

Заметки к выпуску «Путешествие в Никс»

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

Дата внесения последних изменений: 10 февраля 2014 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск «Путешествие в Никс» содержит 165 карт (60 обычных, 60 необычных, 35 редких и 10 раритетных).

Пререлизные турниры: 26–27 апреля 2014 г.

Релизные выходные: 2–4 мая 2014 г.

Турниры Game Day: 24–25 мая 2014 г.

Выпуск «Путешествие в Никс» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: 2 мая 2014 г., пятница. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: *Возвращение в Равнику*, *Незванные Гости*, *Лабиринт Дракона*, *Magic 2014*, *Терос*, *Порождения Богов* и *Путешествие в Никс*.

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

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

Новое слово способности: Созвездие

Царство звезд Никс манит жителей Тероса, а группы звезд в нем представляют его обитателей, богов. Созвездие — это слово способности. Оно печатается курсивом в начале способностей, которые срабатывают каждый раз, когда чары выходят на поле битвы под вашим контролем. (Слово способности не имеет никаких связанных с ним правил.)

Попирающий Смертных

{4} {G} {G}

Чары Существо — Элементаль

5/5

Созвездие — Каждый раз, когда Попирающий Смертных или другие чары выходят на поле битвы под вашим контролем, существа под вашим контролем получают Пробивной удар до конца хода.

* Способность Созвездия срабатывает каждый раз, когда чары по какой-либо причине выходят на поле битвы под вашим контролем. Чары с другими типами карты, например, чары существо, также вызывают срабатывание способностей Созвездия.

* Закливание Ауры без способности Дара, цель которого к моменту разрешения становится нелегальной, отменяется и отправляется на кладбище владельца. Оно не выходит на поле битвы, и способности Созвездия не срабатывают. Закливание Ауры со способностью Дара таким образом не отменяется. Оно станет чарами существом и разрешится, выйдет на поле битвы и вызовет срабатывание способностей Созвездия.

* Когда чары выходят на поле битвы под вашим контролем, срабатывают все способности Созвездия перманентов под вашим контролем. Вы можете поместить эти способности в стек в любом порядке. Способность, отправившаяся в стек последней, разрешится первой.

Новое слово способности: Стремление

Для того чтобы преодолеть все опасности Тероса, зачастую требуются невероятные усилия. Некоторые мгновенные заклинания и заклинания волшебства в этом выпуске могут иметь целью любое количество существ. Стремление — это слово способности. Оно печатается курсивом в начале способностей таких мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства, которые за каждую цель после первой требуют оплатить дополнительную стоимость. (Слово способности не имеет никаких связанных с ним правил.)

Отчаянная Оборона

{R} {W}

Волшебство

Стремление — За каждую цель после первой разыгрывание Отчаянной Обороны стоит на {R} {W} больше. Любое количество целевых существ получают по +2/+0 и Первый удар и Бдительность до конца хода.

* Вы выбираете, сколько целей будет у заклинания со Стремлением, и что это будут за цели, когда разыгрываете его. Вы можете разыграть такое заклинание, выбрав ноль целей, хотя это редко будет иметь смысл. Для одного заклинания со Стремлением вы не можете выбрать одну и ту же цель несколько раз.

* Мана-стоимость и конвертированная мана-стоимость заклинаний со Стремлением не меняются, сколько бы целей у них ни было. Способность Стремления влияет только на то, сколько вы платите. Например, конвертированная мана-стоимость Отчаянной Обороны всегда равняется 2.

* Если все цели заклинания к моменту его разрешения становятся нелегальными, то заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Если к моменту разрешения легальна одна или несколько целей, заклинание разрешается и действует только на легальные цели. Оно никак не действует на нелегальные цели.

* Если такое заклинание копируется, и эффект, скопировавший заклинание, позволяет игроку выбрать для копии новые цели, количество целей менять нельзя. Игрок может изменить сколько угодно целей — от всех до ни одной. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, она остается прежней (даже если является нелегальной).

* Если заклинание или способность позволяют вам разыграть заклинание со Стремлением без оплаты его мана-стоимости, вы все равно должны оплатить дополнительные стоимости за каждую цель после первой.

Знакомая механика с коварным изменением: Дар и существа оппонентов

Способность Дара, впервые появившаяся в выпуске «Терос», позволяет вам разыграть карту либо как чары существо, либо как чары с подтипом «Аура». В выпусках «Терос» и «Порождения Богов» карты с Даром, разыгранные как Ауры, давали бонусы зачарованным существам. Конечно, таким образом можно было

зачаровать и существо под контролем оппонента, но это не имело практического смысла. В этом же выпуске некоторые карты с Даром отрицательно влияют на зачарованное существо и чаще будут зачаровывать существа под контролем оппонента.

Покрытый Шрамами Калека
{B}

Чары Существо — Минотавр
2/1

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

Покрытый Шрамами Калека не может блокировать.

Зачарованное существо получает +2/+1 и не может блокировать.

* Вы продолжаете контролировать Ауру, даже если она зачаровывает существо под контролем другого игрока.

* Если зачарованное существо покидает поле битвы, Аура перестает быть Аурой и остается на поле битвы. Контроль над этим перманентом не меняется, и получившиеся чары существо будете контролировать вы.

* Точно так же, если вы разыгрываете заклинание Ауры с Даром, выбрав целью существо под контролем другого игрока, и к моменту разрешения заклинания то существо становится нелегальной целью, заклинание закончит разрешаться как чары существо. Оно выйдет на поле битвы под вашим контролем.

Знакомая механика: Боги и Преданность двум цветам

У каждого из пяти Богов, появившихся в выпуске *«Путешествие в Никс»*, есть способность, которая учитывает вашу Преданность двум цветам.

Фарика, Богиня Недуга
{1} {B} {G}

Легендарные Чары Существо — Бог
5/5

Неразрушимость

Пока ваша Преданность черному и зеленому меньше семи, Фарика не является существом.

{B} {G}: изгоните целевую карту существа из кладбища. Ее владелец кладет на поле битвы одну фишку чар существа 1/1 черная и зеленая Змея со Смертельным касанием.

* Ваша Преданность двум цветам равна общему количеству символов маны первого цвета, второго цвета или обоих цветов в мана-стоимости перманентов под вашим контролем. Обратите внимание, что гибридные символы маны при подсчете Преданности двум цветам учитываются только один раз. Например, если из не являющихся землями перманентов под вашим контролем есть только Фарика, Богиня Недуга и Маг Гильдии Голгари (мана-стоимость которого равна {B/G} {B/G}), ваша Преданность черному и зеленому будет равна четырем.

