете заплатить 2 жизни. Если вы это делаете, возьмите карту.

- Если существо, на которое действует способность «Чарующий шепот», повернуто или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может блокировать, то оно не блокирует. Если для того, чтобы существо блокировало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий существо игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано блокировать.
- Последняя способность Шессры, Шепота Смерти срабатывает только один раз во время вашего заключительного шага, вне зависимости от того, сколько существ умерло в этом ходу. Если же к началу заключительного шага ни одно существо еще не умерло в этом ходу, то способность не

сработает вовсе. Вы не можете заставить существо умереть во время заключительного шага так, чтобы способность сработала.

Эксцентричная Ученица

{2} {U}

Существо — Тифлинг Чародей

2/2

Полет

Когда Эксцентричная Ученица выходит на поле битвы, углубитесь в подземелье. (*Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.*)

В начале боя во время вашего хода, если вы прошли подземелье, не более одного целевого существа становится Птицей с базовой силой и выносливостью 1/1 и Полетом до конца хода.

- Последняя способность Эксцентричной Ученицы действует, даже если ее самой не было на поле битвы, когда вы прошли подземелье, и даже если вы прошли подземелье во время одного из предыдущих ходов.
 - Существо, ставшее Птицей таким образом, теряет все остальные типы существ, но не теряет ни одной из своих способностей.
 - Последняя способность заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для базовой силы и выносливости существа. Эффекты, которые иным образом изменяют силу и выносливость целевого существа, продолжают действовать независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам +1/+1.
-

Элементаль Культа Земли

{4} {R} {R}

Существо — Элементаль

6/6

Осадное чудовище — Когда Элементаль Культа Земли выходит на поле битвы, бросьте d20.

1–9 | Каждый игрок приносит в жертву перманент.

10–19 | Каждый оппонент приносит в жертву перманент.

20 | Каждый оппонент приносит в жертву два перманента.

- Игроки решают в порядке передачи хода, начиная с активного игрока (или следующего оппонента в порядке передачи хода, если активный игрок ничего не жертвует), какие перманенты они пожертвуют. Игроки, стоящие в порядке передачи хода позже, будут знать, какие перманенты выбрали игроки до них, когда будут делать свой выбор. Когда все решения приняты, все перманенты приносятся в жертву одновременно.
-

Элливик Кувыркорд
{2} {G} {G}
Легендарный Planeswalker — Элливик
4

+1: углубитесь в подземелье. (*Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.*)
-2: посмотрите шесть верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту существа и положить ее в вашу руку. Если она легендарная, вы получаете 3 жизни. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.
-7: вы получаете эмблему со способностью «Существа под вашим контролем имеют Пробивной удар и Ускорение, а также получают +2/+2 за каждое пройденное вами подземелье с отличным от других именем».

- Последняя способность Элливик Кувыркорд учитывает все пройденные вами подземелья, независимо от того, прошли вы их до или после создания эмблемы.
- Эмблема дает Пробивной удар и Ускорение, даже если вы не проходили подземелий.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ДЛЯ ФОРМАТА «КОМАНДИР» ВЫПУСКА «ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВАХ»

Адское Возмездие
{2} {B}
Мгновенное заклинание
До конца хода перманенты под контролем ваших оппонентов получают способность «Когда этот перманент наносит повреждения игроку, разыгравшему Адское Возмездие, пожертвуйте этот перманент. Вы теряете 2 жизни».

- Когда срабатывающая способность, которую Адское Возмездие дает перманентам, разрешается, если контролирующий тот перманент игрок не может его пожертвовать, он все равно теряет 2 жизни. Аналогично, если игрок не может потерять жизни, он все равно пожертвует перманент.
- Если игрок разыгрывает более одного Адского Возмездия за ход, перманенты получают несколько экземпляров срабатывающей способности. Каждый из них срабатывает и разрешается отдельно. Например, если вы разыграете Адское Возмездие дважды, то каждый перманент, нанесший вам повреждения, заставит контролирующего его игрока потерять 4 жизни.
- Если за один ход Адское Возмездие разыгрывает несколько игроков, то некоторые перманенты получают несколько экземпляров срабатывающей способности, которые относятся к разным игрокам. Каждая из них срабатывает только для игрока, разыгравшего Адское Возмездие, которое дало эту способность.
- Копии Адского Возмездия, которые не были разыграны, дают способность перманентам оппонентов, но эта способность ничего не делает, потому что ни один игрок не разыгрывал эту копию Адского Возмездия.

- Если какое-либо заклинание или способность заставляет другого игрока получить контроль над Адским Возмездием, пока оно находится в стеке, то способность получают перманенты под контролем оппонентов того игрока (в том числе, возможно, и перманенты под вашим контролем). Однако вы все еще являетесь игроком, разыгравшим Адское Возмездие, поэтому способность работает, когда какой-то из тех перманентов нанесет повреждения вам, а не игроку, который контролировал Адское Возмездие в момент его разрешения.
-

Бешенство Берсерка

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Разыгрывайте это заклинание только до боя или во время боя до объявления блокирующих.

Бросьте два d20 и игнорируйте меньший результат броска.

1–14 | Выберите любое количество существ. Они блокируют в этом ходу, если могут.

15–20 | Вы выбираете, какие существа блокируют в этом ходу и как они блокируют.

