

Заметки к выпуску *Терос*

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

Дата внесения последних изменений: 19 июля 2013 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск *Терос* содержит 249 карт (101 обычную, 60 необычных, 53 редкие, 15 раритетных и 20 базовых земель).

Пререлизные турниры: 21–22 сентября 2013 г.

Релизные выходные: 27–29 сентября 2013 г.

Турниры Game Day: 19–20 октября 2013 г.

Выпуск *Терос* разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: 27 сентября 2013 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: *Возвращение в Равнику*, *Незванные Гости*, *Лабиринт Дракона*, *Magic 2014* и *Терос*.

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.

Тема: магия богов

Во всех выпусках **Magic** есть мощные карты чар, и в *Теросе* также присутствуют Ауры и другие чары, к которым мы все уже привыкли. Но в выпуске *Терос* игроки также встретятся с совершенно новыми чарами. На этих новых картах тип «чары» сочетается с другими типами карт, олицетворяя то, как боги Тероса и их творения воплощаются в мире смертных.

У этих карт уникальное графическое оформление: в верхней части рамки изображено звездное небо Никса — дом богов Тероса. Этот элемент рамки позволяет игрокам с первого взгляда определить, какие существа и артефакты на поле битвы также являются чарами.

Давайте взглянем на три взятые для примера карты, а в последующих разделах этого документа разберем новые правила более подробно.

Гелиод, Бог Солнца

{3}{W}

Легендарные Чары Существо — Бог

5/6

Неразрушимость

Пока ваша Преданность белому меньше пяти, Гелиод не является существом. *(Каждый символ {W} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности белому.)*

Другие существа под вашим контролем имеют Бдительность.

{2}{W}{W}: положите на поле битвы одну фишку чар существа 2/1 белый Священник.

Гелиод, Бог Солнца входит в цикл из пяти карт «легендарные чары существо», по одной карте каждого цвета. Дополнительную информацию вы найдете в разделах «Новый термин: Преданность» и «Цикл: Боги».

Посланник Гелиода

{3}{W}

Чары Существо — Вапити

3/3

Дар {6}{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.)*

Каждый раз, когда Посланник Гелиода или зачарованное существо атакует, поверните целевое существо под контролем оппонента.

Зачарованное существо получает +3/+3.

Посланник Гелиода является одной из пятнадцати других карт этого выпуска с типами «чары существо». Не все эти карты связаны с пятью Богами, но у каждой есть способность Дара. Дополнительную информацию вы найдете в разделе «Новое ключевое слово: Дар».

Копье Гелиода

{1}{W}{W}

Легендарные Чары Артефакт

Существа под вашим контролем получают +1/+1.

{1}{W}{W}, {T}: уничтожьте целевое существо, которое нанесло вам повреждения в этом ходу.

Копье Гелиода входит в цикл из пяти — по одной каждого цвета — карт «легендарные чары артефакт», особым образом связанных с пятью Богами.

* На перманент, который одновременно является чарами и имеет другой тип перманента, будут действовать все заклинания и способности, действующие на любой из его типов. Например, заклинание с эффектом «Изгоните целевые чары» изгонит перманент «чары существо» или «чары артефакт».

* Если перманент «чары существо» превращается в существо (например, эффектом карты Opalescence), то напечатанные на нем сила и выносливость заменяются силой и выносливостью, которые задает эффект оживления. Он сохранит все супертипы и подтипы, которые у него были, если только эффект оживления напрямую не заменяет их.

Новое ключевое слово: Дар

Дар — это новое ключевое слово на некоторых картах «чары существо». Оно олицетворяет способность обитателей Никса, царства богов, вселять свою сущность в других. Существо со способностью Дара можно разыгрывать либо как существо, либо как Ауру, выбрав существо целью.

Наяда Дождевых Облаков

{2}{U}

Чары Существо — Нимфа

2/2

Дар {4}{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

Зачарованное существо получает +2/+2 и имеет Полет.

Официальные правила для Дара звучат так:

702.102. Дар

702.102a Дар представляет собой две статические способности, одна из которых действует, пока карта с Даром находится в стеке, а вторая действует, пока карта находится в стеке или на поле битвы. «Дар [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту, уплатив [стоимость] вместо ее мана-стоимости» и «Если вы решаете уплатить стоимость Дара этого заклинания, оно становится чарами-Аурой и получает способность "зачаровать существо". Эти эффекты длятся до наступления любого из двух условий: в момент разрешения этого заклинания его цель нелегальна, и (или) перманент, которым стало это заклинание, становится не прикреплен». Оплата стоимости Дара карты подчиняется правилам оплаты альтернативных стоимостей (см. правила 601.2b и 601.2e–g).

702.102b Если игрок, контролирующий заклинание, решает уплатить его стоимость Дара, тот игрок выбирает легальную цель для этого заклинания Ауры, как это определено его способностью «зачаровать существо» и правилом 601.2c. См. также правило 303.4.

702.102c Игрок, контролирующий заклинание, не может принять решение уплатить его стоимость Дара, если он не может выбрать цель для того заклинания, которая была бы легальна после того, как оно станет заклинанием Ауры.

702.102d Если в момент разрешения заклинания Ауры с Даром его цель является нелегальной, эффект, делающий его заклинанием Ауры, прекращает свое действие. Оно продолжает разрешаться как заклинание существа и помещается на поле битвы под контролем игрока, контролирующего заклинание. Это является исключением из правила 608.3a.

* Вы выбираете, станет ли заклинание заклинанием Ауры или нет, только после того, как заклинание помещается в стек. Способности, которые влияют на время разыгрывания заклинания, например, Миг, применяются к карте существа в любой зоне, из которой вы ее разыгрываете. Например, эффект, который гласит, что вы можете разыгрывать карты существ, как будто у них есть Миг, позволит вам разыграть карту существа с Даром в качестве заклинания Ауры в любое время, когда вы можете разыграть мгновенное заклинание.

* В стеке заклинание с Даром является или заклинанием существа, или заклинанием Ауры. Оно никогда не является одновременно и тем и другим.

* В отличие от других заклинаний Ауры, заклинание Ауры с Даром не отменяется, если его цель является нелегальной, когда оно начинает разрешаться. Вместо этого эффект, который делает его заклинанием Ауры, прекращает свое действие, оно теряет способность «зачаровать существо» и снова становится заклинанием «чары существо». Оно разрешается и выходит на поле битвы как чары существо.

* В отличие от других Аур, Аур с Даром не кладется на кладбище своего владельца, если становится не прикреплена. Вместо этого эффект, который делает ее Аурой, прекращает свое действие, она теряет способность «зачаровать существо» и остается на поле битвы как чары существо. Это существо может атаковать (а если у него есть способности, требующие {T}, то они могут быть активированы) в том ходу, когда оно стало не прикреплено, если с начала вашего последнего хода оно постоянно было под вашим контролем, даже в качестве Ауры.

* Если перманент с Даром выходит на поле битвы любым способом, кроме разыгрывания, он будет чарами существом. Вы не сможете уплатить стоимость Дара и сделать его Аурой.

* Ауры, прикрепленные к существу, не становятся повернутыми, когда становится повернутым существо. За исключением некоторых редких случаев, Аура с Даром остается неповернутой, когда она открепляется и становится существом.

Новое слово способности: Героизм

Для того чтобы выжить в эпическом мире Тероса, иногда необходимо совершать истинно героические поступки. Героизм — это слово способности. Оно печатается курсивом в начале способностей, которые срабатывают каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является данное существо с Героизмом. (Слово способности не имеет никаких связанных с ним правил.)

Сетесская Боевая Жрица

{1}{W}

Существо — Человек Священник

1/3

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Сетесская Боевая Жрица, вы получаете 2 жизни.

* Способности Героизма разрешаются до заклинания, вызвавшего их срабатывание.

* Способности Героизма срабатывают один раз для заклинания, даже если это заклинание делает существо со способностью Героизма целью несколько раз.

* Способности Героизма не срабатывают, когда копия заклинания создается в стеке, или когда цели заклинания меняются так, что среди них оказывается существо со способностью Героизма.

Новое действие с ключевым словом: Чудовищность

По землям Тероса бродят чудовища из мифов, вселяющие страх даже в самые храбрые сердца. Чудовищность — это новое действие с ключевым словом, которое кладет на существо жетоны +1/+1 и может вызвать срабатывание других полезных способностей.