Другие знакомые темы и механики из выпусков *«Терос»* и *«Порождения Богов»*

В выпуске *«Путешествие в Никс»* присутствуют многие из тех механик, ключевых слов и правил, которые уже были представлены игрокам в выпуске *«Терос»*. Дополнительные сведения о чарах существах, «звездном небе Никса» в оформлении рамки карты, Даре, Героизме, Чудовищности и чудовищных существах, Преданности, способности Предсказать и Богах можно прочесть в заметках к выпуску *«Терос»*. Дополнительные сведения о способности Одухотворения можно прочесть в заметках к выпуску *«Порождения Богов»*. Заметки к каждому из выпусков можно найти на сайте

www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

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

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

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

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

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

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Эгида Богов

{1}{W}

Чары Существо — Человек Солдат

2/1

Вы имеете Порчеустойчивость. *(Вы не можете быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

* Ваш оппонент не может выбирать вас целью заклинаний, наносящих повреждения, или способностей, заставляющих свои источники наносить повреждения, даже если он собирается перенаправить повреждения planeswalker-у под вашим контролем.

Агент Эреба

{3}{B}

Чары Существо — Зомби

2/2

Созвездие — Каждый раз, когда Агент Эреба или другие чары выходят на поле битвы под вашим контролем, изгоните все карты из кладбища целевого игрока.

* Способность Созвездия является обязательной. Если вы являетесь единственной легальной целью (возможно, потому что у оппонента есть Порчеустойчивость), вы должны выбрать целью себя и изгнать все карты из вашего кладбища.

Аджани, Наставник Героев

{3}{G}{W}

Planeswalker — Аджани

4

+1: распределите три жетона +1/+1 между одним, двумя или тремя целевыми существами под вашим контролем.

+1: посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки. Вы можете показать находящуюся среди них карту Ауры, существа или planeswalker-а и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в любом порядке.

-8: вы получаете 100 жизней.

* Вы объявляете, сколько жетонов будет положено на каждое из целевых существ, в момент активации первой способности Аджани. Каждая цель должна получить хотя бы один жетон.

* Если одна или более, но не все цели первой способности будут нелегальными в момент разрешения этой способности, на нелегальные цели не будут помещены жетоны. Вы не можете поменять объявленное при активации способности распределение, так что лишние жетоны просто теряются.

Вооружение Никса

{2} {W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Пока зачарованное существо является чарами, оно имеет Двойной удар. В противном случае предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены зачарованным существом. *(Существо с Двойным ударом наносит боевые повреждения как на этапе Первого удара, так и на этапе обычных повреждений.)*

* Вооружение Никса постоянно проверяет, является ли зачарованное им существо чарами. Если существо не являлось чарами, но становится ими, или если оно являлось чарами, но перестает ими быть, эффект меняется.

Арсенал Ироя

{2}

Артефакт — Снаряжение

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

Снарядить {2}

* Жетон +1/+1 кладется на снаряженное существо до нанесения боевых повреждений.

* Если вы переместите Арсенал Ироя с одного существа на другое, все жетоны +1/+1 на первом существе останутся на месте.

Атрей, Бог Перехода

{1} {W} {B}

Легендарные Чары Существо — Бог

5/4

Неразрушимость

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

Каждый раз, когда другое существо, владельцем которого вы являетесь, умирает, верните его в вашу руку, если только целевой оппонент не заплатит 3 жизни.

* Вы являетесь владельцем существа, если карта этого существа в начале партии была в вашей колоде, или если это фишка, вышедшая на поле битвы под вашим контролем.

* Последняя способность Атрея срабатывает, когда умирает фишка существа, владельцем которой вы являетесь. Целевой оппонент получает возможность заплатить 3 жизни, несмотря на то, что фишка не может вернуться к вам в руку.

* Не имеет значения, кто контролировал существо, когда оно умерло. Последняя способность Атрея срабатывает, если вы являлись владельцем того существа.

* Целевой оппонент решает, платить ли ему 3 жизни, когда последняя способность Атрея разрешается. Вы не возвращаете карту в руку, если тот игрок заплатит 3 жизни, или если карта покинет кладбище до того, как разрешится способность.

* Если для последней способности Атрея нет легальных целей (например, потому что у всех ваших оппонентов есть Порчеустойчивость), способность удаляется из стека, не производя эффектов. Никто не сможет заплатить 3 жизни, а вы не вернете карту существа в вашу руку.

Изгоняющий Свет

{2}{W}

Чары

Когда Изгоняющий Свет выходит на поле битвы, изгоните целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента до тех пор, пока Изгоняющий Свет не покинет поле битвы. *(Тот перманент возвращается под контролем своего владельца.)*

* Способность Изгоняющего Света вызывает смену зоны с определенной продолжительностью. Это новый стиль способностей, чем-то напоминающий такие старые карты, как Кольцо Забвения. Однако в отличие от Кольца Забвения, такие карты, как Изгоняющий Свет, обладают одной способностью, создающей два одноразовых эффекта. Первый эффект изгоняет перманент, когда способность разрешается, а второй возвращает изгнанную карту на поле битвы сразу же после того, как Изгоняющий Свет покидает поле битвы.

* Если Изгоняющий Свет покидает поле битвы до того, как разрешится его способность, связанная с выходом на поле битвы, целевой не являющийся землей перманент не изгоняется.

* Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Снаряжение, прикрепленное к изгоняемому перманенту, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.

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

* Изгнанная карта возвращается на поле битвы сразу же после того, как Изгоняющий Свет покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием. Изгоняющий Свет и вернувшаяся карта не окажутся на поле битвы одновременно.

* Если владелец Изгоняющего Света 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.

Боевой Тавматург

{1}{U}

Существо — Человек Чародей

2/1

Каждое разыгрываемое вами мгновенное заклинание и заклинание волшебства стоит на {1} меньше за каждое существо, являющееся его целью.

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Боевой Тавматург, Боевой Тавматург получает Порчеустойчивость до конца хода.

* Первая способность Боевого Тавматурга не изменяет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания. Она меняет лишь количество маны, которое вы на самом деле платите («общую стоимость» заклинания).

* Чтобы вычислить общую стоимость разыгрываемого вами мгновенного заклинания или заклинания волшебства, возьмите мана-стоимость (или альтернативную стоимость, если это применимо), добавьте все повышения стоимости (в том числе дополнительные стоимости, например, от способности Стремления), затем отнимите все снижения стоимости (например, созданные первой способностью Боевого Тавматурга).

