

Заметки к выпуску «Камигава: Неоновая Династия»

Составитель: Джесс Данкс

Дата внесения последних изменений: 17 декабря 2021 г.

В заметках к выпуску содержатся сведения, касающиеся выхода нового выпуска игры *Magic: The Gathering*, а также сборник разъяснений и судейских решений относительно карт этого выпуска. Эти заметки призваны сделать игру новыми картами интереснее и устранить типичные заблуждения и недопонимания, которые неизбежно возникают при появлении новых механик и способов взаимодействия карт. С выходом новых выпусков правила игры *Magic* зачастую подвергаются корректировке, поэтому приведенная здесь информация может со временем устареть. Актуальное издание правил вы можете найти на сайте [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules).

В разделе «Общие замечания» дается информация о легальности карт и объясняются некоторые механики и понятия выпуска.

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Легальность карт

Карты выпуска «Камигава: Неоновая Династия» с кодом выпуска NEO разрешено использовать в форматах «Стандарт», «Пионер» и «Модерн», а также в «Командире» и других форматах. На момент релиза в формате «Стандарт» будет разрешено играть картами следующих выпусков: «*Расцвет Зендикара*», «*Калдхайм*», «*Стриксхейвен: Школа Магов*», «*Приключения в Забытых Королевствах*», «*Иннистрад: Полночная Охота*», «*Иннистрад: Багровая Клятва*» и «Камигава: Неоновая Династия».

Карты выпуска «Камигава: Неоновая Династия» для «Командира» с кодом выпуска NEC и номерами 1–38 (и их альтернативные версии с номерами 39–78) легальны в форматах «Командир», «Наследие» и «Винтаж». Карты с кодом выпуска NEC с номерами 79 и выше легальны для игры в любом формате, где уже легальна карта с таким же именем.

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

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

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

Новая способность с ключевым словом: Реконфигурация

В выпуске «Камигава: Неоновая Династия» впервые напечатаны карты, которые являются одновременно и Снаряжением, и существами. Новая способность с ключевым словом *Реконфигурация* позволяет такому

существу Снаряжению прикрепляться к другому существу, перемещаться от существа к существу или открепиться и самому снова стать существом. Такой перманент делает все то же самое, что может делать Снаряжение, но его дополнительная гибкость заключается в том, что ему не нужно ждать, пока на поле битвы появится другое существо.

Осьминог Приобретений

{2} {U}

Артефакт Существо — Снаряжение Спрут

2/2

Каждый раз, когда Осьминог Приобретений или снаряженное существо наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту.

Реконфигурация {2} ({2}): прикрепите к целевому существу под вашим контролем или открепите от существа. Реконфигурируйте только как волшебство.

Пока этот перманент прикреплен, он не является существом.)

- Реконфигурация представляет собой две активируемые способности. Реконфигурация [стоимость] означает: «[Стоимость]: прикрепите этот перманент к другому целевому существу под вашим контролем. Активируйте только как волшебство» и «[Стоимость]: открепите этот перманент. Активируйте, только если этот перманент прикреплен к существу, и только как волшебство».
- Прикрепление Снаряжения с Реконфигурацией к существу приводит к тому, что это Снаряжение перестает быть существом до тех пор, пока не будет откреплено. Оно также теряет все подтипы существа, которые у него были.
- Снаряжение не становится повернутым, когда перманент, к которому оно прикреплено, поворачивается. Например, если вы атакуете существом, которое снаряжено Осьминогом Приобретений, а затем после боя используете Реконфигурацию, чтобы открепить Осьминога Приобретений, то Осьминог не будет повернут и сможет блокировать во время хода вашего оппонента.
- Аналогичным образом, даже если Снаряжение повернуто, его способность Реконфигурации можно активировать, и его можно прикреплять к существам. Прикрепление не приводит к тому, что оно разворачивается. В большинстве случаев то, что прикрепленное Снаряжение повернуто, никак не влияет на игру, но это будет иметь значение, если Снаряжение снова становится открепленным, до того как разворачивается.
- Если Снаряжение с Реконфигурацией каким-то образом теряет свои способности, пока оно прикреплено, то эффект, приводящий к тому, что оно не является существом, продолжит действовать до того, пока оно не станет откреплено.
- Как только существо Снаряжение с Реконфигурацией перестает быть существом, от него открепляются все Снаряжения и Ауры со способностями «Зачаровать существо». Ауры, которые могут зачаровывать не являющееся существом Снаряжение, остаются к нему прикрепленными.
- Существо Снаряжение с Реконфигурацией может быть прикреплено к существам эффектами, отличными от его способности Реконфигурации, — например, активируемой способностью Латунного Оруженосца.
- Несмотря на то что Реконфигурация заставляет Снаряжение прикрепиться к существу, она не считается способностью «Снарядить» для таких карт, как Класс: Воин и Леонинская Шикари (Leonin Shikari).
- Существо со Снаряжением не может прикрепиться само к себе ни при каких обстоятельствах. Если какой-либо эффект попытается сделать это, ничего не произойдет.