- Если у вас выпал дубль, игнорируйте один из бросков и используйте результат другого.
 - Считайте, что проигнорированного броска просто не было. Никакие способности из-за проигнорированного броска не работают.
 - Выбирая блоки для существ, которых вы не контролируете, вы должны делать легальный выбор. Например, вы не можете заставить существо без Полета или Захвата заблокировать существо с Полетом.
 - Если для блокирования существом требуется оплатить определенную стоимость, и вы решаете заблокировать тем существом, контролирующим его игрок решает, будет он оплачивать эту стоимость или нет. Если тот игрок не платит стоимость, вы должны выбрать другой набор блокирующих существ.
-

Бросок Сквозь Ад

{2} {B} {R}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо. До конца вашего следующего хода вы можете разыграть ту карту, если она является картой заклинания, и вы можете тратить ману на разыгрывание того заклинания, как если бы это была мана любого цвета.

- Вы должны соблюдать все обычные ограничения на время разыгрывания заклинания.
 - Если существо, которое вы изгоняете, на самом деле является оживленной картой земли, то вы не сможете разыграть карту земли из изгнания.
-

Волшебник Дикой Магии

{3} {R}

Существо — Орк Шаман

4/3

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

- Первое заклинание, которое вы разыгрываете из изгнания в каждом ходу, будет иметь Каскад, даже если это не первое заклинание, разыгранное вами в ходу.
- Однако если вы разыграете заклинание из изгнания, а затем позже в этом ходу у вас под контролем появится Волшебник Дикой Магии, то Волшебник Дикой Магии не даст Каскад любому другому заклинанию, разыгранному вами из изгнания в этом ходу.
- Если вы контролируете более одного Волшебника Дикой Магии, то у первого заклинания, которое вы разыгрываете из изгнания, будет столько же экземпляров Каскада, и каждый из них сработает отдельно.
- Если во время разрешения способности Каскада первого заклинания, разыгранного вами из изгнания в этом ходу, вы разыграете второго Волшебника Дикой Магии, заклинание не получит еще один Каскад.
- Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью. Любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости, а также увеличения или снижения стоимости в расчет не принимаются. Например, мановая ценность Волшебника Дикой Магии всегда равна 4.
- Каскад срабатывает, когда вы разыгрываете заклинание, следовательно, разрешается он до того заклинания. Если в итоге вы разыграете изгнанную карту, то она помещается в стек поверх заклинания с Каскадом.
- Когда способность Каскада разрешается, вы должны изгнать карты. Единственная необязательная часть способности — то, будете ли вы разыгрывать последнюю изгнанную карту.
- Если заклинание с Каскадом отменяется, способность Каскада все равно разрешается как обычно.
- Вы изгоняете карты рубашкой вниз. Все игроки могут их видеть.
- 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, 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.
- В связи с недавним изменением правил Каскада, вы не только прекращаете изгонять карты, если изгнали не являющуюся землей карту с мановой ценностью меньше, чем у заклинания с Каскадом, но и у получившегося заклинания, которое вы разыгрываете, также должна быть меньшая мановая ценность. Ранее, в случаях, когда мановая ценность карты отличалась от получившегося заклинания (как, например, у некоторых двусторонних карт с выбором или карт с Приключением), вы могли разыграть заклинание с большей мановой ценностью, чем у изгнанной карты.

- Мановая ценность двойной карты равна сумме мана-стоимостей ее двух половин. Если Каскад позволяет вам разыграть двойную карту, вы можете разыграть любую ее половину, но не обе половины.
-

Воля Клаута

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

Мгновенное заклинание

Выберите одно. Если при разыгрывании этого заклинания у вас под контролем есть командир, вы можете выбрать оба.

- *Дыхание огнем* — Воля Клаута наносит X повреждений каждому существу без Полета.
- *Сокрушение реликвий* — Уничтожьте не более X целевых артефактов и/или чар.

- Командир под вашим контролем не обязательно должен быть вашим командиром.
 - Как только вы объявили, что разыгрываете Волю Клаута, игроки уже не могут предпринимать никаких действий, пока вы не закончите. В частности, оппоненты не могут попытаться удалить вашего командира, чтобы изменить количество режимов, которые вы можете выбрать.
 - То, контролируете ли вы командира, проверяется только один раз, когда вы выбираете режимы для этого заклинания. Если вы каким-то образом потеряете контроль над тем командиром до того, как закончите разыгрывать заклинание (возможно, вы пожертвуете его для активации мана-способностей), это не изменит количество выбранных режимов.
-

Вульфгар из Долины Ледяного Ветра

{3} {R} {G}

Легендарное Существо — Человек Варвар

4/4

Потасовка (Каждый раз, когда это существо атакует, оно получает +1/+1 до конца хода за каждого оппонента, которого вы атаковали в этом бою.)

Если атака существом под вашим контролем должна вызвать срабатывание срабатывающей способности перманента под вашим контролем, та способность срабатывает один дополнительный раз.

- Последняя способность Вульфгара из Долины Ледяного Ветра влияет только на срабатывающие способности, условия которых напрямую связаны с атакой, например, «каждый раз, когда это существо атакует» или «каждый раз, когда вы атакуете одним или несколькими существами». Она не влияет на срабатывающие способности с другими условиями срабатывания, например, «каждый раз, когда это существо поворачивается».
 - Последняя способность Вульфгара приводит к тому, что его способность Потасовки срабатывает дополнительный раз.
-

Галея, Дарующая Надежду
{1}{G}{W}{U}
Легендарное Существо — Эльф Рыцарь
4/4

Бдительность

Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.