* Снижение стоимости, которое создает первая способность Боевого Тавматурга, может снизить только нецветную часть общей стоимости заклинания. Требования в части уплаты цветной маны остаются неизменными.

* Снижение стоимости равно {1} за целевое существо, даже если заклинание делает существо целью несколько раз.

Подпирающий Небеса

{7}{R}

Существо — Гигант

10/10

Когда Подпирающий Небеса умирает, уничтожьте все перманенты в начале следующего заключительного шага.

* Эффект этой способности уничтожит все перманенты на поле битвы в момент разрешения. Не имеет значения, находились ли те перманенты на поле битвы, когда Подпирающий Небеса умер.

* Если Подпирающий Небеса умирает во время заключительного шага, его отложенная срабатывающая способность сработает в начале заключительного шага следующего хода.

Ослепительная Вспышка

{R}

Волшебство

Стремление — За каждую цель после первой разыгрывание Ослепительной Вспышки стоит на {R} больше. Любое количество целевых существ не могут блокировать в этом ходу.

* Ослепительная Вспышка может делать целью любые существа, в том числе существа под вашим контролем.

Одержимый Кровью Гоплит

{1}{B}

Существо — Человек Солдат

2/1

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Одержимый Кровью Гоплит, положите один жетон +1/+1 на Одержимого Кровью Гоплита.

Каждый раз, когда на Одержимого Кровью Гоплита помещается жетон +1/+1, удалите один жетон +1/+1 с целевого существа под контролем оппонента.

* Последняя способность Одержимого Кровью Гоплита срабатывает каждый раз, когда на него помещается любой жетон +1/+1, а не только тогда, когда это вызвано его способностью Героизма.

* Если на Одержимого Кровью Гоплита одновременно помещается несколько жетонов +1/+1, его последняя способность срабатывает по одному разу за каждый из этих жетонов.

* Если Одержимый Кровью Гоплит выходит на поле битвы с жетонами +1/+1 на нем, его последняя способность сработает по одному разу за каждый из этих жетонов.

Мозговой Червь

{1}{B}

Чары Существо — Насекомое

1/1

Когда Мозговой Червь выходит на поле битвы, целевой оппонент показывает свою руку, и вы выбираете из нее не являющуюся землей карту. Изгоните ту карту до тех пор, пока Мозговой Червь не покинет поле битвы.

* Способность Мозгового Червя вызывает смену зоны с определенной продолжительностью. Это новый стиль способностей, чем-то напоминающий такие старые карты, как Кормчий Приливных Пещер. Однако в отличие от Кормчего Приливных Пещер, Мозговой Червь обладает одной способностью, создающей два одноразовых эффекта. Первый эффект изгоняет не являющуюся землей карту, когда способность разрешается, а второй возвращает изгнанную карту в руку владельца сразу же после того, как Мозговой Червь покидает поле битвы.

* Если Мозговой Червь покидает поле битвы до того, как разрешится его способность, связанная с выходом на поле битвы, оппонент покажет свою руку, но карты из нее не изгоняются.

* Изгнанная карта возвращается в руку владельца сразу же после того, как Мозговой Червь покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием.

* Если владелец Мозгового Червя покидает партию в игре с участием более двух игроков, то изгнанная карта возвращается в руку владельца. 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.

Колоссальный Героизм

{2}{G}

Мгновенное заклинание

Стремление — За каждую цель после первой разыгрывание Колоссального Героизма стоит на {1}{G} больше.

Любое количество целевых существ получают по +2/+2 до конца хода. Разверните те существа.

* Целью Колоссального Героизма могут быть любые существа, в том числе развернутые.

Контрприказ

{2}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание. Контролирующий его игрок кладет четыре верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

* Если к моменту разрешения Контрприказа целевое заклинание становится нелегальной целью, Контрприказ отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Игрок, контролирующий целевое заклинание, не кладет карты с верха своей библиотеки на свое кладбище.

* Вы можете выбрать целью Контрприказа заклинание, которое не может быть отменено. В таком случае, когда Контрприказ разрешится, целевое заклинание не будет отменено, но контролирующий то заклинание игрок положит четыре верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

Кристалльный Наутилус

{2}{U}

Чары Существо — Наутилус

4/4

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

Когда Кристальный Наутилус становится целью заклинания или способности, пожертвуйте его. Зачарованное существо получает +4/+4 и имеет способность «Когда это существо становится целью заклинания или способности, пожертвуйте его».

* Вторая способность Кристального Наутилуса действует все время, пока Кристальный Наутилус находится на поле битвы, вне зависимости от того, является ли он существом или Аурой.

Циклоп Вечной Ярости

{4}{R}{R}

Чары Существо — Циклоп

5/3

Существа под вашим контролем имеют Ускорение.

* Способность Циклопа Вечной Ярости дает Ускорение и ему самому.

Мистик из Дакры

{U}

Существо — Мерфолк Чародей

1/1

{U}, {T}: каждый игрок показывает верхнюю карту своей библиотеки. Вы можете положить показанные карты на кладбища их владельцев. Если вы этого не делаете, каждый игрок берет карту.

* Вы принимаете решение после того, как все карты будут показаны. Если вы решаете не класть карты на кладбища их владельцев, то каждый игрок берет свою показанную карту.

Дерзкая Воровка

{2}{U}

Существо — Человек Бродяга

2/3

Одухотворение — Каждый раз, когда Дерзкая Воровка становится развернутой, вы можете поменяться контролем над целевым не являющимся землей перманентом под вашим контролем и целевым перманентом под контролем оппонента, у которого есть такой же тип карты.

* Эффект смены контроля действует неопределенно долго. Он не прекращается, когда Дерзкая Воровка покидает поле битвы.

* Если вы получаете контроль над Аурой или Снаряжением, это не приводит к их перемещению, однако если вы получили контроль над Снаряжением, вы сможете активировать его способность Снаряжения, чтобы потом прикрепить его к существу под вашим контролем.

* Типы карты, которые могут быть у перманента, это: артефакт, существо, чары, planeswalker и племенное.

* Если обмен не может быть осуществлен в полной мере (например, одна из целей к моменту разрешения способности Одухотворения становится нелегальной), то ничего не происходит. Контроль над перманентами не меняется.