- Если перманент с Реконfigurацией каким-то образом остается существом после того, как становится прикрепленным (например, из-за такого эффекта, как у Шествия Машин), то он немедленно становится открепленным от снаряженного существа.

Новый игровой термин: измененный

Многие карты в этом выпуске вознаграждают вас за улучшение ваших существ, упоминая «измененные» существа. Существо под вашим контролем считается измененным, если на нем есть хотя бы один жетон, если оно Снаряжено, или если оно зачаровано Аурой под вашим контролем.

Акки, Поддерживающий Огонь

{1} {R}

Чары Существо — Гоблин Воин

2/1

Каждый раз, когда не являющееся фишкой измененное существо под вашим контролем умирает, создайте одну фишку существа 1/1 бесцветный Дух с Полетом. *(Снаряжение, Ауры под вашим контролем и жетоны являются изменениями.)*

Амбициозная Атака

{2} {R}

Мгновенное заклинание

Существа под вашим контролем получают +2/+0 до конца хода. Если у вас под контролем есть измененное существо, возьмите карту. *(Снаряжение, Ауры под вашим контролем и жетоны являются изменениями.)*

- Аура под контролем оппонента не делает измененным существо под вашим контролем.
- Существо с жетоном на нем считается измененным независимо от того, что это за жетон, и какой игрок поместил его на существо.
- Снаряженное существо считается измененным независимо от того, кто контролирует прикрепленное к нему Снаряжение.
- Измененными могут быть только существа. Если измененное существо перестает быть существом, оно больше не считается измененным.

Новая способность с ключевым словом: Завершение

Новая/знакомая игровая механика: гибридная фирексийская мана

Завершение — это процесс, в ходе которого живое существо становится фирексийцем. Это почти всегда происходит против воли заверщенного, и вот теперь преторы наконец-то нашли способ завершать planeswalker'ов. Способность с ключевым словом *Завершение* дебютирует на карте «Тамиё, Завершенная Ведунья», и на ней же появляется новый символ гибридной фирексийской маны. Заплатив жизни за этот символ, вы, возможно, сможете разыграть Тамиё на ход раньше, но в этом случае при выходе на поле битвы у нее будет на два жетона верности меньше.

Тамиё, Завершенная Ведунья
{2}{G}{G/U/P}{U}
Легендарный Planeswalker — Тамиё
5

Завершение (*За {G/U/P} можно заплатить {G}, {U} или 2 жизни. Если были заплачены жизни, то у этого planeswalker'a при выходе на поле битвы будет на два жетона верности меньше.*)

+1: поверните не более одного целевого артефакта или существа. Тот перманент не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

−X: изгоните из вашего кладбища целевую карту не являющегося землей перманента с мановой ценностью X. Создайте одну фишку, которая является копией той карты.

−7: создайте Блокнот Тамиё, фишку легендарного бесцветного артефакта со способностями «Разыгрываемые вами заклинания стоят на {2} меньше» и «{T}: возьмите карту».

Общие замечания по фирексийской мане:

- Вы выбираете, платить {G}, {U} или 2 жизни, когда начинаете разыгрывать заклинание. Это делается тогда же, когда выбираются режимы или значение X для заклинания.
- При определении мановой ценности карты символ гибридной фирексийской маны учитывается, как обычный символ маны. В частности, мановая ценность Тамиё всегда равна 5, даже если за ее разыгрывание вы заплатили {2}{G}{U} и 2 жизни.
- «Фирексийская» не является ни цветом, ни типом маны, и игроки не могут добавлять фирексийскую ману. Это просто символ, который позволяет вам заплатить за заклинание или способность другим способом.

