

Заметки по выпуску «Луна Кошмаров»

Составители: Илай Шиффрин и Мэтт Табак, при участии Лори Чирза, Карстена Хезе, Зоуи Стивенсон и Тийса Ван Оммена

Дата внесения последних изменений: 24 июня 2016 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 <http://company.wizards.com/contactus>.

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 «Луна Кошмаров» содержит 205 карт (74 обычных, 70 необычных, 47 редких и 14 раритетных).

Пререлизные турниры: 16–17 июля 2016 г.

Релизные выходные: 22–24 июля 2016 г.

Турниры Game Day: 13–14 августа 2016 г.

Выпуск «Луна Кошмаров» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: пятницы 22 июля 2016 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Драконы Таркира», «*Magic: Истоки*», «Битва за Зендикар», «Клятва Стражей», «Тени над Иннистрадом» и «Луна Кошмаров».

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

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

Новая механика: карты с Соединением

Присутствие Эмракул на Иннистраде искажает обитателей этого мира, превращая и людей, и вервольфов, и вампиров в чудовищные карикатуры на самих себя. Некоторых это влияние не просто изменило — оно *соединило* их с другими существами или даже предметами, создав кошмарные свидетельства могущества Эмракул.

Две карты из показанной ниже соединенной пары — *Бруна*, *Затухающий Светоч* и *Гизела*, *Сломанный Клинок*. Большую часть времени такие карты ведут себя как обычные карты **Magic**. Но если вы одновременно являетесь владельцем и контролируете обе половины этой соединяющейся пары, то они складываются в увеличенную карту Эльдрази: *Бризела*, *Голос Кошмаров*. Верхняя половина Бризелы напечатана на рубашке карты Гизелы, а нижняя — на рубашке карты Бруны.

Бруна, Затухающий Светоч

{5}{W}{W}

Легендарное Существо — Ангел Ужас

5/7

Когда вы разыгрываете Бруну, Затухающий Светоч, вы можете вернуть целевую карту существа-Ангела или -Человека из вашего кладбища на поле битвы.

Полет, Бдительность

(Соединяется с Гизелой, Сломанным Клинком.)

////

Гизела, Сломанный Клинок

{2}{W}{W}

Легендарное Существо — Ангел Ужас

4/3

Полет, Первый удар, Цепь жизни

В начале вашего заключительного шага, если вы одновременно являетесь владельцем и контролируете Гизелу, Сломанный Клинок и существо с именем Бруна, Затухающий Светоч, изгоните их, затем соедините их в Бризелу, Голос Кошмаров.

////

Бризела, Голос Кошмаров

Легендарное Существо — Эльдрази Ангел

9/10

Полет, Первый удар, Бдительность, Цепь жизни

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания с конвертированной мана-стоимостью 3 или меньше.

* Когда Бруна, Затухающий Светоч и Гизела, Сломанный Клинок соединяются, в результате появляется одно существо — Бризела, Голос Кошмаров, — представленное двумя картами. Если Бризела умирает, обе карты кладутся на ваше кладбище. В момент, когда Бризела покидает поле битвы, обе карты вновь переворачиваются передней лицевой стороной вверх. Если карты кладутся на верх или в низ вашей библиотеки, вы выбираете их порядок относительно друг друга.

* Хотя соединяющиеся карты похожи на двусторонние карты, они не считаются двусторонними. Они не трансформируются — вместо этого их обратные лицевые стороны сочетаются, формируя одну увеличенную лицевую сторону.

* У одной из карт в каждой паре есть способность, предписывающая вам изгнать обе карты и соединить их. Если вы контролируете несколько объектов с одним из упомянутых в способности имен, вы выбираете для изгнания один из объектов с этим именем.

* Когда две карты изгоняются и соединяются, они обе покидают поле битвы, а затем возвращаются вместе как один новый неповернутый объект, не имеющий отношения к тем объектам, что покинули поле битвы. Жетоны, Ауры, Снаряжение и другие эффекты, действовавшие на те две карты, не действуют на соединенный перманент.

* Соединить можно только две карты из одной соединяющейся пары. Фишки, карты без Соединения или соединяющиеся карты, не входящие в одну пару, нельзя соединить. Если эффект предписывает игроку соединить карты, которые не могут быть соединены, то эти карты остаются в своей текущей зоне (как правило, в изгнании).

* Пока соединяющаяся карта находится где угодно, кроме поля битвы, или на поле битвы передней лицевой стороной вверх, у нее есть только характеристики ее передней лицевой стороны.

* Пока соединенный перманент находится на поле битвы, он имеет характеристики только своей объединенной обратной лицевой стороны. Эффекты, изменяющие то, как новый объект выходит на поле битвы, будут учитывать только его объединенную обратную лицевую сторону.

* Обратите внимание, что объединенные обратные лицевые стороны являются бесцветными.

* Конвертированная мана-стоимость соединенного перманента равна сумме конвертированных мана-стоимостей его передних лицевых сторон. Существо, которое становится копией соединенного перманента, имеет только характеристики его объединенной обратной лицевой стороны, а его конвертированная мана-стоимость равна 0.

* Если игроку предписывается назвать карту, он может назвать объединенную обратную лицевую сторону, и у игроков есть право в любое время узнать характеристики этой объединенной обратной лицевой стороны.

* Если эффект перемещает соединенный перманент в другую зону, а затем действует на «ту карту», он действует на обе карты.

Официальные правила для соединяющихся карт звучат так:

701.34. Соединение

701.34a Соединение — это действие с ключевым словом, которое печатается в тексте способности на одной из карт в соединяющейся паре. (См. правило 712 «Соединяющиеся карты».) Чтобы соединить две карты в соединяющейся паре, положите их на поле битвы обратной лицевой стороной вверх объединенными. Получившийся перманент является одним объектом, представленным двумя картами.

701.34b Соединить можно только две карты из одной пары для соединения. Фишки, карты без Соединения или соединяющиеся карты, не входящие в одну пару, нельзя соединить.

701.34c Если эффект предписывает игроку соединить карты, которые не могут быть соединены, то те карты остаются в своей текущей зоне (как правило, в изгнании).

Пример: Игрок является владельцем и контролирует Полночных Мародеров и фишку, копирующую Крыс с Могильника. В начале боя оба перманента изгоняются, но не могут быть соединены. Полночные Мародеры остаются в изгнании.

712. Соединяющиеся карты

712.1. У соединяющейся карты напечатана лицевая сторона карты **Magic** на одной стороне и половина увеличенной лицевой стороны карты **Magic** на другой стороне. У нее нет рубашки карты **Magic**.

712.1a Существует три определенных соединяющихся пары. Каждая соединяющаяся пара состоит из двух определенных карт, обратные стороны которых объединяются в одну увеличенную лицевую сторону карты **Magic**. Полночные Мародеры и Крысы с Могильника соединяются, образуя Вережачную Кучу; Ханвирский Гарнизон и Ханвирские Укрепления соединяются, образуя Ханвир, Змеящийся Городок; Бруна, Затухающий Светоч и Гизела, Сломанный Клинок соединяются, образуя Бризелу, Голос Кошмаров.

712.1b Соединяющаяся карта не является двусторонней картой. Она не может трансформироваться или выйти на поле битвы трансформированной. (См. правило 711 «Двусторонние карты».)

712.2. У одной карты из каждой соединяющейся пары есть способность, которая изгоняет тот объект и его парный объект, а затем соединяет их. Чтобы соединить две карты в соединяющейся паре, положите их на поле битвы обратной лицевой стороной вверх объединенными (см. правило 701.34 «Соединение»). Получившийся перманент является одним объектом, представленным двумя картами.

712.3. Передняя лицевая сторона каждой соединяющейся карты и объединенная обратная лицевая сторона, образованная соединяющейся парой, обладают своими собственными характеристиками.

712.3a Пока соединяющаяся карта находится не в игре, в любой зоне, кроме поля битвы, или на поле битвы передней лицевой стороной вверх, у нее есть только характеристики ее передней лицевой стороны.

712.3b Пока две карты из соединяющейся пары находятся на поле битвы как соединенный перманент, представленный этими двумя картами объект имеет только характеристики своей объединенной обратной лицевой стороны, за исключением того, что его конвертированная мана-стоимость равна сумме конвертированных мана-стоимостей передних лицевых сторон. Если перманент копирует соединенный перманент, то конвертированная мана-стоимость копии равна 0. (См. правило 202.3с.)

712.3с Все, для чего нужна информация о соединяющейся карте, получает только информацию от той лицевой стороны, которая в данный момент направлена вверх.

Пример: Клон выходит на поле битвы в качестве копии Верецащей Кучи (объединенной обратной лицевой стороны соединяющейся пары). У него будут характеристики Верецащей Кучи, несмотря на то, что объект, которым он становится, представлен только одной картой.

712.4. Если соединенный перманент покидает поле битвы, то покидает поле битвы один перманент, а в соответствующую зону кладутся две карты.

Пример: Соединенный перманент Верецащая Куча умирает. Способности, срабатывающие «каждый раз, когда существо умирает», сработают один раз. Способности, срабатывающие «каждый раз, когда карта попадает откуда-либо на кладбище», сработают дважды.

712.4a Если соединенный перманент попадает на кладбище или в библиотеку владельца, тот игрок может расположить две представлявшие его карты в любом порядке. Если перманент кладется в библиотеку владельца, игрок не раскрывает этот порядок.

712.4b Если игрок изгоняет соединенный перманент, то в этот момент тот игрок определяет относительный порядок изгнания этих двух карт. Это исключение из процедуры, описанной в правиле 613.6j.

Пример: Дубликант — это карта со способностями «Когда Дубликант выходит на поле битвы, вы можете изгнать целевое не являющееся фишкой существо» и «Пока изгнанная Дубликантом карта является картой существа, Дубликант имеет силу, выносливость и типы существа последней изгнанной Дубликантом карты существа. При этом он остается Имитатором». В момент, когда первая способность Дубликанта изгоняет соединенный перманент Верецащая Куча, контролирующей Дубликанта игрок выбирает, какая из карт станет последней изгнанной картой существа: Полночные Мародеры или Крысы с Могильника.

712.4с Если эффект может найти новый объект, которым становится соединенный перманент при покидании поля битвы, то этот эффект находит обе карты. (См. правило 400.7.) Если тот эффект предполагает выполнение действий над теми картами, эти действия выполняются над каждой из них.

Пример: Греховное Соглашение — это Аура со способностью «Когда зачарованное существо умирает, верните ту карту на поле битвы под вашим контролем». Верецащая Куча, зачарованная Греховным Соглашением, умирает. Срабатывающая способность вернет на поле битвы и Полночных Мародеров, и Крыс с Могильника.

Пример: Otherworldly Journey (Путешествие в Иной Мир) — мгновенное заклинание со способностью «Изгоните целевое существо. В начале следующего заключительного шага верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца с одним жетоном +1/+1 на ней». Игрок разыгрывает Otherworldly Journey, выбирая целью соединенный перманент Верецающая Куча. Верецающая Куча изгоняется. В начале следующего заключительного шага Полночные Мародеры и Крысы с Могильника возвращаются на поле битвы, и каждое существо получает жетон +1/+1.

712.4d Если соединенный перманент перемещается в другую зону, то в ту зону перемещаются обе карты. Если к смене зон может применяться несколько эффектов замещения, то применение одного из эффектов для одной из двух карт применяет его и для другой карты. Если соединенный перманент был командиром, то для него из этого правила может быть исключение; см. правило 903.9a.

Пример: Лучи Пустоты — это чары, на которых, в частности, напечатано: «Если карта должна попасть откуда-либо на кладбище оппонента, изгоните ее вместо этого». Колесо Солнца и Луны — это Аура со способностями «Зачаровать игрока» и «Если карта должна быть положена откуда-либо на кладбище зачарованного игрока, вместо этого та карта показывается и кладется в низ библиотеки того игрока». Если на контролирующего Верецающую Кучу игрока действуют эффекты обеих карт, то тот игрок выбирает один из действующих на событие эффектов, и Полночные Мародеры и Крысы с Могильника перемещаются в соответствующую зону.

712.5. Игроки, которые могут смотреть соединяющуюся карту, могут смотреть и на половину ее объединенной обратной лицевой стороны. В любое время игроки могут получить доступ к тексту Oracle для второй карты из соединяющейся пары и для объединенной обратной лицевой стороны (см. правило 108.1).

712.6. Соединяющиеся карты в колоде игрока могут быть представлены картами-списками. См. правило 713 «Карты-списки».

712.8. Если соединяющаяся карта разыгрывается как заклинание, она помещается в стек передней лицевой стороной вверх. См. правило 601 «Разыгрывание заклинаний».

712.9. Соединяющаяся карта выходит на поле битвы передней лицевой стороной вверх, если только она не соединяется со своей парной картой.

712.10. Если эффект позволяет игроку разыграть соединяющуюся карту как заклинание рубашкой вверх, или если соединяющаяся карта выходит на поле битвы рубашкой вверх, то у нее будут характеристики, данные ей правилом или эффектом, заставившим ее оказаться рубашкой вверх. Карта остается скрытой — для этого используется либо карта-список рубашкой вверх, либо непрозрачный протектор. См. правило 707 «Заклинания и перманенты рубашкой вверх».

712.11. Соединяющиеся карты на поле битвы и соединенные перманенты не могут быть перевернуты рубашкой вверх. Если заклинание или способность пытаются перевернуть такой перманент рубашкой вверх, то ничего не происходит.

712.12. Если эффект предписывает игроку назвать карту, тот игрок может назвать имя передней лицевой стороны соединяющейся карты или имя объединенной обратной лицевой стороны соединяющейся пары.

Механика Явления позволяет вам дешевле призывать своих кошмарных Эльдрази, позволяя им прорваться на волю из слабых существ.

Древний Изверг Бездны

{8}

Существо — Эльдрази Спрут

5/6

Миг

Явление {5}{U}{U} *(Вы можете разыграть это заклинание, пожертвовав существо и оплатив стоимость Явления, уменьшенную на конвертированную мана-стоимость того существа.)*

Когда вы разыгрываете Древнего Изверга Бездны, поверните не более четырех целевых перманентов.