Горгона-Собирательница

{3}{B}{B}

Существо — Горгона

2/5

Смертельное касание

{5}{B}{B}: Чудовищность 1. (Если это существо не является чудовищным, положите на него один жетон +1/+1, и оно становится чудовищным.)

Когда Горгона-Собирательница становится чудовищной, уничтожьте целевое существо под контролем оппонента, не являющееся Горгоной.

Официальные правила для Чудовищности звучат так:

701.28. Чудовищность

701.28a «Чудовищность N» означает: «Если этот перманент не является чудовищным, положите на него N жетонов +1/+1, и он становится чудовищным». «Чудовищный» — это состояние перманента, на которое могут указывать другие способности.

701.28b Если способность перманента дает игроку указание «Чудовищность X», другие способности этого перманента также могут упоминать X. Значение X в этих способностях равняется значению X для перманента, когда тот стал чудовищным.

* После того как существо стало чудовищным, оно не может стать чудовищным еще раз. Если существо уже является чудовищным, когда способность Чудовищности разрешается, ничего не происходит.

* Чудовищность — это не появившаяся у существа способность. Это некое качество этого существа. Если существо перестает быть существом или теряет свои способности, то оно все равно продолжает быть чудовищным.

* Способность, которая срабатывает, когда существо становится чудовищным, не сработает, если этого существа нет на поле битвы в момент разрешения способности Чудовищности.

Новый термин: Преданность

Боги Тероса награждают смертных за их верность удивительными чудесами. Преданность — это новый связанный с правилами термин, который подсчитывает символы цветной маны, чтобы определить величину эффекта.

Послушница Нилеи

{2}{G}{G}

Существо — Кентавр Лучник

3/3

Когда Послушница Нилеи выходит на поле битвы, вы получаете количество жизней, равное вашей Преданности зеленому. *(Каждый символ {G} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности зеленому.)*

Официальные правила для Преданности звучат так:

700.5. *Преданность [цвету]* игрока равняется количеству символов маны этого цвета в мана-стоимости перманентов под контролем того игрока.

* Числовые символы маны ({0}, {1} и так далее) в мана-стоимости перманентов под вашим контролем не идут в счет вашей Преданности какому-либо из цветов.

* Символы маны в текстовых полях перманентов под вашим контролем не идут в счет вашей Преданности какому-либо из цветов.

* Гибридные символы маны, одноцветные гибридные символы маны и символы фирексийской маны идут в счет вашей Преданности их цвету или цветам.

* Если эффект активируемой способности или срабатывающей способности зависит от вашей Преданности цвету, вы считаете количество символов маны того цвета в мана-стоимости перманентов под вашим контролем в момент разрешения способности. Перманент с такой способностью также будет учтен, если в этот момент он все еще будет находиться на поле битвы.

Знакомое действие с ключевым словом: Предсказать

Предсказать — это уже знакомое действие с ключевым словом, которое позволяет вам заглянуть в будущее и, возможно, изменить его. В последний раз оно появлялось в базовом выпуске *Magic 2011*.

Удар Искр

{R}

Мгновенное заклинание

Удар Искр наносит 1 повреждение целевому существу или игроку. Предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

Официальные правила для действия «Предсказать» звучат так:

701.18. Предсказать

701.18a «Предсказать N» означает посмотреть N верхних карт вашей библиотеки, положить любое количество из них в низ вашей библиотеки в любом порядке, а оставшиеся положить на верх вашей библиотеки в любом порядке.

* Когда вы предсказываете, вы можете положить все просмотренные карты обратно на верх вашей библиотеки, можете положить все карты в низ вашей библиотеки, или можете положить часть карт на верх, а часть в низ библиотеки.

* Вне зависимости от того, куда вы кладете карты, вы выбираете порядок, в котором они кладутся.

* Вы выполняете действия в том порядке, в каком они перечислены на карте. Это означает, что с некоторыми заклинаниями и способностями вы предсказываете в последнюю очередь. С другими же вы сначала предсказываете, а затем выполняете другие действия.

* Действие «Предсказать» встречается на некоторых картах и способностях с одной или несколькими целями. Если все цели заклинания или способности к моменту разрешения становятся нелегальными, то заклинание или способность отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не сможете предсказать.

Цикл: Боги

Боги Тероса — это бестелесные создания, живущие среди звезд. Но если смертные верят в них достаточно сильно, они могут воплотиться в их мире, чтобы сражаться на их стороне.

Нилея, Богиня Охоты

{3}{G}

Легендарные Чары Существо — Бог

6/6

Неразрушимость

Пока ваша Преданность зеленому меньше пяти, Нилея не является существом. *(Каждый символ {G} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности зеленому.)*

Другие существа под вашим контролем имеют Пробивной удар.

{3}{G}: целевое существо получает +2/+2 до конца хода.

* Способность изменения типа, которая может сделать Бога не существом, работает только на поле битвы. Вне зависимости от вашей Преданности его цвету, Бог всегда будет картой существа в других зонах.

* Если Бог выходит на поле битвы, то для тех способностей, что срабатывают каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, ваша Преданность цвету (с учетом символов маны в мана-стоимости самого Бога) определяет, выходит существо на поле битвы или нет.

* Если Бог перестает быть существом, он теряет тип «существо» и все подтипы существа. Он продолжает быть легендарными чарами.

* Способности Богов действуют, пока те находятся на поле битвы, вне зависимости от того, является ли Бог существом или нет.

* Если Бог атакует или блокирует и перестает быть существом, он удаляется из боя.

* Если Богу наносятся повреждения, затем Бог перестает быть существом, а позже в этом же ходу вновь становится существом, повреждения останутся отмеченными на нем. Это верно и для всех эффектов, которые действовали на Бога, когда он изначально был существом. (Обратите внимание, что в большинстве случаев отмеченные на Боге повреждения не имеют никакого значения, поскольку у него имеется Неразрушимость.)

Цикл: испытания богов

В выпуске *Терос* есть по одной Ауре каждого цвета, олицетворяющей испытание одного из богов.

Испытание Эреба

{1}{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Каждый раз, когда зачарованное существо атакует, положите на него один жетон +1/+1. Затем, если на нем есть три или более жетонов +1/+1, пожертвуйте Испытание Эреба.

Когда вы жертвуете Испытание Эреба, целевой игрок сбрасывает две карты.

* Жетон +1/+1 кладется на существо до объявления блокирующих и до нанесения боевых повреждений.

* Проверка того, есть ли на зачарованном существе три или более жетонов +1/+1, проводится как часть разрешения срабатывающей при атаке способности. Если третий жетон +1/+1 кладется на зачарованное существо каким-либо другим способом, вы не приносите в жертву Испытание до тех пор, пока существо не атакует в следующий раз.

* Если вы пожертвуете Испытание каким-либо другим способом, то его срабатывающая способность все равно работает.

Цикл: Ауры со способностями, связанными с выходом на поле битвы

Знак Плети

{1}{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Знак Плети выходит на поле битвы, возьмите карту.

Зачарованное существо получает +1/+0.

* У пяти Аур выпуска *Терос* есть способность «Когда [эта Аура] выходит на поле битвы, возьмите карту». Если к моменту разрешения такого заклинания Ауры его цель станет нелегальной, заклинание будет отменено. Аура не выйдет на поле битвы, а вы не возьмете карту.

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 *Тероса*.

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 поменялись. 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

Агент Горизонтов

{2} {G}

Существо — Человек Бродяга

3/2

{2} {U}: Агент Горизонтов не может быть заблокирован в этом ходу.

* Активация способности Агента Горизонтов после того, как он заблокирован, не изменит и не отменит блокирование.

Акросский Гоплит

{R} {W}

Существо — Человек Солдат

1/2

Каждый раз, когда Акросский Гоплит атакует, он получает +X/+0 до конца хода, где X — количество атакующих существ под вашим контролем.

* Для определения значения X посчитайте атакующих существ под вашим контролем, когда способность разрешается.

* После разрешения способности бонус не меняется, даже если меняется количество атакующих существ под вашим контролем.

Акросский Конь

{4}

Артефакт Существо — Лошадь

0/4

Защитник

Когда Акросский Конь выходит на поле битвы, оппонент получает над ним контроль.

В начале вашего шага поддержки каждый оппонент кладет на поле битвы одну фишку существа 1/1 белый Солдат.

* Связанная с выходом на поле битвы способность Акросского Коня не делает оппонента целью. В игре с участием более двух игроков вы выбираете оппонента в момент разрешения способности.