Общие заметки по Завершению:

- Завершение — это эффект замены, но он применяется только к перманенту, который выходит на поле битвы с жетонами верности на нем. Любые другие эффекты замены, которые должны примениться к количеству жетонов верности, с которыми он выходит на поле битвы, применяются обычным образом.
- Способность Завершения учитывает только то, решил ли игрок заплатить 2 жизни за символ фирексийской маны во время разыгрывания заклинания. Если игрок заплатил жизни во время разыгрывания заклинания по какой-либо другой причине, это не уменьшит количество жетонов верности, с которыми planeswalker выходит на поле битвы.

Знакомые механики: Саги и трансформирующиеся двусторонние карты

Камигава полна историй, а истории, которые рассказывают часто или достаточно искусно, будто бы оживают. В данном случае они оживают в буквальном смысле! Карты Саг в выпуске «Камигава: Неоновая Династия» напечатаны на передней лицевой стороне трансформирующихся двусторонних карт. При разрешении своей последней главы они отправляются в изгнание и возвращаются на поле битвы трансформированными. Обратная лицевая сторона таких карт — это чары существа.

Множество Путешествий Азусы

{1}{G}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний.)

I — Вы можете разыграть одну дополнительную землю в этом ходу.

II — Вы получаете 3 жизни.

III — Изгоните эту Сагу, затем верните ее на поле битвы трансформированной под вашим контролем.

////

Образ Искательницы

Чары Существо — Человек Монах

3/3

Каждый раз, когда Образ Искательницы становится заблокированным, разверните не более трех земель под вашим контролем.

У двусторонней карты есть две лицевые стороны: передняя лицевая сторона и обратная лицевая сторона. У нее нет рубашки карты *Magic*. У трансформирующихся двусторонних карт из этого выпуска есть символ закрытого веера в левом верхнем углу передней лицевой стороны и символ открытого веера в левом верхнем углу обратной лицевой стороны. Эти символы никак не влияют на ход игры и нужны только для того, чтобы различать две лицевые стороны.

В отличие от двусторонних карт с выбором, которые встречались в некоторых последних выпусках, у обратной лицевой стороны трансформирующейся двусторонней карты нет мана-стоимости, и она не может быть разыграна. Однако такая карта может трансформироваться. Трансформировать карту — значит перевернуть ее с передней лицевой стороны на обратную лицевую сторону или наоборот. Карты Саг, которые есть в этом выпуске, обычно не трансформируются, когда они находятся на поле битвы. Они отправляются в изгнание и возвращаются на поле битвы трансформированными. (Эффекты некоторых карт из предыдущих выпусков могут вызывать трансформацию этих карт, пока они находятся на поле битвы, но такие эффекты встречаются редко.)

Двусторонние карты не изменились с тех пор, как мы в последний раз видели их в выпуске *«Иннистрад: Багровая Клятва»*. Вот дополнительная информация:

- У каждой лицевой стороны трансформирующейся двусторонней карты есть свой набор характеристик: имя, типы, подтипы, способности и т. д. Пока трансформирующийся двусторонний перманент находится на поле битвы, следует учитывать только характеристики той лицевой стороны, которая в данный момент смотрит вверх. Характеристики другой лицевой стороны в расчет не принимаются.
- Каждая трансформирующаяся двусторонняя карта из этого выпуска разыгрывается передней лицевой стороной вверх. В любой зоне, кроме поля битвы, следует учитывать только характеристики ее передней лицевой стороны. Когда же она на поле битвы, учитывайте только характеристики лицевой стороны, которая смотрит вверх, и игнорируйте характеристики другой лицевой стороны.
- Мановая ценность трансформирующейся двусторонней карты — это мановая ценность ее передней лицевой стороны, независимо от того, какая лицевая сторона смотрит вверх.
- На обратной лицевой стороне трансформирующейся двусторонней карты обычно есть цветовой индикатор, определяющий ее цвет.