Официальные правила для Явления звучат так:

702.118. Явление

702.118a Явление — это две статические способности, которые действуют, пока заклинание с Явлением находится в стеке. «Явление [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть это заклинание, оплатив [стоимость] и пожертвовав существо вместо оплаты его мана-стоимости» и «Если вы решаете оплатить стоимость Явления этого заклинания, то его общая стоимость уменьшается на количество немаркированной маны, равное конвертированной мана-стоимости пожертвованного существа». Оплата стоимости Явления карты подчиняется правилам оплаты альтернативных стоимостей (см. правила 601.2b и 601.2f–h).

702.118b Вы выбираете, какое существо пожертвовать, в момент принятия решения об оплате стоимости Явления существа (см. правило 601.2b), и жертвуете то существо при оплате общей стоимости (см. правило 601.2h).

* Все карты с Явлением бесцветные, а в их стоимости Явления есть один или несколько цветов маны. Даже если вы оплачиваете стоимость Явления, карты продолжают быть бесцветными.

* Конвертированная мана-стоимость существа определяется исключительно символами маны, напечатанными в его правом верхнем углу (если только существо не является обратной лицевой стороной двусторонней карты, соединенным перманентом или копией чего-либо еще; см. далее). Если в мана-стоимости есть {X}, X считается равным 0. Если это карта с одной лицевой стороной без символов маны в правом верхнем углу (например, потому что это оживленная земля), то ее конвертированная мана-стоимость равна 0. Игнорируйте альтернативную стоимость и дополнительную стоимость (например, Усилитель), оплаченную во время разыгрывания заклинания существа.

* Цветную часть стоимости Явления таким образом снизить нельзя.

* Для разыгрывания заклинания за стоимость Явления вы можете пожертвовать существо с конвертированной мана-стоимостью 0 — например, не являющуюся копией другого перманента фишку существа. В таком случае вы заплатите полную стоимость Явления.

* Вы можете пожертвовать существо, конвертированная мана-стоимость которого больше или равна стоимости Явления. В таком случае вы заплатите только цветную часть стоимости Явления.

* Если вы жертвуете существо с {X} в мана-стоимости, то этот X считается равным 0.

* Конвертированная мана-стоимость обратной лицевой стороны двусторонней карты равна конвертированной мана-стоимости ее передней лицевой стороны. Конвертированная мана-стоимость соединенного перманента равна сумме конвертированных мана-стоимостей его передних лицевых сторон. Существо, являющееся копией обратной лицевой стороны двусторонней карты или объединенного перманента, имеет конвертированную мана-стоимость 0.

* Конвертированная мана-стоимость заклинания существа с Явлением не зависит от того, была ли оплачена его стоимость Явления. Например, если вы разыгрываете Древнего Изверга Бездны за его стоимость Явления и жертвуете существо с конвертированной мана-стоимостью 3, то конвертированная мана-стоимость Древнего Изверга Бездны все равно остается равной 8.

* Выбранное для пожертвования существо еще находится на поле битвы к моменту активации мана-способностей. Его способности могут влиять на стоимость заклинания, их можно активировать для получения маны и т. д. Если же у него есть способность, срабатывающая при разыгрывании заклинания, то она не сработает — к этому моменту существо уже будет пожертвовано.

* Когда вы начинаете разыгрывать заклинание с Явлением, ни один игрок не сможет ничего сделать, пока вы не закончите. В частности, оппоненты не смогут убрать существо, которое вы решили пожертвовать.

Новая механика: Эскалация

Заклинания с Эскалацией, для которых предусмотрен выбор режима, дают вам множество возможностей защитить Иннистрад от противоестественных чудовищ.

Совместная Непокорность

{1}{R}{R}

Волшебство

Эскалация {1} *(Оплатите эту стоимость за каждый режим, выбранный после первого.)*

Выберите одно или несколько —

- Целевой игрок сбрасывает все карты из своей руки, затем берет такое же количество карт.
- Совместная Непокорность наносит 4 повреждения целевому существу.
- Совместная Непокорность наносит 3 повреждения целевому оппоненту.

Официальные правила для Эскалации звучат так:

702.119. Эскалация

702.119a Эскалация — это статическая способность заклинаний с выбором режима (см. правило 700.2), которая действует, пока заклинание с Эскалацией находится в стеке. «Эскалация [стоимость]» означает: «За каждый режим, выбранный для этого заклинания после первого, вы дополнительно платите [стоимость]». Использование способности Эскалации подчиняется правилам выбора режимов и оплаты дополнительной стоимости (см. правила 601.2b и 601.2f–h).

702.119b Если вы выбрали больше одного режима, то в ходе разрешения заклинания следуйте тексту каждого из выбранного режимов в том порядке, в котором они напечатаны на карте.

* Вы выбираете все желаемые режимы сразу. Нельзя подождать эффекта одного из режимов, а потом решить, что выбираете еще.

* Вы не можете выбирать один режим несколько раз.

* Если два выбранных режима делают целью существо, то вы можете выбрать для них целью как одно и то же существо, так и разные. То же самое верно для режимов, делающих целью игрока (или оппонента).

* Если одна из целей заклинания с Эскалацией становится нелегальной, то заклинание действует на остальные цели. Если нелегальными становятся все цели, то заклинание отменяется.

* Эффекты, снижающие стоимость заклинаний, снижают их общую стоимость, в том числе добавленную стоимость Эскалации.

* Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть заклинание, у которого есть Эскалация, без оплаты его мана-стоимости, вы можете оплатить стоимости Эскалации для этого заклинания.

* Дополнительная стоимость не влияет на конвертированную мана-стоимость заклинания. Например, конвертированная мана-стоимость Совместной Непокорности равна 3, сколько бы режимов вы ни выбрали.

Знакомая тема Эльдрази: срабатывающие способности с формулировкой «Когда вы разыгрываете»

Как и в предыдущих выпусках, у многих карт Эльдрази в выпуске *«Луна Кошмаров»* есть способности, срабатывающие при разыгрывании этих карт.

Изуродованный Гриф

{7}

Существо — Эльдрази Гиппогриф

3/4

Явление {5}{U} (Вы можете разыграть это заклинание, пожертвовав существо и оплатив стоимость Явления, уменьшенную на конвертированную мана-стоимость того существа.)

Когда вы разыгрываете Изуродованного Грифа, возьмите карту.

Полет

* Срабатывающая способность с формулировкой «Когда вы разыгрываете» разрешается до того, как это сделает само заклинание.

* Срабатывающая способность с формулировкой «Когда вы разыгрываете» разрешается, даже если само заклинание отменяется, а заклинание разрешается, даже если отменяется срабатывающая способность.

Темы и механики из выпуска «Тени над Иннистрадом»

В выпуске *«Луна Кошмаров»* представлен ряд механик, уже знакомых игрокам по выпуску *«Тени над Иннистрадом»*. Дополнительные сведения о двусторонних картах, картах-списках, Буйстве, Бешенстве и Скрытности вы найдете в заметках к выпуску *«Тени над Иннистрадом»*.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Банкет в Стенсии

{2}{R}

Волшебство

Банкет в Стенсии наносит целевому оппоненту повреждения, равные количеству Вампиров под вашим контролем.

Возьмите карту.

* Вы можете разыграть Банкет в Стенсии, выбрав целью оппонента, даже если под вашим контролем нет Вампиров. В таком случае вы просто возьмете карту.

* Количество Вампиров под вашим контролем подсчитывается, только когда Банкет в Стенсии разрешается.

Безжалостное Избавление

{4}{B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Безжалостного Избавления сбросьте карту и пожертвуйте существо.

Два целевых существа получают по -13/-13 до конца хода.

* Сбрасывание карты и пожертвование существа — части стоимости Безжалостного Избавления. Вы не можете сбросить больше карт и пожертвовать больше существ, чтобы выбрать больше целей, и не можете разыграть Безжалостное Избавление, если у вас нет других карт в руке или существ под контролем.

* Вы не сможете сбросить карту существа с Бешенством, разыграть его и пожертвовать, чтобы заплатить обе дополнительные стоимости Безжалостного Избавления.

* Когда вы начинаете разыгрывать Безжалостное Избавление, ни один игрок не сможет ничего сделать, пока вы не закончите. В частности, оппоненты не смогут убрать существо, которое вы решили пожертвовать.

* Чтобы разыграть Безжалостное Избавление, вы должны выбрать целями ровно два существа. Однако одной из целей может быть существо, которое вы собираетесь пожертвовать, чтобы оплатить стоимость Безжалостного Избавления.

* Если одно из целевых существ становится нелегальной целью, то второе все равно получает -13/-13 до конца хода.

* Вы не можете дважды выбрать целью одно существо, чтобы дать ему -26/-26.

Безобидный Подарок

{2} {R}

Волшебство

Целевой оппонент получает контроль над целевым перманентом под вашим контролем.

* Оппонент не сможет отказаться от вашего щедрого дара.

Бескорыстный Дух

{1} {W}

Существо — Дух Священник

2/1

Полет

Пожертвуйте Бескорыстного Духа: существа под вашим контролем получают Неразрушимость до конца хода.

* То, какие именно существа попадают под действие последней способности Бескорыстного Духа, определяется в момент разрешения способности. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают Неразрушимость.

Благословенный Союз

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Эскалация {2} *(Оплатите эту стоимость за каждый режим, выбранный после первого.)*

Выберите одно или несколько —

- Целевой игрок получает 4 жизни.
- Разверните не более двух целевых существ.
- Целевой оппонент жертвует атакующее существо.

* Какое из своих атакующих существ пожертвовать выбирает целевой оппонент, а не вы.

* Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

Бруна, Затухающий Светоч

{5}{W}{W}

Легендарное Существо — Ангел Ужас

5/7

Когда вы разыгрываете Бруну, Затухающий Светоч, вы можете вернуть целевую карту существа-Ангела или Человека из вашего кладбища на поле битвы.

Полет, Бдительность

(Соединяется с Гизелой, Сломанным Клинком.)

////

Гизела, Сломанный Клинок

{2}{W}{W}

Легендарное Существо — Ангел Ужас

4/3

Полет, Первый удар, Цепь жизни

В начале вашего заключительного шага, если вы одновременно являетесь владельцем и контролируете Гизелу, Сломанный Клинок и существо с именем Бруна, Затухающий Светоч, изгоните их, затем соедините их в Бризелу, Голос Кошмаров.

////

Бризела, Голос Кошмаров

Легендарное Существо — Эльдрази Ангел

9/10

Полет, Первый удар, Бдительность, Цепь жизни

Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания с конвертированной мана-стоимостью 3 или меньше.

* Увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания эффекты (например, эффекты Эскалации и Явления) не изменяют его конвертированную мана-стоимость. Они не влияют на ограничение на разыгрывание, созданное последней способностью Бризелы.

* Для определения того, равна ли 3 или меньше конвертированная мана-стоимость заклинания с {X} в мана-стоимости, используйте выбранное для X значение. Например, ваш оппонент сможет разыграть Выгорание (заклинание с мана-стоимостью {X}{R}), выбрав для X значение 3, но не 2.

* В игре в формате «Командир» вашим командиром может быть Бруна, Затухающий Светоч или Гизела, Сломанный Клинок, а вторая карта может быть в колоде. Если они соединятся в Бризелу, Голос Кошмаров, то Бризела также будет командиром. Однако если Бризела покинет поле битвы, то в зону командования будет положена только карта, выбранная командиром в начале игры.

Буйный Гуляка

{6}{R}{R}

Существо — Дьявол Ужас

3/4

Стоимость разыгрывания Буйного Гуляки уменьшается на {1} за каждую карту мгновенного заклинания и волшебства на вашем кладбище.

Искусность (Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)

Когда Буйный Гуляка выходит на поле битвы, сбросьте вашу руку, затем возьмите три карты.

* Первая способность Буйного Гуляки может снизить только немаркированную часть мана-стоимости. Она не снижает красную ману.

* Если в момент разрешения последней способности Буйного Гуляки у вас нет карт в руке, то вы просто берете три карты.

Бывалый Рыбак

{2}{U}

Существо — Человек

2/3

{T}: положите две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище. Затем, если на вашем кладбище есть бесцветная карта существа, трансформируйте Бывалого Рыбака.

////

Кошмарный Удильщик

Существо — Эльдрази Рыба

4/5

{6}: существа под контролем ваших оппонентов атакуют в этом ходу, если могут.

* Чтобы Бывалый Рыбак трансформировался, недостаточно просто контролировать его и иметь на своем кладбище бесцветную карту существа. Он трансформируется, только когда разрешается его активируемая способность.

* Если существо, на которое действует эффект Кошмарного Удильщика, не находилось под непрерывным контролем игрока с начала хода, повернуто или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может атаковать, то оно не атакует. Если для того, чтобы то существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий существо игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

Вампириша Клинка Ярости

{1}{R}

Существо — Вампир Берсерк

1/2

Пробивной удар

В начале боя во время вашего хода вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, Вампириша Клинка Ярости получает +3/+0 до конца хода.

* Разрешая срабатывающую способность Вампириши Клинка Ярости, вы не можете сбросить несколько карт, чтобы увеличить бонус.

Верная Смерть

{5}{B}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо. Контролирующий его игрок теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

* Целевое существо уже покинет поле битвы, прежде чем контролирующий его игрок потеряет 2 жизни, а вы получите 2 жизни. Если у него есть какие-то способности, учитывающие получение или потерю жизней, то они не применяются.

* Если существо становится нелегальной целью для Верной Смерти, то игроки не теряют и не получают жизни. Если же существо — легальная цель, но не уничтожено (скорее всего, потому что у него есть Неразрушимость), то контролирующий его игрок все равно потеряет 2 жизни, а вы получите 2 жизни.

Вестник Небельгаста

{2}{U}

Существо — Дух

2/1

Миг (*Вы можете разыграть это заклинание при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания.*)

Полет

Каждый раз, когда Вестник Небельгаста или другой Дух выходит на поле битвы под вашим контролем, поверните целевое существо под контролем оппонента.

* Если Вестник Небельгаста и другой Дух выходят на поле битвы одновременно, то последняя способность Вестника Небельгаста срабатывает по одному разу за каждого.

Вечная Напасть

{3}

Существо — Эльдрази Ужас

3/3

Вы можете разыгрывать Вечную Напасть из изгнания.

Когда Вечная Напасть становится целью заклинания или способности под контролем оппонента, изгоните Вечную Напасть.

* Разыгрывая Вечную Напасть из изгнания, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания и оплатить ее стоимость.

* Срабатывающая способность Вечной Напасти срабатывает, только когда она находится на поле битвы. Например, если Вечная Напасть в стеке стала целью Свертывания, ее способность не сработает.

