

Заметки к выпуску *Порождения Богов*

Составитель: Мэтт Табак, при участии Лори Чирза, Карстена Хезе, Илая Шиффрина, Зоуи Стивенсон и Тийса Ван Оммена

Дата внесения последних изменений: 14 ноября 2013 г.

В этих заметках вы найдете информацию о выходе нового выпуска **Magic: The Gathering**, а также собрание уточнений и судебных решений, относящихся к картам этого выпуска. Эти заметки призваны сделать игру новыми картами интереснее и устранить типичные заблуждения и недопонимания, которые неизбежно возникают при появлении новых механик и способов взаимодействия карт. С выходом новых выпусков правила игры **Magic** зачастую подвергаются корректировке, поэтому приведенная здесь информация может со временем устареть. Если вы не можете найти ответ на свой вопрос здесь, пожалуйста, свяжитесь с нами через сайт Wizards.com/CustomerService.

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск «*Порождения Богов*» содержит 165 карт (60 обычных, 60 необычных, 35 редких и 10 раритетных).

Пререлизные турниры: 1-2 февраля 2014 г.

Релизные выходные: 7-9 февраля 2014 г.

Турниры Game Day: 1-2 марта 2014 г.

Выпуск «*Порождения Богов*» разрешается использовать в санкционированных играх с Собранной колодой со дня его официального релиза: пятницы 7 февраля 2014 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: *Возвращение в Равнику*, *Незванные Гости*, *Лабиринт Дракона*, *Magic 2014*, *Терос* и *Порождения Богов*.

Полный перечень форматов и разрешенных выпусков можно посмотреть на странице Wizards.com/MagicFormats.

Зайдите на сайт Wizards.com/Locator, чтобы найти ближайший к вам клуб, магазин или турнир.

Новое ключевое слово: Дань

Жители Тероса вынуждены отдавать дань уважения некоторым чудовищам, чтобы не навлечь на себя ужасные кары. Дань — это новое ключевое слово для существ, ставящих оппонента перед непростым выбором: позволить существу увеличиться в размерах или столкнуться с его мощной способностью, срабатывающей при выходе на поле битвы.

Нессийский Демолок

{3}{G}{G}

Существо — Зверь

3/3

Дань 3 (При выходе этого существа на поле битвы выбранный вами оппонент может поместить на него три жетона +1/+1.)

Когда Нессийский Демолок выходит на поле битвы, если Дань не была заплачена, уничтожьте целевой перманент, не являющийся существом.

Официальные правила для Дани звучат так:

702.103. Дань

702.103а Дань — это статическая способность, которая действует при выходе существа с Данью на поле битвы. «Дань N» означает: «При выходе этого существа на поле битвы выберите оппонента. Тот игрок может заставить это существо выйти на поле битвы с дополнительными N жетонами +1/+1 на нем».

702.103b Объекты с Данью имеют срабатывающие способности, которые проверяют, верно ли утверждение «если Дань не была заплачена». Это условие является истинным, если оппонент, выбранный в результате действия способности Дани, не заставил существо выйти на поле битвы с жетонами +1/+1, как то было указано в способности Дани существа.

* Если оппонент платит Дань, существо выходит на поле битвы с указанным количеством жетонов +1/+1 на нем. Оно не сначала выходит на поле битвы, а потом получает жетоны +1/+1.

* Решение заплатить или не заплатить Дань принимается в момент выхода существа с Данью на поле битвы. В этот момент отвечать на заклинание существа уже поздно. Например, в игре с участием нескольких игроков оппоненты не знают, будет ли заплачена Дань и кто из оппонентов будет выбран для выплачивания Дани, когда они принимают решение, отменить заклинание существа или нет.

* Если у срабатывающей способности есть цель, то пока заклинание существа с Данью находится в стеке, эта цель будет неизвестна.

* Игроки не могут ответить на решение о выплате Дани до того, как существо выйдет на поле битвы. Таким образом, если оппонент не платит Дань, срабатывающая способность работает до того, как у кого-то из игроков будет возможность удалить существо с поля битвы.

* Срабатывающая способность разрешится даже в том случае, если в тот момент существо с Данью уже не будет находиться на поле битвы.

Новое слово способности: Одухотворение

Божественные создания, легендарные деяния смертных и чудовищные твари — Терос не жалуется на недостаток источников одухотворения. Одухотворение — это слово способности. Оно печатается курсивом в начале способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо с Одухотворением становится развернутым. (Слово способности не имеет никаких связанных с ним правил.)

Почитательницы Гнезда

{3} {U}

Существо — Человек Священник

2/4

Одухотворение — Каждый раз, когда Почитательницы Гнезда становятся развернутыми, вы можете заплатить {2} {U}. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку чар существа 2/2 синяя Птица с Полетом.

* Способности Одухотворения срабатывают вне зависимости от того, как существо стало развернутым: в начале шага разворота в вашем ходу или в результате действия заклинания или способности.

* Если способность Одухотворения срабатывает во время вашего шага разворота, эта способность помещается в стек в начале вашего шага поддержки. В том случае, если способность создает одну или

несколько фишек существа, эти существа не смогут атаковать в этом ходу (если только они не получают Ускорение).

* Способности Одухотворения не срабатывают, когда существо выходит на поле битвы.

* Если способность Одухотворения имеет какую-либо необязательную стоимость, вы решаете, платить эту стоимость или нет, в момент разрешения способности. Вы можете заплатить стоимость, даже если в ответ на способность существо покидает поле битвы.

Боги и Преданность двум цветам

У каждого из пяти Богов, появившихся в выпуске *Порождения Богов*, есть способность, которая учитывает вашу Преданность двум цветам.

Ксенаг, Бог Разгула

{3}{R}{G}

Легендарные Чары Существо — Бог

6/5

Неразрушимость

Пока ваша Преданность красному и зеленому меньше семи, Ксенаг не является существом.

В начале боя во время вашего хода другое целевое существо под вашим контролем получает Ускорение и +X/+X до конца хода, где X — сила того существа.

* Ваша Преданность двум цветам равна общему количеству символов маны первого цвета, второго цвета или обоих цветов в мана-стоимости перманентов под вашим контролем. Обратите внимание, что гибридные символы маны при подсчете Преданности двум цветам учитываются только один раз. Например, если из не являющихся землями перманентов под вашим контролем есть только Ксенаг, Бог Разгула и Налетчики Кольца Руин (мана-стоимость которых равна {1}{R/G}{R/G}{R/G}), ваша Преданность красному и зеленому будет равна пяти.

Цикл: Образцы

В выпуске *Порождения Богов* есть цикл существ, которые дают вашим существам определенную способность с ключевым словом, при этом лишая существ оппонента возможности иметь эту способность.

Образец Отваги

{1}{W}

Чары Существо — Человек Солдат

2/2

Существа под вашим контролем имеют Первый удар.

Существа под контролем ваших оппонентов теряют Первый удар и не могут иметь или получить Первый удар.

* Вторая способность Образца применяется к каждому из существ под контролем любого из ваших оппонентов, вне зависимости от того, когда оно вышло на поле битвы.