- По умолчанию трансформирующаяся двусторонняя карта выходит на поле битвы передней лицевой стороной вверх, если только какое-либо заклинание или способность не предписывает вам положить ее на поле битвы трансформированной или вы не разыграли ее трансформированной. В таком случае она выходит на поле битвы обратной лицевой стороной вверх.
- Если вам предписывается положить на поле битвы трансформированной карту, не являющуюся двусторонней, то она вообще не выйдет на поле битвы. В этом случае она останется в той зоне, в которой находилась ранее. Например, если односторонняя карта является копией Множества Путешествий Азусы, то способность главы III отправит ее в изгнание, где она и останется.

Знакомое слово способности: Проводник

Проводник — это слово способности, встречающееся на картах, которые можно сбросить из руки для получения особого эффекта. У каждой из таких карт есть активируемая способность, стоимость которой включает в себя сбрасывание этой карты.

Лучник из Бамбуковой Роши
 {1}{G}
 Чары Существо — Змея Лучник
 3/3
 Защитник, Захват
Проводник — {4}{G}, сбросьте Лучника Бамбуковой Роши: уничтожьте целевое существо с Полетом.

- Сбрасывание карты является частью стоимости активации способности Проводника.
- Если для способности Проводника требуется цель, то вы не можете активировать ее без цели только для того, чтобы сбросить карту.

Знакомая механика: Машины и Экипаж

Совсем не удивительно, что помимо существ, которые превращают себя в *Снаряжение*, в этом выпуске есть силовые костюмы, хOVERбайки и роботы-мехатроны. Карты Машин возвращаются в новой, доселе невиданной форме!

Мехатрон-Мобилизатор
 {1}{U}
 Артефакт — Машина
 3/4
 Полет
 Каждый раз, когда используется способность Экипажа Мехатрона-Мобилизатора, не более одной другой целевой Машины под вашим контролем становится артефактом существом до конца хода.
Экипаж 3 (Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 3 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.)

Машины, представленные в этом выпуске, работают практически так же, как и Машины из других выпусков, но есть несколько незначительных изменений:

- Ранее Машину, ставшую существом, можно было повернуть для ее же способности Экипажа. Такая ситуация возникала редко, и в том, что Машина становится своим собственным экипажем, не было большого смысла, поэтому правила немного меняются, чтобы этого не допускать. Теперь для использования способности Экипажа Машин нужно поворачивать другие существа.
- У некоторых Машин в этом выпуске есть срабатывающая способность, которая срабатывает каждый раз, когда используется их способность Экипажа. Это происходит каждый раз, когда способность Экипажа такой Машины разрешается, даже если эта Машина уже была существом.

Остальные правила для Машин остаются неизменными. Ниже приведены некоторые общие замечания по Машинам:

- На каждой Машине напечатаны сила и выносливость, но Машина — не существо. Если она становится существом (вероятнее всего, в результате действия своей способности Экипажа, хотя в этом выпуске есть и другие эффекты, позволяющие ей стать существом), то у нее будут эти значения силы и выносливости.
- Если какой-либо эффект делает Машину артефактом существом с определенной силой и выносливостью, то этот эффект заменяет напечатанные значения силы и выносливости Машины.
- Для оплаты стоимости Экипажа можно повернуть любое другое неповернутое существо под вашим контролем, в том числе то, что только что оказалось под вашим контролем.
- Для активации способности Экипажа можно повернуть больше существ, чем необходимо.
- Как только игрок объявляет, что активирует способность Экипажа, игроки уже не могут предпринимать никаких действий, пока стоимость способности не будет оплачена. В частности, игроки не могут попытаться остановить способность, меняя силу существа или удаляя или поворачивая существо.
- Существа, входящие в экипаж Машины, не прикрепляются к ней и никак с ней не связаны. Действующие на Машину эффекты, например, уничтожающие ее или кладущие на нее жетон +1/+1, никак не действуют на вошедших в ее экипаж существ.
- Как только Машина становится существом, она ведет себя как любой другой артефакт существо. Она не может атаковать, если не находилась под вашим непрерывным контролем с начала хода, может блокировать, если развернута, ее можно повернуть для оплаты стоимости способности Экипажа другой Машины и так далее.
- Машина — это тип артефакта, а не тип существа. У Машины, получившей экипаж, нет типа существа.
- Вы можете активировать способность Экипажа у Машины, даже если она уже является артефактом существом. Это не произведет никакого эффекта на Машину. Ее сила и выносливость не поменяется.
- Чтобы Машина могла атаковать, она должна быть существом, когда начинается шаг объявления атакующих, так что если вы хотите использовать ее в атаке, то самое позднее, когда вы должны активировать способность Экипажа, это во время шага начала боя. Чтобы Машина могла блокировать, она должна быть существом в момент начала шага объявления блокирующих, так что если вы хотите блокировать с ее помощью, то самое позднее, когда вы должны активировать способность Экипажа, это во время шага объявления атакующих. В любом случае, игроки смогут предпринять какие-то действия после разрешения способности Экипажа, но до того, как Машина объявляется атакующим или блокирующим существом.
- Когда Машина становится существом, это не считается выходом существа на поле битвы. Перманент уже был на поле битвы, он просто сменил свой тип. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, не сработают.