* Вы изгоняете Вечную Напасть, даже если сделавшее ее целью заклинание или способность отменяется.

Влияние Эмракул

{2} {G} {G}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа-Эльдрази с конвертированной мана-стоимостью не менее 7, возьмите две карты.

* Влияние Эмракул не учитывает, сколько маны вы потратили на заклинание существа-Эльдрази, — важна только его конвертированная мана-стоимость. Снижение стоимости, например, от Явления, не изменит то, срабатывает способность, или нет.

Волдаренская Отверженная

{3} {B} {B}

Существо — Вампир Ужас

3/3

Полет

Пожертвуйте три других существа: трансформируйте Волдаренскую Отверженную.

Бешенство {B} {B} {B} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

/////

Упразднительница Династий

Существо — Эльдрази Вампир

6/5

Полет

Когда это существо трансформируется в Упразднительницу Династий, целевой оппонент жертвует три существа.

* Если у целевого оппонента в момент разрешения срабатывающей способности Упразднительницы Династий под контролем нет трех существ, тот игрок жертвует столько существ, сколько может.

Волчий Прототип

{2}

Артефакт Существо — Волк Конструкция

5/5

Волчий Прототип может атаковать или блокировать, только если у кого-либо из игроков нет карт в руке.

* Ограничение Волчьего Прототипа применяется только в момент выбора атакующих и блокирующих. Если игрок получает карту в руку, после того как Волчий Прототип объявлен атакующим или блокирующим, тот не удаляется из боя.

* Если существо не может атаковать или блокировать, если только вы не вернете перманент в руку, и ваша рука пуста, то вы можете атаковать или блокировать тем существом и Волчьим Прототипом. Так получается, потому что легальность выбранных атакующих и блокирующих проверяется до уплаты стоимости.

Вор Личности

{2}{U}{U}

Существо — Имитатор

0/3

Каждый раз, когда Вор Личности атакует, вы можете изгнать другое целевое не являющееся фишкой существо. Если вы это делаете, Вор Личности становится копией того существа до конца хода. Верните ту изгнанную карту на поле битвы под контролем ее владельца в начале следующего заключительного шага.

* Если у целевого существа есть способность, срабатывающая, когда оно атакует, то когда ее получит Вор Личности, она уже не успеет сработать. То же самое верно, если у какого-либо другого объекта есть способность, срабатывающая, когда атакует существо с определенными характеристиками, а у Вора Личности эти характеристики появляются только после того, как он становится копией.

* Вор Личности копирует напечатанные характеристики целевого существа, а также все действующие на то существо эффекты копирования. Он не копирует другие эффекты, изменившие силу целевого существа, его выносливость, типы, цвет и т. д. Также он не копирует жетоны на целевом существе.

* Если целевое существо является двусторонним или соединенным перманентом, то Вор Личности копирует показанную лицевую сторону. Поскольку Вор Личности не является двусторонней или соединяющей картой, он не сможет трансформироваться и соединяться. Если он копирует соединенный перманент или обратную лицевую сторону двусторонней карты, его конвертированная мана-стоимость равна 0. Изгнанные двусторонние или соединенные карты возвращаются передней лицевой стороной вверх.

* Если целевое существо само копирует перманент, то Вор Личности становится тем, что копирует это существо, со всеми изменениями от того эффекта копирования. Например, если вы выбрали целью Капитана Деревушки, который стал копией Расползающейся Массы, то Вор Личности станет Расползающейся Массой.

* Этот эффект может привести к тому, что Вор Личности перестанет быть существом. Например, если вы выбрали целью ожившего Гидеона Джуру (planeswalker-а со способностью верности, превращающей его в существо), то скопируется только напечатанный текст, а эффект «становится существом» — нет. Вор Личности станет не являющимся существом Гидеоном без жетонов верности, будет удален из боя, а затем отправится на кладбище владельца.

* Этот эффект может сделать Вора Личности копией существа, которое в обычных условиях не может атаковать (например, Волчьим Прототипом или существом со способностью Защитника). Даже в этом случае он продолжит атаковать.

* Не относящиеся к копированию эффекты, уже действующие на Вора Личности, продолжают на него действовать. Например, если Стойкость Дровосека ранее в этом ходу дала Вору Личности +3/+3 и Порчеустойчивость, то после копирования существа у Вора Личности сохранятся эти бонусы.

* Вор Личности все еще будет являться копией существа в начале следующего заключительного шага, когда изгнанная карта вернется. Если у существа есть способность, срабатывающая в начале заключительного шага, то она сработает у Вора Личности, а не у вернувшегося существа.

* Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, 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.

Восстать из Могилы

{4}{B}

Волшебство

Положите целевую карту существа из кладбища на поле битвы под вашим контролем. То существо является черным Зомби в дополнение к своим другим цветам и типам.

* Если целевая карта существа обычно бесцветная, она просто становится черной. Она не будет одновременно черной и бесцветной.

Высвободитель Греха

{2}{W}

Существо — Человек Священник

0/3

Когда Высвободитель Греха выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать другой перманент. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку существа 3/2 бесцветный Эльдрази Ужас.

Буйство — В начале вашего шага поддержки, если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, трансформируйте Высвободителя Греха.

/////

Высвободитель Плоти

Существо — Эльдрази Ужас

3/5

Эльдрази под вашим контролем имеют Бдительность.

{2}, {T}, пожертвуйте не являющееся Эльдрази существо: положите на поле битвы одну фишку существа 3/2 бесцветный Эльдрази Ужас.

* Разрешая первую способность Высвободителя Греха, вы не можете пожертвовать несколько перманентов, чтобы получить несколько фишек Эльдрази Ужас.

Гальванический Обстрел

{R}

Мгновенное заклинание

Гальванический Обстрел наносит X повреждений целевому существу, где X — 2 плюс количество карт с именем Гальванический Обстрел на вашем кладбище.

* Поскольку во время определения значения X Гальванический Обстрел еще находится в стеке, а не на кладбище, он сам не будет добавлен к значению X.

Гевонская Неосвященная

{3}{B}

Существо — Зомби

2/4

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, положите один жетон +1/+1 на Гевонскую Неосвященную.

* Если Гевонская Неосвященная и другое существо под вашим контролем умирают одновременно (например, потому что они оба атаковали или блокировали), то Гевонской Неосвященной не будет на поле битвы в момент разрешения ее срабатывающей способности. Её нельзя спасти жетоном +1/+1, который должен был на ней появиться.

Гнев Нахири

{2} {R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Гнева Нахири сбросьте X карт.

Гнев Нахири наносит повреждения, равные суммарной конвертированной мана-стоимости сброшенных карт, каждому из не более X целевых существ и (или) planeswalker-ов.

* Гнев Нахири учитывает конвертированную мана-стоимость сброшенных карт, в какую бы зону они не попали в результате того, что были сброшены — даже если они больше не находятся на кладбище или вовсе на него не попали (например, из-за Бешенства).

* Повреждения не делятся. Гнев Нахири наносит это количество повреждений каждой из целей.

* Вы не можете несколько раз выбрать целью одно и то же существо или planeswalker-а, чтобы нанести ему больше повреждений.

* Если вы сбрасываете карту с {X} в мана-стоимости, то этот X считается равным 0.

* Если вы разыгрываете Гнев Нахири без уплаты его мана-стоимости, вы все равно выбираете значение X и сбрасываете X карт.

* Если вы копируете Гнев Нахири, то у копии будет то же количество целей, и она нанесет столько же повреждений, сколько исходное заклинание.

Джиза и Геральф

{2} {U} {B}

Легендарное Существо — Человек Чародей

4/4

Когда Джиза и Геральф выходят на поле битвы, положите четыре верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.

Во время каждого из ваших ходов вы можете разыграть одну карту существа-Зомби из вашего кладбища.

* Разыгрывая карту Зомби из кладбища, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания.

* Вы должны уплатить все стоимости, чтобы разыграть карту Зомби. Если у нее есть альтернативная стоимость, вы можете разыграть ее за эту стоимость.

* Как только вы начали разыгрывать карту Зомби, потеря контроля над Джизой и Геральфом уже никак не повлияет на заклинание.

* Если вы уже разыграли одну карту существа-Зомби из вашего кладбища, а потом под вашим контролем в том же ходу оказались новые Джиза и Геральф, то вы в этом же ходу можете разыграть еще одну карту существа-Зомби из кладбища.

* Если карта Зомби попадает на ваше кладбище во время вашей главной фазы и при пустом стеке, то вы сможете разыграть ее, прежде чем кому-либо из игроков представится возможность удалить ее из кладбища.

* Если разыграть карту существа-Зомби из вашего кладбища вам позволяют несколько эффектов — например, Джизы и Геральфа и Karador, Ghost Chieftain, — вы должны объявить, чье разрешение вы используете, когда начинаете разыгрывать заклинание.

* Несмотря на то что карты изображают одних и тех же персонажей, имя «Джиза и Геральф» отличается от имен Ghoulcaller Gisa и Stitcher Geralf. Одновременное наличие у вас под контролем карт «Джиза и Геральф», Ghoulcaller Gisa и Stitcher Geralf не приведет к применению правила легендарности.

Дикарский Союз

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Эскалация {1} (*Оплатите эту стоимость за каждый режим, выбранный после первого.*)

Выберите одно или несколько —

- Существа под контролем целевого игрока получают Пробивной удар до конца хода.
- Дикарский Союз наносит 2 повреждения целевому существу.
- Дикарский Союз наносит 1 повреждение каждому существу под контролем целевого оппонента.

* Определяя, сколько повреждений существо с Пробивным ударом может нанести игроку или planeswalker-у, которого оно атакует, учитывайте уже нанесенные блокирующим существам повреждения. Например: если существо 4/4 с Пробивным ударом блокируется существом 4/4, на котором отмечено 2 повреждения, то вы можете распределить 2 повреждения тому существу и 2 повреждения — защищаемому игроку.

* Если вы выбираете второй и третий режимы, и целевое существо находится под контролем целевого оппонента, то существо получит 2 повреждения, а потом еще 1 — итого 3 повреждения. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо получает повреждения, сработают дважды.

Долгая Дорога Домой

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо. В начале следующего заключительного шага верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца с жетоном +1/+1 на ней.

* Если то существо изгоняется во время заключительного шага, то оно не вернется до заключительного шага в следующем ходу.

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

* Когда существо изгоняется, прикрепленные к нему Ауры отправляются на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Находящиеся на существе жетоны прекращают существование.

* Если таким образом изгоняется двусторонняя карта, то она возвращается передней лицевой стороной вверх. Она получает жетон +1/+1, даже если не является существом.

* Если таким образом изгоняется соединенный перманент, то обе карты вернутся передней лицевой стороной вверх. Каждая из них получит жетон +1/+1.

Драгун Оливии

{1}{B}

Существо — Вампир Берсерк

2/2

Сбросьте карту: Драгун Оливии получает Полет до конца хода.

* Вы можете активировать эту способность несколько раз за ход, даже если у Драгуна Оливии уже есть Полет.

Дракон Зеркальных Крыльев

{3}{R}{R}

Существо — Дракон

4/5

Полет

Каждый раз, когда игрок разыгрывает мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого является только Дракон Зеркальных Крыльев, тот игрок копирует то заклинание за каждое другое существо под своим контролем, которое могло бы быть целью того заклинания. Целью каждой копии является одно из тех разных существ.

* Целями создаваемых копий являются только существа, которые находятся под контролем игрока, контролирующего заклинание. Копии создаются не для всех существ на поле битвы. Существа, ставшие целями копий, могут быть под контролем другого игрока, не контролирующего Дракона Зеркальных Крыльев. Так, если вы разыграете Убийство, выбрав целью Дракона Зеркальных Крыльев вашего оппонента, то Убийство будет скопировано во всех ваших существ, а не существ оппонента.

* Способность срабатывает каждый раз, когда игрок разыгрывает мгновенное заклинание или заклинание волшебства, целью которого является только Дракон Зеркальных Крыльев и никакие другие объекты или игроки.

* Если игрок разыгрывает мгновенное заклинание или заклинание волшебства, у которого несколько целей, но в каждом случае целью выбран Дракон Зеркальных Крыльев, то его способность сработает. Каждая из копий точно так же будет иметь целью только одно из других существ игрока.

* Существа под контролем игрока, которые не могут быть целью изначального заклинания (из-за Пелены, способностей Защиты, ограничений по целям и другим причинам), просто игнорируются способностью Дракона Зеркальных Крыльев. Если у заклинания несколько целей, то существо должно быть легальной целью в каждом из случаев, иначе для него не создается копия.

* Игрок, разыгравший изначальное заклинание, контролирует все копии. Этот игрок выбирает порядок, в котором копии кладутся в стек. Изначальное заклинание окажется в стеке под всеми этими копиями и разрешится последним.

* Созданные этой способностью копии создаются прямо в стеке, так что они не разыгрываются. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний (например, способность самого Дракона Зеркальных Крыльев), не сработают.

* Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копий будет тот же режим. Другой режим выбрать нельзя.

* Если копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Выгорания), то у копий будет то же значение X.

* Контролирующий копию игрок не может оплачивать альтернативные или дополнительные стоимости копии. Однако вызванные оплатой каких-либо альтернативных или дополнительных стоимостей исходного заклинания эффекты копируются, как если бы те же стоимости были оплачены и для копии.

Древо Погибели

{3}{V}

Существо — Растение

0/13

Защитник

{T}: поменяйте количество жизней целевого оппонента с выносливостью Древа Погибели.

* Если на момент разрешения способности Древо Погибели не находится на поле битвы, обмен не состоится и способность не даст эффекта. Таким образом, если активировать способность и в ответ дать Древу Погибели -13/-13, это не приведет к тому, что ваш оппонент проиграет партию.

* Когда способность разрешается, значение выносливости Древа Погибели становится равной бывшему количеству жизней целевого оппонента, а тот игрок получает или теряет количество жизней, необходимое для того, чтобы его количество жизней стало равным бывшему значению выносливости Древа Погибели. Другие эффекты, взаимодействующие с эффектами получения или потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

* Любые изменяющие значение выносливости эффекты, жетоны, Ауры или Снаряжение начнут действовать после того, как значение выносливости Древа Погибели будет установлено в соответствии бывшим количеством жизней игрока. Например, предположим, что Древо Погибели снаряжено Посохом Сектанта (что делает его 2/15), а количество жизней игрока равно 7. После обмена Древо Погибели станет существом 2/9 (его выносливость стала равна 7, а потом изменилась под действием Посоха Сектанта), а количество жизней игрока будет равно 15.