* Если другое заклинание или способность позволяет вам изменить цели способности (или, например, скопировать ее и выбрать новые цели для копии), вы можете поменять цели только таким образом, чтобы окончательные цели оставались легальными. Например, если способность имеет целью существо под вашим

контролем и существо под контролем оппонента, вы не можете сменить только вторую цель на не являющийся существом перманент под контролем того игрока. Однако вы можете сменить только вторую цель на существо под контролем другого оппонента. Две новых цели могут иметь общий тип карты, отличный от общего типа карты у изначальных целей.

* Перманент под вашим контролем не может быть землей, однако другая цель может ей быть, если она имеет общий тип карты с первой целью. Например, вы можете выбрать целью артефакт под вашим контролем и артефакт землю под контролем оппонента.

Богоубийство

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевые чары. Если изгнанная карта является картой Бога, найдите на кладбище, в руке и в библиотеке контролирующего ее игрока любое количество карт с таким же именем, как у той карты, и изгоните их, затем тот игрок тасует свою библиотеку.

* Богоубийство определяет, является ли Богом карта в изгнании, а не перманент, который был изгнан. В случае с каждым из Богов в блоке «Терос», не имеет значения, какой была ваша Преданность его цвету или цветам. Когда карта не находится на поле битвы, она является картой Бога.

* Когда вы ищете на кладбище, в руке и в библиотеке игрока, контролирующего целевую карту, вы можете оставить любые карты с таким же именем в той зоне, где они находятся. Вы не обязаны изгонять их.

Казарма Дезертиров

{2}

Артефакт

Вы можете решить не разворачивать Казарму Дезертиров во время вашего шага разворота.

{6}, {T}: поверните целевое существо. Оно не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока, пока Казарма Дезертиров остается повернутой.

* Целью активируемой способности может быть любое существо, в том числе повернутое.

* Пока Казарма Дезертиров остается повернутой, эффект, не дающий существу разворачиваться во время шага разворота контролирующего его игрока, продолжает действовать, даже если существо разворачивается каким-то иным способом (например, в результате действия способности Колоссального Героизма).

Веление Эреба

{3}{B}{B}

Чары

Миг

Каждый раз, когда существо под вашим контролем умирает, каждый оппонент жертвует существо.

* Когда срабатывающая способность разрешается, первым выбирает существо, которое он пожертвует, тот игрок, чей ход идет в данный момент (если этот игрок — оппонент), затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода, затем все выбранные существа приносятся в жертву одновременно.

* Никто из оппонентов не является целью. Оппонент с Порчеустойчивостью все равно пожертвует существо.

* Если несколько существ под вашим контролем умирают одновременно, срабатывающая способность Веления Эреба сработает соответствующее количество раз.

* Если вы контролируете несколько Велений Эреба и существо под вашим контролем умирает, каждая из срабатывающих способностей сработает. Каждый из оппонентов должен будет пожертвовать по существу при разрешении каждой из способностей.

* Если и вы, и оппонент имеете под своим контролем по Велению Эреба, и умирает существо, происходит цепная реакция. Сначала сработает способность Веления Эреба одного из игроков и заставит каждого из оппонентов пожертвовать существо. Это пожертвование приведет к срабатыванию способности Веления Эреба другого игрока, и так далее.

Веление Богов-Близнецов

{3} {R} {R}

Чары

Миг

Если источник должен нанести повреждения перманенту или игроку, вместо этого он наносит те повреждения тому перманенту или игроку в двойном размере.

* Веление Богов-Близнецов относится к любым повреждениям, не обязательно боевым. Не имеет значения и то, кто контролирует источник наносимых повреждений.

* Источник повреждений не меняется. Заклинание, которое наносит повреждения, определяет источник повреждений, — зачастую это будет само заклинание. Способность, которая наносит повреждения, также определяет источник повреждений, однако сама способность никогда не бывает таким источником. Зачастую источник способности также является источником повреждений.

* Если на поле битвы есть несколько Велений Богов-Близнецов, наносимые повреждения удваиваются за каждое из них (два Веления в итоге увеличат повреждения в четыре раза, три — в восемь раз, а четыре — в шестнадцать).

* Если несколько эффектов изменяют то, как наносятся повреждения, то игрок, которому должны быть нанесены повреждения (или игрок, контролирующий перманент, которому должны быть нанесены повреждения), выбирает порядок, в котором применяются эти эффекты. Например, способность Награжденного Грифона гласит: «Предотвратите следующее 1 боевое повреждение, которое должно быть нанесено вам в этом ходу». Допустим, вы должны получить 3 боевых повреждения, но активируете способность Награжденного Грифона. Вы можете: (а) сначала предотвратить 1 повреждение, а затем дать Велению Богов-Близнецов удвоить оставшиеся 2 повреждения, в результате получив 4 повреждения; или (б) удвоить повреждения до 6, а затем предотвратить 1 из них, в результате получив 5 повреждений.

Ученица Обмана

{U} {B}

Существо — Человек Бродяга

1/3

Одухотворение — Каждый раз, когда Ученица Обмана становится развернутой, вы можете сбросить карту, не являющуюся землей. Если вы это делаете, найдите в вашей библиотеке карту с такой же конвертированной мана-стоимостью, что и у той карты, покажите ее и положите в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку.

* Если в мана-стоимости сброшенной карты или карты, которую вы хотите найти, есть {X}, значение X равно 0.

* Если вы сбрасываете таким образом двойную карту, вы можете найти карту с такой же конвертированной мана-стоимостью, что и у любой ее половины (но не у суммы половин). Вы можете найти двойную карту, если у любой из ее половин та же конвертированная мана-стоимость, что у сброшенной карты.

Эйдолон Риторики

{2} {W}

Чары Существо — Дух

1/4

Каждый игрок не может разыгрывать более одного заклинания за ход.

* Эйдолон Риторики проверяет, разыгрывал ли уже игрок заклинание в течение всего хода, даже если самого Эйдолона Риторики не было на поле битвы в момент разыгрывания того заклинания. В частности, вы не можете разыграть Эйдолона Риторики, а затем разыграть другое заклинание в том же ходу.

Эйдолон Великой Пирушки

{R} {R}

Чары Существо — Дух

2/2

Каждый раз, когда игрок разыгрывает заклинание с конвертированной мана-стоимостью 3 или меньше, Эйдолон Великой Пирушки наносит 2 повреждения тому игроку.

* Разыгрывание Эйдолона Великой Пирушки не приводит к срабатыванию его собственной способности. Для того чтобы его способность сработала, Эйдолон должен быть на поле битвы во время разыгрывания заклинания.