- Если перманент становится копией Машины, копия не будет существом, даже если Машина, которую она копирует, стала артефактом существом.

Знакомая способность с ключевым словом: Ниндзюцу

Ниндзюцу — это механика, которая позволяет вашим существам появляться на поле битвы в клубах дыма*, когда оппонент меньше всего этого ожидает. Если атакующее существо под вашим контролем остается незаблокированным, вы можете показать карту с Ниндзюцу из вашей руки, заплатить стоимость Ниндзюцу и вернуть то атакующее существо в руку его владельца. Если вы это сделаете, положите то существо с Ниндзюцу на поле битвы повернутым и атакующим.

Кицунэ Бури Клинков

{2} {W}

Существо — Лиса Ниндзя

2/2

Ниндзюцу {3} {W} (*{3} {W}*, *верните незаблокированного атакующего под вашим контролем в руку: положите эту карту на поле битвы из вашей руки повернутой и атакующей.*)

Двойной удар

- Способность Ниндзюцу можно активировать только после объявления блокирующих. До этого атакующие существа не являются заблокированными или незаблокированными.
- При активации способности Ниндзюцу вы показываете карту Ниндзя из вашей руки и возвращаете атакующее существо. Карта Ниндзя остается показанной и не кладется на поле битвы, пока способность не разрешится. Если она покинет вашу руку до разрешения способности, то уже не выйдет на поле битвы.
- Существо с Ниндзюцу выходит на поле битвы, атакуя того же самого игрока или planeswalker'a, которого атаковало вернувшееся существо. Это правило относится только к Ниндзюцу; обычно, когда существо кладется на поле битвы атакующим, контролирующий его игрок выбирает, кого из игроков или planeswalker-ов оно атакует.
- Хотя Ниндзя атакует, он не был объявлен атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).
- Способность Ниндзюцу можно активировать во время шага объявления блокирующих, шага боевых повреждений или шага завершения боя. В большинстве случаев (см. ниже), если вы дождетесь шага боевых повреждений или шага завершения боя, то это будет уже после нанесения боевых повреждений, поэтому Ниндзя не нанесет боевых повреждений.
- Если у существа в бою есть Первый удар или Двойной удар, то вы можете активировать способность Ниндзюцу во время шага боевых повреждений от Первого удара. Тогда Ниндзя нанесет боевые повреждения во время шага обычных боевых повреждений, даже если у него есть Первый удар.

* Клубы дыма не входят в набор.

Знакомый цикл чар: Святыни

Выпуск в Камигаве был бы неполным без Святынь. Святыни — это легендарные чары, у которых как правило есть способности, улучшающиеся, когда у вас становится больше Святынь. В этом выпуске Святыни также являются существами!

Го-Синтай Древних Войн

{2} {R}

Легендарные Чары Существо — Святыня

2/2

Первый удар

В начале вашего заключительного шага вы можете заплатить {1}. Когда вы это делаете, Го-Синтай Древних Войн наносит X повреждений целевому игроку или planeswalker'у, где X — количество Святынь под вашим контролем.