Жажущий Топор

{3}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +4/+0.

В начале вашего заключительного шага, если снаряженное существо не нанесло боевых повреждений существу в этом ходу, пожертвуйте его.

Снарядить {2}

* Если снаряженное существо нанесло боевые повреждения только игроку или planeswalker-у, срабатывающая способность Жажущего Топора работает. То же самое верно, если существо вовсе не нанесло боевых повреждений.

* Срабатывающая способность Жажущего Топора проверяет, наносило ли существо, к которому прикреплен Топор на момент начала вашего заключительного шага, боевые повреждения существу во время этого хода. Не имеет значения, был ли Жажущий Топор прикреплен к нему (или вообще к существу), когда наносились боевые повреждения.

Жрица Кровавого Зала

{2}{B}{R}

Существо — Вампир Священник

4/4

Каждый раз, когда Жрица Кровавого Зала выходит на поле битвы или атакует, если у вас нет карт в руке, то Жрица Кровавого Зала наносит 2 повреждения целевому существу или игроку.

Бешенство {1}{B}{R} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваши кладбище.)*

* Срабатывающая способность срабатывает и тогда, когда Жрица Кровавого Зала выходит на поле битвы, и каждый раз, когда она атакует. Вы не можете выбрать что-то одно.

* Если в момент наступления условий для срабатывания способности у вас в руке есть карты, способность Жрицы Кровавого Зала не работает, даже если сразу после этого вы сможете избавиться от карт. Если у вас есть карты в руке в момент разрешения способности, способность не производит эффекта. Повреждения никому не наносятся.

Жрица-Сигардианка

{1} {W}

Существо — Человек Священник

1/2

{1}, {T}: поверните целевое существо, не являющееся Человеком.

* Существо-Человек, у которого есть другие типы существа, например, Человек Вервольф, все еще является Человеком.

Жуткая Эволюция

{1} {G} {G}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Жуткой Эволюции пожертвуйте существо.

Найдите в вашей библиотеке карту существа с конвертированной мана-стоимостью X или меньше, где X — 2 плюс конвертированная мана-стоимость пожертвованного существа. Положите ту карту на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку. Изгоните Жуткую Эволюцию.

* Пожертвование существа является частью стоимости Жуткой Эволюции. Вы не можете жертвовать дополнительные существа, чтобы найти больше карт существ, и не можете разыграть Жуткую Эволюцию, если под вашим контролем нет существ.

* Когда вы начинаете разыгрывать Жуткую Эволюцию, ни один игрок не сможет ничего сделать, пока вы не закончите. В частности, оппоненты не смогут убрать существо, которое вы решили пожертвовать.

* Конвертированная мана-стоимость существа определяется исключительно символами маны, напечатанными в его правом верхнем углу (если только существо не является обратной лицевой стороной двусторонней карты, соединенным перманентом или копией чего-либо еще; см. далее). Если в мана-стоимости есть {X}, X считается равным 0. Если это карта с одной лицевой стороной без символов маны в правом верхнем углу (например, потому что это оживленная земля), то ее конвертированная мана-стоимость равна 0. Не принимайте в расчет никакие альтернативные или дополнительные стоимости (такие, как стоимость Усилителя), которые были оплачены при разыгрывании существа.

* Фишка, не являющаяся копией другого перманента, имеет конвертированную мана-стоимость 0. Фишка, являющаяся копией, или существо, ставшее копией другого перманента, имеет конвертированную мана-стоимость копируемого объекта.

* Конвертированная мана-стоимость перманента, являющегося двусторонней картой, находящейся обратной лицевой стороной вверх, равна конвертированной мана-стоимости его передней лицевой стороны. Конвертированная мана-стоимость соединенного перманента равна сумме конвертированных мана-стоимостей его передних лицевых сторон. Существо, являющееся копией обратной лицевой стороны двусторонней карты или соединенного перманента, имеет конвертированную мана-стоимость 0.

* Если в мана-стоимости находящейся в библиотеке карты есть {X}, то он считается равным 0. В том случае, если вы найдете такую карту, вы не сможете потратить ману на {X}.

Задавить Конем

{R} {W}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое блокирующее существо. Существа, которые были заблокированы тем существом в этом бою, получают Пробивной удар до конца хода.

* Атакующие существа, которых блокировало уничтоженное существо, остаются заблокированными (даже если больше их не блокировало ни одно другое существо). Если атакующее существо с Пробивным ударом не заблокировано ни одним существом, оно нанесет все свои боевые повреждения защищаемому игроку или planeswalker-у.

* В некоторых редких случаях блокирующее существо не было объявлено блокирующим в этом бою (например, оно вышло на поле битвы блокирующим). В таком случае атакующие существа, которых оно блокировало, не получают Пробивной удар, несмотря на то что блокирующее существо будет уничтожено.

Инвентаризация

{1}{U}

Волшебство

Возьмите карту, затем возьмите количество карт, равное количеству карт с именем Инвентаризация на вашем кладбище.

* Поскольку Инвентаризация во время разрешения находится в стеке, карта этого заклинания еще не появится на вашем кладбище и не повлияет на количество взятых карт.

Испепеляющий Поток

{1}{R}

Волшебство

Испепеляющий Поток наносит 3 повреждения целевому существу или игроку. Если существо, которому таким образом были нанесены повреждения, должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Получившее повреждения существо будет изгнано, если оно должно умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно от нанесенных Испепеляющим Поток повреждений.

Исполн с Кладбища Кораблей

{9}

Существо — Эльдрази Краб

5/7

Миг (*Вы можете разыграть это заклинание при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания.*)

Явление {7}{U} (*Вы можете разыграть это заклинание, пожертвовав существо и оплатив стоимость Явления, уменьшенную на конвертированную мана-стоимость того существа.*)

Исполн с Кладбища Кораблей имеет Порчеустойчивость при условии, что он вышел на поле битвы в этом ходу.

* В том ходу, в котором Исполн с Кладбища Кораблей вышел на поле битвы, не существует такого момента, когда у него не было бы Порчеустойчивости. Оппонент сможет выбрать его целью не раньше шага поддержки в следующем ходу.

Истребитель Провинций

{10}

Существо — Эльдрази Вепрь

7/7

Явление {6}{G}{G}{G} (*Вы можете разыграть это заклинание, пожертвовав существо и оплатив стоимость Явления, уменьшенную на конвертированную мана-стоимость того существа.*)

Когда вы разыгрываете Истребителя Провинций, существа под вашим контролем получают +2/+2 и Пробивной удар до конца хода.

Пробивной удар, Ускорение

* То, какие именно существа попадают под действие срабатывающей способности, определяется в момент ее разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +2/+2 и Пробивной удар.

* Срабатывающая способность разрешается до того, как Истребитель Провинций выходит на поле битвы, так что сам он не получает +2/+2 от своей способности.

Ишкана, Вдова с Могильника

{4} {G}

Легендарное Существо — Паук

3/5

Захват

Буйство — Когда Ишкана, Вдова с Могильника выходит на поле битвы, если среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, положите на поле битвы три фишки существа 1/2 зеленый Паук с Захватом.

{6} {B}: целевой оппонент теряет 1 жизнь за каждого Паука под вашим контролем.

* Количество Пауков под вашим контролем проверяется только в момент разрешения последней способности Ишканы. Эта способность посчитает и саму Ишкану, если та в этот момент находится на поле битвы.

Кессигский Охотник

{G}

Существо — Вервольф Ужас

2/1

{4} {G}: трансформируйте Кессигского Охотника.

////

Перекрученный Хищник

Существо — Эльдрази Вервольф

4/4

Перекрученный Хищник не может быть заблокирован более чем одним существом.

* Если Перекрученный Хищник получает Угрозу, то его нельзя будет блокировать только одним существом и нельзя будет блокировать более чем одним существом — то есть, просто нельзя будет блокировать.

Кладбищенский Набор

{1} {B}

Волшебство

Верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку. Если это карта Зомби, возьмите карту.

* Если вы выбираете целью карту Зомби на вашем кладбище, то взятие карты становится приятным дополнением. Оно не заменяет возвращение карты Зомби в руку.

Клятва Лилианы

{2} {B}

Легендарные Чары

Когда Клятва Лилианы выходит на поле битвы, каждый оппонент жертвует существо.

В начале каждого заключительного шага, если во время этого хода на поле битвы под вашим контролем вышел planeswalker, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

* Последняя способность Клятвы Лилианы срабатывает, даже если вышедший на поле битвы под вашим контролем planeswalker уже не находится на поле битвы, не находится под вашим контролем или не

является planeswalker-ом. Также она срабатывает, если Клятвы Лилианы не было на поле битвы, когда выходил planeswalker.

* Последняя способность срабатывает только один раз за ход, даже если на поле битвы под вашим контролем вышло несколько planeswalker-ов.

* Клятва Лилианы является легендарной, как и все предыдущие клятвы из выпуска *«Клятва Стражей»*. Если вы уже контролируете Клятву Лилианы, то можете разыграть вторую Клятву Лилианы, чтобы воспользоваться связанной с выходом на поле битвы способностью. Клятва выйдет на поле битвы, и ее первая способность сработает. После этого вы выберете одну Клятву и оставите ее, а вторая отправится на ваше кладбище.

Крестоносец Марковых

{4}{B}

Существо — Вампир Рыцарь

4/3

Цепь жизни

Крестоносец Марковых имеет Ускорение, пока вы контролируете другого Вампира.

* Если Крестоносец Марковых теряет Ускорение до шага объявления атакующих в том ходу, когда он вышел на поле битвы, то он не сможет атаковать. После того как вы атаковали Крестоносцем Марковых, он не покинет бой, потеряв Ускорение.

Кровавый Терн

{2}{G}

Существо — Растение Элементаль

2/3

Каждый раз, когда вы жертвуете другой перманент, положите один жетон +1/+1 на Кровавый Терн.

* Способность Кровавого Терна не дает вам разрешения жертвовать перманенты. Для этого вам понадобится другой эффект, предписывающий или позволяющий это сделать.

* Если вы жертвуете перманент в качестве оплаты части стоимости заклинания или активируемой способности, то способность Кровавого Терна разрешится до того заклинания или способности.

Лечебница Гайерской Полосы

Легендарная Земля

{T}: добавьте {C} в ваше хранилище маны.

{2}, {T}: каждый игрок берет карту, затем сбрасывает карту.

* Когда вы активируете последнюю способность Лечебницы Гайерской Полосы, то сначала каждый игрок берет одну карту. Затем тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает карту из своей руки и откладывает ее в сторону, не показывая. Каждый игрок по порядку очередности ходов делает то же самое. После этого все отложенные в сторону карты сбрасываются одновременно.

* Если несколько игроков одновременно сбрасывают карты с Бешенством, то первым свои способности Бешенства помещает в стек тот игрок, чей ход идет в данный момент. Затем это делают другие игроки по порядку очередности ходов. Первой разрешается способность, попавшая в стек последней, и разыгранное таким образом заклинание разрешится до того, как разрешится следующая способность Бешенства.

Лилиана, Последняя Надежда

{1}{B}{B}

Planeswalker — Лилиана

3

+1: не более чем одно целевое существо получает -2/-1 до вашего следующего хода.

-2: положите две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище, затем вы можете вернуть карту существа из вашего кладбища в вашу руку.

-7: вы получаете эмблему со способностью «В начале вашего заключительного шага положите на поле битвы X фишек существа 2/2 черный Зомби, где X равен двум плюс количеству Зомби под вашим контролем».

* Вы можете активировать первую способность Лилианы, не выбрав целей, просто чтобы добавить ей один жетон верности.

* Вторая способность Лилианы не делает целью карту, которую возвращает в руку. Положив две верхние карты из вашей библиотеки на ваше кладбище, вы можете выбрать любую из находящихся там карт существ.

* Если во время разрешения срабатывающей способности эмблемы Лилианы у вас под контролем нет Зомби, вы получите две фишки Зомби.

Лишить Основания

{1} {U}

Мгновенное заклинание

Верните целевое заклинание или существо в руку его владельца.

* Лишить Основания может вернуть в руку заклинание, которое не может быть отменено. Заклинание не разрешится.

* Заклинание, являющееся копией, прекращает существование после возвращения в руку владельца как действие, вызванное состоянием. Его нельзя разыграть, и оно не считается «картой» в руке игрока.

Лунная Темница

{2} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо, землю или planeswalker-а

Зачарованный перманент является бесцветной землей со способностью «{T}: добавьте {C} в ваше хранилище маны» и теряет все другие типы карты и способности.

* Когда перманент становится зачарованным, Лунная Темница заставляет его потерять все способности, кроме указанной мана-способности. Любые способности, которые перманент получит после этого, будут работать нормально.

* Перманент сохраняет все супертипы, бывшие у него до этого. Так, если Лунная Темница зачаровывает легендарный перманент, тот перманент продолжит быть легендарным.

* Если зачарованный перманент является землей и имеет типы земли, он сохраняет эти типы, но теряет присущие им мана-способности. Например, зачарованная Лунной Темницей Равнина остается Равниной, но вы не можете повернуть ее, чтобы получить {W}. Она дает только {C}.

* Если вы повернете зачарованного Лунной Темницей planeswalker-а и получите ману, а потом удалите с него Лунную Темницу, то сможете активировать способность верности этого planeswalker-а, несмотря на то что он повернут.

* То, что перманент становится землей, может привести к тому, что другие Ауры окажутся нелегально к нему прикреплены. Такие Ауры отправятся на кладбище владельца, а любое прикрепленное к земле

Снаряжение открепляется и остается на поле битвы. Жетоны останутся на земле, даже если ничего не будут делать.

Любопытный Гомункул

{1}{U}

Существо — Гомункул

1/1

{T}: добавьте {C} в ваше хранилище маны. Потратьте эту ману только на разыгрывание мгновенного заклинания и заклинания волшебства.

В начале вашего шага поддержки, если на вашем кладбище есть не менее трех карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, трансформируйте Любопытного Гомункула.

////

Ненасытный Читатель

Существо — Эльдрази Гомункул

3/4

Искусность *(Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.)*

Разыгрываемые вами мгновенные заклинания и заклинания волшебства стоят на {1} меньше.