* В последней способности слова «каждый оппонент» относятся к оппонентам игрока, контролирующего Акросского Коня. В большинстве случаев в обычной игре для двух игроков ваш оппонент будет контролировать Акросского Коня, а вы — класть на поле битвы фишки Солдат.

Анакс и Кимеда

{1} {R} {W}

Легендарное Существо — Человек Солдат

3/2

Первый удар, Бдительность

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого являются Анакс и Кимеда, существа под вашим контролем получают +1/+1 и Пробивной удар до конца хода.

* Бонусы получают только те существа, которые уже находятся под вашим контролем в момент разрешения способности Героизма. Существа, которые попадут под ваш контроль позднее в том же ходу, не получают этот бонус.

Антуза, Героиня Сетессы

{3}{G}{G}

Легендарное Существо — Человек Воин

4/5

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Антуза, Героиня Сетессы, не более трех целевых земель под вашим контролем становятся существами 2/2 Воин до конца хода. При этом они остаются землями.

* Если существом становится земля, которая не была постоянно под вашим контролем с начала вашего последнего хода, она не сможет атаковать, а ее способности, требующие {T}, не смогут быть активированы. В частности, в этом ходу ее нельзя будет повернуть для получения маны.

Атлет Арены

{1}{R}

Существо — Человек

2/1

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Атлет Арены, целевое существо под контролем оппонента не может блокировать в этом ходу.

* Способность Героизма не приведет к тому, что уже блокирующее существо прекратит блокировать или будет удалено из боя.

Ашиок, Ткач Кошмаров

{1}{U}{B}

Planeswalker — Ашиок

3

+2: изгоните три верхние карты библиотеки целевого оппонента.

-X: положите карту существа с конвертированной мана-стоимостью X, изгнанную Ашиоком, Ткачом Кошмаров, на поле битвы под вашим контролем. То существо является Кошмаром в дополнение к своим другим типам.

-10: изгоните все карты из рук и кладбищ всех оппонентов.

* Вторая способность Ашиока относится к любой карте существа, изгнанной в результате действия первой или третьей способности Ашиока.

* Вторая способность Ашиока не делает карту существа целью. Вы выбираете, какую карту существа вернуть, когда эта способность разрешается, но при этом вы должны выбрать карту с конвертированной мана-стоимостью, равной значению X, выбранному при активации способности.

* Если Ашиок покидает поле битвы, а затем другой Ашиок выходит на поле битвы, он считается новым объектом, даже если это та же самая карта. Карты существ, изгнанные первым Ашиоком, не могут быть положены на поле битвы второй способностью нового Ашиока.

* Если вы кладете на поле битвы карту существа с Даром, на поле битвы она сможет быть только существом, а не Аурой.

* Если вы кладете на поле битвы карту существа, в мана-стоимости которой есть {X}, этот X считается равным 0.

Береговая Химера

{3}{U}

Существо — Химера

1/5

Полет

{1}{W}: Береговая Химера может блокировать дополнительное существо в этом ходу.

* Эффекты активируемой способности Береговой Химеры носят кумулятивный характер. Вторая активация позволит Береговой Химере блокировать трех существ и так далее.

Бич Смертных

{4}{G}{G}

Существо — Змея

5/5

Стоимость разыгрывания Бича Смертных уменьшается на {1} за каждую карту существа на вашем кладбище.

{7}{G}{G}: Чудовищность 5. Стоимость активации этой способности уменьшается на {1} за каждую карту существа на вашем кладбище. *(Если это существо не является чудовищным, положите на него пять жетонов +1/+1, и оно становится чудовищным.)*

* Ни снижающая стоимость способность Бича Смертных, ни условие в его способности Чудовищности не могут снизить цветную часть стоимости разыгрывания или активации.

* После того как вы объявили, что разыгрываете Бич Смертных или активируете его способность, игроки уже не смогут изменить количество карт существ на вашем кладбище, чтобы изменить стоимость, которую вы должны уплатить.

Благодеяние Эреба

{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+0 до конца хода. Регенерируйте его. Вы теряете 2 жизни.

* Потеря жизней является частью эффекта заклинания. Это не дополнительная стоимость. Если Благодеяние Эреба будет отменено, вы не потеряете жизни.

Воля Богов

{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает Защиту от выбранного вами цвета до конца хода.

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

* Вы выбираете цвет, когда Воля Богов разрешается. Когда цвет выбран, игроки больше не могут разыграть что-либо в ответ.

Воющий в Ночи

{1}{B}{B}

Чары Существо — Ужас

0/0

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

Воющий в Ночи и зачарованное существо получают по +X/+X, где X — количество карт существ на всех кладбищах.

* Последняя способность Воющего в Ночи действует только на поле битвы. В других зонах Воющий в Ночи является чарами существом 0/0.

Время Еды

{2}{G}

Волшебство

Выберите целевое существо под контролем оппонента. Когда то существо умирает в этом ходу, вы получаете 3 жизни. Целевое существо под вашим контролем дерется с тем существом. *(Эти существа наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

* У заклинания «Время Еды» две цели: существо под контролем оппонента и существо под вашим контролем. Если в момент разрешения заклинания только одно из тех существ остается легальной целью, то существа не дерутся друг с другом, и ни одно из них не наносит и не получает повреждения. Однако вы все равно получите 3 жизни, когда в этом ходу умрет целевое существо под контролем оппонента, даже если оно было нелегальной целью в момент разрешения Времени Еды.

* Если к моменту разрешения Времени Еды оба существа становятся нелегальными целями, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов.

* Если первое целевое существо умирает в этом ходу, вы получаете 3 жизни вне зависимости от того, что стало тому причиной и кто контролировал существо, когда оно умерло.

Гадание по Костям

{2}{B}

Волшебство

Предскажите 2, затем возьмите две карты. Вы теряете 2 жизни. *(Чтобы предсказать 2, посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них в низ вашей библиотеки, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

* Потеря жизней является частью эффекта заклинания. Это не дополнительная стоимость. Если Гадание по Костям будет отменено, вы не потеряете жизни.

Гадание по Пару

{2}{U}{R}

Мгновенное заклинание

Покажите пять верхних карт вашей библиотеки и разделите их на две стопки. Оппонент выбирает одну из тех стопок. Положите ту стопку в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.

* Гадание по Пару не делает оппонента целью. В игре с участием более двух игроков вы выбираете оппонента в момент разрешения заклинания.

* Если одна из стопок пуста, оппонент выбирает, куда положить карты из другой стопки — в вашу руку или на ваше кладбище.

Гидра из Туманов
{X}{G}
Существо — Гидра
0/0

Гидра из Туманов не может быть отменена.

Ускорение, Защита от синего

Гидра из Туманов выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на ней.

* Заклинания, которые нельзя отменить, все равно можно выбирать целью заклинаний или способностей, которые пытаются отменить их. Несмотря на то что заклинание не будет отменено, пытавшееся отменить его заклинание или способность разрешится и произведет все остальные свои эффекты.

Глоток Цикуты
{4}{B}{B}
Волшебство

Уничтожьте целевое существо. Контролирующий его игрок теряет 2 жизни.

* Если к моменту разрешения Глотка Цикуты целевое существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Игрок, контролирующий существо, не потеряет 2 жизни. Если же Глоток Цикуты разрешается, но существо не уничтожается (например, оно регенерировалось или имеет Неразрушимость), игрок, контролирующий существо, все равно потеряет 2 жизни.

Гнев Богов
{1}{R}{R}
Волшебство

Гнев Богов наносит 3 повреждения каждому существу. Если существо, которому таким образом были нанесены повреждения, должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

* Чтобы существо было изгнано, повреждения, которые наносит ему Гнев Богов, не обязательно должны быть смертельными. Если, получив повреждения, оно должно умереть по любой другой причине в этом же ходу, оно вместо этого будет изгнано.

Гнусный Владыка
{5}{B}{B}
Существо — Демон
6/6

Полет

Когда Гнусный Владыка выходит на поле битвы, положите на поле битвы фишки существа 1/1 черная Гарпия с Полетом, количество которых равно вашей Преданности черному. *(Каждый символ {B} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности черному.)*

В начале вашего шага поддержки пожертвуйте существо.