* Разыгрывание заклинания за альтернативную стоимость, например, за стоимость Дара, не изменяет его конвертированную мана-стоимость. Точно так же, разыгрывание заклинания с дополнительной стоимостью, например, заклинания со способностью Стремления, не изменяет его конвертированную мана-стоимость. Например, разыгрывание Покрытого Шрамами Калеки (карты с мана-стоимостью {B} и стоимостью Дара {3} {B}) за его стоимость Дара приведет к срабатыванию способности Эйдолона Великой Пирушки.

Воля Огнеречивой

{R}

Чары — Аура

Зачаровать существо под вашим контролем

Зачарованное существо получает +1/+1.

Каждый раз, когда зачарованное существо наносит боевые повреждения игроку, вы можете пожертвовать Волю Огнеречивой. Если вы это делаете, уничтожьте целевой артефакт.

* Вы решаете, жертвовать Волю Огнеречивой или нет, при разрешении ее срабатывающей способности. Если в этот момент ее нет на поле битвы, вы не сможете ее пожертвовать и уничтожить целевой артефакт.

* Если другой игрок получает контроль над зачарованным существом, Воля Огнеречивой отправляется на кладбище владельца.

Спрут, Охотник на Богов

{5} {U}

Существо — Спрут

5/5

Спрут, Охотник на Богов не может атаковать, если только защищающийся игрок не контролирует чары или зачарованный перманент.

* Контролирует ли защищающийся игрок чары или зачарованный перманент, проверяется только тогда, когда объявляются атакующие. После того как Спрут, Охотник на Богов объявлен атакующим, он продолжит атаковать, даже если защищающийся игрок потеряет контроль над всеми своими чарами и зачарованными перманентами.

Божий Дар
{1}{W}{W}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +3/+3.

Каждый раз, когда снаряженное существо блокирует или становится заблокировано одним или несколькими существами, вы можете изгнать одно из тех существ.

Оппоненты не могут разыгрывать карты с такими же именами, как у карт, изгнанных Божьим Даром.

Снарядить {3}

* Способность Божьего Дара срабатывает только один раз вне зависимости от того, сколько существ блокирует или заблокировано снаряженным существом.

* Срабатывающая способность Божьего Дара не делает существо целью. Вы, например, можете изгнать существо с Защитой от белого. Вы выбираете, какое существо изгнать, когда способность разрешается.

* Если Божий Дар покидает поле битвы, а затем другой Божий Дар выходит на поле битвы, он считается новым объектом, даже если это та же самая карта. Новый Божий Дар не сможет помешать оппонентам разыгрывать карты с такими же именами, как у карт, изгнанных первым Божьим Даром.

* Если Божий Дар изгоняет карту земли (например, потому что она была превращена в существо, а затем блокировала или стала заблокированной снаряженным существом), оппоненты все равно смогут разыгрывать карты земли с тем же именем, что у изгнанной карты. Это происходит потому, что Божий Дар запрещает действие «cast», а для земель используется действие «play». Божий Дар запрещает только разыгрывание заклинаний.

Златошкурый Бык
{5}{G}

Чары Существо — Бык

5/4

Созвездие — Каждый раз, когда Златошкурый Бык или другие чары выходят на поле битвы под вашим контролем, целевое существо должно быть заблокировано в этом ходу, если это возможно.

* Защищающийся игрок должен во время шага объявления блокирующих назначить хотя бы одно существо блокирующим целевое существо, если под контролем того игрока есть существа, которые могли бы его блокировать.

* Способность Созвездия не заставляет блокировать целевое существо каким-то определенным существом.

* Если несколько атакующих существ должны быть заблокированы, защищающийся игрок должен назначить хотя бы одно существо блокирующим каждое из них, если это возможно. Например, если атакуют два таких существа, а у игрока есть два потенциальных блокирующих, он не может назначить их обоих блокировать одно и то же существо.

Усмирение Силой
{1}{R}{R}

Волшебство

Стремление — За каждую цель после первой разыгрывание Усмирения Силой стоит на {2}{R} больше.

Получите контроль над любым количеством целевых существ до конца хода. Разверните те существа. Они получают Ускорение до конца хода.

* Целью Усмирения Силой может быть любое существо, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.

* Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.

Погибель Героев

{3}{G}{G}

Существо — Гидра

0/0

Погибель Героев выходит на поле битвы с четырьмя жетонами +1/+1 на ней.

{2}{G}{G}: положите X жетонов +1/+1 на Погибель Героев, где X — значение ее силы.

* Значение X определяется значением силы Погибели Героев в момент разрешения способности.

* Если в момент разрешения второй способности Погибели Героев ее сила меньше 0, значение X принимается равным 0.

Час Нужды

{2}{U}

Мгновенное заклинание

Стремление — За каждую цель после первой разыгрывание Часа Нужды стоит на {1}{U} больше.

Изгоните любое количество целевых существ. За каждое существо, изгнанное таким образом, контролировавший его игрок кладет на поле битвы одну фишку существа 4/4 синий Сфинкс с Полетом.

* В игре в формате «Командир», если командир помещается в зону командования, вместо того чтобы быть изгнанным Часом Нужды, контролирующий его игрок все равно получает фишку Сфинкса.

Гидра-Породительница

{4}{G}{G}

Существо — Гидра

7/7

{X}{X}{G}: Чудовищность X. *(Если это существо не является чудовищным, положите на него X жетонов +1/+1, и оно становится чудовищным.)*

Когда Гидра-Породительница становится чудовищной, положите на поле битвы X фишек существа X/X зеленая Гидра.

* Значение каждого из X в последней способности Гидры-Породительницы равняется значению, выбранному для X при активации способности Чудовищности.

Гипнотическая Сирена

{U}

Чары Существо — Сирена

1/1

Дар {5}{U}{U} *(Если вы разыгрываете эту карту за ее стоимость Дара, она является заклинанием Ауры со способностью «зачаровать существо». Она снова становится существом, если не прикреплена к существу.)*

Полет

Вы контролируете зачарованное существо.

Зачарованное существо получает +1/+1 и имеет Полет.

* Получая контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.

Чтение Знаков

{5}{U}

Волшебство

Предскажите 3, затем покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Возьмите количество карт, равное конвертированной мана-стоимости той карты. *(Чтобы предсказать 3, посмотрите три верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них в низ вашей библиотеки, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

* Если вы показываете карту с конвертированной мана-стоимостью 0, например, карту земли, вы не возьмете ни одной карты. В противном случае показанная вами карта будет первой, которую вы возьмете.