Вы можете разыгрывать заклинания Аур и Снаряжения с верха вашей библиотеки. Когда вы таким образом разыгрываете заклинание Снаряжения, оно получает способность «Когда это Снаряжение выходит на поле битвы, прикрепите его к целевому существу под вашим контролем».

- Вы можете 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 заклинание с верха вашей библиотеки, то не можете посмотреть следующую карту, пока не закончите оплачивать то заклинание.
- Галея, Дарующая Надежду не влияет на время, в которое вы можете разыгрывать заклинания Аур и Снаряжения. Обычно это можно сделать во время вашей главной фазы, когда стек пуст, однако способность Мига может это изменить.
- Вы все равно должны оплатить все стоимости заклинания, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости, если они есть.

Глиняный Гolem

{4}

Артефакт Существо — Golem

4/4

{6}, бросьте d8: Чудовищность X, где X — результат броска. (Если это существо не является чудовищным, положите на него X жетонов +1/+1, и оно становится чудовищным.)

Иступление — Когда Глиняный Golem становится чудовищным, уничтожьте целевой перманент.

- После того как существо стало чудовищным, оно не может стать чудовищным еще раз. Если существо уже является чудовищным, когда способность Чудовищности разрешается, ничего не происходит. Однако бросок d8 является частью стоимости активации способности, и поэтому в том случае, если вам не нравится результат броска (и у вас под рукой есть еще {6}), вы можете ответить на способность, активировав ее снова. Желаем удачи!
- Чудовищность — это не появившаяся у существа способность. Это некое качество этого существа. Если существо перестает быть существом или теряет свои способности, то оно все равно продолжает быть чудовищным.
- Способность, которая срабатывает, когда существо становится чудовищным, не срабатывает, если этого существа нет на поле битвы в момент разрешения способности Чудовищности.

- Вы можете активировать первую способность Глиняного Голема даже после того, как он стал чудовищным. Он не станет чудовищным снова, и вы не положите на него жетоны, но сможете бросить кубик, чтобы активировать способность, а это может вызвать срабатывание способностей других перманентов.

Дележ Добычи

{1} {R}

Чары

Когда Дележ Добычи выходит на поле битвы или оппонент проигрывает партию, изгоните верхнюю карту библиотеки каждого игрока.

Во время хода каждого игрока тот игрок может разыграть одну землю или заклинание, находящиеся среди изгнанных Дележом Добычи карт, и может тратить ману на разыгрывание того заклинания, как если бы это была мана любого цвета. Когда он это делает, изгоните верхнюю карту его библиотеки.

- После того как игрок разыграл землю или заклинание из числа изгнанных карт, он больше не может разыгрывать те карты в этом ходу. То есть, это либо одна земля, либо одно заклинание, а не по одному того и другого.
- Разыгрывая таким образом карту, следуйте обычным ограничениям на время разыгрывания той карты. Например, если вы разыгрываете таким образом землю, то можете сделать это только во время своей главной фазы, когда стек пуст, и только если вы еще не разыгрывали землю (если только другой эффект не позволяет вам разыграть дополнительные земли).
- Если вы контролируете Дележ Добычи оппонента и тот игрок проигрывает партию, то Дележ Добычи покидает игру вместе с ним, и его первая способность не срабатывает.
- Как только Дележ Добычи покидает поле битвы, игроки больше не могут разыгрывать изгнанные карты. Если Дележ Добычи уничтожается и каким-то образом возвращается на поле битвы, то это будет новый объект, никак не связанный с изгнанными ранее картами.

Демоническая Плеть

{1} {R}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+0 и имеет

Захват.

Каждый раз, когда снаряженному существу наносятся повреждения, оно наносит повреждения, равные своей силе, целевому игроку или planeswalker'у.

Снарядить {2} {R}

- Для определения количества наносимых повреждений используйте значение силы снаряженного существа в момент разрешения срабатывающей способности. Если в тот момент снаряженного существа уже нет на поле битвы, используйте значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы.
- Если в момент разрешения срабатывающей способности снаряженного существа нет на поле битвы, но когда оно покидало поле битвы, у него была Цепь жизни, то вы получите жизни.

Дотошное Расследование

{2} {W}

Чары

Каждый раз, когда вы атакуете, используйте Дознание. *(Создайте одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

Каждый раз, когда вы жертвуете Улику, углубитесь в подземелье. *(Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.)*

- Первая способность Дотошного Расследования может сработать только один раз за бой, вне зависимости от того, сколько ваших существ атакует.

Дракон Хаоса

{1} {R} {R}

Существо — Дракон

4/4

Полет, Ускорение

Дракон Хаоса атакует в каждом бою, если может. В начале боя во время вашего хода каждый игрок бросает d20. Если у одного или нескольких оппонентов наивысший результат, то Дракон Хаоса не может атаковать тех игроков или planeswalker'ов под их контролем в этом бою.

- И вы, и ваши оппоненты бросаете d20. Если ваш результат выше, чем у любого из ваших оппонентов, то у Дракона Хаоса не будет никаких ограничений на то, кого он может атаковать.

Драконорожденная Воительница

{2} {R} {G}

Существо — Дракон Воин

5/3

Пробивной удар

Каждый раз, когда источник под вашим контролем наносит 5 или больше повреждений игроку, возьмите карту.