* Чтобы определить, сколько фишек Гарпий положить на поле битвы, используйте значение вашей Преданности черному в момент разрешения первой срабатывающей способности. Если в этот момент Гнусный Владыка все еще будет на поле битвы, его мана-стоимость будет учтена при определении вашей Преданности черному.

* Если Гнусный Владыка является единственным существом под вашим контролем, когда его вторая срабатывающая способность разрешается, вы должны пожертвовать его.

Горное Извержение
{2}{R}

Волшебство

Уничтожьте целевую Гору. Горное Извержение наносит 3 повреждения игроку, контролирующему ту землю.

* Целью Горного Извержения может быть любая земля с подтипом Гора, а не только земля с именем «Гора». Для него нельзя выбрать целью землю, у которой нет этого подтипа, даже если эту землю можно повернуть для получения {R}.

* Если к моменту разрешения Горного Извержения целевая Гора становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Повреждения никому не наносятся. Однако в том случае, если Горное Извержение разрешается, но Гора не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), повреждения все равно наносятся.

Громодышащий Дракон

{3}{R}{R}

Существо — Дракон

4/4

Полет, Ускорение, Защита от белого

{5}{R}{R}: Чудовищность 3. *(Если это существо не является чудовищным, положите на него три жетона +1/+1, и оно становится чудовищным.)*

Когда Громодышащий Дракон становится чудовищным, он наносит каждому оппоненту повреждения, равные количеству карт в руке того игрока.

* Чтобы определить, сколько повреждений наносит Громодышащий Дракон каждому оппоненту, посчитайте количество карт в руке того игрока, когда последняя способность разрешается.

Дакс из Мелетиды

{1}{W}{U}

Легендарное Существо — Человек Солдат

2/2

Дакс из Мелетиды не может быть заблокирован существами с силой 3 или больше.

Каждый раз, когда Дакс из Мелетиды наносит боевые повреждения игроку, изгоните верхнюю карту библиотеки того игрока. Вы получаете количество жизней, равное конвертированной мана-стоимости той карты. До конца хода вы можете разыграть ту карту, если она не является картой земли, и вы можете тратить ману на разыгрывание той карты, как если бы это была мана любого цвета.

* Если Дакса уже блокирует существо, то повышение силы этого существа до 3 или более не изменит и не отменит блок.

* Если изгнанная карта является картой земли, вы не получите жизни и не сможете разыграть эту землю.

* Вы должны уплатить все стоимости, чтобы разыграть изгнанную карту. Вы можете уплатить альтернативную или дополнительную стоимость. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.

* Способность Дакса не влияет на время, в которое вы можете разыграть изгнанную карту. Например, если вы изгнали карту существа без Мига, то вы можете разыграть ее только во время вашей главной фазы при пустом стеке.

Дар Бессмертия

{2}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда зачарованное существо умирает, верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца. В начале следующего заключительного шага верните Дар Бессмертия на поле битвы прикрепленным к тому существу.

* Если в начале следующего заключительного шага после того, как существо вернулось на поле битвы, этого существа больше нет на поле битвы, Дар Бессмертия остается на кладбище своего владельца.

* Если зачарованное существо было фишкой, ни оно, ни Дар Бессмертия не возвращаются на поле битвы.

Двузубец Тассы

{2} {U} {U}

Легендарные Чары Артефакт

Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, вы можете взять карту.

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

* Игрок, контролирующий каждое атакующее существо, выбирает, какого игрока или planeswalker-а будет атаковать это существо.

* Если во время шага объявления атакующих существо повернуто, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может атаковать, или не находилось под непрерывным контролем того игрока с начала хода (и не имеет Ускорения), то оно не атакует. Если для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

Дикий Всплеск

{1} {G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 до конца хода. Разверните то существо.

* Целью Дикого Всплеска может быть развернутое существо.

Жница Дебрей

{2} {B} {G}

Существо — Горгона

4/5

Каждый раз, когда другое существо умирает, предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

{B}: Жница Дебрей получает Смертельное касание до конца хода.

{1} {G}: Жница Дебрей получает Порчеустойчивость до конца хода.

* Первая способность Жницы Дебрей срабатывает отдельно для каждого существа. Например, если пять существ умирает одновременно, вы пять раз предскажете 1. Вы не сможете предсказать 5.

* Если Жница Дебрей умирает одновременно с другим существом, ее способность сработает за это другое существо.

Кавалерийский Пегас

{1} {W}

Существо — Пегас

1/1

Полет

Каждый раз, когда Кавалерийский Пегас атакует, каждый атакующий Человек получает Полет до конца хода.

* После разрешения срабатывающей способности атакующие существа с типом «Человек» продолжают иметь Полет, даже если Кавалерийский Пегас покинет поле битвы.

* Атакующие существа с типом «Человек» получают Полет до объявления блокирующих.

Кнут Эреба

{2}{B}{B}

Легендарные Чары Артефакт

Существа под вашим контролем имеют Цепь жизни.

{2}{B}{B}, {T}: верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы. Оно получает Ускорение. Изгоните его в начале следующего заключительного шага. Если оно должно покинуть поле битвы, изгоните его вместо того, чтобы поместить его в какую-либо другую зону. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

* В начале следующего заключительного шага существо, которое вернул на поле битвы Кнут Эреба, изгоняется. Это отложенная срабатывающая способность. Если эта способность будет отменена, существо останется на поле битвы, и отложенная срабатывающая способность больше не сработает. Однако эффект замены все равно изгонит существо, если оно когда-либо покинет поле битвы.

* Кнут Эреба дает Ускорение существу, которое возвращается на поле битвы. Однако «изгоняющие» способности существу не даются. Если даже существо потеряет все способности, оно все равно будет изгнано в начале заключительного шага, а если должно будет покинуть поле битвы, то будет изгнано вместо этого.

* Если существо, которое вернул на поле битвы Кнут Эреба, должно покинуть поле битвы по любой причине, вместо этого оно изгоняется. Однако если то существо уже изгоняется, эффект замены не применяется. Если способность или заклинание, которое изгоняет его, позже возвращает его на поле битвы (как, например, может это сделать Прикованный к Скале), то карта существа возвращается на поле битвы как новый объект, не имеющий отношения к предыдущему. Эффекты Кнута Эреба больше не будут к нему применяться.

* Изгнанное существо не попадает на кладбище. Любые способности этого существа, срабатывающие, когда оно умирает, не работают.

Колдовская Химера

{1}{U}{R}

Существо — Химера

*/3

Полет, Пробивной удар

Сила Колдовской Химеры равна количеству карт мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства на вашем кладбище.

* Способность, определяющая значение силы Колдовской Химеры, действует во всех зонах, а не только на поле битвы.

Колосс Акросский

{8}

Артефакт Существо — Голем

10/10

Защитник, Неразрушимость

{10}: Чудовищность 10. (Если это существо не является чудовищным, положите на него десять жетонов +1/+1, и оно становится чудовищным.)

Пока Колосс Акросский является чудовищным, он имеет Пробивной удар и может атаковать, как если бы у него не было способности Защитника.

* Колосс Акросский не теряет способность Защитника, когда становится чудовищным. Он просто получает возможность атаковать.

Кракен, Губитель Кораблей

{4}{U}{U}

Существо — Кракен

6/6

{6}{U}{U}: Чудовищность 4. (Если это существо не является чудовищным, положите на него четыре жетона +1/+1, и оно становится чудовищным.)

Когда Кракен, Губитель Кораблей становится чудовищным, поверните не более четырех целевых существ. Те существа не разворачиваются во время шагов разворота контролирующих их игроков, пока вы контролируете Кракена, Губителя Кораблей.

* Если вы теряете контроль над Кракеном, Губителем Кораблей в промежутке между срабатыванием его последней способности и моментом ее разрешения, то целевые существа все равно будут повернуты. Однако второй эффект на них не подействует, и во время шага разворота контролирующих их игроков они развернутся обычным образом.

* Если другой игрок получит контроль над Кракеном, Губителем Кораблей, на существа перестанет действовать эффект, не дающий им развернуться (даже в том случае, если позже вы вернете себе контроль над Кракеном, Губителем Кораблей).

* Если вы получили контроль над существом, разворот которого предотвращается, оно не будет разворачиваться во время вашего шага разворота, пока вы контролируете Кракена, Губителя Кораблей.

* Целью этой способности может быть повернутое существо. Если целевое существо в момент разрешения способности было уже повернуто, оно остается повернутым и не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока.