* Если в начале вашего шага поддержки у вас на кладбище недостаточно карт мгновенных заклинаний и (или) волшебства, то последняя способность Любопытного Гомункула не срабатывает. Если карт недостаточно в момент разрешения способности, то способность не производит эффекта.

* Ману, полученную от первой способности Любопытного Гомункула, можно потратить на разыгрывание заклинания с немаркированной маной в дополнительной стоимости, например, на Заемную Злобу с обоими режимами. Ее нельзя тратить на оплату стоимости во время разрешения заклинания, например, когда Свертывание предлагает игроку заплатить дополнительную ману.

* Способности, снижающие стоимость заклинаний, применяются после способностей, увеличивающих стоимость. Например, разыгрывание Заемной Злобы с обоими режимами, если у вас под контролем есть Ненасытный Читатель.

* Если в мана-стоимости мгновенного заклинания или заклинания волшебства есть {X}, то вы сначала выбираете значение для X, а затем снижаете стоимость на {1}. Например, разыгрывание Темного Спасения с X, равным 2, при Ненасытном Читателе у вас под контролем стоит {3}{B}.

* Если активировать мана-способность Любопытного Гомункула в ответ на его срабатывающую способность, то ту ману можно потратить на разыгрывание мгновенного заклинания во время вашего шага поддержки, после того как существо уже трансформируется в Ненасытного Читателя. Если не потратить ману, то она исчезнет из хранилища маны до начала вашего шага взятия карты, так что использовать ее на разыгрывание взятой карты или заклинания волшебства не получится.

Мантия Лунарха

{1}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+2 и имеет способность «{1}, пожертвуйте перманент: это существо получает Полет до конца хода».

* Активировать способность Мантии Лунарха может только игрок, контролирующий зачарованное существо.

* Вы можете активировать способность, которую Мантия Лунарха дает вашему зачарованному существу, пожертвовав любой перманент, в том числе Мантию Лунарха или само зачарованное существо.

Могильный Освободитель

{B}

Существо — Зомби

1/1

{1}{B}, {T}, сбросьте карту: положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

Поверните трех повернутых Зомби под вашим контролем: вы берете карту и теряете 1 жизнь.

* Чтобы оплатить стоимость второй активируемой способности Могильного Освободителя, вы можете повернуть любых трех повернутых Зомби под вашим контролем, даже таких, которые не находились под вашим непрерывным контролем с начала вашего последнего хода. Это включает и самого Могильного Освободителя.

Мольба из Слепой Вечности

{2}{U}

Волшебство

Вы можете выбрать принадлежащую вам карту Эльдрази вне игры или в изгнании, показать ту карту и положить ее в вашу руку.

* 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.

* Изгнанная рубашкой вверх карта не имеет характеристик. Вы не можете ее выбрать, даже если можете ее смотреть.

* Картами Эльдрази являются карты с подтипом «Эльдрази». Не являющиеся существами карты с Лишением из блока «Битва за Зендикар» выполнены в тематике Эльдрази, но не являются картами Эльдрази.

Нападение на Добычу

{G}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом не под вашим контролем.

* Если одна или обе цели к моменту разрешения Нападения на Добычу становятся нелегальными, ни одно из существ не нанесет и не получит повреждений.

Ненасытные Обжоры

{2}{R}{R}

Существо — Вампир Берсерк

5/3

Ненасытные Обжоры атакуют в каждом бою, если могут.

Бешенство {3}{R} (Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваши кладбище.)

* Если Ненасытные Обжоры не находились под вашим непрерывным контролем с начала хода, повернуты или находятся под действием заклинания или способности, гласящих, что они не могут атаковать, то они не атакуют. Если для того, чтобы они атаковали, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае Ненасытные Обжоры не обязаны атаковать.

Несломленная Вера

{3}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Несломленная Вера выходит на поле битвы, изгоните целевое существо под контролем оппонента до тех пор, пока Несломленная Вера не покинет поле битвы.

Зачарованное существо получает +2/+2.

* Если Несломленная Вера покидает поле битвы до того, как ее срабатывающая способность разрешается, целевое 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 перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.

* Если изгоняется фишка, она прекращает существование. Фишка не возвращается на поле битвы.

* Изгнанная карта возвращается на поле битвы сразу же после того, как Несломленная Вера покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием. Однако если существо, которое зачаровывает Несломленная Вера, покидает поле битвы, то сама Несломленная Вера не покинет поле битвы, пока не будут проверены действия, вызванные состоянием.

* Если владелец Несломленной Веры покидает партию в игре с участием более двух игроков, то изгнанная карта возвращается на поле битвы. Поскольку одноразовый эффект, возвращающий карту, не является использующей стек способностью, он не прекращает существование вместе с находящимися в стеке заклинаниями и способностями покидающего партию игрока.

Нефалийская Академия

Земля

Если заклинание или способность под контролем оппонента заставляет вас сбросить карту, вы можете показать ту карту и положить ее на верх вашей библиотеки, вместо того чтобы класть куда-либо еще.

{T}: добавьте {C} в ваше хранилище маны.

* В игре **Magic** карты сбрасываются только из руки игрока. Если какой-либо эффект помещает карты из библиотеки игрока на его кладбище, то это не считается сбрасыванием.

* Когда вы применяете эффект Нефалийской Академии, карта все равно считается сброшенной. Сработают все способности, срабатывающие, когда сбрасывается карта.

* Если заклинание или способность под контролем оппонента заставляет вас сделать выбор, и вы выбираете сбросить карту, способность Нефалийской Академии применяется.

* Если вы сбрасываете карту с Бешенством, то выбираете: изгнать ее или положить на верх вашей библиотеки. Если вы решаете положить карту на верх библиотеки, то не можете разыграть ее, используя Бешенство.

Нечестивый Посланник

{2}{G}

Существо — Человек Ужас

1/1

Когда Нечестивый Посланник выходит на поле битвы, посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту существа и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в любом порядке.

Когда вы жертвуете Нечестивого Посланника при разыгрывании заклинания с Явлением, положите на поле битвы одну фишку существа 3/2 бесцветный Эльдрази Ужас.

* Последняя способность Нечестивого Посланника срабатывает, если вы жертвуете его при разыгрывании заклинания с Явлением по любой причине, причем вне зависимости от того, разыгрываете ли вы заклинание за его стоимость Явления, или нет. Например, если вы жертвуете его для активации способности Ashnod's Altar (Алтаря Ашнод) при разыгрывании Истребителя Провинций за {10}, его способность сработает.

Ниблис Мороза

{2}{U}{U}

Существо — Дух

3/3

Полет

Искусность (*Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода.*)

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, поверните целевое существо под контролем оппонента. То существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Если несколько эффектов гласят, что существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока, то все эти эффекты применяются во время одного шага разворота. Например, если вы разыграли два мгновенных заклинания во время одного хода и дважды сделали одно и то же существо целью способности Ниблиса Мороза, то это существо пропустит без разворота только один шаг разворота.

Одержимый Мертвец

{3}{B}

Существо — Зомби

2/2

Когда Одержимый Мертвец выходит на поле битвы, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом.

{1}{B}, сбросьте две карты: верните Одержимого Мертвеца из вашего кладбища на поле битвы повернутым.

* Последнюю способность Одержимого Мертвеца можно активировать, только пока он находится на вашем кладбище.

Одинокий Всадник

{1}{W}

Существо — Человек Рыцарь

1/1

Первый удар, Цепь жизни

В начале заключительного шага, если в этом ходу вы получили не менее 3 жизней, трансформируйте Одинокого Всадника.

////

Сплетенная Воедино Тварь

Существо — Эльдрази Ужас

4/4

Первый удар, Пробивной удар, Цепь жизни

* Последняя способность Одинокого Всадника срабатывает, даже если его не было на поле битвы, когда вы получали жизни в этом ходу.

* Способность Одинокого Всадника проверяет, сколько жизней вы получили в этом ходу, а не разницу в количестве жизней между началом заключительного шага и началом хода. Например, если вы получили 4 жизни, а затем потеряли 7 жизней за ход, она сработает.

* Вы должны получить жизни до того, как начинается ваш заключительный шаг. Последняя способность Одинокого Всадника не сработает, если это не так, даже если в начале заключительного шага срабатывает другая способность, дающая вам жизни.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» события, заставляющие игроков получать жизни, действуют на каждого игрока отдельно, несмотря на то что жизни в итоге получает команда. Например, если существа с Цепью жизни вашего напарника нанесли 5 повреждений, то жизни получил ваш напарник, а не вы, и последняя способность Одинокого Всадника не сработает.

Осколки Рассудка

{2} {R}

Волшебство

Верните не более одной целевой карты мгновенного заклинания и не более одной целевой карты волшебства из вашего кладбища в вашу руку, затем сбросьте карту. Изгоните Осколки Рассудка.

* Вы можете сбросить одну из тех карт, что вернули в руку. Если у вас нет других карт в руке, то вам придется сбросить одну из возвращенных в руку карт.

* Вы можете разыграть Осколки Рассудка, выбрав для них всего одну цель. Если вы просто хотите сбросить карту, то можете разыграть их без целей.

* Если вы выбрали целями две карты, и одна из них становится нелегальной целью, то вы возвращаете в руку другую, сбрасываете карту и изгоняете Осколки Рассудка. Если все выбранные целями карты становятся нелегальными, то Осколки Рассудка отменяются, и вы не сбрасываете карту и не изгоняете заклинание.

Отборный Боец Лилианы

{2} {B}

Существо — Зомби

1/1

Отборный Боец Лилианы получает +1/+1 за каждую карту существа на вашем кладбище.

* Способность применяется, только пока Отборный Боец Лилианы находится на поле битвы.

Отделитель Душ

{3}

Артефакт

{5}, {T}, пожертвуйте Отделитель Душ: изгоните целевую карту существа из вашего кладбища. Положите на поле битвы фишку, являющуюся копией той карты, но при этом являющуюся 1/1 Духом в дополнение к своим другим типам, и у нее есть Полет. Положите на поле битвы одну фишку существа черный Зомби с силой, равной силе той карты, и выносливостью, равной выносливости той карты.

* Если вы копируете двустороннюю карту существа, то фишка Духа не сможет трансформироваться.

* Если в мана-стоимости скопированной карты существа есть {X}, то этот X считается равным 0.

* Любые способности скопированной карты существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка Духа выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности карты существа, гласящие: «при выходе [этого существа] на поле битвы» или «[это существо] выходит на поле битвы с».

* У фишки Духа будет цвет и мана-стоимость исходной карты (а соответственно, и конвертированная мана-стоимость). У фишки Зомби конвертированная мана-стоимость равна 0.

* Способности, определяющие значения силы и выносливости существа, применяются, пока та карта находится на вашем кладбище, а способности, прибавляющие или отнимающие от этих значений — нет. Например, способность Ведуньи Древнего Знания будет применяться для определения силы и выносливости фишки Зомби, а способность Отборного Бойца Лилианы — не будет.

* Если у скопированной карты существа есть способность, определяющая его силу и выносливость (как, например, у Ведуньи Древнего Знания), то у фишки Духа все равно будет базовая сила и выносливость 1/1.

* Значения силы и выносливости фишки Зомби устанавливаются при ее создании на основе значений у карты в последний момент ее пребывания на вашем кладбище. Они не меняются, если меняется сила и выносливость у изгнанной карты.

* Фишка Духа появится на поле битвы до того, как на поле битвы выйдет фишка Зомби.

Отразить Мерзость

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу не являющимися Человеком источниками.

* Источники с типами существа, не включающими тип существа «Человек», и источники, не имеющие типа существа вовсе, — это не являющиеся Человеком источники. Если источник — существо-Человек, у которого есть другие типы существа, например, Человек Вервольф, то этот источник является Человеком.

* Если заклинание или способность заставляет нанести повреждения, то указывается, какой объект наносит повреждения. Наносящий повреждения объект может отличаться от самого заклинания.

Плетун Молний

{2}{R}

Существо — Человек Шаман

1/4

Захват

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, Плетун Молний наносит 1 повреждение целевому существу под контролем оппонента.

* Срабатывающая способность Плетуна Молний разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание, но после того как выбраны цели для того заклинания.

Поворот в Сторону

{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание, целью которого является перманент под вашим контролем.

* Поворот в Сторону может сделать целью заклинание с несколькими целями, если хотя бы одной целью того заклинания является перманент под вашим контролем.

Под Волны

{2}{U}

Волшебство

Верните целевое существо в руку его владельца.

Возьмите карту.

* Если выбранное целью существо становится нелегальной целью до разрешения заклинания Под Волны, то вы не возьмете карту.

Поиски в Лаборатории

{4}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Буйство — Разыгрывание Поисков в Лаборатории стоит на {2} меньше, если на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт.

Возьмите три карты.

* Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть Поиски в Лаборатории из вашего кладбища, посчитайте количество типов карт у вас на кладбище, после того как переместите Поиски в Лаборатории из кладбища в стек. Если эффект Буйства больше не применяется, то за разыгрывание придется заплатить {4}{U}{U}.

Полночные Мародеры

{4}{B}

Существо — Человек Бродяга

3/3

Когда Полночные Мародеры выходят на поле битвы, вы можете вернуть целевую карту существа с конвертированной мана-стоимостью 3 или меньше из вашего кладбища в вашу руку.

(Соединяется с Крысами с Могильника.)

/////

Крысы с Могильника

{1}{B}

Существо — Крыса

2/1

В начале боя во время вашего хода, если вы одновременно являетесь владельцем и контролируете Крыс с Могильника и существо с именем Полночные Мародеры, изгоните их, затем соедините их в Верещащую Кучу.

/////

Верещащая Куча

Существо — Эльдрази Ужас

5/6

Ускорение

Угроза (Это существо не может быть заблокировано менее чем двумя существами.)

Когда Верещащая Куча выходит на поле битвы, другие существа под вашим контролем получают +1/+0 и Угрозу до конца хода.

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

* То, какие именно существа попадают под действие срабатывающей способности Верещащей Кучи, определяется в момент разрешения способности. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+0 и Угрозу.

Поход Возмездия

{3}{W}{B}

Чары

Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует, защищающийся игрок теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

* Если существо атакует planeswalker-а, то защищающимся является контролирующий этого planeswalker-а игрок.