- Последняя способность Драконорожденной Воительницы срабатывает только в том случае, если 5 или более повреждений наносятся одновременно и одним источником. Если источник наносит игроку 3 повреждения, а затем позже наносит тому же игроку еще 2 повреждения, это не приведет к срабатыванию способности.
-

Друид Очищения

{3} {G}

Существо — Человек Друид

2/3

Когда Друид Очищения выходит на поле битвы, каждый игрок, начиная с вас, может выбрать артефакт или чары не под вашим контролем. Уничтожьте каждый выбранный таким образом перманент.

- Игроки делают свой выбор в порядке передачи хода и знают, какой выбор был сделан до них. Они могут выбрать артефакт или чары, которые уже были выбраны другим игроком. Как только все игроки сделали свой выбор, перманенты уничтожаются одновременно.
-

Жезл Поглощения

{2} {U}

Артефакт

Каждый раз, когда игрок разыгрывает мгновенное заклинание или заклинание волшебства, изгоните его вместо того, чтобы положить на кладбище при его разрешении.

{X}, {T}, пожертвуйте Жезл Поглощения: вы можете разыграть без уплаты их мана-стоимости любое количество заклинаний, находящихся среди изгнанных Жезлом Поглощения карт, с суммарной мановой ценностью X или меньше.

- Если несколько Жезлов Поглощения находятся на поле битвы одновременно, то разыгрывание любым игроком мгновенного заклинания или заклинания волшебства вызывает срабатывание их всех. Когда заклинание разрешается, контролирующий его игрок выбирает, какой из Жезлов его изгоняет.
 - Каждый Жезл Поглощения отслеживает изгнанные им карты по отдельности. Если Жезл Поглощения будет уничтожен, а затем возвращен на поле битвы, он не сможет получить доступ к тем картам, что он изгнал до этого.
 - Если заклинание отменяется или не разрешается, Жезл Поглощения не изгоняет его.
 - Когда последняя способность Жезла Поглощения разрешается, вы разыгрываете сколько угодно заклинаний с суммарной мановой ценностью не более X, находящихся среди изгнанных карт, и делаете это в любом выбранном вами порядке. Карты, которые вы не разыграли таким образом, остаются в изгнании на неопределенное время.
 - Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы 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, вы должны их оплатить, чтобы разыграть заклинание.
 - Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.
-

Клаут, Непобедимый Древний

{5} {R} {G}

Легендарное Существо — Дракон

4/4

Полет, Ускорение

Каждый раз, когда Клаут, Непобедимый Древний атакует, добавьте X маны в любой комбинации цветов, где X — суммарная сила атакующих существ. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинаний. До конца хода вы не теряете эту ману по окончании шагов и фаз.

- Несмотря на то что срабатывающая способность Клаута может производить ману во время разрешения, она не является мана-способностью, поскольку условием ее срабатывания не является активация или разрешение активируемой мана-способности. Это означает, что способность идет в стек, и на нее можно ответить. В частности, игроки могут ответить уничтожением атакующих существ, чтобы уменьшить количество получаемой маны.

Кэтти-бри из Мифриловых Чертогов

{G} {W}

Легендарное Существо — Человек Лучник

2/2

Первый удар, Захват

Каждый раз, когда Кэтти-бри из Мифриловых Чертогов атакует, положите на нее один жетон +1/+1 за каждое прикрепленное к ней Снаряжение. {1}, удалите все жетоны +1/+1 с Кэтти-бри: она наносит X повреждений целевому атакующему или блокирующему существу под контролем оппонента, где X — количество жетонов, удаленных таким образом.

- Если блокирующее существо уничтожается из-за нанесенных таким образом повреждений, то существо, которое оно блокировало, по-прежнему остается заблокированным. Если у атакующего существа нет Пробивного удара, то оно не нанесет повреждений игроку или planeswalker'у, которого атакует.
 - Если на Кэтти-бри из Мифриловых Чертогов нет жетонов, вы все равно можете активировать последнюю способность. Повреждения при этом нанесены не будут, но существо станет целью, что может быть важно для ряда способностей (например, способности Скакуна из Страны Фей).
-

Лихорадочное Подозрение

{6} {B} {R}

Волшебство

Каждый оппонент изгоняет карты с верха своей библиотеки до тех пор, пока не изгонит не являющуюся землей карту. Вы можете разыграть любое количество заклинаний, находящихся среди тех не являющихся землями карт, без уплаты их мана-стоимости.

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

- Вы разыгрываете карты, изгнанные с помощью Лихорадочного Подозрения, во время разрешения заклинания. Если вы решили не разыгрывать их, то уже не сможете разыграть их позже.
- Вы можете разыгрывать изгнанные карты в любом порядке, а не только в том, в котором они были изгнаны.
- Если вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», вы 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, вы должны их оплатить, чтобы разыграть заклинание.
- Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть равно 0.
- Карты, которые вы не разыграли таким образом, в том числе изгнанные карты земель, остаются в изгнании на неопределенный срок.

Лоркан, Коллекционер Колдунов

{5} {B} {B}

Легендарное Существо — Дьявол

6/6

Полет

Каждый раз, когда карта существа попадает откуда-либо на кладбище оппонента, вы можете заплатить количество жизней, равное ее мановой ценности.

Если вы это делаете, положите ее на поле битвы под вашим контролем. Она является Колдуном в дополнение к своим другим типам.

Если Колдун под вашим контролем должен умереть, изгоните его вместо этого.