* Пока вы контролируете Образец, вызванные разрешением заклинаний или способностей постоянные эффекты, которые должны дать указанную способность существам под контролем оппонентов, не создаются. Например, если вы контролируете Образец Отваги, разыгранное оппонентом заклинание, дающее существам под его контролем Первый удар, не приведет к тому, что существа получают Первый удар, даже если позже в этом ходу Образец Отваги покинет поле битвы. (Если у заклинания есть дополнительные эффекты, например, увеличение силы существ, те эффекты будут применены как обычно.)

* Напротив, постоянные эффекты, генерируемые статическими способностями (например, дающей указанную способность Аурой), вновь начнут работать, если Образец покинет поле битвы.

* Если и вы, и оппонент контролируете по одинаковому Образцу, ни у одного из существ на поле битвы не будет указанной способности.

Темы и механики из выпуска *Терос*

В выпуске *Порождения Богов* присутствуют многие их тех механик, ключевых слов и правил, которые уже были представлены игрокам в выпуске *Терос*. Дополнительные сведения о чарах существах, «звездном небе Никса» в оформлении рамки карты, Даре, Героизме, Чудовищности и чудовищных существах, Преданности, способности Предсказать и Богах можно прочесть в заметках к выпуску *Терос* по ссылке www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

Изменение правил: «правило уникальности planeswalker-ов» и «правило легендарности»

Вместе с выходом базового выпуска *Magic 2014* в правила были внесены два изменения, которые влияют на то, как взаимодействуют между собой карты выпуска *Порождения Богов*.

До этих изменений, если на поле битвы одновременно находились два или более легендарных перманента с одинаковым именем или два или более planeswalker-а с одинаковым подтипом (например, «Джейс»), все они отправлялись на кладбища своих владельцев как действие, вызванное состоянием. Эти правила изменились. Новые правила звучат следующим образом:

704.5j Если игрок контролирует двух или более planeswalker-ов, у которых есть одинаковый тип planeswalker-а, этот игрок выбирает одного из них, а остальные кладутся на кладбища их владельцев. Это правило называется «правилом уникальности planeswalker-ов».

704.5k Если игрок контролирует два или более легендарных перманента с одинаковым именем, этот игрок выбирает один из них, а остальные кладутся на кладбища их владельцев. Это правило называется «правилом легендарности».

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Акросский Рекрутер

{4}{R}

Существо — Человек Шаман

3/2

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Акросский Рекрутер, получите контроль над другим целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода.

* Целью способности может быть любое существо, кроме Акросского Рекрутера, в том числе развернутое или уже находящееся под вашим контролем.

* Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением. В частности, если такое существо зачаровано Аурой с Даром и умирает под вашим контролем, то существо, в которое превратится Аура, останется под контролем контролировавшего Ауру игрока.

* Если вы контролируете легендарное существо и получаете контроль над другим легендарным существом с тем же именем, вы выбираете одно из них, которое останется на поле битвы, и кладете другое на кладбище владельца.

Апофеоз Ярости

{4}{R}{R}

Волшебство

Апофеоз Ярости наносит 3 повреждения каждому из двух целевых существ и (или) игроков.

* Для разыгрывания Апофеоза Ярости вы должны выбрать две легальные цели.

* Если одна из целей — игрок, вы можете перенаправить повреждения, которые наносит Апофеоз Ярости, planeswalker-у под контролем того игрока. Однако Апофеоз Ярости не может нанести повреждения одновременно и игроку, и planeswalker-у под контролем того игрока.

Барабан Весенних Листьев

{1}

Артефакт

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

* Для активации способности вы можете повернуть существо, которое не находилось под вашим контролем с начала вашего последнего хода.

Бич Долины Скола

{2}{G}

Существо — Гидра

0/0

Пробивной удар

Бич Долины Скола выходит на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на нем.

{T}, пожертвуйте другое существо: положите жетоны +1/+1 на Бич Долины Скола, количество которых равно выносливости пожертвованного существа.

* Чтобы определить, сколько жетонов +1/+1 положить на Бич Долины Скола, используйте значение выносливости пожертвованного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.

Бримаз, Король Ореска

{1}{W}{W}

Легендарное Существо — Кошка Солдат

3/4

Бдительность

Каждый раз, когда Бримаз, Король Ореска атакует, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белая Кошка Солдат с Бдительностью атакующей.

Каждый раз, когда Бримаз блокирует существо, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белая Кошка Солдат с Бдительностью блокирующей то существо.

* Для первой срабатывающей способности 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 Бримаз.

* Если Бримаз каким-то образом блокирует двух или более существ (обратите внимание, что изначально он этого делать не может), его последняя способность срабатывает соответствующее количество раз.

* Несмотря на то что фишки выходят на поле битвы атакующими или блокирующими, они не объявляются атакующими или блокирующими существами. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо атакует или блокирует, не сработают.

В Объятиях Тоски

{1}{B}{B}

Волшебство

Все существа получают -2/-2 до конца хода. Предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

* Только те существа, которые находятся на поле битвы, когда В Объятиях Тоски разрешается, получают -2/-2. Эффект не распространяется на существа, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу.

Верный Пегас

{W}

Существо — Пегас

2/1

Полет

Верный Пегас не может атаковать или блокировать в одиночку.

* Верный Пегас может быть объявлен атакующим, только если другое существо объявляется атакующим одновременно с ним. Точно так же Верный Пегас может быть объявлен блокирующим, только если в то же время объявляется блокирующим другое существо.

* Если вы контролируете несколько Верных Пегасов, они могут атаковать или блокировать вместе, даже если другие существа не атакуют или не блокируют.

* Несмотря на то что Верный Пегас не может атаковать в одиночку, другие существа, назначенные атакующими вместе с ним, не обязаны атаковать того же игрока или planeswalker-а. Например, Верный Пегас может атаковать оппонента, а другое существо — planeswalker-а под контролем того оппонента.

* В игре «Двухголовый гигант» (или в любом другом формате с общим ходом команды) Верный Пегас может атаковать или блокировать вместе с существом под контролем вашего напарника, даже если под вашим контролем больше никто не атакует или не блокирует.

Взор Бога Солнца

{X}{W}

Мгновенное заклинание

Поверните X целевых существ. Предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

* Если вы выберете ноль целей, то при разрешении заклинания вы просто предскажете 1. Однако в том случае, если вы выбрали хотя бы одну цель, а к моменту разрешения Взора Бога Солнца все цели стали нелегальными, заклинание отменится и не даст ни одного из своих эффектов. В этом случае вы не сможете предсказать.

Внезапная Буря

{3}{U}

Мгновенное заклинание

Поверните не более двух целевых существ. Те существа не разворачиваются во время следующего шага разворота контролируемых их игроков. Предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

* Если существо, попавшее под действие Внезапной Бури, переходит под контроль другого игрока до наступления следующего шага разворота игрока, контролировавшего его до этого, Внезапная Буря предотвратит его разворот во время следующего шага разворота нового контролирующего его игрока.