* В игре с участием более двух игроков каждая сработавшая способность действует только на одного защищающегося игрока. Например, если вы атакуете двумя существами игрока А и двумя существами игрока Б, то каждый из этих игроков потеряет по 2 жизни, а не по 4.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» срабатывающая способность Похода Возмездия заставляет одного защищающегося игрока по вашему выбору потерять 1 жизнь. Команда не теряет 2 жизни.

Преодоление Прошлого

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Положите три верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище, затем вы можете вернуть карту существа или земли из вашего кладбища в вашу руку.

* Преодоление Прошлого не делает целью карту, которую возвращает в руку. Положив три верхние карты вашей библиотеки на кладбище, вы можете выбрать любую из находящихся там карт существ или земель.

Преподаватель Совершенства

{3}{U}{U}

Существо — Насекомое Ужас

5/4

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 синий Человек Чародей. Затем, если вы контролируете не менее трех Чародеев, трансформируйте Преподавателя Совершенства.

/////

Заключительная Стадия

Существо — Эльдрази Насекомое

6/5

Полет

Чародеи под вашим контролем получают +2/+1 и имеют Полет.

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 синий Человек Чародей.

* Чтобы Преподаватель Совершенства трансформировался, недостаточно просто контролировать его и не менее трех Чародеев. Он трансформируется, только когда разрешается его способность, срабатывающая после того как вы разыграли мгновенное заклинание или заклинание волшебства.

* Срабатывающая способность Преподавателя Совершенства разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. То же самое верно и для срабатывающей способности Заклучительной Стадии.

* Когда Преподаватель Совершенства трансформируется в Заклучительную Стадию, находящееся в стеке мгновенное заклинание или заклинание волшебства не вызывает срабатывания срабатывающей способности Заклучительной Стадии.

* Все Чародеи под вашим контролем получают +2/+1 и имеют Полет, а не только созданные Преподавателем Совершенства или Заклучительной Стадией.

Привой Сшивателя

{1}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +3/+3.

Каждый раз, когда снаряженное существо атакует, оно не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Каждый раз, когда Привой Сшивателя открепляется от перманента, пожертвуйте тот перманент.

Снарядить {2}

* Если несколько эффектов гласят, что существо не разворачивается во время вашего следующего шага разворота, то все эти эффекты применяются во время одного шага разворота. Например, если атаковало существо, снаряженное двумя Привоями Сшивателя, то оно не сможет развернуться только во время одного шага разворота.

* Привой Сшивателя открепляется от снаряженного существа, если вы снаряжаете им новое существо, если Привой Сшивателя покидает поле битвы, если снаряженное существо прекращает быть существом, или если Привой Сшивателя перестает быть Снаряжением. (Кроме того, он открепляется, если снаряженное существо покидает поле битвы, но в этом случае срабатывающая способность ничего не сделает.)

* Если последняя срабатывающая способность Привоя Сшивателя срабатывает, но к моменту ее разрешения вы не контролируете перманент, от которого открепился Привой (например, над перманентом получил контроль другой игрок), то вы не сможете его пожертвовать.

Призрак Одинокого Бдения

{1}{W}

Существо — Дух Священник

2/3

Защитник, Полет

Буйство — Призрак Одинокого Бдения может атаковать, как будто у него нет способности Защитника, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт.

* Когда вы уже атаковали Призраком Одинокого Бдения, снижение количества типов карт на вашем кладбище не удалит его из боя.

Провидение

{5}{W}{W}

Волшебство

Вы можете показать эту карту из вашей начальной руки. Если вы это делаете, то в начале первого шага поддержки ваше количество жизней становится равным 26.

Ваше количество жизней становится равным 26.

* Чтобы количество жизней у игрока приняло значение 26, тот игрок получает или теряет соответствующее количество жизней. Например, если количество ваших жизней по время разрешения Провидения равно 4, то вы получите 22 жизни, а если оно равно 40, то вы потеряете 14 жизней. Другие карты, взаимодействующие с эффектами получения или потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

* «Начальная рука» игрока — это рука, которая остается у игрока, после того как все игроки сделали пересдачи и «предсказали», если это применимо. Если у игроков есть в руке карты, позволяющие совершить какие-либо действия из начальной руки, то игрок, делающий первых ход, выполняет эти действия в любом порядке, а затем их выполняют другие игроки по порядку очередности ходов. Затем начинается первый ход.

* Если вы покажете несколько экземпляров Провидения из вашей начальной руки, то это не сделает ваше количество жизней равным 32 или любому другому значению, отличному от 26.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» Провидение делает количество жизней команды равным 26, но получаете или теряете жизни только вы. (Начальное количество жизней каждой команды в партии в формате «Двухголовый гигант» обычно равно 30.)

Проводник Бурь

{2}{R}

Существо — Вервольф Ужас

2/3

Каждый раз, когда Проводник Бурь атакует, добавьте {R} в ваше хранилище маны в начале вашей следующей главной фазы в этом ходу.

{3}{R}{R}: трансформируйте Проводника Бурь.

////

Проводник Эмракул

Существо — Эльдрази Вервольф

5/4

Каждый раз, когда Проводник Эмракул атакует, добавьте {C}{C} в ваше хранилище маны в начале вашей следующей главной фазы в этом ходу.

* Вы добавляете ману в хранилище маны в начале вашей следующей главной фазы вне зависимости от того, находится ли еще на поле битвы Проводник Бурь или Проводник Эмракул.

* Если Проводник Бурь атакует, и позже во время боя вы трансформируете его в Проводника Эмракул, то вы добавляете в ваше хранилище маны {R}, а не {C}{C} и не {C}{C}{R}.

Променять Мудрость

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Не более двух целевых существ получают по +1/+0 и Первый удар до конца хода.

Бешенство {1}{R} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

* Вы не можете дважды выбрать целью одно существо, чтобы дать ему +2/+0.

Пронзительный Завыватель

{2}{G}

Существо — Вервольф Ужас

3/1

Существа с силой меньше силы Пронзительного Завывателя не могут его блокировать.

{5}{G}: трансформируйте Пронзительного Завывателя.

////

Воющий Хор

Существо — Эльдрази Вервольф

3/5

Существа с силой меньше силы Воющего Хора не могут его блокировать.

Каждый раз, когда Воющий Хор наносит боевые повреждения игроку, положите на поле битвы одну фишку существа 3/2 бесцветный Эльдрази Ужас.

* Значения силы блокирующего существа и Пронзительного Завывателя сравниваются только в момент выбора блокирующих. Изменение значения силы любого из существ после этого не приведет к тому, что Пронзительный Завыватель перестанет быть заблокированным. То же самое верно для Воющего Хора.

Проповедник Эмракул

{2}{G}

Существо — Человек Ужас

3/2

{T}, пожертвуйте Проповедника Эмракул и любое количество других не являющихся Эльдрази существ: положите на поле битвы одну фишку существа 3/2 бесцветный Эльдрази Ужас за каждое существо, пожертвованное таким образом.

* Вы можете решить не жертвовать таким образом другие не являющиеся Эльдрази существа. Способность Проповедника Эмракул считает и его самого, так что вы получите одну фишку Эльдрази Ужас.

Прорыв Иного Мира

{R}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +1/+0 до конца хода. Когда то существо умирает в этом ходу, положите на поле битвы одну фишку существа 3/2 бесцветный Эльдрази Ужас.

* Если целевое существо не умирает в этом ходу, то отложенная срабатывающая способность просто не срабатывает.

* Если целевое существо умирает до того, как разрешится Прорыв Иного Мира, заклинание отменяется. Вы не получите фишку Эльдрази Ужаса.

Пугало на Привидениях

{4}

Артефакт Существо — Пугало

4/4

Разыгрываемые вами заклинания существ стоят на {1} больше.

* Способность Пугала на Привидениях применяется к заклинаниям существ, даже если вы разыгрываете их за альтернативную стоимость (например, стоимость Явления). Если вы разыгрываете заклинание существа без уплаты его мана-стоимости, вам все равно придется заплатить {1}.

* Способности, снижающие стоимость заклинаний, применяются после способностей, увеличивающих стоимость. Например, разыгрывание Буйного Гуляки будет стоить {R}{R}, если у вас под контролем есть Пугало на Привидениях, а на кладбище семь карт мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства.

Пылкие Дьяволы

{2}{R}{R}

Существо — Дьявол

6/1

Пробивной удар, Ускорение

Когда Пылкие Дьяволы атакуют, не более одного целевого существа под контролем защищающегося игрока блокирует их в этом бою, если может.

В начале заключительного шага пожертвуйте Пылких Дьяволов.

* Если существо, на которого действует первая срабатывающая способность Пылких Дьяволов, 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.

Пытливые Вопросы

{2}{V}

Волшебство

Целевой оппонент теряет 3 жизни и кладет карту из своей руки на верх своей библиотеки.

* Пытливые Вопросы могут делать целью оппонента, у которого нет карт в руке. Тот игрок просто теряет 3 жизни.

Разгоревшееся Пламя

{6}{R}

Мгновенное заклинание

Разгоревшееся Пламя наносит 6 повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых существ.

* Вы объявляете, как будут распределены повреждения, когда разыгрываете Разгоревшееся Пламя. Каждая выбранная цель должна получить хотя бы 1 повреждение.

* Если у Разгоревшегося Пламени несколько целей, и некоторые из них, но не все, оказываются нелегальными целями на момент разрешения Разгоревшегося Пламени, то Разгоревшееся Пламя нанесет повреждения оставшимся легальными целям в соответствии с изначальным распределением повреждений. Если нелегальными становятся все цели, заклинание отменяется.

Раздувшийся Мозгосос

{8}

Существо — Эльдрази Насекомое

5/5

Явление {5}{B}{B} *(Вы можете разыграть это заклинание, пожертвовав существо и оплатив стоимость Явления, уменьшенную на конвертированную мана-стоимость того существа.)*

Когда вы разыгрываете Раздувшегося Мозгососа, целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее не являющуюся землей карту с конвертированной мана-стоимостью 3 или меньше и карту с конвертированной мана-стоимостью 4 или больше. Тот игрок сбрасывает те карты.

* Последняя способность Раздувшегося Мозгососа срабатывает после того, как вы произвели все действия, необходимые для разыгрывания заклинания.

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

* Вы должны выбрать две подходящие карты, если это возможно.

* Если вы не можете выбрать две подходящие карты, то выберите ту, которую можете, и игрок сбросит ту карту.

Расползающаяся Масса

{G}

Существо — Дух

1/3

Каждый раз, когда Расползающаяся Масса наносит боевые повреждения существу, то существо становится копией Расползающейся Массы.

* Существо, получившее в бою смертельные повреждения, не проживет достаточно долго, чтобы стать копией Расползающейся Массы. Если Расползающаяся Масса получает в бою смертельные повреждения, то существо, которому она нанесла повреждения, все равно становится ее копией.

* Существо, на котором отмечено 3 или больше повреждений, и которое становится копией Расползающейся Массы, уничтожается немедленно после того, как становится копией.

* Получившее повреждения существо копирует напечатанные характеристики Расползающейся Массы. Оно не копирует ни жетоны на ней, ни эффекты, поменявшие ее силу, выносливость, типы, цвет и т. д. Это, в частности, означает, что существо, ставшее копией Расползающейся Массы, само получает способность расползаться на других существ.

* Если Расползающаяся Масса становится копией другого существа, прежде чем разрешается ее срабатывающая способность, то поврежденное существо также становится копией того существа.

* Эффекты, уже действующие на поврежденное существо, продолжают на него действовать. Например, если ранее в ходу Исполинский Рост дал ему +3/+3, оно будет 4/6.

Распространение Мыслей

{5} {U} {U}

Чары

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает свое первое заклинание в каждом ходу, тот игрок изгоняет верхнюю карту своей библиотеки. Если та карта не является землей, вы можете разыграть ее без уплаты ее мана-стоимости.

* Если вы решаете разыграть изгнанную карту, вы должны сделать это в процессе разрешения способности Распространения Мыслей. Вы не можете подождать и разыграть ее позже в этом ходу. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются, но другие ограничения (такие как «Разыгрывайте [эту карту] только во время боя») должны соблюдаться.

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

* Если в мана-стоимости карты есть X, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.

* Если вы разыгрываете карту таким образом, то она разрешится до заклинания, вызвавшего срабатывание способности Распространения Мыслей.

* Если таким образом вы разыгрываете карту мгновенного заклинания или волшебства, она отправляется на кладбище владельца обычным образом. В изгнание она не возвращается.

* Если вы не разыгрываете карту (например, потому что не хотите, или потому что она является землей), то она останется в изгнании.

Растущая Луна

{1} {G}

Мгновенное заклинание

Трансформируйте не более одного целевого Вервольфа под вашим контролем. Существа под вашим контролем получают Пробивной удар до конца хода.

* Вы можете разыграть Растущую Луну, не выбирая целью Вервольфа. Если же вы выбираете цель, и та цель становится нелегальной, то Растущая Луна отменяется, и ваши существа не получают Пробивной удар.

Ритуал Мудреца Весны

{3} {G}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Вы получаете 4 жизни.

* Если артефакт или чары становятся нелегальной целью, то Ритуал Мудреца Весны отменяется. Вы не получите 4 жизни.

Связующая Демонов

{3}{W}

Существо — Человек Солдат

3/2

Каждый раз, когда Связующая Демонов атакует, поверните целевое существо под контролем защищающегося игрока.

* В игре с участием более двух игроков срабатывающая способность Связующей Демонов может выбирать целью только существо под контролем игрока, которого она атакует (или под контролем игрока, контролирующего planeswalker-а, которого она атакует).

Связь Волчьего Рода

{4}{G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Связь Волчьего Рода выходит на поле битвы, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 зеленый Волк.

Зачарованное существо получает +2/+2.

* Если цель становится нелегальной, пока Связь Волчьего Рода находится в стеке, заклинание отменяется. Оно не выйдет на поле битвы, а вы не получите фишку Волка.

Святитель Душ

{3}{W}

Существо — Человек Священник

2/3

Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, Святитель Душ получает +1/+1 до конца хода.

{2}{W}, изгоните карту существа из вашего кладбища: положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом.

* Последняя способность действует, только пока Святитель Душ находится на поле битвы. Вы не можете активировать ее, когда Святитель Душ находится на вашем кладбище.

Секач Истребителя

{3}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +3/+1 и должно быть заблокировано Эльдрази, если это возможно.