Ксенаг Гуляка

{2}{R}{G}

Planeswalker — Ксенаг

3

+1: добавьте X маны в любой комбинации {R} и (или) {G} в ваше хранилище маны, где X — количество существ под вашим контролем.

0: положите на поле битвы одну фишку существа 2/2 красный и зеленый Сатир с Ускорением.

-6: изгоните семь верхних карт вашей библиотеки. Вы можете положить любое количество находящихся среди них карт существ и (или) земель на поле битвы.

* Первая способность Ксенага не является мана-способностью. Она идет в стек, и на нее можно ответить. Чтобы определить, сколько маны добавить в ваше хранилище маны, посчитайте количество существ под вашим контролем в момент разрешения способности. В этот же момент вы выбираете, сколько маны будет зеленой, а сколько красной.

* Карты существ с Даром, которые кладутся на поле битвы третьей способностью, на поле битвы будут существами, а не Аурами.

Лебединая Песнь

{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание чар, мгновенное заклинание или заклинание волшебства. Контролирующий его игрок кладет на поле битвы одну фишку существа 2/2 синяя Птица с Полетом.

* Для Лебединой Песни можно выбрать целью заклинание, которое не может быть отменено. Такое заклинание не будет отменено, когда Лебединая Песнь разрешится, но контролирующий его игрок получит фишку Птицы.

Лекарство Фарики

{B}{B}

Мгновенное заклинание

Лекарство Фарики наносит 2 повреждения целевому существу, а вы получаете 2 жизни.

* Если к моменту разрешения Лекарства Фарики существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не получите жизни. С другой стороны, если Лекарство Фарики разрешается, но повреждения предотвращаются, то вы все равно получаете жизни.

Летописец Героев

{1}{G}{W}

Существо — Кентавр Чародей

3/3

Когда Летописец Героев выходит на поле битвы, возьмите карту, если вы контролируете существо с жетоном +1/+1 на нем.

* Контролируете вы существо с жетоном +1/+1 на нем или нет, проверяется только в момент разрешения способности. В частности, если выход на поле битвы Летописца Героев вызывает срабатывание способности Эволюции, вы можете разрешить способность Эволюции первой, а затем взять карту.

Лук Нилей

{1}{G}{G}

Легендарные Чары Артефакт

Атакующие существа под вашим контролем имеют Смертельное касание.

{1}{G}, {T}: выберите одно — положите один жетон +1/+1 на целевое существо; или Лук Нилей наносит 2 повреждения целевому существу с Полетом; или вы получаете 3 жизни; или положите не более четырех целевых карт из вашего кладбища в низ вашей библиотеки в любом порядке.

* Вы выбираете, какой режим использовать, когда активируете способность.

Мародер Могия

{2}{B}

Существо — Человек Берсерк

2/2

Когда Мародер Могия выходит на поле битвы, не более X целевых существ получают Устрашение и Ускорение до конца хода, где X — ваша Преданность черному. *(Каждый символ {B} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности черному.)*

* В отличие от большинства способностей, использующих Преданность для определения силы эффекта, у способности Мародера Могия от Преданности зависит количество целей. Используйте значение вашей Преданности черному, помещая способность в стек. Мана-стоимость Мародера Могия всегда будет учитываться при определении значения вашей Преданности черному. После того как цели будут выбраны,

уже не будет иметь значения, изменится ли ваша Преданность черному, пока способность остается в стеке. Количество целей останется неизменным.

Медомай Извечный

{4}{W}{U}

Легендарное Существо — Сфинкс

4/4

Полет

Каждый раз, когда Медомай Извечный наносит боевые повреждения игроку, сделайте дополнительный ход вслед за этим.

Медомай Извечный не может атаковать во время дополнительных ходов.

* «Дополнительный ход» — это любой ход, созданный заклинанием или способностью. Обратите внимание, что дополнительными ходами не считаются те ходы, что игроки делают на турнире после окончания времени раунда.

* Не имеет значения, кто делает этот ход. В редких случаях возможна ситуация, когда дополнительный ход будет делать оппонент, и в этом ходу он получит контроль над Медомаем. Медомай не сможет атаковать в этом ходу.

Мелетидский Шарлатан

{2}{U}

Существо — Человек Чародей

2/3

{2}{U}, {T}: игрок, контролирующий целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, копирует его. Тот игрок может выбрать новые цели для этой копии.

* Способность Мелетидского Шарлатана может выбрать целью любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только заклинание под вашим контролем или такое, у которого есть цели.

* Когда способность разрешается, она создает копию заклинания. Игрок, контролирующий исходное заклинание, контролирует и копию. Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают. Затем копия разрешается, как обычное заклинание, после того как игроки получают возможность разыграть заклинания и активировать способности.

* Если контролирующий копию игрок не выберет новые цели для копии, у нее будут те же цели, что и у копируемого заклинания. Тот игрок может изменить любое количество целей — от всех до ни одной. Если какую-либо из существующих целей нельзя заменить на новую легальную цель, она остается прежней (даже если является нелегальной).

* Если копируется заклинание с выбором режима (на котором говорится «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим. Контролирующий ее игрок не может выбрать другой режим.

* Если копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Превращения в Свиней), у копии будет то же значение X.

Месть Морской Богини

{5}{U}

Волшебство

Верните не более трех целевых существ под контролем ваших оппонентов в руки их владельцев.

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

* Вы можете разыграть Месть Морской Богини, не выбирая целей. В этом случае вы просто предскажете 1, когда заклинание разрешится. Если вы выбрали для Мести Морской Богини хотя бы одну цель, и на момент разрешения заклинания все выбранные цели стали нелегальными, Месть Морской Богини отменяется и не дает ни одного из своих эффектов.

* В игре с участием более двух игроков три целевых существа могут быть под контролем разных оппонентов.

Награда Тассы

{5} {U}

Волшебство

Возьмите три карты. Целевой игрок кладет три верхние карты своей библиотеки на свое кладбище.

* Если к моменту разрешения Награды Тассы целевой игрок становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не сможете взять три карты.

* Следуйте указаниям в том порядке, в каком они напечатаны на карте: если вы выбираете целью себя, то сначала вы берете три карты, а затем кладете три верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.

Налетчик из Глотки Смерти

{1} {R}

Существо — Минотавр Берсерк

2/3

Налетчик из Глотки Смерти атакует в каждом ходу, если может.

{2} {B}: регенерируйте Налетчика из Глотки Смерти.

* Вы сами выбираете, какого игрока или planeswalker-а будет атаковать Налетчик из Глотки Смерти.

* Если во время вашего шага объявления атакующих Налетчик из Глотки Смерти повернут, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что он не может атаковать, или не находился под вашим непрерывным контролем с начала хода (и не имеет Ускорения), то он не атакует. Если для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

Никтос, Святилище Никса

Легендарная Земля

{T}: добавьте {1} в ваше хранилище маны.

{2}, {T}: выберите цвет. Добавьте в ваше хранилище маны количество маны того цвета, равное вашей Преданности тому цвету. *(Ваша Преданность цвету равна общему количеству символов маны этого цвета в мана-стоимости перманентов под вашим контролем.)*

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

Обвал

{6} {R} {R}

Мгновенное заклинание

Обвал наносит 5 повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых существ и (или) игроков.

* Вы должны выбрать для Обвала не меньше одной и не больше пяти целей. Вы делите повреждения, когда помещаете заклинание в стек, а не тогда, когда оно разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение.

* Если некоторые из целей Обвала (но не все цели) становятся нелегальными, вы не можете изменить то, каким образом были поделены повреждения. Повреждения, которые должны быть нанесены нелегальным целям, просто не наносятся.

* Вы не можете нанести с помощью Обвала повреждения одновременно игроку и planeswalker-у под контролем того игрока. Вы также не можете нанести повреждения нескольким planeswalker-ам под контролем одного игрока. Если вы принимаете решение перенаправить повреждения, которые наносятся игроку, на его planeswalker-а, вы должны перенаправить все повреждения на одного planeswalker-а.

* Если какой-либо эффект создает копию Обвала, вы не сможете изменить деление повреждений и количество целей. Однако создающий копию эффект может позволить вам изменить сами цели.

Огнеречивый Адепт

{2}{R}

Существо — Человек Шаман

2/3

Каждый раз, когда вы предсказываете, Огнеречивый Адепт получает +2/+0 и Первый удар до конца хода.