* Целями этого заклинания могут быть повернутые существа. Если целевое существо в момент разрешения заклинания было уже повернуто, оно остается повернутым и не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Если вы выбираете две цели, и одна из них к моменту разрешения Внезапной Бури становится нелегальной, то существо не станет повернутым и сможет как обычно развернуться во время следующего шага разворота контролирующего его игрока. Внезапная Буря никак на него не действует.

* Если вы выберете ноль целей, то при разрешении способности вы просто предскажете 1. Однако в том случае, если вы выбрали хотя бы одну цель, а к моменту разрешения Внезапной Бури все цели стали нелегальными, заклинание отменится и не даст ни одного из своих эффектов. В этом случае вы не сможете предсказать.

Вор Мыслей

{U}{U}

Существо — Человек Чародей

2/1

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Вор Мыслей, изгоните три верхние карты библиотеки целевого игрока.

{U}{U}, пожертвуйте Вора Мыслей: отмените целевое заклинание с тем же именем, что у карты, изгнанной Вором Мыслей.

* Карты изгоняются рубашкой вниз. Их могут смотреть все игроки.

* Если Вор Мыслей покидает поле битвы, а затем другой Вор Мыслей выходит на поле битвы, он считается новым объектом, даже если это та же самая карта. Последняя способность второго Вора Мыслей не относится к картам, которых изгнал первый.

Гарпия-Сорокопут

{3}{B}{B}

Существо — Гарпия

2/2

Полет

Дань 2 (*При выходе этого существа на поле битвы выбранный вами оппонент может поместить на него два жетона +1/+1.*)

Когда Гарпия-Сорокопут выходит на поле битвы, если Дань не была заплачена, целевой оппонент жертвует существо.

* Оппонент, которого вы выбираете целью срабатывающей способности, не обязательно должен быть тем же самым оппонентом, который решил не платить Дань.

Героиня Лейнской Башни

{G}

Существо — Человек Воин

1/1

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Героиня Лейнской Башни, вы можете заплатить {X}. Если вы это делаете, положите X жетонов +1/+1 на Героиню Лейнской Башни.

* Вы выбираете значение X и решаете, платить {X} или нет, в момент, когда способность Героизма разрешается.

Герой Ироя

{1}{W}

Существо — Человек Солдат

2/2

Разыгрываемые вами заклинания Аур стоят на {1} меньше.

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Герой Ироя, положите один жетон +1/+1 на Героя Ироя.

* Первая способность Героя Ироя применяется и в том случае, если вы разыгрываете карту за ее стоимость Дара.

Гибельная Желчь

{B}{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо и все другие существа с тем же именем, что у него, получают -3/-3 до конца хода.

* У Гибельной Желчи только одна цель. Другие существа с таким же именем не являются целями. Например, существо с Порчеустойчивостью получит -3/-3, если оно имеет то же имя, что и целевое существо.

* Если к моменту разрешения Гибельной Желчи целевое существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Ни одно из существ не получит -3/-3.

* За исключением тех случаев, когда фишка существа является копией другого существа или эффект, создавший эту фишку, присвоил ей другое имя, имя фишки существа совпадает с ее типом или типами существа. Например, фишка существа 1/1 Кошка Солдат носит имя «Кошка Солдат».

Дракон Пылающего Горнила

{4}{R}{R}

Существо — Дракон

5/4

Полет

{1}{R}: Дракон Пылающего Горнила наносит 1 повреждение целевому существу. То существо не может блокировать в этом бою. Активируйте эту способность, только если Дракон Пылающего Горнила атакует.

* Целью активируемой способности Дракона Пылающего Горнила можно выбрать любое существо, не обязательно существо под контролем защищающегося игрока или существо, которое может блокировать.

* Если вы хотите, чтобы целевое существо не могло блокировать, вы должны активировать активируемую способность Дракона Пылающего Горнила во время шага объявления атакующих.

Дух Лабиринта

{1}{W}

Чары Существо — Дух

3/1

Каждый игрок не может брать более одной карты за ход.

* Вы можете взять только одну карту в ходу каждого из игроков. Последующие взятия карт игнорируются.

* Если вы еще не брали ни одной карты за ход, а заклинание или способность должны заставить вас взять несколько карт, вы берете только одну карту.

* Если вы взяли карту, а затем на поле битвы вышел Дух Лабиринта, вы больше не сможете взять карт в этом ходу.

* Если какой-либо эффект замены должен заменить взятие карты, которое вы не можете совершить, этот эффект не применяется.

Жатва Посеянного

{1}{G}{W}

Мгновенное заклинание

Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более трех целевых существ.

* Жатва Посеянного не может выбирать целью одно и то же существо несколько раз. Она кладет только один жетон +1/+1 на каждую из своих целей.

Защитный Окраc

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает Защиту от существ под контролем ваших оппонентов до конца хода. Разверните его.

* Способности не находящихся на поле битвы карт существ, владельцем которых является оппонент, не могут делать целью это существо, а повреждения, которые должны нанести ему такие карты, предотвращаются.

* Если после разрешения Защитного Окраcа над существом получает контроль другой игрок, то у существа будет Защита от существ под контролем оппонентов игрока, получившего над ним контроль.

Звездный Рог Изобилия

{X}{X}{X}

Артефакт

Звездный Рог Изобилия выходит на поле битвы с X жетонами заряда на нем.

{T}: выберите цвет. Добавьте одну ману того цвета в ваше хранилище маны за каждый жетон заряда на Звездном Роге Изобилия.

* Если вы выберете 1 для значения X, стоимость разыгрывания Звездного Рога Изобилия будет равна {3}, и он выйдет на поле битвы с одним жетоном заряда. Если вы выберете 2 для значения X, стоимость разыгрывания будет равна {6}, а жетонов заряда будет два, и так далее.

* Последняя способность является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.

Змей Наводнения

{4}{U}

Существо — Змей

4/4

Змей Наводнения не может атаковать, если только вы не вернете чары под вашим контролем в руку их владельца. (Эта стоимость оплачивается при объявлении атакующих.)

* Вы должны вернуть чары под вашим контролем в руку их владельца в каждом бою, в котором атакуете Змеем Наводнения.

Из Рассвета в Закат

{2}{W}{W}

Волшебство

Выберите одно или оба — верните целевую карту чар из вашего кладбища в вашу руку; и (или) уничтожьте целевые чары.

* Вы выбираете, какой режим использовать (или использовать оба режима), в момент разыгрывания заклинания. После того как выбор сделан, его нельзя изменить, пока заклинание находится в стеке.

* Из Рассвета в Закат не подействует на цели, ставшие нелегальными к моменту разрешения заклинания. Если вы приняли решение использовать оба режима и обе цели стали нелегальными, то Из Рассвета в Закат отменяется.

Капризы Судьбы

{5}{R}

Волшебство

Начиная с вас, каждый игрок разделяет все перманенты под своим контролем на три стопки. Затем каждый игрок выбирает одну из своих стопок случайным образом и жертвует те перманенты. *(Стопки могут быть пустыми.)*

* Когда вы выбираете стопку случайным образом, у всех стопок должна быть одинаковая вероятность быть выбранной. Есть много способов этого добиться, например, присвоить каждой стопке номер и бросить кубик.