- Вторая способность Лоркана, Коллекционера Колдунов учитывает только тип карты на кладбище, а не тип, который она имела в любой другой зоне. Например, умирающие оживленные земли не вызывают срабатывания способности. Обратное также верно. Например, если существо, разыгранное как Приключение, отменяется, то на кладбище оно становится картой существа, и срабатывающая способность срабатывает.
- Последняя способность Лоркана действует на всех Колдунов под вашим контролем, а не только на тех, которых он добыл на кладбище оппонента.

Лучистый Солар

{5} {W}

Существо — Ангел

3/6

Полет, Цепь жизни

Каждый раз, когда Лучистый Солар или другое не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы под вашим контролем, углубитесь в подземелье. *(Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.)*

{W}, сбросьте Лучистого Солара: углубитесь в подземелье, и вы получаете 3 жизни.

- Фишка-копия Лучистого Солара, которая выходит на поле битвы, вызовет срабатывание своей собственной способности, но не способностей других Лучистых Соларов.

Мантия Древних

{3} {W} {W}

Чары — Аура

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Мантия Древних выходит на поле битвы, верните любое количество целевых карт Аур и/или Снаряжения, которые могут быть прикреплены к зачарованному существу, из вашего кладбища на поле битвы прикрепленными к зачарованному существу.

Зачарованное существо получает +1/+1 за каждую прикрепленную к нему Ауру и Снаряжение.

- Мантия Древних получила обновление к своему тексту в Oracle. Официальный текст приведен выше. В частности, вы можете выбрать на вашем кладбище только те карты Ауры и Снаряжения, которые можно легально прикрепить к зачарованному Мантией Древних существу.
 - Цели, которые нельзя легально прикрепить к зачарованному Мантией Древних существу на момент разрешения способности, срабатывающей при выходе на поле битвы, остаются на вашем кладбище.
 - Если Мантия Древних становится прикрепленной к другому существу в ответ на свою срабатывающую при выходе на поле битвы способность, то «зачарованным существом» будет считаться существо, к которому она прикреплена в момент разрешения той способности, несмотря на то, что для выбора целей вы использовали исходное зачарованное существо. Это означает, что некоторые из тех целей могут стать нелегальными.
 - Если Мантия Древних покидает поле битвы до того, как разрешится ее срабатывающая при выходе на поле битвы способность, то «зачарованным существом» считается последний перманент, к которому она была прикреплена перед тем, как покинула поле битвы (даже если тот перманент больше не является существом).
-

Мантия Звезд

{1}{W}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +0/+3.

Астральная проекция — {1}{W}: снаряженное существо уходит в противофазу. (До следующего хода контролирующего его игрока обращайтесь с ним и всеми прикрепленными к нему объектами, как будто они не существуют.)

Снарядить {1}

- С перманентами в противофазе надо обращаться, как будто они не существуют. Они не могут быть целью заклинаний или способностей, их статические способности не оказывают эффекта на игру, их срабатывающие способности не могут сработать, они не могут атаковать или блокировать, и так далее.
 - В частности это означает, что вы не можете снарядить Мантией Звезд другое существо, пока она в противофазе. Если вы активируете способность «Астральная проекция» прикрепленной Мантии Звезд в ответ на способность «Снарядить», то Мантия Звезд уйдет в противофазу до разрешения способности «Снарядить» и не будет перемещена.
 - При переходе существа в противофазу прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение (в том числе Мантия Звезд) уходят в противофазу одновременно с ним. Эти Ауры и Снаряжение выходят из противофазы прикрепленными к существу, к которому они были прикреплены в момент ухода в противофазу.
 - Перманенты выходят из противофазы во время шага разворота контролирующего их игрока, непосредственно перед тем, как тот игрок разворачивает свои перманенты. Существа, которые выходят из противофазы таким образом, смогут атаковать и оплачивать стоимость с {T} во время того хода. Если на перманенте были жетоны, когда он уходил в противофазу, то эти жетоны останутся на нем, когда он выйдет из противофазы.
 - Атакующее или блокирующее существо, уходящее в противофазу, удаляется из боя.
 - Уход в противофазу не вызывает срабатывания способностей, связанных с тем, что перманент «покидает поле битвы». Точно так же, выход из противофазы не вызывает срабатывания способностей, связанных с выходом на поле битвы.
 - Любой постоянный эффект с продолжительностью «до тех пор, пока», «на все время, пока» или «пока» (например, эффект Свежевателя Разума) игнорирует объекты в противофазе. Если игнорирование тех объектов приводит к тому, что условия эффекта больше не выполняются, то действие эффекта прекращается.
 - Выбор, сделанный для перманентов при их выходе на поле битвы, действует, когда они выходят из противофазы.
 - Если оппонент получает контроль над одним из ваших существ, то существо уходит в противофазу, а эффект смены контроля заканчивается до того, как оно выходит из противофазы, то существо выходит из противофазы под вашим контролем в начале следующего шага разворота того оппонента. Если оппонент покидает партию до своего следующего шага разворота, то существо выходит из противофазы в начале следующего шага разворота после того, как должен был бы начаться ход того игрока.
-

Меч Часов

{2}

Артефакт — Снаряжение

Каждый раз, когда снаряженное существо атакует, положите на него один жетон +1/+1.

Каждый раз, когда снаряженное существо наносит боевые повреждения, бросьте d12. Если результат больше, чем нанесенные повреждения, или результат равен 12, то удвойте количество жетонов +1/+1 на том существе.