* Способность Огнеречивого Адепта срабатывает один раз за каждое указание «Предсказать», вне зависимости от того, сколько карт вы смотрите.

Отвратительный Катоблепас

{5}{B}

Существо — Зверь

3/3

{2}{G}: Отвратительный Катоблепас должен быть заблокирован в этом ходу, если это возможно.

Когда Отвратительный Катоблепас умирает, целевое существо под контролем оппонента получает -3/-3 до конца хода.

* Если Отвратительный Катоблепас атакует и его активируемая способность разрешилась, то во время шага объявления блокирующих защищающийся игрок должен назначить хотя бы одно существо блокирующим его, если под контролем того игрока есть существа, которые могли бы его блокировать.

* Активируемая способность не делает существа целью и не принуждает блокировать какое-либо определенное существо. Ее повторная активация в том же ходу ни к чему не приведет.

Охота на Охотника

{G}

Волшебство

Целевое зеленое существо под вашим контролем получает +2/+2 до конца хода. Оно дерется с целевым зеленым существом под контролем оппонента.

* Чтобы разыграть Охоту на Охотника, вы должны выбрать целью и зеленое существо под вашим контролем, и зеленое существо под контролем оппонента.

* Если к моменту разрешения Охоты на Охотника зеленое существо под контролем оппонента станет нелегальной целью, но зеленое существо под вашим контролем останется легальной целью, существо под вашим контролем получит +2/+2, но существа не будут драться. Ни одно из существ не нанесет и не получит повреждения.

Печаль Мастера

{3}{G}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Предскажите 2. *(Посмотрите две верхние карты вашей библиотеки, затем положите любое количество из них в низ вашей библиотеки, а остальные на верх вашей библиотеки в любом порядке.)*

* Когда вы предсказываете, артефакта или чар уже не будет на поле битвы, если только они не регенерировались или не имели Неразрушимость.

Пиксида Пандемония

{1}

Артефакт

{T}: каждый игрок изгоняет верхнюю карту своей библиотеки рубашкой вверх.

{7}, {T}, пожертвуйте Пиксиду Пандемония: каждый игрок переворачивает рубашкой вниз все изгнанные Пиксидой Пандемония карты, владельцем которых является, затем кладет все находящиеся среди них карты перманентов на поле битвы.

* Ни один из игроков не может смотреть на изгнанные Пиксидой Пандемония карты, пока они не перевернуты рубашкой вниз.

* Если Пиксида Пандемония покидает поле битвы, а потом другая Пиксида Пандемония выходит на поле битвы, она считается новым объектом, даже если это та же самая карта. Карты, изгнанные первой Пиксидой Пандемония, не могут быть повернуты рубашкой вниз или положены на поле битвы второй Пиксидой Пандемония.

Повелитель Волн

{3}{U}

Существо — Мерфолк Чародей

2/1

Защита от красного

Существа-Элементали под вашим контролем получают +1/+1.

Когда Повелитель Волн выходит на поле битвы, положите на поле битвы фишки существа 1/0 синий Элементаль, количество которых равно вашей Преданности синему. *(Каждый символ {U} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности синему.)*

* Чтобы определить, сколько фишек положить на поле битвы, используйте значение вашей Преданности синему в момент разрешения срабатывающей способности. Если в этот момент Повелитель Волн все еще находится на поле битвы, его мана-стоимость будет учтена при определении вашей Преданности синему.

* Если на фишки Элементалей не действуют другие эффекты, они выходят на поле битвы как существа 2/1.

* Если Повелитель Волн покидает поле битвы и никакой другой эффект не поднимает выносливость фишек Элементалей выше 0, они умрут и после этого прекратят существование.

Пожиратель Углей

{2}{R}{R}

Существо — Элементаль

4/5

{5}{R}{R}: Чудовищность 3. *(Если это существо не является чудовищным, положите на него три жетона +1/+1, и оно становится чудовищным.)*

Когда Пожиратель Углей становится чудовищным, каждый игрок жертвует три земли.

* Когда последняя способность разрешается, активный игрок выбирает три земли под своим контролем, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов. После этого все эти земли жертвуются одновременно.

Поликран, Пожиратель Миров

{2}{G}{G}

Легендарное Существо — Гидра

5/5

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

Когда Поликран, Пожиратель Миров становится чудовищным, он наносит X повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых существ под контролем ваших оппонентов. Каждое из тех существ наносит Поликрону повреждения, равные своей силе.

* Значение X в последней способности Поликрона равняется значению, выбранному для X при активации активируемой способности.

* Для срабатывающей способности должно быть выбрано не менее одной (если X не был равен 0) и не более X целей. Вы делите повреждения, помещая способность в стек, а не в момент ее разрешения. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. В игре с участием более двух игроков вы можете выбирать существ под контролем разных оппонентов.

* Если некоторые из целей способности (но не все цели) становятся нелегальными, вы не можете изменить то, каким образом были поделены повреждения. Повреждения, которые должны быть нанесены нелегальным целям, просто не наносятся.

* В момент разрешения срабатывающей способности Поликрона сначала повреждения наносит Поликран, а потом целевые существа. Ни одно существо не умрет, пока способность не закончит разрешаться, но это может иметь значение, если у Поликрона есть способность Увядания или Инфекции.

Последний Выдох

{1}{W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо с силой 2 или меньше. Контролирующий его игрок получает 4 жизни.

* Если к моменту разрешения Последнего Выдоха существо становится нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Контролирующий его игрок не получит 4 жизни.

Превращение в Свиной

{X}{U}{U}

Волшебство

Изгоните X целевых существ. За каждое существо, изгнанное таким образом, контролировавший его игрок кладет на поле битвы одну фишку существа 2/2 зеленый Вепрь.

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

Предвестие Предательства

{3}{R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода. Предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

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

* Получив контроль над существом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами и Снаряжением, но эти перманенты остаются прикрепленными к существу.

Приверженица Фенакса

{2} {B} {B}

Существо — Человек Священник

1/3

Когда Приверженица Фенакса выходит на поле битвы, целевой игрок показывает количество карт из своей руки, равное вашей Преданности черному. Вы выбираете одну из них. Тот игрок сбрасывает ту карту. *(Каждый символ {B} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности черному.)*

* Чтобы определить, сколько карт показывает игрок, используйте значение вашей Преданности черному в момент разрешения срабатывающей способности. Если в этот момент Приверженица Фенакса все еще будет на поле битвы, ее мана-стоимость будет учтена при определении вашей Преданности черному.

Прикованный к Скале

{W}

Чары — Аура

Зачаровать Гору под вашим контролем

Когда Прикованный к Скале выходит на поле битвы, изгоните целевое существо под контролем оппонента до тех пор, пока Прикованный к Скале не покинет поле битвы. *(То существо возвращается под контролем своего владельца.)*

* Если земля, которую зачаровывает Прикованный к Скале, перестает быть Горой, или другой игрок получает над ней контроль, Прикованный к Скале отправится на кладбище своего владельца при выполнении действий, вызванных состоянием.

* Способность Прикованного к Скале вызывает смену зоны с определенной продолжительностью. Этот новый стиль способностей, появившийся в *Magic 2014*, чем-то напоминает такие старые карты, как Кольцо Забвения. Однако, в отличие от Кольца Забвения, такие карты, как Прикованный к Скале, обладают одной способностью, создающей два одноразовых эффекта. Первый эффект изгоняет существо, когда способность разрешается, а второй возвращает изгнанную карту на поле битвы сразу же после того, как Прикованный к Скале покидает поле битвы.

* Если Прикованный к Скале покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, целевое существо не изгоняется.

* Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев (если только у них нет Дара). Снаряжение, прикрепленное к изгоняемому существу, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом существе имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.

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

* Изгнанная карта возвращается на поле битвы сразу же после того, как Прикованный к Скале покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием.

* Если владелец Прикованного к Скале покидает партию в игре с участием более двух игроков, 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.

Присутствие Нилей

{1}{G}

Чары — Аура

Зачаровать землю

Когда Присутствие Нилей выходит на поле битвы, возьмите карту.

Зачарованная земля имеет все типы базовых земель в дополнение к своим другим типам.

* У зачарованной земли будут типы земли Равнина, Остров, Болото, Гора и Лес. Кроме того, у нее появятся мана-способности каждого из типов базовой земли (например, Лес можно повернуть для получения {G}). Земля сохранит все прежние подтипы и способности.