Ирой, Бог Победы

{2}{R}{W}

Легендарные Чары Существо — Бог

7/4

Неразрушимость

Пока ваша Преданность красному и белому меньше семи, Ирой не является существом.

Существа под вашим контролем не могут быть заблокированы менее чем двумя существами.

Предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены атакующим существам под вашим контролем.

* Последняя способность Ироя предотвращает все повреждения, которые должны быть нанесены атакующим существам под вашим контролем, а не только боевые повреждения.

Царь Макарий, Проклятый Золотом

{2}{B}{B}

Легендарное Существо — Человек

2/3

Одухотворение — Каждый раз, когда Царь Макарий, Проклятый Золотом становится развернутым, вы можете изгнать целевое существо. Если вы это делаете, положите на поле битвы одну фишку бесцветного артефакта с именем Золото. Она имеет способность «Пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

* Фишку артефакта будет контролировать тот игрок, который контролировал Царя Макария, когда его способность сработала, а не тот игрок, который контролировал изгнанное существо.

Знание и Сила

{4}{R}

Чары

Каждый раз, когда вы предсказываете, вы можете заплатить {2}. Если вы это делаете, Знание и Сила наносит 2 повреждения целевому существу или игроку.

* Способность Знания и Силы срабатывает по одному разу за каждое ваше «предсказание», вне зависимости от того, сколько карт вы смотрите.

* Вы выбираете цель способности, когда она кладется в стек. Вы выбираете, платить {2} или нет, когда она разрешается. Вы можете заплатить {2} только один раз за каждое ваше «предсказание».

Круфикс, Бог Горизонтов

{3}{G}{U}

Легендарные Чары Существо — Бог

4/7

Неразрушимость

Пока ваша Преданность зеленому и синему меньше семи, Круфикс не является существом.

Размер вашей руки неограничен.

Если ваше хранилище маны должно опустошиться от неиспользованной маны, та мана становится бесцветной вместо этого.

* Пока Круфикс находится на поле битвы, неиспользованная мана остается в вашем хранилище маны, когда заканчиваются шаги и фазы (хотя и становится бесцветной). Это означает, что вы можете добавить ману в хранилище маны и потратить ее в следующем шаге, фазе или ходу. После того как Круфикс покинет поле битвы, у вас будет время до конца текущего шага или фазы, чтобы потратить ману, прежде чем она исчезнет.

* Если у неиспользованной маны в вашем хранилище маны есть какие-либо ограничения или дополнительные условия (например, эта мана была произведена Пещерой Душ), эти ограничения или дополнительные условия останутся у той маны, когда она станет бесцветной.

Спуск Флота

{W}

Волшебство

Стремление — За каждую цель после первой разыгрывание Спуска Флота стоит на {1} больше.

До конца хода любое количество целевых существ получают способность «Каждый раз, когда это существо атакует, положите на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Солдат повернутой и атакующей».

* Вы объявляете, кого из игроков или planeswalker-ов атакует каждая фишка, когда кладете ее на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует изначальное существо.

* Хотя фишки атакуют, они не объявлялись атакующими существами (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).

Диадема Молний

{5}{R}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Диадема Молний выходит на поле битвы, она наносит 2 повреждения целевому существу или игроку. Зачарованное существо получает +2/+2.

* Если к моменту разрешения Диадемы Молний ее цель становится нелегальной, Диадема Молний отменяется и не выходит на поле битвы. В этом случае ее срабатывающая способность не работает.

Выброс Магмы

{R}

Мгновенное заклинание

Выброс Магмы наносит 2 повреждения целевому существу. Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Вторая часть способности изгоняет целевое существо, если оно должно умереть в этом ходу по любой причине, не обязательно от смертельных повреждений. Она применяется к целевому существу, даже если Выброс Магмы не нанес ему повреждений (из-за эффекта предотвращения) или нанес повреждения другому существу (из-за эффекта перенаправления).

Боевой Пес Могия

{1}{R}

Чары Существо — Пес

2/2

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

Боевой Пес Могия атакует в каждом ходу, если может.

Зачарованное существо получает +2/+2 и атакует в каждом ходу, если может.

* Игрок, контролирующий Боевого Пса Могия или зачарованное им существо, сам выбирает, какого игрока или planeswalker-а атаковать.

* Если во время вашего шага объявления атакующих Боевой Пес Могия (или зачарованное им существо) повернут, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что он не может атаковать, или не находился под непрерывным контролем игрока с начала хода (и не имеет Ускорения), то он не атакует. Если для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, контролирующий существо игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

Упрямство Смертных

{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо под вашим контролем

Зачарованное существо получает +1/+1.

Каждый раз, когда зачарованное существо наносит боевые повреждения игроку, вы можете пожертвовать Упрямство Смертных. Если вы это делаете, уничтожьте целевые чары.

* Вы решаете, жертвовать Упрямство Смертных или нет, при разрешении его срабатывающей способности. Если в этот момент его нет на поле битвы, вы не сможете его пожертвовать и уничтожить целевые чары.

* Если другой игрок получает контроль над зачарованным существом, Упрямство Смертных отправляется на кладбище владельца.

Нессийский Страж Дичи

{3}{G}{G}

Существо — Зверь

4/5

Когда Нессийский Страж Дичи выходит на поле битвы, посмотрите X верхних карт вашей библиотеки, где X — количество Лесов под вашим контролем. Вы можете показать находящуюся среди них карту существа и положить ее в вашу руку. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в любом порядке.

* Значение X определяется, когда способность разрешается.

Кошмарный Конец

{2}{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -X/-X до конца хода, где X — количество карт в вашей руке.

* Значение X определяется, когда способность разрешается. Эффект заклинания не изменится, даже если позже в этом ходу изменится количество карт в вашей руке.

Вливание Никса

{2}{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +2/+2, пока оно является чарами. В противном случае оно получает -2/-2.

* Вливание Никса постоянно проверяет, является ли зачарованное им существо чарами. Если существо не являлось чарами, но становится ими, или если оно являлось чарами, но перестает ими быть, эффект меняется.

Лучи Подавления

{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать, если только контролирующий его игрок не заплатит {3}.

Активация активируемых способностей зачарованного существа стоит на {3} больше.

* Игрок, контролирующий зачарованное существо, может решить не атаковать (или не блокировать) им, даже если оно должно атаковать (или блокировать), если это возможно. Игроков нельзя заставить оплатить какую-либо стоимость, чтобы атаковать.

* Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «Стоимость: эффект». Способности, у которых нет разделенных двоеточием стоимости и эффекта, не попадают под действие Лучей Подавления.

Изменчивый Натиск

{2}{U}

Мгновенное заклинание

Стремление — За каждую цель после первой разыгрывание Изменчивого Натиска стоит на {1}{U} больше. Выберите существо на поле битвы. Любое количество целевых существ под вашим контролем становятся копией того существа до конца хода.

* Копируемое существо не становится целью Изменчивого Натиска. Вы выбираете это существо, когда заклинание разрешается. Это может быть одно из целевых существ. Таким образом существо может стать копией самого себя, но обычно это не приводит к какому-либо заметному эффекту.

* Целевые существа копируют напечатанные характеристики выбранного существа, а также все действующие на него эффекты копирования. Они не копируют имеющиеся на нем жетоны или эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.

* Если существа копируют существо, которое, в свою очередь, копирует другое существо, они станут тем, что копирует выбранное существо.

* Этот эффект может привести к тому, что целевые существа перестанут быть существами. Например, если все они станут копиями земли, которая стала существом, то эффект, превративший землю в существо, не скопируется. Цели станут землями, не являющимися существами.

* Эффекты, уже действующие на целевые существа, продолжают на них действовать. Например, если ранее в этом ходу одно из этих существ получило +3/+3 от Исполинского Роста, а затем Изменчивый Натиск превратил его в копию Задумчивого Минотавра (существа 2/3), существо будет Задумчивым Минотавром 5/6.

Огнеречивый Пророк

{1}{R}{R}

Существо — Человек Шаман

1/3

Двойной удар, Пробивной удар

Каждый раз, когда Огнеречивый Пророк наносит боевые повреждения игроку, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

* Если Огнеречивый Пророк наносит боевые повреждения игроку несколько раз за ход (например, если он не был заблокирован), его срабатывающая способность работает каждый раз.

* Карта изгоняется рубашкой вниз. Разыгрывая ее, следуйте обычным правилам для разыгрывания этой карты. Вы должны полностью оплатить ее стоимости и соблюдать ограничения на время разыгрывания. Например, если это карта существа, вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

* Если вы изгнали карту земли, то вы можете разыграть ее только в том случае, если у вас есть возможность разыграть землю в этом ходу. Обычно это означает, что вы можете разыграть эту землю, только если в этом ходу еще не разыгрывали земель.

Колосс Каменоломни

{5}{W}{W}

Существо — Гигант

5/6

Когда Колосс Каменоломни выходит на поле битвы, положите целевое существо в библиотеку его владельца под X верхних карт той библиотеки, где X — количество Равнин под вашим контролем.

* Способность Колосса Каменоломни является обязательной. Если при срабатывании способности только вы контролируете существа, вы должны выбрать целью существо под вашим контролем (им может быть сам Колосс Каменоломни).

* Значение X определяется, когда способность разрешается. Если в этот момент под вашим контролем нет Равнин, положите существо на верх библиотеки его владельца.

* Если в библиотеке того игрока осталось меньше карт, чем X, положите существо в низ той библиотеки.

Знаменитая Ткачиха

{G}

Существо — Человек Шаман

1/1

{1}{G}, пожертвуйте Знаменитую Ткачиху: положите на поле битвы одну фишку чар существа 1/3 зеленый Паук с Захватом. *(Она может блокировать существа с Полетом.)*

* Если Знаменитая Ткачиха атакует или блокирует, и вы активируете ее способность до того, как распределяются и наносятся боевые повреждения, она не нанесет боевых повреждений. Если она заблокировала существо, то существо останется заблокированным. Если вы не активируете способность до шага боевых повреждений, Знаменитая Ткачиха должна выжить в бою, чтобы ее способность можно было активировать позже.

Оживляющая Мелодия

{2}{G}

Волшебство

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

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

* Если вы выберете оба режима, но в момент разрешения Оживляющей Мелодии только одна карта будет легальной целью, то только та карта вернется в вашу руку.

Химера Разрывного Течения

{2}{U}

Чары Существо — Химера

3/4

Полет

В начале вашего шага поддержки верните чары под вашим контролем в руку их владельца.

* Если Химера Разрывного Течения является единственными чарами под вашим контролем, когда способность разрешается, вы должны вернуть ее в руку владельца.

* Если под вашим контролем нет чар, когда разрешается способность Химеры Разрывного Течения (например, потому что Химера Разрывного Течения по какой-либо причине перестала быть чарами), то ничего не происходит.

Ритуал Возвращенных

{3}{B}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевую карту существа из вашего кладбища. Положите на поле битвы одну фишку существа черный Зомби. Ее сила равна силе той карты, а ее выносливость равна выносливости той карты.

* Если карта существа покидает кладбище в ответ на Ритуал Возвращенных, Ритуал Возвращенных отменяется и не производит эффектов. Вы не получите фишку Зомби.

* Для определения силы и выносливости фишки Зомби используйте характеристики карты существа в последний момент ее пребывания на кладбище.

Мудрец Времени

{1}{U}

Существо — Человек Чародей

1/1

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Мудрец Времени, положите один жетон +1/+1 на Мудреца Времени.

Удалите все жетоны +1/+1 с Мудреца Времени: за каждые пять жетонов, удаленных таким образом, сделайте дополнительный ход вслед за этим.

* Чтобы активировать способность Мудреца Времени, вы должны удалить с него все жетоны +1/+1, даже если их количество не кратно пяти. Например, если вы удалите 12 жетонов для активации способности, вы сделаете два дополнительных хода. Если вы удалите три жетона, вы не получите дополнительных ходов.

Бич Кораблей

{5}{U}{U}

Существо — Кракен

6/6

Когда Бич Кораблей выходит на поле битвы, верните каждое существо под контролем ваших оппонентов с выносливостью X или меньше в руку его владельца, где X — количество Островов под вашим контролем.

* Значение X определяется, когда способность разрешается.

Сетесская Тактика

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Стремление — За каждую цель после первой разыгрывание Сетесской Тактики стоит на {G} больше.

До конца хода любое количество целевых существ получают по +1/+1 и способность «{T}: это существо дерется с другим целевым существом».

* Два существа, которые дерутся, наносят друг другу повреждения, равные своей силе. Если любое из двух существ покинет поле битвы к моменту разрешения способности, заставляющей их драться, то повреждения не будут нанесены.