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

- Чтобы удвоить количество жетонов +1/+1 на перманенте, подсчитайте количество жетонов +1/+1, которые сейчас находятся на том перманенте, и положите на него еще столько же. Любые эффекты замены, изменяющие это число, будут применяться соответствующим образом.
- Если снаряженное существо получает смертельные повреждения одновременно с тем, как наносит боевые повреждения, оно умрет до того, как жетоны на нем будут удвоены. Однако вы все равно бросите d12, что может привести к срабатыванию способностей других перманентов.

Минн, Коварная Иллюзионистка

{1}{U}{U}

Легендарное Существо — Карлик Чародей

1/3

Каждый раз, когда вы берете вашу вторую карту в каждом ходу, создайте одну фишку существа 1/1 синяя Иллюзия со способностью «Это существо получает +1/+0 за каждую другую Иллюзию под вашим контролем».

Каждый раз, когда Иллюзия под вашим контролем умирает, вы можете положить карту перманента с мановой ценностью, не превышающей силу того существа, из вашей руки на поле битвы.

- Чтобы определить, какие карты вы можете положить на поле битвы в результате действия последней способности Минн, используется сила Иллюзии в последний момент ее пребывания на поле битвы.

Неподвижный Жезл

{W}

Артефакт

Вы можете решить не разворачивать неподвижный жезл во время вашего шага разворота.

Каждый раз, когда неподвижный жезл становится развернутым, углубитесь в подземелье.

{3}{W}, {T}: пока неподвижный жезл остается повернутым, другой целевой перманент теряет все способности и не может атаковать или блокировать.

- Некоторые способности продолжают работать, даже если они были утрачены. В частности, статические способности, которые изменяют типы объекта или меняют цвета объекта, будут продолжать действовать, даже если они теряются.
- Если у существа есть определяющая характеристики способность, которая устанавливает значения его силы и/или выносливости, и оно теряет эту способность, то его сила и/или выносливость (в зависимости от ситуации) становятся равными 0.
- Если вы делаете целью последней способности Недвижимого Жезла Ауру, то она теряет способность зачаровывания и отправляется на кладбище своего владельца, потому что не может ничего легально зачаровывать. Снаряжение, которое теряет свои способности, теряет способность «Снарядить», поэтому вы не сможете перемещать его таким образом, но если оно уже снаряжает существо, то останется прикрепленным к нему.

Нетерильский Оберег

{3}{U}

Чары

Луч концентрации — В начале вашего шага поддержки бросьте d4. Предскажите X, где X — результат броска.

Идеальное освещение — Каждый раз, когда вы выбрасываете максимальное натуральное значение для кубика, возьмите карту.

- Если во время разрешения способности «Луч концентрации» вы выбросили натуральное значение 4, то вы предсказываете перед тем, как взять карту за способность «Идеальное освещение».
- Если вам предписывается бросить несколько кубиков (за одним исключением, см. ниже), и больше чем на одном кубике выпадает максимальное натуральное значение, то способность «Идеальное освещение» срабатывает такое же количество раз.
- Если бросок кубика игнорируется (например, из-за эффекта Пикси-Проводницы), то он не приводит к срабатыванию способности «Идеальное освещение».

Неукротимая Мощь

{3}{G}

Чары — Аура

Миг

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +3/+3.

Контролирующий зачарованное существо игрок может заставить его распределить его боевые повреждения, как если бы оно не было заблокировано.

- Распределение повреждений существа, как если бы оно не было заблокировано, — это все или ничего. Вы не можете использовать этот эффект, чтобы назначить часть повреждений от существа блокирующему существу, а остальное — защищающемуся игроку или planeswalker'у.
- Даже если существо распределяет повреждения так, как если бы оно не было заблокировано, оно все равно получит повреждения от существ, которые его блокируют.

Нигилур

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

Легендарное Существо — Ужас

3/5

Когда Нигилур выходит на поле битвы, за каждого оппонента поверните не более одного повернутого существа под вашим контролем. Когда вы это делаете, получите контроль над целевым существом под контролем того игрока, значение силы которого не превышает значение силы повернутого существа, на все время, пока вы контролируете Нигилура.

Каждый раз, когда вы атакуете существом, принадлежащим оппоненту, вы получаете 2 жизни, а тот игрок теряет 2 жизни.

- При разрешении первой срабатывающей способности Нигилура вы выбираете не более одного существа за каждого оппонента и поворачиваете все существа одновременно. Затем в стек помещается отдельная срабатывающая способность для каждого существа, которое вы повернули таким образом. Эти способности помещаются в стек в выбранном вами порядке. Если при повороте тех существ сработали какие-то другие способности под вашим контролем, они также помещаются в стек в этот момент.
- И сила повернутого существа, и сила целевого существа проверяются при помещении способности в стек, а затем еще раз, в момент разрешения способности, чтобы убедиться, что цель легальна.
- Если в момент разрешения срабатывающей способности повернутого существа уже нет на поле битвы, используйте его характеристики в последний момент его пребывания на поле битвы для определения того, легальна ли цель.
- Если существо, которое вы повернули для способности Нигилура, в момент разрешения реагирующей срабатывающей способности каким-то образом перестает быть повернутым, то способность все равно разрешится, и вы получите контроль над целью, если ее сила не превышает значение силы существа, которое вы поворачивали.
- Если Нигилур покидает поле битвы до того, как разрешится его срабатывающая при выходе на поле битвы способность или реагирующие срабатывающие способности, то вы не получите контроль ни над одним существом.