* Вы можете положить Ауры и Снаряжение в одну стопку, а существа, к которым они были прикреплены, — в другую.

* Если вы положите все перманенты под вашим контролем в одну стопку, вы с вероятностью в две трети сохраните их все, но с вероятностью в одну треть вам придется все их пожертвовать.

Караметра, Богиня Урожая

{3}{G}{W}

Легендарные Чары Существо — Бог

6/7

Неразрушимость

Пока ваша Преданность зеленому и белому меньше семи, Караметра не является существом.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, вы можете найти в вашей библиотеке карту Леса или Равнины, положить ее на поле битвы повернутой, затем перетасовать вашу библиотеку.

* Если вы разыгрываете карту существа со способностью Дара за ее стоимость Дара, она становится заклинанием Ауры, а не заклинанием существа. В этом случае последняя способность Караметры не работает.

* Вы можете использовать последнюю способность, чтобы положить на поле битвы любую карту земли с подтипом Лес или Равнина, а не только землю с именем «Лес» или «Равнина».

Киора, Разбивающаяся Волна

{2}{G}{U}

Planeswalker — Киора

2

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

-1: возьмите карту. Вы можете разыграть одну дополнительную землю в этом ходу.

-5: вы получаете эмблему со способностью «В начале вашего заключительного шага положите на поле битвы одну фишку существа 9/9 синий Кракен».

* Для первой способности Киоры можно выбирать целью любой перманент под контролем оппонента, а не только тот, который может нанести повреждения, или которому должны быть нанесены повреждения.

* Как только первая способность разрешится, предотвращение повреждений продолжит действовать на перманент, даже если он перейдет под контроль другого игрока.

* Вторая способность Киоры позволяет вам разыграть дополнительную землю во время вашей главной фазы. При этом вы должны соблюдать обычные ограничения на время разыгрывания земель. В частности, вы не можете разыграть землю, пока эта способность разрешается. Сначала способность должна разрешиться полностью (и в процессе вы возьмете карту, которая может отказаться той самой землей, которую позже вы разыграете).

* Эффект второй способности добавляется к другим эффектам, позволяющим разыграть дополнительные земли, например, к эффекту Обрядов Процветания.

* Если Киора покидает поле битвы после того, как была активирована ее вторая способность, но до того, как эта способность разрешается, вы все равно сможете разыграть дополнительную землю после разрешения способности.

Колонна Войны

{3}

Артефакт Существо — Голем

3/3

Защитник

Пока Колонна Войны зачарована, она может атаковать, как если бы у нее не было способности Защитника.

* Способность Защитника имеет значение, только когда Колонна Войны может быть объявлена атакующим существом. Если Колонна Войны уже атакует, она не удаляется из боя, если перестает быть зачарованной.

Кракен Проливов

{5}{U}{U}

Существо — Кракен

6/6

Существа, сила которых меньше количества Островов под вашим контролем, не могут блокировать Кракена Проливов.

* Количество Островов под вашим контролем подсчитывается при объявлении блокирующих. Существа, сила которых меньше этого количества в тот момент, не могут блокировать Кракена Проливов. Как только блокирующие будут объявлены, сила блокирующих существ и количество Островов под вашим контролем уже не будут иметь значения.

Ксенаг, Бог Разгула

{3}{R}{G}

Легендарные Чары Существо — Бог

6/5

Неразрушимость

Пока ваша Преданность красному и зеленому меньше семи, Ксенаг не является существом. В начале боя во время вашего хода другое целевое существо под вашим контролем получает Ускорение и +X/+X до конца хода, где X — сила того существа.

* Значение X определяется только один раз, когда способность разрешается.

Лишение Глаза

{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -1/-1 до конца хода. Если это Циклоп, уничтожьте его.

* Если целевое существо является Циклопом, оно получит -1/-1, прежде чем будет уничтожено.

Могий, Бог Истребления

{2}{B}{R}

Легендарные Чары Существо — Бог

7/5

Неразрушимость

Пока ваша Преданность черному и красному меньше семи, Могий не является существом.

В начале шага поддержки каждого оппонента Могий наносит 2 повреждения тому игроку, если только тот игрок не пожертвует существом.

* Если игрок не может пожертвовать существом (как правило, потому что под его контролем нет существ), Могий наносит ему 2 повреждения.

Молчаливый Стражник

{5}{W}{W}

Существо — Архонт

4/6

Полет

Каждый раз, когда Молчаливый Стражник атакует, вы можете вернуть целевую карту чар из вашего кладбища на поле битвы.

* Если вы возвращаете на поле битвы карту чар существа с Даром, вы не сможете заплатить ее стоимость Дара. Она не сможет стать Аурой и прикрепиться к существу.

* Если целевая карта чар является Аурой, то при ее выходе на поле битвы вы выбираете игрока или объект, который эта Аура может легально зачаровать. При этом игрок или объект не делается целью, так что вы можете, например, зачаровать таким образом существо оппонента с Порчеустойчивостью. Если объекта или игрока, который Аура может легально зачаровать, не существует, она остается на кладбище.

Награда Служителя

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Предотвратите следующие X повреждений, которые должны быть нанесены целевому существу в этом ходу, где X — ваша Преданность белому. Если повреждения предотвращаются таким образом, Награда Служителя наносит столько же повреждений целевому существу или игроку. *(Каждый символ {W} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности белому.)*

* У Награды Служителя две цели: существо, которому должны быть нанесены повреждения, и существо или игрок, которому нанесет повреждения Награда Служителя. Эти цели выбираются при разыгрывании Награды Служителя.

* Количество повреждений, которые предотвратит щит предотвращения, определяется по вашей Преданности белому в момент разрешения Награды Служителя. Это значение не изменяется в течение хода, даже если меняется ваша Преданность белому.

* Вы не выбираете источник повреждений. Щит предотвращения предотвратит следующие X повреждений, которые должны были быть нанесены первой цели, вне зависимости от того, откуда эти повреждения. Также не имеет значения, одновременно или нет наносятся повреждения. Например, если щит предотвращает первой цели следующие 5 повреждений, а тому существу должен нанести 3 повреждения Удар Грома, эти 3 повреждения предотвращаются, и Награда Служителя наносит 3 повреждения второй цели. Эффект предотвращения продолжит действовать и будет применен к следующим 2 повреждениям, которые должны быть нанесены первой цели в этом ходу.

* Эффект Награды Служителя не является эффектом перенаправления. Если он предотвращает повреждения, то Награда Служителя (а не источник тех повреждений) наносит повреждения второй цели в рамках этого эффекта предотвращения. Источником новых повреждений является Награда Служителя, так что характеристики изначального источника повреждений (такие, как цвет или наличие Цепи жизни) не применяются. Новые повреждения не являются боевыми, даже если предотвращенные повреждения ими были. Поскольку источник новых повреждений контролируете вы, если второй целью Награды Служителя является оппонент, вы можете заставить Награду Служителя нанести повреждения planeswalker-у под контролем того оппонента.