* Добавление земле дополнительных типов базовой земли не меняет ее имя и не влияет на то, является ли она легендарной или базовой.

Прорицательница Круфикса

{3}{G}{U}

Существо — Человек Чародей

2/3

Разверните все существа и земли под вашим контролем во время шага разворота каждого другого игрока.

Вы можете разыгрывать не являющиеся землями карты существ, как будто у них есть Миг.

* Существа и земли под вашим контролем разворачиваются одновременно с перманентами активного игрока. Вы не можете решить не разворачивать их в этот момент.

* Эффекты, предписывающие существам или землям под вашим контролем не разворачиваться во время вашего шага разворота, не будут действовать во время шага разворота другого игрока.

* Даже если вы контролируете несколько Прорицательниц Круфикса, это не дает вам права разворачивать существа и земли больше одного раза за один шаг разворота.

* Вы можете разыграть карту существа с Даром как Ауру, как если бы у нее был Миг.

* Последняя способность относится к картам существ в любой зоне, если у вас есть какой-то способ их разыгрывать. Например, если вы контролируете Зомби, вы можете разыграть Могильного Выползня (существо со способностью «Вы можете разыграть Могильного Выползня из вашего кладбища, пока вы контролируете Зомби») из вашего кладбища, как если бы у него был Миг.

Разрушенные Надежды

{1}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {1}. Предскажите 1.

(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)

* Если Разрушенные Надежды разрешаются, то вы предсказываете 1 вне зависимости от того, заплатит контролирующий целевое заклинание игрок {1} или нет.

Разрушитель Полисов

{2}{R}{G}

Существо — Циклоп

4/4

Пробивной удар, Защита от чар

{4}{R}{G}: Чудовищность 3. *(Если это существо не является чудовищным, положите на него три жетона +1/+1, и оно становится чудовищным.)*

Каждый раз, когда Разрушитель Полисов наносит боевые повреждения игроку, если Разрушитель Полисов является чудовищным, уничтожьте целевые чары под контролем того игрока.

* «Защита от чар» означает, что Разрушитель Полисов не может быть зачарован; не может становиться целью заклинаний Аур и способностей чар; все повреждения, которые должны быть нанесены ему чарами, предотвращаются; и он не может быть заблокирован чарами существами. Обратите внимание, что у него нет Защиты от зачарованных существ (если только такие существа сами не являются чарами).

* Чтобы последняя способность Разрушителя Полисов сработала, он должен быть чудовищным в момент нанесения боевых повреждений игроку. После того как способность сработала, она разрешается даже в том случае, если Разрушитель Полисов больше не находится на поле битвы.

Разрушительный Разгул

{R}{G}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары. Разрушительный Разгул наносит 2 повреждения игроку, контролирующему тот перманент.

* Чтобы разыграть Разрушительный Разгул, вы должны выбрать целью артефакт или чары. Если к моменту разрешения Разрушительного Разгула этот артефакт или чары становятся нелегальной целью, заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Повреждения никому не наносятся. Однако в том случае, когда Разрушительный Разгул разрешается, но артефакт или чары не уничтожаются (например, потому что у них есть Неразрушимость), повреждения все равно наносятся.

Сатир-Гедонист

{1}{G}

Существо — Сатир

2/1

{R}, пожертвуйте Сатира-Гедониста: добавьте {R}{R}{R} в ваше хранилище маны.

* Способность Сатира-Гедониста является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить.

Сатир-Дудочник

{2}{G}

Существо — Сатир Бродяга

2/1

{3}{G}: целевое существо должно быть заблокировано в этом ходу, если это возможно.

* Во время шага объявления блокирующих защищающийся игрок должен назначить хотя бы одно существо блокирующим для каждого из существ, которые должны быть заблокированы, если под контролем того игрока есть существа, которые могли бы их блокировать.

* Если несколько атакующих существ должны быть заблокированы, защищающийся игрок должен назначить блокирующих так, чтобы было заблокировано максимальное количество атакующих существ.

Сатир-Огнеглотатель

{R}

Существо — Сатир Шаман

2/1

Каждый раз, когда Сатиру-Огнеглотателю наносятся повреждения, он наносит столько же повреждений вам.

{1}{R}: Сатир-Огнеглотатель получает +1/+0 до конца хода и наносит вам 1 повреждение.

* Первая способность Сатира-Огнеглотателя сработает даже в том случае, когда ему нанесены смертельные повреждения. Например, если он блокирует существо 7/7, его способность сработает, и Сатир-Огнеглотатель нанесет вам 7 повреждений.

* Повреждения, которые наносит Сатир-Огнеглотатель в результате действия своей первой способности, не являются боевыми, даже если срабатывание способности было вызвано боевыми повреждениями.

Сетесский Грифон

{4}{W}

Существо — Грифон

3/2

Полет

{2}{G}{G}: Сетесский Грифон получает +2/+2 до конца хода. Активируйте эту способность только один раз за ход.

* Если один игрок активировал способность Сетесского Грифона, а затем другой игрок получил над ним контроль в том же ходу, второй игрок не сможет активировать эту способность в этом ходу.

Сирена Кораблекрушений

{U}{B}

Существо — Сирена

1/2

Полет

{1}{U}: целевое существо под контролем оппонента атакует в этом ходу, если может.

{1}{B}, {T}: атакующие существа получают -1/-1 до конца хода.

* Игрок, контролирующий каждое атакующее существо, выбирает, какого игрока или planeswalker-а будет атаковать это существо.

* Если во время шага объявления атакующих существо повернуто, находится под действием заклинания или способности, гласящих, что оно не может атаковать, или не находилось под непрерывным контролем того игрока с начала хода (и не имеет Ускорения), то оно не атакует. Если для того, чтобы существо атаковало, требуется уплатить некую стоимость, игрок не обязан ее оплачивать, поэтому и в этом случае существо не обязано атаковать.

* Последняя способность действует на существа, которые уже атакуют, когда она разрешается. Если активировать ее перед боем, она не подействует на существа, которые будут атаковать позже в этом ходу.

Служительница Караметры

{3}{G}

Существо — Человек Друид

1/4

{Т}: добавьте в ваше хранилище маны количество {G}, равное вашей Преданности зеленому. (Каждый символ {G} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности зеленому.)

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

Создательница Форм

{1}{U}

Существо — Человек Чародей

1/1

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Создательница Форм, вы можете заставить Создательницу Форм стать копией целевого существа и получить эту способность.

* Цель для срабатывающей способности выбирается тогда, когда эта способность помещается в стек. Решение о том, становится Создательница Форм копией того существа или нет, принимается при разрешении способности.

* Создательница Форм копирует напечатанные характеристики существа, а также все действующие на него эффекты копирования. Она не копирует любые другие эффекты, изменившие силу этого существа, его выносливость, цвет и т. д. Создательница Форм не копирует жетоны на существе, но сохраняет все жетоны, которые уже имелись на ней самой.

* Если Создательница Форм становится копией фишки существа, то она копирует исходные характеристики этой фишки в том виде, в котором они были определены эффектом, поместившим ее на поле битвы. Она не становится фишкой существа.

* Эффект копирования действует неопределенно долго. Зачастую он будет действовать до тех пор, пока его не заменит другой эффект копирования (если, например, в одном из последующих ходов Создательница Форм скопирует какое-нибудь другое существо).

* Если существо является нелегальной целью в момент, когда способность пытается разрешиться, способность отменяется. Создательница Форм не станет копией того существа. Она останется той копией, которой была до этого.

* Когда Создательница Форм становится копией существа, она не выходит на поле битвы и не покидает его. Никакие способности, связанные с выходом на поле битвы или с покиданием поля битвы, не сработают.

* Если другое существо становится копией Создательницы Форм, то оно будет копией того, что в текущий момент копирует Создательница Форм (если она что-то копирует), и у него также будет срабатывающая способность.

Солдат Пантеона

{W}

Существо — Человек Солдат

2/1

Защита от многоцветного

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает многоцветное заклинание, вы получаете 1 жизнь.

* Солдат Пантеона не может быть зачарован многоцветными Аурами и снаряжен многоцветным Снаряжением, не может быть заблокирован многоцветными существами, не может быть целью многоцветных заклинаний и способностей многоцветных источников, а все повреждения, наносимые ему многоцветными источниками, предотвращаются.

* Большинство гибридных заклинаний и перманентов, в том числе те, что присутствуют в блоке *Возвращение в Равнику*, являются многоцветными, даже если вы разыгрываете их, используя только один цвет маны.