Оседлать Лавину

{G}{U}

Мгновенное заклинание

Следующее заклинание, которое вы разыграете в этом ходу, может быть разыграно, как будто у него есть Миг. Когда вы разыграете ваше следующее заклинание в этом ходу, положите X жетонов +1/+1 на не более чем одно целевое существо, где X — мановая ценность того заклинания.

- Для разыгрывания заклинания Оседлать Лавину не требуется цель. Если вы выбираете целевое существо, то делаете это при помещении в стек отложенной срабатывающей способности после разыгрывания вашего следующего заклинания.
-

Пляска Смерти

{3} {B} {B}

Волшебство

Каждый игрок жертвует не являющееся фишкой существо. Бросьте d20 и прибавьте выносливость существа, которое вы пожертвовали таким образом.

1–14 | Верните карту существа, положенную на кладбище таким образом, на поле битвы под вашим контролем.

15+ | Верните не более двух карт существ, положенных на кладбища таким образом, на поле битвы под вашим контролем.

- Начиная с вас и далее в порядке передачи хода каждый игрок выбирает, какое существо он принесет в жертву. Принимая решение, каждый игрок будет знать, какой выбор сделали игроки перед ним. Все существа жертвуются одновременно.
- Все существа выбираются и жертвуются до броска кубика. Вы не можете увидеть результат броска кубика, прежде чем выбрать, какое существо пожертвовать.
- Вы прибавляете только выносливость существа, которое таким образом пожертвовали вы, а не выносливость существ, пожертвованных вашими оппонентами. Если вы не пожертвовали существо таким образом, то все равно бросите d20, но ничего не прибавите к броску.
- Если игрок жертвует таким образом своего командира, то не сможет решить поместить его в зону командования до тех пор, пока Пляска Смерти не закончит разрешаться. Это, в частности, означает, что принесенный в жертву командир является для контролирующего заклинание игрока легальным выбором для возвращения на поле битвы. Если он выберет его таким образом, то командир останется на поле битвы под его контролем.

Полуночный Фонарщик

{2} {W} {U}

Существо — Человек Чародей

2/3

Существа под вашим контролем могут быть заблокированы только легендарными существами.

Каждый раз, когда одно или несколько существ под вашим контролем наносят боевые повреждения игроку, углубитесь в подземелье. *(Войдите в первую комнату или перейдите в следующую комнату.)*

- Незаблокированные существа с Двойным ударом наносят повреждения дважды, в результате чего последняя способность Полуночного Фонарщика срабатывает дважды.

Пояс Силы Великана

{1} {G}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо имеет базовую силу и выносливость 10/10.

Снарядить {10}. Активация этой способности стоит на {X} меньше, где X — сила существа, являющегося ее целью.

- Пояс Силы Великана заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости существа. Эффекты, которые иным образом изменяют силу и выносливость снаряженного существа, продолжают действовать независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам +1/+1.
-

Призрачный Скакун

{3}{U}

Существо — Лошадь Иллюзия

4/3

Миг

Когда Призрачный Скакун выходит на поле битвы, изгоните другое целевое существо под вашим контролем до тех пор, пока Призрачный Скакун не покинет поле битвы.

Каждый раз, когда Призрачный Скакун атакует, создайте одну повернутую и атакующую фишку, являющуюся копией той изгнанной карты, но при этом являющуюся Иллюзией в дополнение к своим другим типам. Пожертвуйте ту фишку в конце боя.

- Призрачный Скакун получил обновление к своему тексту, не влияющее на ход игры. На изданной карте сказано «того изгнанного существа». Исправленный текст («той изгнанной карты») приведен выше.
 - Если Призрачный Скакун покидает поле битвы до того, как его первая срабатывающая способность разрешается, то вы не изгоните целевое существо.
 - Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана.
 - Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы. Последняя способность Призрачного Скакуна не создаст фишек.
 - Хотя созданная второй срабатывающей способностью фишка атакует, она не была объявлена атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).
 - Вы объявляете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует фишка, когда кладете ее на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Призрачный Скакун.
 - Если в мана-стоимости изгнанной карты есть {X}, X равен 0.
 - Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «При выходе [этого существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».
 - Если Призрачный Скакун каким-то образом изгоняет не являющуюся существом карту (например, оживленную землю), то он все равно создает копию той карты, когда атакует. Она выходит на поле битвы повернутой и будет пожертвована в конце боя. Однако она не атакует и не является Иллюзией.
-

Проспер, Связанный с Гримуаром
{2} {B} {R}
Легендарное Существо — Тифлинг Колдун
1/4

Смертельное касание
Мистический арканум — В начале вашего заключительного шага изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту до конца вашего следующего хода.
Дар договора — Каждый раз, когда вы разыгрываете карту из изгнания, создайте одну фишку Клада.

- Разыгрывая карты при помощи способности «Мистический арканум», вы должны оплачивать все стоимости и соблюдать все ограничения на время разыгрывания.
- Способность «Дар договора» срабатывает каждый раз, когда вы разыгрываете любые карты из изгнания, а не только те, которые были изгнаны способностью «Мистический арканум».

Разлом Подземья
Земля
{T}: добавьте {C}.
{5}, {T}, изгоните Разлом Подземья: бросьте d10.
Положите целевой артефакт, существо или planeswalker'a в библиотеку его владельца непосредственно под X верхних карт той библиотеки, где X — результат броска. Активируйте только как волшебство.