* Если к моменту разрешения Награды Служителя первая цель становится нелегальной, Награда Служителя не предотвратит повреждения, которые должны быть нанесены тому существу и, соответственно, не нанесет повреждения второй цели. Если нелегальной становится только вторая цель, то повреждения, которые должны быть нанесены первой цели, предотвращаются, но Награда Служителя не наносит повреждений. Если обе цели нелегальны, Награда Служителя отменяется.

* После того как Награда Служителя разрешается, легальность целей уже не имеет значения. Например, если вторая цель — существо под контролем оппонента, и это существо получает Порчеустойчивость после того, как Награда Служителя разрешается, но до того, как она предотвращает повреждения, Награда Служителя все равно сможет нанести повреждения этому существу. Если Награда Служителя не может нанести повреждения второй цели (например, потому что целью было существо, которое покинуло поле битвы), Награда Служителя все равно будет предотвращать повреждения, но сама не будет наносить их.

* Если Награда Служителя предотвращает повреждения, она наносит свои повреждения сразу же после этого, в рамках того же эффекта предотвращения. Это происходит до того, как выполняются действия, вызванные состоянием, и до того, как игроки могут разыграть заклинания или активировать способности. Если источником изначальных повреждений было заклинание или способность, это происходит до того, как то заклинание или способность продолжат решаться.

* Если количество повреждений, которые должны быть нанесены первой цели, превышает количество повреждений, которые может предотвратить Награда Служителя, источник нанесет оставшиеся повреждения первой цели в тот же момент, когда остальные повреждения будут предотвращены. Затем нанесет повреждения Награда Служителя.

* Повреждения наносятся Наградой Служителя в том виде, какой она была в стеке, а не в том, в каком она существует в момент нанесения повреждений. В частности, считается, что повреждения наносит мгновенное заклинание (это имеет значение, например, для способности Пляшущего с Огнем Сатира, в которой есть фраза «Каждый раз, когда мгновенное заклинание или заклинание волшебства под вашим контролем наносит повреждения оппоненту...»).

* Если несколько существ должны нанести боевые повреждения первой цели, вы выбираете, какие из этих повреждений предотвратить. (Например, если у одного из тех существ есть Смертельное касание, вы можете решить предотвратить повреждения, которые наносит именно это существо.) Решение принимается в момент, когда существа должны нанести свои повреждения.

Обжигающая Кровь

{R} {R}

Мгновенное заклинание

Обжигающая Кровь наносит 2 повреждения целевому существу. Когда то существо умирает в этом ходу, Обжигающая Кровь наносит 3 повреждения игроку, контролирующему то существо.

* Если целевое существо умирает в этом ходу, Обжигающая Кровь наносит 3 повреждения тому игроку, который контролирует существо, когда оно умирает. Это не обязательно будет тот же игрок, который контролировал существо, когда Обжигающая Кровь разрешилась. Не имеет значения, отчего умерло существо.

Облик Гидры

{G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +X/+X до конца хода, где X — ваша Преданность зеленому. *(Каждый символ {G} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности зеленому.)*

* Значение X вычисляется в момент разрешения Облика Гидры. Этот бонус не изменяется в течение хода, даже если меняется ваша Преданность зеленому.

Озадачивающая Химера

{4} {U}

Чары Существо — Химера

3/3

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание, вы можете поменяться контролем над Озадачивающей Химерой и тем заклинанием. Если вы это делаете, вы можете выбрать новые цели для того заклинания. *(Если заклинание становится перманентом, вы контролируете тот перманент.)*

* Вы можете поменяться контролем над Озадачивающей Химерой и любым заклинанием, которое разыгрывает оппонент, не обязательно заклинанием с целями.

* Вы принимаете решение, обмениваться ли контролем над Озадачивающей Химерой и заклинанием, когда срабатывающая способность разрешается.

* Если Озадачивающая Химера покидает поле битвы или заклинание покидает стек до того, как разрешается срабатывающая способность, вы не можете совершить обмен.

* Ни Озадачивающая Химера, ни заклинание не меняют зоны. Меняются только контролирующие их игроки.

* После разрешения способности вы контролируете заклинание. «Вы» в тексте того заклинания относится к вам, «оппонент» — к любому из ваших оппонентов и т. д. Смена контроля происходит до того, как выбираются новые цели, так что все ограничения на цели, такие как «целевой оппонент» или «целевое существо под вашим контролем», применяются относительно вас, а не изначально контролировавшего заклинание игрока. Вы можете поменять такие цели на легальные для вас, или же, в том случае, если других целей для заклинания нет, заклинание будет отменено при попытке разрешиться как имеющее нелегальные цели. Когда заклинание разрешается, оно не действует на нелегальные цели, а все решения, принять которые требует эффект заклинания, принимаете вы.

* Вы можете изменить любые цели заклинания. Если вы меняете цель, вы должны выбрать легальную цель для этого заклинания. Если это невозможно, вы должны оставить цель без изменения (даже если она теперь нелегальна).

* Получение контроля над заклинанием и изменение его целей не приводит к срабатыванию способности Героизма у новых целей.

* Если вы получаете контроль над мгновенным заклинанием или заклинанием волшебства, то оно кладется на кладбище владельца, когда разрешается или отменяется.

* В редких случаях вы можете не контролировать Озадачивающую Химеру, когда ее срабатывающая способность разрешается (например, потому что эта способность сработала снова и разрешилась, пока первая способность еще была в стеке). В таком случае вы можете поменять контроль над Озадачивающей Химерой и заклинанием, вызвавшим срабатывание способности, даже если вы не контролируете ни Химеру, ни заклинание. Если вы это делаете, то именно вы, а не новый контролирующий заклинание игрок, сможете поменять цели заклинания.

Оракул Костей

{2}{R}{R}

Существо — Минотавр Шаман

3/1

Ускорение

Дань 2 (*При выходе этого существа на поле битвы выбранный вами оппонент может поместить на него два жетона +1/+1.*)

Когда Оракул Костей выходит на поле битвы, если Дань не была заплачена, вы можете разыграть карту мгновенного заклинания или волшебства из вашей руки без уплаты ее мана-стоимости.

* Если вы хотите разыграть карту таким образом, вы разыгрываете ее как часть процесса разрешения срабатывающей способности. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты (например, если это волшебство), игнорируются. Другие ограничения на разыгрывание, такие как «Разыгрывайте [эту карту] только до объявления атакующих», должны соблюдаться.

* Если в мана-стоимости карты есть {X}, то его значение обязательно должно быть 0.

* Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», вы не можете оплачивать ее альтернативные стоимости, например, стоимость Перегрузки. Однако вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у карты есть обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.

* Если вы разыгрываете двойную карту со Слиянием без уплаты ее мана-стоимости, вы можете разыграть обе половины.

Отметка Выбраковки

{2}{G}

Волшебство

Целевое существо блокирует в этом ходу, если может.

* Существо блокирует только в том случае, если в начале шага объявления блокирующих оно может это сделать. Если в этот момент существо повернуто, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может блокировать, или же контролирующего существо игрока или planeswalker-ов под его контролем не атакуют ни одно существо, то существо не блокирует. Если для того, чтобы существо блокировало, необходимо уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать. Если эта стоимость не будет оплачена, существо не будет блокировать.