Незрячий Боец

{1}{W}

Чары Существо — Человек Воин

3/2

Дар {4}{W} (Если вы разыгрываете эту карту за ее стоимость Дара, она является заклинанием Ауры со способностью «зачаровать существо». Она снова становится существом, если не прикреплена к существу.)

Незрячий Боец не может атаковать в одиночку.

Зачарованное существо получает +3/+2 и не может атаковать в одиночку.

* Незрячий Боец (или существо, которое он зачаровывает), может быть объявлен атакующим, только если другое существо объявляется атакующим одновременно с ним.

* Если вы контролируете несколько существ, которые не могут атаковать в одиночку, они могут атаковать вместе, даже если другие существа не атакуют.

* Несмотря на то что Незрячий Боец (или существо, которое он зачаровывает) не может атаковать в одиночку, другие существа, назначенные атакующими вместе с ним, не обязаны атаковать того же игрока или planeswalker-а. Например, Незрячий Боец может атаковать оппонента, а другое существо — planeswalker-а под контролем того оппонента.

* Если существо, которое не может атаковать в одиночку, также должно атаковать, если может, то контролирующий его игрок должен атаковать им и другим существом, если это возможно.

* В игре «Двухголовый гигант» (или в любом другом формате с общим ходом команды) Незрячий Боец (или существо, которое он зачаровывает) может атаковать вместе с существом под контролем вашего напарника, даже если под вашим контролем больше никто не атакует.

Подавление Верующих

{2}{B}{B}

Мгновенное заклинание

Стремление — За каждую цель после первой разыгрывание Подавления Верующих стоит на {2}{B} больше.

Изгоните любое количество целевых существ и все прикрепленные к ним Ауры.

* Существа и Ауры изгоняются одновременно. Это, в частности, означает, что если Аура — перманент с Даром, она все равно отправится в изгнание. Она не перестанет быть Аурой и не останется на поле битвы.

Единство Героев

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Стремление — За каждую цель после первой разыгрывание Единства Героев стоит на {1}{G} больше. Выберите любое количество целевых существ. Удвойте количество жетонов +1/+1 на каждом из них.

* Целью Единства Героев могут быть любые существа, не обязательно существа с жетонами +1/+1. Обратите внимание, что способности Героизма целевых существ, которые кладут жетоны +1/+1 на этих существ, разрешаются раньше Единства Героев.

Порождение Тракса

{5}{R}{R}

Существо — Дракон

5/5

Полет

Когда Порождение Тракса выходит на поле битвы, оно наносит целевому существу или игроку повреждения, равные количеству Гор под вашим контролем.

* Для определения количества наносимых повреждений посчитайте количество Гор под вашим контролем в момент разрешения последней способности. Это включает в себя все земли с подтипом Гора, а не только земли с именем «Гора».

Злоба Могия

{R}

Волшебство

Злоба Могия наносит целевому существу повреждения, равные количеству карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище. Предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

* Сама Злоба Могия не учитывается при подсчете карт мгновенных заклинаний и волшебства на вашем кладбище. Она попадает на кладбище только после того, как наносит повреждения, а вы предсказываете 1.

Злобный Выпад

{4}{B}{B}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо и целевую землю.

* Вы не можете разыграть Злобный Выпад, если на поле битвы нет являющихся легальными целями существа и земли. Если к моменту разрешения Злобного Выпада одна из тех целей станет нелегальной, вторая все равно будет уничтожена.

Хлюпающие Пиявки

{2}{B}{B}

Существо — Пиявка

/

Сила и выносливость Хлюпающих Пиявок равны количеству Болот под вашим контролем.

* Значения силы и выносливости Хлюпающих Пиявок изменяются по мере того, как изменяется количество Болот под вашим контролем. Способность считает любые земли с подтипом Болото под вашим контролем, а не только земли с именем «Болото».

* Способность, определяющая значение силы и выносливости Хлюпающих Пиявок, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.

Сила Павших

{1}{G}

Чары

Созвездие — Каждый раз, когда Сила Павших или другие чары выходят на поле битвы под вашим контролем, целевое существо получает +X/+X до конца хода, где X — количество карт существ на вашем кладбище.

* Значение X определяется, когда способность разрешается.

Мучительные Мысли

{2}{B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Мучительных Мыслей пожертвуйте существо. Целевой игрок сбрасывает количество карт, равное силе жертвованного существа.

* Целевой игрок сбрасывает количество карт, равное силе жертвованного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.

* Вы должны пожертвовать ровно одно существо для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав существом, и не можете пожертвовать дополнительные существа.

* Игроки могут отвечать на это заклинание только после того, как оно было разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет уничтожить жертвованное существо, чтобы не позволить вам разыграть заклинание.

Пламенный Двойник

{1}{R}

Волшебство

Стремление — За каждую цель после первой разыгрывание Пламенного Двойника стоит на {2}{R} больше. Выберите любое количество целевых существ под вашим контролем. Для каждого из них положите на поле битвы одну фишку, являющуюся копией того существа. У тех фишек есть Ускорение. Изгоните их в начале следующего заключительного шага.

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

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

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

* Если скопированное существо — это фишка, то созданные Пламенным Двойником фишки копируют исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы.

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

* Фишки «видят», как другие фишки выходят на поле битвы. Если у каких-то из них есть срабатывающие способности, которые срабатывают каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, они сработают друг на друга.

* Если другое существо становится копией или выходит на поле битвы в качестве копии фишки, созданной Пламенным Двойником, у того существа будет Ускорение, и оно не изгоняется. Однако в том случае, если Пламенный Двойник создает несколько фишек, копирующих одно существо, в результате действия эффекта замены (например, эффекта Сезона Удвоения), каждую из тех фишек потребуется изгнать.

Худшие Страхи

{7}{B}

Волшебство

Вы контролируете целевого игрока во время его следующего хода. Изгоните Худшие Страхи. *(Вы видите все карты, которые мог бы видеть тот игрок, и принимаете все решения за того игрока.)*

* Контролируя другого игрока, вы можете увидеть все карты, которые мог бы видеть тот игрок. К ним относятся карты в руке того игрока, карты рубашкой вверх под контролем того игрока, его дополнительную колоду и любые карты в его библиотеке, которые он может посмотреть.

* 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 если 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 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, мана 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.

* Несколько эффектов контроля, действующих на одного и того же игрока, заменяют друг друга. Действует только последний из созданных эффектов.

* Используя Худшие Страхи, вы можете получить контроль над самим собой, но это ни к чему не приведет, если только вы не делаете это, для того чтобы заменить эффект контроля игрока, принадлежащий кому-то другому.

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