Снарядить {4}

* Только один Эльдрази требуется для того, чтобы заблокировать снаряженное существо. Другие существа, как Эльдрази, так и нет, могут также блокировать это существо, блокировать другие существа или не блокировать вовсе.

* Какой именно Эльдрази будет блокировать снаряженное существо, выбирает защищающийся игрок, а не атакующий.

* Если все Эльдрази, способные блокировать снаряженное существо, повернуты или находятся под действием заклинаний или способностей, гласящих, что они не могут блокировать, то они не блокируют. Если для того, чтобы те существа блокировали, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий существо игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существа не обязаны блокировать.

* Существу, снаряженному несколькими Секачами Истребителя, требуется только один блокирующий Эльдрази.

Сила Луны

{2}{U}

Чары

Когда оппонент разыгрывает заклинание, пожертвуйте Силу Луны и отмените то заклинание.

* Вы не можете решить не жертвовать Силу Луны.

* Вы жертвуете Силу Луны, даже если заклинание уже отменено (например, способностью второй Силы Луны) или не может быть отменено.

* Заклинание будет отменено, даже если вы не сможете пожертвовать Силу Луны, например, потому что она уже покинула поле битвы. Разыгрывать заклинание в ответ на срабатывающую способность Силы Луны оппонента — не самая лучшая идея.

Скирдагская Молельщица

{2}{B}

Существо — Человек Священник

2/3

{B}, {T}, сбросьте карту: каждый игрок теряет 2 жизни.

* Если способность Скирдагской Молельщицы приводит к тому, что жизни всех игроков снижаются до 0 или меньше, партия заканчивается вничью.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Скирдагской Молельщицы заставляет каждого игрока потерять 2 жизни, так что каждая команда теряет в общей сложности 4 жизни.

Смещение

{2}{U}

Мгновенное заклинание

Изгоните не более двух целевых существ под вашим контролем, затем верните те карты на поле битвы под контролем их владельца.

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

* После того как каждое из существ возвращается на поле битвы, оно считается новым объектом, никак не связанным с тем существом, что было изгнано. Оно не будет находиться в бою и не будет иметь никаких дополнительных способностей, которые могли у него быть до того, как оно было изгнано. Если нем имелись какие-либо жетоны, они перестанут существовать, прикрепленные Ауры отправятся на кладбища своих владельцев, а Снаряжение будет откреплено.

Совместный Натиск

{1}{W}{W}

Волшебство

Эскалация — Поверните неповернутое существо под вашим контролем. (*Оплатите эту стоимость за каждый режим, выбранный после первого.*)

Выберите одно или несколько —

- Уничтожьте целевое существо с силой 4 или больше.
- Уничтожьте целевые чары.
- Положите один жетон +1/+1 на каждое существо под контролем целевого игрока.

* Чтобы оплатить стоимость Эскалации, вы можете повернуть любое неповернутое существо под вашим контролем, даже такое, которое не находилось под вашим непрерывным контролем с начала хода.

* Если вы выбираете первый и третий режимы, и уничтожение существа приводит к окончанию эффекта «изгоните до тех пор, пока...» (например, как у Инквизиторов Лунархов), то изгнанное существо вернется на поле битвы до того, как вы положите на существа жетоны +1/+1. То же самое верно, если вы выбираете второй и третий режимы, и к окончанию такого эффекта приводит уничтожение чар.

Сомбервальдский Олень

{3}{G}{G}

Существо — Вапити

4/3

Когда Сомбервальдский Олень выходит на поле битвы, вы можете заставить его драться с целевым существом не под вашим контролем.

* Вы выбираете цель срабатывающей способности, когда она помещается в стек, но решаете, будут ли существа драться, в момент ее разрешения.

* Если целевое существо является нелегальной целью в момент, когда способность Сомбервальдского Оленя пытается разрешиться, то способность отменяется. Если Сомбервальдского Оленя к этому моменту уже нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.

Спонтанная Мутация

{U}

Чары — Аура

Миг (*Вы можете разыграть это заклинание при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания.*)

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает -X/-0, где X — количество карт на вашем кладбище.

* Значение X меняется одновременно с количеством карт на вашем кладбище.

Стая Вожаков

{5}{R}

Существо — Волк

5/5

Каждый раз, когда Стая Вожаков блокирует или становится заблокирована существом, Стая Вожаков наносит 3 повреждения тому существу и 3 повреждения игроку, контролирующему то существо.

* Срабатывающая способность срабатывает один раз за каждое блокирующее или заблокированное Стаей Вожаков существо. Способность разрешается и наносит повреждения существу до того, как наносятся боевые повреждения. Даже если эти повреждения уничтожают все блокирующие Стаю Вожаков существа, Стая Вожаков не становится незаблокированной.

* Срабатывающая способность наносит повреждения контролирующему существу игроку, даже если существу не были нанесены повреждения (например, оно покинуло поле битвы или повреждения были предотвращены).

Стромкирская Обреченная

{B} {B}

Существо — Вампир Ужас

2/2

Сбросьте карту: Вампиры под вашим контролем получают +1/+1 до конца хода. Активируйте эту способность только один раз за ход.

* Если вы сбрасываете карту Вампира с Бешенством и разыгрываете ее, то она выйдет на поле битвы до того, как разрешится способность Стромкирской Обреченной.

* То, какие именно существа попадают под действие способности Стромкирской Обреченной, определяется в момент разрешения способности. Вампиры, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +1/+1.

Стромкирская Чернокнижница

{2} {R}

Существо — Вампир Ужас

3/2

Пробивной удар

Каждый раз, когда Стромкирская Чернокнижница наносит боевые повреждения игроку, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. До конца хода вы можете разыграть ту карту.

Бешенство {1} {R} *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание. Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

* Карта, изгоняемая второй способностью Стромкирской Чернокнижницы, изгоняется рубашкой вниз.

* Вы можете разыграть ту карту в том же ходу, даже если Стромкирская Чернокнижница уже не находится на поле битвы или под вашим контролем.

* Разыгрывая карту, изгнанную второй способностью Стромкирской Чернокнижницы, вы должны соблюдать обычные правила разыгрывания той карты. Вы должны полностью оплатить ее стоимости и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если это карта существа, вы можете разыграть ее, оплатив ее мана-стоимость, только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

* Вы можете оплачивать альтернативные и дополнительные стоимости той карты, такие как стоимости Явления и Эскалации. Если у нее есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.

* Вы можете разыграть изгнанную второй способностью Стромкирской Чернокнижницы карту земли, только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу (если только какой-либо эффект не позволяет вам разыграть дополнительную землю).

* Если вы не разыграете карту, она останется в изгнании.

Талия, Катар-Еретик

{2} {W}

Легендарное Существо — Человек Солдат

3/2

Первый удар

Существа и небазовые земли под контролем ваших оппонентов выходят на поле битвы повернутыми.

* Если какой-либо эффект гласит, что существо или земля выходят на поле битвы повернутыми, если только не выполнено какое-либо условие, то последняя способность Талии заставляет существо или землю выйти на поле битвы повернутыми, даже если условие выполнено. Например, ваш оппонент может показать Равнину при разыгрывании Портового Города (земля из выпуска «*Тени над Иннистрадом*»), но Портовый Город все равно выйдет на поле битвы повернутым.

* Если Талия выходит на поле битвы одновременно с существами или небазовыми землями оппонента, то на те существа и земли последняя способность Талии не действует.

Тамиё, Полевая Изыскательница

{1} {G} {W} {U}

Planeswalker — Тамиё

4

+1: выберите не более двух целевых существ. До вашего следующего хода, каждый раз, когда любое из этих существ наносит боевые повреждения, вы берете карту.

—2: поверните не более двух целевых не являющихся землями перманентов. Они не разворачиваются во время следующего шага разворота контролирующего их игрока.

—7: возьмите три карты. Вы получаете эмблему со способностью «Вы можете разыгрывать не являющиеся землями карты из вашей руки без уплаты их мана-стоимости».

* Первая способность Тамиё может выбирать целями существа не под вашим контролем. Если те существа нанесут боевые повреждения, то карты возьмете вы, а не контролирующий их игрок.

* Первая способность Тамиё создает отложенную срабатывающую способность, которая срабатывает, даже если Тамиё покинула поле битвы до того, как те существа нанесли боевые повреждения.

* Получив эмблему Тамиё и разыгрывая не являющиеся землями карты, вы должны следовать всем обычным ограничениям на время разыгрывания.

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

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

* Вы можете разыгрывать не являющиеся землями карты и обычным образом, оплачивая их мана-стоимость.

Темное Спасение

{X} {X} {B}

Волшебство

Целевой игрок кладет на поле битвы X фишек существа 2/2 черный Зомби, затем не более одного целевого существа получает -1/-1 до конца хода за каждого Зомби под контролем того игрока.

* Вы выбираете всего не более одного целевого существа, а не отдельную цель за каждого Зомби под контролем того игрока.

* Если целевое существо становится нелегальной целью, то целевой игрок все равно получит фишки Зомби.

* Вы можете разыграть Темное Спасение с X, равным 0, просто чтобы дать существу -1/-1 за каждого Зомби под контролем игрока, или разыграть его, не выбирая существо целью, чтобы дать игроку фишки Зомби.

Если же вам просто зачем-то нужно разыграть заклинание, то вы даже можете разыграть его с $X = 0$ и без выбора целей — в таком случае ни один эффект ничего не сделает.

Термоалхимик

{1}{R}

Существо — Человек Шаман

0/3

Защитник

{T}: Термоалхимик наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, разверните Термоалхимика.

* Последняя способность Термоалхимика разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» активируемая способность Термоалхимика наносит по 1 повреждению каждому оппоненту, так что каждая вражеская команда получает в общей сложности 2 повреждения.

Террарион

{1}

Артефакт

Террарион выходит на поле битвы повернутым.

{2}, {T}, пожертвуйте Террарион: добавьте две маны в любой комбинации цветов в ваше хранилище маны.

Когда Террарион попадает с поля битвы на кладбище, возьмите карту.

* Вы должны выбрать цвета маны, которую дает Террарион, прежде чем его последняя способность позволит вам взять карту.

* Последняя способность Террариона срабатывает вне зависимости от того, как он попал на кладбище с поля битвы.

Тлеющий Вервольф

{2}{R}{R}

Существо — Вервольф Ужас

3/2

Когда Тлеющий Вервольф выходит на поле битвы, он наносит по 1 повреждению каждому из не более двух целевых существ.

{4}{R}{R}: трансформируйте Тлеющего Вервольфа.

////

Кошмарный Огневолк

Существо — Эльдрази Вервольф

6/4

Каждый раз, когда Кошмарный Огневолк атакует, он наносит 2 повреждения целевому существу или игроку.

* Срабатывающая способность Кошмарного Огневолка разрешается до выбора блокирующих. Существо, которому таким образом нанесены смертельные повреждения, не сможет блокировать.

* Если вы трансформируете Тлеющего Вервольфа в Кошмарного Огневолка после атаки, срабатывающая способность Кошмарного Огневолка не сработает в этом бою.

Толпа с Висельного Могильника

{4} {B} {B}

Существо — Зомби

0/0

Толпа с Висельного Могильника выходит на поле битвы с пятью жетонами +1/+1 на ней.

Каждый раз, когда игрок разыгрывает заклинание, удалите один жетон +1/+1 с Толпы с Висельного Могильника. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 черный Зомби.

* Если в момент разрешения срабатывающей способности Толпы с Висельного Могильника уже нет на поле битвы, или на ней нет жетонов +1/+1, то вы не сможете удалить с нее жетон и не получите фишку Зомби.

* Вы не можете за раз удалить больше одного жетона +1/+1 с Толпы с Висельного Могильника, чтобы получить больше фишек Зомби, и не можете решить не удалять жетон.

* Срабатывающая способность Толпы с Висельного Могильника разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

Траурная Ива

{1} {B} {G}

Существо — Растение Скелет

3/2

Ускорение

Буйство — Когда Траурная Ива выходит на поле битвы, если на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт, существа с силой 2 или меньше не могут блокировать в этом ходу.

* Поскольку эффект последней способности не меняет характеристики перманентов, то какие именно существа попадают под действие этого эффекта, определяется в каждый конкретный момент. Любое существо, сила которого в момент выбора блокирующих равна 2 или меньше, не сможет блокировать.

Трейбенские Грязнокровки

{2} {B}

Существо — Зомби Пес

3/2

Буйство — Трейбенские Грязнокровки получают +1/+1 и имеют Угрозу, пока среди карт на вашем кладбище есть не менее четырех типов карт. (*Существо с Угрозой не может быть заблокировано менее чем двумя существами.*)

* Угроза имеет значение только при выборе блокирующих. Если дать Трейбенским Грязнокровкам Угрозу после выбора блокирующих, то это не сделает их незаблокированными.

Уленвальдский Дозорный

{4} {G} {G}

Существо — Лесовик

6/6

Каждый раз, когда существо под вашим контролем с выносливостью не менее 4 умирает, возьмите карту.

* Если Уленвальдский Дозорный умирает одновременно с другими существами с выносливостью не менее 4, то его способность сработает по разу за каждое из существ.

* Если выносливость Уленвальдского Дозорного в момент его смерти все еще равна 4 или больше, его способность сработает.

Улыбка Фортуны

{3}{U}

Мгновенное заклинание

Целевой оппонент смотрит четыре верхние карты вашей библиотеки и делит их на стопку рубашкой вверх и стопку рубашкой вниз. Положите одну стопку в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.

* Вы сами выбираете, какую стопку положить в руку, а какую на кладбище. Вы не можете смотреть на стопку рубашкой вверх, пока она не переместится в новую зону.

* Одна из стопок может не содержать в себе карт. В таком случае, вы выбираете, куда положить все карты — в вашу руку или на ваше кладбище.

* В игре с участием более двух игроков целевой оппонент может поделиться частью или всей информацией с другими, если ему нужен совет о том, как разделить карты, но не обязан этого делать.

Ульрих из Кралленордской Стаи

{3}{R}{G}

Легендарное Существо — Человек Вервольф

4/4

Каждый раз, когда это существо выходит на поле битвы или трансформируется в Ульриха из Кралленордской Стаи, целевое существо получает +4/+4 до конца хода.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу не было разыграно ни одного заклинания, трансформируйте Ульриха из Кралленордской Стаи.