* Игрок, контролирующий существо, сам выбирает, какое атакующее существо оно будет блокировать.

* При наличии нескольких фаз боя в одном ходу существо должно блокировать только в первой фазе, в которой оно может это сделать.

Паук, Расхититель Могил

{3}{G}

Существо — Паук

2/4

Захват

{3}{B}: Паук, Расхититель Могил получает +X/+X до конца хода, где X — количество карт существ на вашем кладбище. Активируйте эту способность только один раз за ход.

* Количество карт существ на вашем кладбище подсчитывается только при разрешении способности. После разрешения способности бонус не меняется, даже если на одном из последующих этапов этого хода количество карт существ на вашем кладбище изменится.

Поборник Заблудших Душ

{4}{B}{B}

Существо — Скелет Воин

4/4

{3}{B}{B}, {T}, пожертвуйте X других существ: верните X целевых карт существ из вашего кладбища на поле битвы.

{5}{B}{B}: положите Поборника Заблудших Душ на верх вашей библиотеки из вашего кладбища.

* Вы выбираете цели первой способности в момент ее активации, до того, как вы оплачиваете ее стоимость. Вы не можете выбрать целями тех существ, которых жертвуете.

* Последнюю способность можно активировать, только если Поборник Заблудших Душ находится на вашем кладбище.

Подиум Героев

{5}

Легендарный Артефакт

Каждое легендарное существо под вашим контролем получает +1/+1 за каждое другое легендарное существо под вашим контролем.

{X}, {T}: посмотрите X верхних карт вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту легендарного существа и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Бонус, который дает Подиум Героев, учитывает только легендарные существа. Он не учитывает сам Подиум Героев.

* Подиум Героев дает бонус каждому легендарному существу под вашим контролем, даже в том случае, если получение контроля над таким существом приводит к применению «правила легендарности». Например, если вы контролируете Бримаза, Короля Ореска (легендарное существо 3/4) и получаете контроль над еще одним Бримазом, они оба будут 4/5, когда вы будете класть одного из них на кладбище владельца. Затем оставшийся Бримаз снова станет 3/4.

Позолота

{3}{B}

Волшебство

Изгоните целевое существо. Положите на поле битвы одну фишку бесцветного артефакта с именем Золото. Она имеет способность «Пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

* Вне зависимости от того, кто контролировал целевое существо, фишку будете контролировать вы.

* Если к моменту разрешения Позолоты существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Фишка создана не будет.

Предвестник Пыток

{1}{B}{B}

Чары Существо — Демон

3/3

Дар {3}{B}{B} (Если вы разыгрываете эту карту за ее стоимость Дара, она является заклинанием Ауры со способностью «зачаровать существо». Она снова становится существом, если не прикреплена к существу.)

Полет

В начале вашего шага поддержки вы теряете 1 жизнь.

Зачарованное существо получает +3/+3 и имеет Полет.

* Срабатывающая способность, заставляющая вас потерять жизнь, применяется вне зависимости от того, является ли Предвестник Пыток существом или Аурой. «Вы» в тексте способности относится к игроку, контролирующему Предвестника Пыток. Если вы контролируете Предвестника Пыток, который является Аурой, зачаровывающей существо под контролем другого игрока, его способность срабатывает в начале вашего шага поддержки, и 1 жизнь теряете вы.

Предначертанная Одержимость

{U}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Положите на поле битвы фишку, являющуюся копией целевого существа под вашим контролем. Если идет ваш ход, предскажите 2. (Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них в низ вашей библиотеки, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)

* Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа, и ничего более (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.

* Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, то этот X считается равным нулю.

* Если скопированное существо является копией чего-либо еще (например, если скопированное существо — это Клон), то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано тем существом.

* Если скопированное существо — это фишка, то созданная Предначертанной Одержимостью фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы.

* Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».

Предначертанное Возвращение

{4} {B} {B} {B}

Мгновенное заклинание

Положите целевую карту существа из кладбища на поле битвы под вашим контролем. Оно получает Неразрушимость. Если идет ваш ход, предскажите 2. *(Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них в низ вашей библиотеки, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

* Эффект, под действием которого существо получает Неразрушимость, не имеет продолжительности. Он длится, пока существо не покинет поле битвы.

* Неразрушимость, которую дает Предначертанное Возвращение, не является частью копируемых значений существа. Если существо копируется, у копии не будет Неразрушимости (если только у существа нет Неразрушимости по какой-то иной причине).

Провидец Боли

{1} {B}

Существо — Человек Чародей

2/2

Одухотворение — Каждый раз, когда Провидец Боли становится развернутым, покажите верхнюю карту вашей библиотеки и положите ту карту в вашу руку. Вы теряете количество жизней, равное конвертированной мана-стоимости той карты.

* Если в мана-стоимости показанной карты есть {X}, X считается равным 0.

* Если у показанной карты нет мана-стоимости (например, потому что это карта земли), ее конвертированная мана-стоимость равна 0.

* У двойных карт в вашей библиотеке есть две конвертированных мана-стоимости, по одной для каждой половины. Если вы показываете таким образом двойную карту, вы теряете количество жизней, равное сумме этих конвертированных мана-стоимостей.

Просвещение Эфары

{1} {W} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Просвещение Эфары выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на зачарованное существо. Зачарованное существо имеет Полет.

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете вернуть Просвещение Эфары в руку его владельца.

* Последняя способность Просвещения Эфары срабатывает, только если Просвещение Эфары находится на поле битвы, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем. Вы можете вернуть его в руку владельца, только если в момент разрешения способности оно все еще находится на поле битвы.

* Если Просвещение Эфары не находится на поле битвы, когда разрешается его способность, связанная с выходом на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на существо, которое было зачаровано Просвещением Эфары, когда оно покидало поле битвы.

Разъяритель

{1} {B} {R}

Существо — Минотавр Шаман

2/3

Разыгрываемые вами заклинания Минотавров стоят на {B} {R} меньше. Этот эффект снижает только количество оплачиваемой цветной маны. (Например, если вы разыгрываете заклинание Минотавра с мана-стоимостью {2}{R}, его разыгрывание стоит {2}.)

* Если вы контролируете более одного Разъярителя, эффекты снижения стоимости носят кумулятивный характер.

* Эффекты снижения стоимости применяются после всех остальных модификаторов стоимости, так что Разъяритель может снизить дополнительные стоимости или альтернативные стоимости заклинаний Минотавров, если в них есть {B} и (или) {R}.

* Если в мана-стоимости заклинания есть гибридные символы маны, вы выбираете, какую половину вы будете оплачивать, до того как определяется общая стоимость. Если вы решаете оплатить такую стоимость путем уплаты {B} или {R}, Разъяритель может снизить эту часть стоимости.

Распад Эфира

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Выберите целевой артефакт или чары. Его (их) владелец втасовывает его (их) в свою библиотеку.

* Если к моменту разрешения Распада Эфира артефакт или чары становятся нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Ни одна из библиотек не тасуется.