- Несмотря на то что этот тип есть у некоторых существ, Святыня — это тип чар, а не тип существа. Его нельзя выбрать для эффекта, который предписывает вам выбрать тип существа.
- У Святынь из основного выпуска «Камигавы: Неоновая Династия» есть способности, которые срабатывают в начале вашего заключительного шага и позволяют вам заплатить {1}. Если вы заплатите {1}, то вторая срабатывающая способность будет помещена в стек. Если для этой второй срабатывающей способности требуются цели, то эти цели выбираются, когда вторая способность помещается в стек.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ОСНОВНОГО ВЫПУСКА «КАМИГАВА: НЕОНОВАЯ ДИНАСТИЯ»

Автоматический Механик

{2}

Артефакт Существо — Механик

1/3

{T}: добавьте {C}. Тратьте эту ману только на активацию способности или разыгрывание заклинания артефакта.

- Мана от способности Автоматического Механика может быть потрачена на активацию любой способности, включая те, которые активируются не на поле битвы, такие как Ниндзюцу или Проводник.

Ангар Мехатронов

Земля

{T}: добавьте {C}.

{T}: добавьте одну ману любого цвета. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания Пилота или Машины.

{3}, {T}: целевая Машина становится артефактом существом до конца хода.

- Последняя способность Ангара Мехатронов не считается «вхождением в экипаж» Машины для любой способности, которая срабатывает, когда используется способность Экипажа Машины.

- Если какой-либо эффект, заставляющий Машину стать существом, не указывает его силу и выносимость, то у Машины будут те сила и выносимость, которые обычно были бы у нее, если бы была использована ее способность Экипажа.
-

Ао, Рассветное Небо

{3}{W}{W}

Легендарное Существо — Дракон Дух

5/4

Полет, Бдительность

Когда Ао, Рассветное Небо умирает, выберите одно

—

- Посмотрите семь верхних карт вашей библиотеки. Положите на поле битвы любое количество находящихся среди них карт не являющихся землями перманентов с суммарной мановой ценностью не более 4. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.
 - Положите по два жетона +1/+1 на каждый перманент под вашим контролем, который является существом или Машиной.
- Если в мана-стоимости карты в библиотеке игрока есть {X}, то этот X равен 0.
-

Арест Посредника

{2}{W}

Чары — Аура

Зачаровать перманент

Зачарованный перманент не может атаковать, блокировать или входить в экипаж Машин. Его активируемые способности не могут быть активированы, если только они не являются мана-способностями.

- Существо, которое не может «входить в экипаж Машин», нельзя повернуть, чтобы оплатить стоимость Экипажа у Машины.
 - Активируемые способности записываются с двоеточием в формате «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые ключевые слова, такие как Снарядить, обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания. Способности верности у planeswalker'ов также являются активируемыми способностями.
 - Арест Посредника не мешает статическим способностям действовать на игру или срабатывать срабатывающим способностям. Он также не останавливает активацию мана-способностей. Большинство активируемых способностей, которые при разрешении дают ману, являются мана-способностями.
-

Бронзовые Дубинки

{1}

Артефакт — Снаряжение

{2}: до конца хода снаряженное существо получает

+X/+0, где X — количество раз, которое эта

способность разрешилась в этом ходу.

Снарядить {1} (*{1}: прикрепите к целевому существу*

под вашим контролем. Снаряжайте только как

волшебство.)

- При разрешении первой активируемой способности подсчитывается, сколько раз эта же способность этих же Бронзовых Дубинок разрешалась в этом ходу, включая и эту активацию. Например, когда способность разрешается в первый раз за ход, она дает +1/+0 до конца хода, во второй раз — еще +2/+0 до конца хода, и так далее.
- Разрешение способности засчитывается, даже если в то время Бронзовые Дубинки были прикреплены к другому существу или вообще не были прикреплены. Копия способности (созданная, например, с помощью Литомашины) также засчитывается в общее количество. Способность другого Снаряжения с таким же именем не учитывается в общем количестве, как и отмененные способности.

Взрывная Сингулярность

{8} {R} {R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания

этого заклинания вы можете повернуть любое

количество неповернутых существ под вашим

контролем. Разыгрывание этого заклинания стоит на

{1} меньше за каждое существо, повернутое таким

образом.

Взрывная Сингулярность наносит 10 повреждений

любой цели.