- Если в библиотеке владельца того перманента осталось меньше карт, чем X, положите перманент в низ библиотеки его владельца.

Сводящий с Ума Сглаз
{1} {R} {R}
Чары — Аура Проклятие
Зачаровать игрока
Каждый раз, когда зачарованный игрок разыгрывает не являющееся существом заклинание, бросьте d6.
Сводящий с Ума Сглаз наносит тому игроку повреждения, равные результату броска. Затем прикрепите Сводящий с Ума Сглаз к другому вашему оппоненту, выбранному случайным образом.

- Если Сводящий с Ума Сглаз прикреплен к вашему единственному оппоненту, то он остается прикрепленным к тому игроку, когда способность разрешается.
-

Священный Мститель

{2} {W}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо имеет Двойной удар.

Каждый раз, когда снаряженное существо наносит

боевые повреждения, вы можете положить карту

Ауры из вашей руки на поле битвы прикрепленной к

нему.

Снарядить {2} {W}

- Вы можете положить на поле битвы карту Ауры прикрепленной к снаряженному существу, если она может быть легально прикреплена к тому существу.

Сефрис Тайного Пути

{W} {U} {B}

Легендарное Существо — Человек Чародей

2/3

Каждый раз, когда одна или несколько карт существ

попадают откуда угодно на ваше кладбище,

углубитесь в подземелье. Эта способность

срабатывает только один раз в каждом ходу. *(Чтобы*

углубиться в подземелье, войдите в первую комнату

или перейдите в следующую комнату.)

Создание нежити — Каждый раз, когда вы

проходите подземелье, верните целевую карту

существа из вашего кладбища на поле битвы.

- Первая способность Сефрис Тайного Пути учитывает только тип карты на кладбище, а не тип, который она имела в любой другой зоне. Например, умирающие оживленные земли не вызывают срабатывания способности. Обратное также верно. Например, если существо, разыгранное как Приключение, отменяется, то на кладбище оно становится картой существа, и первая способность срабатывает.

Сторвальд, Ярл Ледяных Великанов

{4} {G} {W} {U}

Легендарное Существо — Гигант

7/7

Оберег {3}

Другие существа под вашим контролем имеют

Оберег {3}.

Каждый раз, когда Сторвальд выходит на поле битвы

или атакует, выберите одно или оба —

- Целевое существо имеет базовую силу и выносливость 7/7 до конца хода.

- Целевое существо имеет базовую силу и выносливость 1/1 до конца хода.

- Срабатывающая способность Сторвальда заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости существа. Эффекты, которые иным образом изменяют силу и выносливость того существа, продолжают действовать независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам +1/+1.

- Если вы выбираете оба режима, то эффекты применяются в указанном порядке.
 - Вы можете выбрать одно и то же существо в качестве цели для обоих режимов, если хотите... ну, не знаю... дать ему прикоснуться к феноменальной космической силе, а потом уменьшить, чтобы оно могло жить в крошечном жилом пространстве?
-

Сумка Пожирания

{B}

Артефакт

Каждый раз, когда вы жертвуете другой не являющийся фишкой артефакт или существо, изгоните его.

{2}, {T}, пожертвуйте другой артефакт или существо: возьмите карту.

{3}, {T}, пожертвуйте Сумку Пожирания: бросьте d10. Верните не более X карт среди изгнанных

Сумкой Пожирания карт в руки их владельцев, где X — результат броска.

- Первая способность Сумки Пожирания — это срабатывающая способность, которая срабатывает, когда вы жертвуете перманенты, но вы не можете просто жертвовать перманенты, когда захотите. Для этого вы должны найти какой-то другой способ — например, активировать вторую способность Сумки Пожирания.
 - Если пожертвованной карты нет на кладбище в момент разрешения первой способности, то она не будет изгнана. Она не будет считаться картой, изгнанной Сумкой Пожирания, для ее третьей способности.
-

Сумка Фокусов

{1}{G}

Артефакт

{4}{G}, {T}: бросьте d8. Показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту существа с мановой ценностью, равной результату броска. Положите ту карту на поле битвы, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Если у вас в библиотеке нет карты существа с мановой ценностью, равной результату броска, то вы показываете всю вашу библиотеку, а затем кладете всю библиотеку обратно в случайном порядке.
 - Даже если вы таким образом покажете всю библиотеку, складывание ее обратно в случайном порядке не считается «перетасовкой» библиотеки.
-

Эбеновая Муха

{2}

Артефакт

Эбеновая Муха выходит на поле битвы повернутой.

{T}: добавьте {C}.

{4}: бросьте d6. Вы можете заставить Эбеновую Муху до конца хода стать артефактом существом X/X Насекомое с Полетом, где X — результат броска.

Каждый раз, когда Эбеновая Муха атакует, другое целевое атакующее существо получает Полет до конца хода.

- Вы выбираете, станет ли Эбеновая Муха существом, во время разрешения второй активируемой способности, после того как узнаете результат броска кубика. Если в этот момент вы решите не делать ее существом, то уже не сможете сделать ее существом позже в этом ходу, пока не активируете способность снова.

Magic: The Gathering, Magic, «Приключения в Забытых Королевствах», Dungeons & Dragons, «Стрикстейвен: Школа Магов», «Калдхайм», Zendikar, «Элдраин», «Терос» и «Икория» являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2021 Wizards.