* Если артефакт или чары являются фишкой, то при разрешении Распада Эфира они будут втасованы в библиотеку владельца, а затем прекратят существование. В целях удобства тот предмет, который представляет собой фишку, не следует помещать в библиотеку, однако сама библиотека перетасовывается.

Резвая Бегунья Круфикса

{1}{G}{G}

Чары Существо — Кентавр

2/4

Играйте с открытой верхней картой вашей библиотеки.

Вы можете разыграть верхнюю карту вашей библиотеки, если это карта земли.

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

* Резвая Бегунья Круфикса не влияет на то, когда вы можете разыгрывать земли. Вы можете делать это, только когда у вас есть приоритет во время вашей главной фазы, а стек пуст.

* Разыгрывание земли в рамках второй способности считается вашим разыгрыванием земли за ход. Если в вашем ходу вы уже разыграли землю из руки, вы не сможете разыграть дополнительную землю с верха вашей библиотеки, если только какой-либо другой эффект не позволит вам это сделать.

* Последняя способность срабатывает каждый раз, когда земля по какой-либо причине выходит на поле битвы под вашим контролем. Она срабатывает каждый раз, когда вы разыгрываете землю, а также когда земля попадает на поле битвы под вашим контролем в результате эффекта заклинания или способности (например, Буйного Роста). Она сработает даже в том случае, если заклинание или способность заставят другого игрока положить землю на поле битвы под вашим контролем (как это может сделать, например, способность Явимайской Дриады).

* Если вы играете с открытой верхней картой вашей библиотеки и берете несколько карт, вы должны показать каждую карту перед тем, как ее взять.

Скверношкурый Буян

{1}{B}

Существо — Минотавр

2/2

Скверношкурый Буян не может блокировать, если только вы не контролируете другого Минотавра.

* Наличие под вашим контролем других Минотавров проверяется только в момент объявления блокирующих. Другие Минотавры не обязаны блокировать.

Скверношкурый Связыватель Душ

{3}{R}

Существо — Минотавр Шаман

3/4

Одухотворение — Каждый раз, когда Скверношкурый Связыватель Душ становится развернутым, вы можете заплатить {1}{R}. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку, являющуюся копией другого целевого существа, но при этом она является чарами в дополнение к своим другим типам. Она получает Ускорение. Изгоните ее в начале следующего заключительного шага.

* Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа (за исключением того, что копия также является чарами), и ничего более (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.

* Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, то этот X считается равным нулю.

* Если скопированное существо является копией чего-либо еще (например, если скопированное существо — это Клон), то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано тем существом.

* Если скопированное существо — это фишка, то фишка, созданная Скверношкурым Связывателем Душ, копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы.

* Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».

* Если другое существо становится копией или выходит на поле битвы в качестве копии этой фишки, у того существа не будет Ускорения, и оно не изгоняется. Однако в том случае, если Скверношкурый Связыватель Душ создает несколько фишек в результате действия эффекта замены (например, эффекта Сезона Удвоения), каждая из тех фишек будет иметь Ускорение, и каждую потребуется изгнать.

Слуга Тимарета

{2}{B}

Существо — Зомби

1/3

Одухотворение — Каждый раз, когда Слуга Тимарета становится развернутым, каждый оппонент теряет 1 жизнь. Вы получаете столько жизней, сколько их было потеряно таким образом.

{2}{B}: регенерируйте Слугу Тимарета.

* Существо поворачивается, когда его щит регенерации используется, а не когда он создается. Таким образом, вы не сможете использовать последнюю способность Слуги Тимарета, чтобы повернуть его и таким образом вызвать срабатывание способности Одухотворения. Он повернется, только если он должен быть уничтожен.

Солнечные Узы

{3}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет способность «Каждый раз, когда вы получаете жизни, положите столько же жетонов +1/+1 на это существо».

* В редких случаях вы получаете жизнь, в то время как ваше реальное количество жизней снижается. Например, вас атакуют два существа 3/3, и вы блокируете одно из них существом 2/2 с Цепью жизни. В результате вы получаете 2 жизни, но ваше количество жизней снижается на 1. Вы положите два жетона +1/+1 на зачарованное существо.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание способности, несмотря на то, что она увеличивает количество жизней вашей команды.

Странствие

{3}{G}

Волшебство

Найдите в вашей библиотеке не более двух карт базовых земель, покажите те карты и положите одну из них на поле битвы повернутой, а другую — в вашу руку. Перетасуйте вашу библиотеку, затем предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

* Вы можете решить найти при помощи Странствия только одну карту базовой земли. В таком случае вы должны положить ее на поле битвы повернутой.

Страстно Стремящийся к Солнцу

{1}{R}

Существо — Человек Солдат

1/1

Полет, Ускорение

Страстно Стремящийся к Солнцу атакует в каждом ходу, если может.

* Страстно Стремящийся к Солнцу атакует только в том случае, если в начале шага объявления атакующих он может это сделать. Если в это время он повернут или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что он не может атаковать, он не атакует. Если для того, чтобы он атаковал, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать. Если эта стоимость не будет оплачена, Страстно Стремящийся к Солнцу не будет атаковать.

* Вы сами выбираете, какого игрока или planeswalker-а будет атаковать Страстно Стремящийся к Солнцу.

Судья Идеалов

{4}{U}{U}

Существо — Сфинкс

4/5

Полет

Одухотворение — Каждый раз, когда Судья Идеалов становится развернутым, покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта артефакта, существа или земли, вы можете положить ее на поле битвы с одним жетоном проявления на ней. Тот перманент является чарами в дополнение к своим другим типам.

* Жетон проявления используется только для напоминания. Перманент останется чарами в дополнение к своим другим типам, даже если жетон проявления удаляется.

* Если вы решите не класть карту на поле битвы, или если она не является картой одного из перечисленных типов, она остается на верху вашей библиотеки. (Обратите внимание, что показать карту нужно обязательно.)

Титан Болотного Тумана

{6} {B}

Существо — Гигант

4/5

Стоимость разыгрывания Титана Болотного Тумана уменьшается на {X}, где X — ваша Преданность черному. *(Каждый символ {B} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности черному.)*

* Ваша Преданность черному вычисляется, когда вы определяете общую стоимость Титана Болотного Тумана, и эта стоимость фиксируется до того, как какая-либо стоимость будет оплачена. Например, если вы контролируете существо с символами черной маны в мана-стоимости, которое можно пожертвовать для получения маны, эти символы маны будут подсчитаны при определении вашей Преданности черному. После этого вы можете пожертвовать то существо и получить ману для оплаты сниженной общей стоимости.

* Если ваша Преданность черному больше шести, разыгрывание Титана Болотного Тумана будет стоить {B}. Цветная часть его мана-стоимости не снижается.

Тромократ

{5} {U} {U}

Легендарное Существо — Кракен

8/8

Тромократ имеет Порчеустойчивость, если только не атакует или блокирует.

Тромократ не может быть заблокирован, если только его не блокируют все существа под контролем защищающегося игрока. *(Если какое-либо из существ под контролем того игрока не блокирует это существо, оно не может быть заблокировано.)*

* Защищающийся игрок может блокировать Тромократа только каждым из существ под своим контролем. Если он не может этого сделать, потому что какие-то из существ повернуты, или он решает ими не блокировать, то Тромократ не может быть заблокирован.