/////

Ульрих, Неоспоримый Вождь

красный, *зеленый*

Легендарное Существо — Вервольф

6/6

Каждый раз, когда это существо трансформируется в Ульриха, Неоспоримого Вождя, вы можете заставить его драться с целевым не являющимся Вервольфом существом не под вашим контролем.

В начале каждого шага поддержки, если в предыдущем ходу игрок разыграл не менее двух заклинаний, трансформируйте Ульриха, Неоспоримого Вождя.

* Вы выбираете цель первой способности Ульриха, Неоспоримого Вождя, когда она помещается в стек, но решаете, будут ли существа драться, в момент ее разрешения.

* Если целевое существо является нелегальной целью в момент, когда первая способность Ульриха, Неоспоримого Вождя пытается разрешиться, то способность отменяется.

* Если к моменту разрешения первой способности Ульриха, Неоспоримого Вождя его самого нет на поле битвы, то целевое существо не нанесет и не получит повреждений.

* Способности трансформации Ульриха учитывают весь предыдущий ход целиком, даже если Ульрих не находился на поле битвы какую-то часть того хода или в течение всего хода.

* Последняя способность Ульриха, Неоспоримого Вождя срабатывает только в том случае, если в течение предыдущего хода один игрок разыграл два или более заклинаний. Если в течение предыдущего хода несколько игроков разыграли по одному заклинанию каждый, способность не сработает.

Усмиритель Заклинаний

{1}{W}{U}

Существо — Дух

2/3

Миг

Полет

Когда Усмиритель Заклинаний выходит на поле битвы, изгоните целевое заклинание с конвертированной мана-стоимостью не более 4.

Когда Усмиритель Заклинаний покидает поле битвы, владелец изгнанной карты может разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости.

* Для определения того, равна ли 4 или меньше конвертированная мана-стоимость заклинания с {X} в мана-стоимости, используйте выбранное для X значение.

* Способность Усмирителя Заклинаний может изгнать заклинание, которое не может быть отменено. Заклинание не разрешится.

* Если владелец изгнанной карты разыгрывает ее, то это заклинание не имеет никакого отношения к изначально разыгранному заклинанию. Любые выборы, сделанные для изначально заклинания, или действовавшие на него эффекты не переносятся на новое.

* Если игрок разыгрывает изгнанную карту, то он делает это как часть разрешения последней способности Усмирителя Заклинаний. Игрок не может подождать и разыграть ее позже в этом ходу. Ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты, игнорируются, но другие ограничения (такие как «Разыгрывайте [эту карту] только во время боя») должны соблюдаться.

* Если игрок разыгрывает карту «без уплаты ее мана-стоимости», то он не может оплачивать ее альтернативные стоимости, например, стоимость Явления. Однако он может оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Эскалации. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, игрок должен их оплатить, чтобы разыграть ее.

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

* Если Усмиритель Заклинаний покидает поле битвы до того, как разрешается его связанная с выходом на поле битвы срабатывающая способность, то его способность, связанная с покиданием поля битвы, срабатывает, разрешается и ничего не делает. Затем разрешается первая срабатывающая способность, и заклинание изгоняется навсегда.

Формальное Отклонение

{2} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Изгоните все другие заклинания и отмените все способности.

* Формальное Отклонение изгоняет заклинания, которые не могут быть отменены. Они не разрешаются.

* Отменяются только активируемые и срабатывающие способности в стеке. Статические способности объектов остаются без изменений, и позже во время хода можно активировать активируемые способности, а срабатывающие способности смогут сработать. Уже разрешившиеся заклинания и способности также останутся без изменений.

Фрагмент Криптолита

{3}

Артефакт

Фрагмент Криптолита выходит на поле битвы повернутым.

{T}: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны. Каждый игрок теряет 1 жизнь.

В начале вашего шага поддержки, если у каждого игрока не более 10 жизней, трансформируйте Фрагмент Криптолита.

/////

Сияние Эмракул

Существо — Эльдрази Отражение

1/4

Полет, Смертельное касание

Каждый раз, когда Сияние Эмракул атакует, каждый оппонент теряет 3 жизни.

* Внимание, сообщение об ошибке! Текст третьей способности карты Фрагмент Криптолита на русском языке напечатан с ошибкой: «В начале КАЖДОГО шага поддержки, если у каждого игрока не более 10 жизней, трансформируйте Фрагмент Криптолита». Правильный текст способности гласит: «В начале ВАШЕГО шага поддержки, если у каждого игрока не более 10 жизней, трансформируйте Фрагмент Криптолита».

* Вторая способность Фрагмента Криптолита является мана-способностью. Игроки не могут ответить ни на нее, ни на потерю жизней, которую она вызывает.

* Если у какого-либо игрока в начале вашего шага поддержки 11 или более жизней, последняя способность Фрагмента Криптолита не срабатывает. Если у какого-либо игрока есть 11 или более жизней в момент разрешения способности, то способность не производит эффекта.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» мана-способность Фрагмента Криптолита заставляет каждого игрока потерять 1 жизнь, так что каждая команда теряет по 2 жизни. Последняя способность Сияния Эмракул заставляет каждого оппонента потерять 3 жизни, так что каждая команда соперников теряет по 6 жизней.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» последняя способность Фрагмента Криптолита проверяет, равно ли количество жизней каждой из команд 10 или меньше.

Ханвирский Гарнизон

{2} {R}

Существо — Человек Солдат

2/3

Каждый раз, когда Ханвирский Гарнизон атакует, положите на поле битвы две фишки существа 1/1 красный Человек повернутыми и атакующими.

(Соединяется с Ханвирскими Укреплениями.)

////

Ханвирские Укрепления

Земля

{T}: добавьте {C} в ваше хранилище маны.

{R}, {T}: целевое существо получает Ускорение до конца хода.

{3} {R} {R}, {T}: если вы одновременно являетесь владельцем и контролируете Ханвирские Укрепления и существо с именем Ханвирский Гарнизон, изгоните их, затем соедините их в Ханвир, Змеящийся Городок.

////

Ханвир, Змеящийся Городок

Легендарное Существо — Эльдрази Тина

7/4

Пробивной удар, Ускорение

Каждый раз, когда Ханвир, Змеящийся Городок атакует, положите на поле битвы две фишки существа 3/2 бесцветный Эльдрази Ужас повернутыми и атакующими.

* Вы выбираете, какого оппонента или planeswalker-а под контролем оппонента атакует каждая из фишек, в момент их выхода на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый оппонент или planeswalker, которого атакует источник срабатывающей способности, и каждая из фишек может атаковать своего игрока или planeswalker-а.

* В том ходу, когда фишки вышли на поле битвы, они не объявляются атакующими существами. Они просто выходят на поле битвы уже атакующими. Способности, срабатывающие «каждый раз, когда существо атакует», не сработают.

* Если при объявлении атакующих срабатывает другая способность источника под вашим контролем, например, способность Капитана Деревушки, то вы можете заставить ее разрешиться как до способности Ханвирского Гарнизона или Ханвира, Змеящегося Городка, так и после нее. Если у этой способности есть цели, вы не сможете выбрать целями фишки.

Цепкий Вервольф

{2}{G}{G}

Существо — Вервольф Ужас

2/4

Цепкий Вервольф может блокировать дополнительное существо в каждом бою.

{6}{G}: трансформируйте Цепкого Вервольфа.

/////

Жилистый Опутыватель

Существо — Эльдрази Вервольф

4/6

Бдительность

Жилистый Опутыватель должен быть заблокирован, если это возможно.

Жилистый Опутыватель может блокировать дополнительное существо в каждом бою.

* Только одно существо обязано блокировать Жилистого Опутывателя. Другие существа могут также блокировать его, блокировать другие существа или не блокировать вовсе.

* Какое именно существо будет блокировать Жилистого Опутывателя, выбирает защищающийся игрок, а не вы.

* Если все существа, способные блокировать Жилистого Опутывателя, повернуты или находятся под действием заклинаний или способностей, гласящих, что они не могут блокировать, то они не блокируют. Если для того, чтобы те существа блокировали, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий существо игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существа не обязаны блокировать.

* Если Цепкий Вервольф трансформируется в Жилистого Опутывателя во время атаки, получение Бдительности не позволит ему стать развернутым.

Чистый Выстрел

{2}{G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает +1/+1 до конца хода. Оно наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу не под вашим контролем.

* Если к моменту разрешения Чистого Выстрела любое из существ становится нелегальной целью, то существо под вашим контролем не нанесет повреждений. Если существо под вашим контролем — легальная цель, а другое существо — нет, то существо под вашим контролем все равно получит +1/+1.

Чудесное Восстановление

{3}{G}

Волшебство

Верните все карты земель из вашего кладбища на поле битвы повернутыми.

* Если какой-либо эффект гласит, что земля выходит на поле битвы повернутой, если только не выполнено какое-либо условие, то Чудесное Восстановление кладет эту землю на поле битвы повернутой, даже если условие выполнено. Например, вы можете показать Равнину при возвращении на поле битвы Портового Города (земля из выпуска «Тени над Иннистрадом»), но Портовый Город все равно выйдет на поле битвы повернутым.

Шедевр Сшитых Крыльев

{3}{U}{U}

Существо — Зомби Ужас

3/4

Полет

{2}{U}, сбросьте две карты: верните Шедевр Сшитых Крыльев из вашего кладбища на поле битвы повернутым.

* Последнюю способность Шедевра Сшитых Крыльев можно активировать, только пока он находится на вашем кладбище.

Шпионка с Верфи

{1}{U}

Существо — Человек Ужас

1/1

Скрытность (*Это существо не может быть заблокировано существами с большей силой.*)

Каждый раз, когда Шпионка с Верфи наносит боевые повреждения игроку, вы можете взять карту. Если вы это делаете, сбросьте карту.

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту существа, вы можете заплатить {2}. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку существа 3/2 бесцветный Эльдрази Ужас.

* Последняя способность Шпионки с Верфи срабатывает всякий раз, когда вы сбрасываете карту существа, а не только когда вы сбрасываете карту существа из-за другой срабатывающей способности Шпионки с Верфи.

* Вы не можете заплатить {2} несколько раз, разрешая последнюю способность Шпионки с Верфи, чтобы получить несколько фишек Эльдрази Ужас.

Эмракул, Обетованная Гибель

{13}

Легендарное Существо — Эльдрази

13/13

Разыгрывание Эмракул, Обетованной Гибели стоит на {1} меньше за каждый тип карты среди карт на вашем кладбище.

Когда вы разыгрываете Эмракул, вы получаете контроль над целевым оппонентом во время следующего хода того игрока. После того хода тот игрок делает дополнительный ход.

Полет, Пробивной удар, Защита от мгновенных заклинаний

* На вашем кладбище могут быть следующие типы карт: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, племенной, существо, чары и planeswalker («племенной» — тип, встречающийся на некоторых старых картах). Супертипы (такие как «легендарный» или «базовая») и подтипы (такие как «Человек» или «Снаряжение») не считаются. Способность Эмракул может снизить стоимость разыгрывания максимум на {8}.

* Защита от мгновенных заклинаний означает, что Эмракул не может быть целью мгновенных заклинаний и активируемых и срабатывающих способностей карт мгновенных заклинаний, а повреждения, которые наносят ей мгновенные заклинания и карты мгновенных заклинаний, предотвращаются. Однако мгновенные

заклинания могут действовать на нее другим образом — например, Эмракул получает бонус от Заемной Благодати.

* Способности Защиты применяются, только пока объект с такими способностями находится на поле битвы. Таким образом, Эмракул может быть целью заклинания, пока находится в стеке, — например, Свертывания.

* Контролируя другого игрока, вы можете видеть все карты в игре, которые мог бы видеть тот игрок. А именно: карты в его руке, карты рубашкой вверх под его контролем и все карты в его библиотеке, которые он может посмотреть.

* Контролируя другого игрока, вы не можете смотреть его дополнительную колоду. Если какой-либо эффект предписывает игроку выбрать карту вне игры, вы не можете заставить того игрока выбрать карту. Это изменение действовавшего ранее правила.

* Игрок, которого вы контролируете, продолжает быть активным игроком в том ходу.

* Контролируя другого игрока, вы также продолжаете принимать собственные решения и делать выбор за себя.

* Контролируя другого игрока, вы принимаете все решения, которые может или должен принять тот игрок во время того хода. Это включает в себя решения о том, какие заклинания разыграть, какие способности активировать, а также решения, которые необходимо принять при срабатывании способностей или по какой-либо другой причине.

* Вы не можете сдать за контролируемого игрока. При этом тот игрок может сдать в любой момент, даже когда вы его контролируете.

* Вы не можете принимать нелегальные решения и делать нелегальный выбор — то есть вы не можете сделать ничего из того, что не мог бы сделать тот игрок. Вы не можете принимать за другого игрока решения, принятие которых не требуется правилами игры или любыми картами, перманентами, заклинаниями, способностями и т. д. Если какой-либо эффект заставляет другого игрока принимать те решения, которые обычно принимает контролируемый игрок (как, например, эффект Мастера Боевого Искусства), тот эффект становится приоритетным. Другими словами, если контролируемый игрок лишился бы права принять решение, то и вы не сможете принять это решение за него.

* Вы также не можете принимать за игрока решения, относящиеся к турнирным правилам (например, заключить преднамеренную ничью или позвать судью).

* Для оплаты стоимости за контролируемого игрока вы можете использовать только его ресурсы (карты, ману и т. п.). Вы не можете использовать свои ресурсы. И, соответственно, вы можете пользоваться ресурсами того игрока только для того, чтобы оплачивать его стоимости, а не свои собственные.

* Вы контролируете только игрока. Вы не контролируете его перманенты, заклинания и способности.

* Если целевой игрок пропускает свой следующий ход, вы будете контролировать первый ход, который на самом деле сделает тот игрок. Дополнительный ход, который сделает игрок, наступит после того хода.

* Несколько эффектов контроля, действующих на одного и того же игрока, заменяют друг друга. Действует только последний из созданных эффектов. Если несколько игроков разыграют Эмракул, выбрав целью одного и того же игрока, то эффект каждой из способностей создаст дополнительный ход.

* Если в игре с участием более двух игроков целевой игрок проигрывает партию, пока вы контролировали его ход, то дополнительный ход не создается.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» получение контроля над игроком приводит к получению контроля над обоими игроками в команде.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Луна Кошмаров, Драконы Таркира, Magic: Истоки, Битва за Зендикар, Клятва Стражей, и Тени над Иннистрадом являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2016 Wizards.