Сотрясающий Скалы Гигант

{3}{R}{R}

Существо — Гигант

5/4

{6}{R}{R}: Чудовищность 3. (Если это существо не является чудовищным, положите на него три жетона +1/+1, и оно становится чудовищным.)

Когда Сотрясающий Скалы Гигант становится чудовищным, существа без способности Полета под контролем ваших оппонентов не могут блокировать в этом ходу.

* Если к моменту разрешения последней способности Сотрясающего Скалы Гиганта блокирующие уже были объявлены, эти блоки не изменяются и не становятся недействительными.

* Ваши оппоненты не могут назначать существ без Полета блокирующими в этом ходу, даже если те существа имели Полет или их не было на поле битвы под контролем ваших оппонентов, когда разрешалась способность Сотрясающего Скалы Гиганта.

Спасение из Подземного Царства

{4}{B}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Спасения из Подземного Царства пожертвуйте существо.

Выберите целевую карту существа на вашем кладбище. В начале вашего следующего шага поддержки верните ту карту и пожертвованную карту на поле битвы под вашим контролем. Изгоните Спасение из Подземного Царства.

* После того как вы объявили, что разыгрываете Спасение из Подземного Царства, другие игроки уже не смогут остановить вас, удалив с поля битвы существо, которое вы собираетесь пожертвовать.

* Если для разыгрывания Спасения из Подземного Царства вы жертвуете фишку существа, она не вернется на поле битвы, но целевая карта существа вернется.

* Если пожертвованное существо или целевая карта существа покидает кладбище до того, как отложенная срабатывающая способность разрешается во время вашего следующего шага поддержки, это существо или карта существа не вернется.

* Однако в том случае, если пожертвованное существо отправляется вместо кладбища в другую общую зону (например, потому что это ваш командир, или в результате действия другого эффекта замены), оно вернется на поле битвы из той зоны, куда оно попало.

* Спасение из Подземного Царства изгоняется в момент разрешения, а не позже, когда разрешается его отложенная срабатывающая способность.

Старейшина Племени Лагонна

{2}{W}

Существо — Кентавр Советник

3/2

Когда Старейшина Племени Лагонна выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть чары, вы получаете 3 жизни.

* Если под вашим контролем нет чар, когда Старейшина Племена Лагонна выходит на поле битвы, его способность не сработает. Если способность сработает, но в момент ее разрешения под вашим контролем не будет чар, вы не получите жизней.

Сфинкс-Провидец

{3}{U}{U}

Существо — Сфинкс

3/5

Полет

Сбросьте карту: Сфинкс-Провидец получает Порчеустойчивость до конца хода. Поверните его.

Каждый раз, когда Сфинкс-Провидец атакует, предскажите 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.)*

* Вы можете активировать способность Сфинкса-Провидца даже в том случае, если он уже повернут.

Тасса, Богиня Моря

{2}{U}

Легендарные Чары Существо — Бог

5/5

Неразрушимость

Пока ваша Преданность синему меньше пяти, Тасса не является существом. *(Каждый символ {U} в мана-стоимости перманентов под вашим контролем идет в счет вашей Преданности синему.)*

В начале вашего шага поддержки предскажите 1.

{1}{U}: целевое существо под вашим контролем не может быть заблокировано в этом ходу.

* Активация последней способности Тассы после того, как целевое существо было заблокировано, не изменит блок и не сделает его недействительным.

Тимарет, Король Убийств

{B}{R}

Легендарное Существо — Зомби Воин

2/2

{1}{R}, пожертвуйте другое существо: Тимарет, Король Убийств наносит 2 повреждения целевому игроку.

{1}{B}, пожертвуйте существо: верните Тимарета из вашего кладбища в вашу руку.

* Последнюю способность Тимарета можно активировать, только если Тимарет находится на вашем кладбище. Это, например, означает, что Тимарета нельзя пожертвовать, чтобы вернуть его самого.

Триада Судеб

{2}{W}{B}

Легендарное Существо — Человек Чародей

3/3

{1}, {T}: положите один жетон судьбы на другое целевое существо.

{W}, {T}: изгоните целевое существо, на котором есть жетон судьбы, затем верните его на поле битвы под контролем его владельца.

{B}, {T}: изгоните целевое существо, на котором есть жетон судьбы. Контролирующий его игрок берет две карты.

* Существо, которое возвращается на поле битвы во время разрешения средней способности Триады Судеб, считается новым объектом, не имеющим отношения к предыдущему. На нем не будет жетона судьбы.

Тритон-Волнолом

{2}{U}

Существо — Мерфолк Чародей

1/4

Героизм — Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, целью которого является Тритон-Волнолом, поверните целевое существо под контролем оппонента. То существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Целью способности Тритона-Волнолома может быть существо, которое уже повернуто. То существо все равно не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Способность Тритона-Волнолома отслеживает существо, а не контролирующего его игрока. Если контроль над существом переходит к другому игроку до наступления следующего шага разворота того игрока, который контролировал его изначально, существо не развернется во время следующего шага разворота нового игрока, под контролем которого оно находится.

Уловить Мысль

{B}

Волшебство

Целевой игрок показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту, не являющуюся землей. Тот игрок сбрасывает ту карту. Вы теряете 2 жизни.

* Потеря жизней является частью эффекта заклинания. Это не дополнительная стоимость. Если Уловить Мысль будет отменено, вы не потеряете жизни.

Химера Горизонта

{2}{G}{U}

Существо — Химера

3/2

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

Полет, Пробивной удар

Каждый раз, когда вы берете карту, вы получаете 1 жизнь.

* Если вы берете несколько карт, способность Химеры Горизонта сработает столько же раз. Каждая из сработавших способностей создаст отдельное событие получения жизней.

Химера-Предсказательница

{3}{U}{U}

Существо — Химера

3/4

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

* Срабатывающая способность разрешится, и вы предскажете до того, как разрешится мгновенное заклинание или волшебство.

Цербер из Подземного Царства

{3}{B}{R}

Существо — Пес

6/6

Цербер из Подземного Царства не может быть заблокирован менее чем тремя существами.

Карты на кладбищах не могут быть целями заклинаний или способностей.

Когда Цербер из Подземного Царства умирает, изгоните его, и каждый игрок возвращает все карты существ из своего кладбища в свою руку.

* Если вы не можете изгнать Цербера из Подземного Царства, когда его последняя способность разрешается (например, потому что его уже изгнало другое заклинание или способность), каждый игрок все равно возвращает все карты существ из своего кладбища в свою руку.

* Если два Цербера умирают одновременно, сработает последняя способность каждого из них. Если они находились под контролем разных игроков, способность неактивного игрока разрешится первой. Цербер из Подземного Царства, которого контролировал тот игрок, будет изгнан, а все остальные карты существ на кладбищах (в том числе и Цербер из Подземного Царства, которого контролировал активный игрок) будут возвращены в руки владельцев. Затем разрешится способность активного игрока. Его Цербер из Подземного Царства не будет изгнан, но все карты существ, которые к этому моменту оказались на кладбищах (например, потому что они умерли в ответ на эту способность), вернутся в руки владельцев.

Чудовище из Морского Узилища

{3}{U}{U}

Существо — Спрут

5/5

Чудовище из Морского Узилища не может атаковать, если только защищающийся игрок не контролирует Остров.

{5}{U}{U}: Чудовищность 3. *(Если это существо не является чудовищным, положите на него три жетона +1/+1, и оно становится чудовищным.)*

Когда Чудовище из Морского Узилища становится чудовищным, целевая земля становится Островом в дополнение к своим другим типам.

* Эффект, делающий землю Островом, не имеет продолжительности и действует неопределенно долго. Земля сохраняет все имеющиеся у нее до этого типы земли и способности. У Острова есть способность «{T}: добавьте {U} в ваше хранилище маны».

Ярость Пирфора

{4}{R}

Волшебство

Ярость Пирфора наносит 4 повреждения целевому существу. Оно не может быть регенерировано в этом ходу. Предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

* Если Ярость Пирфора разрешается, но повреждения перенаправляются другому существу или игроку, целевое существо все равно не сможет быть регенерировано в этом ходу. То же самое верно и в том случае, если повреждения предотвращаются.

Magic: The Gathering, Magic, Терос, Возвращение в Равнику, Незванные Гости и Лабиринт Дракона являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2013 Wizards.