* Тромократ (как и любое другое атакующее или блокирующее существо) остается атакующим или блокирующим, пока не закончится шаг завершения боя. В частности, он будет атакующим или блокирующим во время шага боевых повреждений, так что любые способности под контролем оппонента, которые срабатывают, когда в результате получения боевых повреждений умирает существо, смогут сделать Тромократа целью.

Удар Молота

{1} {R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, другому целевому существу.

* Если в момент разрешения Удара Молота легальной является только одна цель, Удар Молота разрешится, но не произведет эффекта. Если нелегальной целью будет первое существо, оно никому не сможет нанести повреждения. Если нелегальной целью будет второе существо, ему нельзя будет нанести повреждения.

* Количество наносимых повреждений определяется по значению силы первого целевого существа в момент разрешения Удара Молота.

Устрашающий Нрав

{2}{R}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+2 и имеет способность «{2}{R}: целевое существо не может блокировать это существо в этом ходу».

* Активируемая способность, которую дает Устрашающий Нрав, не может изменить или отменить уже случившийся блок. Чтобы она возымела эффект, вы должны активировать ее не позднее, чем во время шага объявления атакующих.

* Целевое существо сможет блокировать другие атакующие существа.

Фенакс, Бог Обмана

{3}{U}{B}

Легендарные Чары Существо — Бог

4/7

Неразрушимость

Пока ваша Преданность синему и черному меньше семи, Фенакс не является существом.

Существа под вашим контролем имеют способность «{T}: целевой игрок кладет X верхних карт своей библиотеки на свое кладбище, где X — выносливость этого существа».

* Если вы активируете способность, которую Фенакс дал существам под вашим контролем, выносливость существа определяется в момент разрешения способности. Если в этот момент существо больше не находится на поле битвы, используется значение его выносливости в последний момент его пребывания на поле битвы.

* Если Фенакс является существом, он дает активируемую способность сам себе.

* Если вы поворачиваете Фенакса для активации способности, которую он себе дал, а к моменту разрешения способности Фенакс уже не является существом, но все еще находится на поле битвы, целевой игрок не кладет карты на свое кладбище. Также карты не кладутся на кладбище в том случае, если в момент разрешения способности Фенакса нет на поле битвы, и он покидал поле битвы, не будучи существом.

Черный Дуб Одуна

{2}{B}

Существо — Зомби Лесовик

0/5

Защитник

{B}, поверните другое неповернутое существо под вашим контролем: Черный Дуб Одуна получает +1/+1 до конца хода.

* Для активации последней способности вы можете повернуть существо, которое не находилось под вашим контролем с начала вашего последнего хода.

Эйдолон Бесчисленных Битв

{1}{W}{W}

Чары Существо — Дух

0/0

Дар {2}{W}{W} (Если вы разыгрываете эту карту за ее стоимость Дара, она является заклинанием Ауры со способностью «зачаровать существо». Она снова становится существом, если не прикреплена к существу.)

Эйдолон Бесчисленных Битв и зачарованное существо получают по +1/+1 за каждое существо под вашим контролем и по +1/+1 за каждую Ауру под вашим контролем.

* Последняя способность Эйдолона Бесчисленных Битв действует только на поле битвы. В других зонах Эйдолон является картой чар существа 0/0.

* Перманент с Даром является либо существом, либо Аурой, но не тем и другим одновременно (хотя чарами он является всегда). Такой перманент прибавляет только +1/+1 к бонусу, который дает Эйдолон Бесчисленных Битв.

Эйдолон Вечного Пламени

{1}{R}

Чары Существо — Дух

1/1

Дар {2}{R} (Если вы разыгрываете эту карту за ее стоимость Дара, она является заклинанием Ауры со способностью «зачаровать существо». Она снова становится существом, если не прикреплена к существу.)

{R}: Эйдолон Вечного Пламени получает +1/+0 до конца хода. Если он является Аурой, вместо этого зачарованное существо получает +1/+0 до конца хода.

Зачарованное существо получает +1/+1.

* Когда способность Эйдолона Вечного Пламени разрешается, бонус получает либо сам Эйдолон Вечного Пламени (если он является существом), либо зачарованное существо (если Эйдолон является Аурой). Если бонус получает зачарованное существо, Эйдолон Вечного Пламени не получит этот бонус, даже если позже в этом ходу станет существом.

Элементаль Вихря

{U}

Существо — Элементаль

0/1

{U}: положите Элементаля Вихря и каждое блокирующее его или заблокированное им существо на верх библиотек их владельцев, затем те игроки тасуют свои библиотеки.

{3}{U}{U}: целевое существо блокирует Элементаля Вихря в этом ходу, если может.

* Если в момент разрешения первой способности Элементаля Вихря им не заблокировано и его не блокирует ни одно существо, то только Элементаль Вихря кладется на верх библиотеки владельца, и эта библиотека перетасовывается. Вы можете активировать первую способность не в бою.

* Если в момент разрешения первой способности Элементаля Вихря его самого нет на поле битвы, то на верх библиотек владельцев кладутся те существа, которые блокировали или были заблокированы Элементом Вихря, когда он покидал поле битвы. Затем те библиотеки перетасовываются.

* Существо блокирует Элементаля Вихря только в том случае, если в начале шага объявления блокирующих оно может это сделать. Если в этот момент существо повернуто, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может блокировать, или же Элементаль Вихря не атакует контролирующее существо игрока или planeswalker-ов под его контролем, то существо не блокирует. Если для того, чтобы существо блокировало, необходимо уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать. Если эта стоимость не будет оплачена, существо не будет блокировать.

Эфара, Богиня Полиса

{2}{W}{U}

Легендарные Чары Существо — Бог

6/5

Неразрушимость

Пока ваша Преданность белому и синему меньше семи, Эфара не является существом.

В начале каждого шага поддержки, если в прошлом ходу вы заставили другое существо выйти на поле битвы под вашим контролем, возьмите карту.

* Последняя способность Эфары проверяет в начале каждого шага поддержки, выходило ли в прошлом ходу на поле битвы под вашим контролем другое существо. Если это так, способность срабатывает, если же нет, она не срабатывает. Способность срабатывает только один раз вне зависимости от того, сколько существ вышло на поле битвы под вашим контролем в том ходу (главное, чтобы вышло хотя бы одно существо).

* Последняя способность срабатывает вне зависимости от того, что случилось с существом, вышедшим на поле битвы в прошлом ходу. Не имеет значения, находится ли это существо до сих пор под вашим контролем или на поле битвы.

* Если не являющийся существом перманент под вашим контролем (например, Аура с Даром) становится существом, это не вызовет срабатывания последней способности Эфары в следующем ходу. Это так даже в том случае, если не являющийся существом перманент становится существом в том же ходу, в котором он вышел на поле битвы.

Magic: The Gathering, Magic, Порождения Богов, Терос, Возвращение в Равнику, Незванные Гости и Лабиринт Дракона являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2014 Wizards.