- Дополнительная стоимость Взрывной Сингулярности не может снизить ее стоимость ниже {R} {R}. Однако вы можете повернуть любое количество неповернутых существ, даже если они уже не уменьшат стоимость.

Власть Регента

{W}

Мгновенное заклинание

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

Если это чары существо или легендарное существо,

вместо этого положите на него один жетон +1/+1 и

оно получает +1/+1 до конца хода.

- Если существо одновременно является чарами существом и легендарным существом, то вы все равно кладете на него только один жетон +1/+1, и оно получает +1/+1 до конца хода.
-

Возрождение Дракона-Ками

{2}{G}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний.)

I, II — Вы получаете 2 жизни. Посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Изгоните одну из них рубашкой вверх с жетоном вылупления на ней, затем положите остальные карты в низ вашей библиотеки в любом порядке.

III — Изгоните эту Сагу, затем верните ее на поле битвы трансформированной под вашим контролем.

////

Яйцо Дракона-Ками

Чары Существо — Яйцо

0/1

Каждый раз, когда Яйцо Дракона-Ками или Дракон под вашим контролем умирает, вы можете разыграть заклинание существа из принадлежащих вам карт в изгнании с жетонами вылупления на них без уплаты его мана-стоимости.

- Вы можете смотреть карты, которые изгоняете с помощью способностей первых двух глав Возрождения Дракона-Ками, и вы можете продолжать делать это и после того, как оно покинет поле битвы.
- Если одновременно умирает Яйцо Дракона-Ками и один или несколько Драконов под вашим контролем, то способность Яйца Дракона-Ками срабатывает по одному разу для каждого из них. Каждый раз, когда одна из тех способностей разрешается, вы сможете разыграть заклинание существа из принадлежащих вам карт в изгнании с жетонами вылупления на них.

Восстановление Эйгандзё

{2}{W}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний.)

I — Найдите в вашей библиотеке карту базовой Равнины, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.

II — Вы можете сбросить карту. Когда вы это делаете, верните целевую карту перманента с мановой ценностью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы повернутой.

III — Изгоните эту Сагу, затем верните ее на поле битвы трансформированной под вашим контролем.

///

Архитектор Восстановления

Чары Существо — Лиса Монах

3/4

Бдительность

Каждый раз, когда Архитектор Восстановления атакует или блокирует, создайте одну фишку существа 1/1 бесцветный Дух.

- Если вы решаете сбросить карту в момент разрешения способности второй главы Восстановления Эйгандзё, то вторая срабатывающая способность помещается в стек, и вы выбираете для нее цель. Это, в частности, означает, что вы можете выбрать целью сброшенную вами карту, если это карта перманента с мановой ценностью не более 2.

Вредоносный Сбой

{1}{B}{B}

Волшебство

Все существа получают -2/-2 до конца хода. Если существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Существа, которые должны умереть в этом ходу по любой причине, изгоняются вместо этого, а не только те существа, которые должны умереть после получения -2/-2.
- -2/-2 получают только те существа, которые находятся на поле битвы в момент разрешения Вредоносного Сбоя, однако эффект замены применяется ко всем существам в этом ходу — в том числе и к тем, которые выходят на поле битвы после разрешения Вредоносного Сбоя, и к не являющимся существами перманентам, которые становятся существами после разрешения Вредоносного Сбоя.

Гармоничное Появление

{3}{G}

Чары — Аура

Зачаровать землю под вашим контролем

Зачарованная земля является существом 4/5 зеленый

Дух с Бдительностью и Ускорением. При этом она остается землей.

Если зачарованная земля должна быть уничтожена, вместо этого пожертвуйте Гармоничное Появление, и та земля получает Неразрушимость до конца хода.

- Эффект замены Гармоничного Появления применяется независимо от того, должна ли зачарованная земля быть уничтожена из-за смертельных повреждений или по любой другой причине.
- Эффект замены Гармоничного Появления не заменяет эффекты или стоимости, которые требуют от вас пожертвовать зачарованную землю.

Го-Синтай Безграничного Напора

{1}{G}

Легендарные Чары Существо — Святыня

1/1

Пробивной удар

В начале вашего заключительного шага вы можете заплатить {1}. Когда вы это делаете, положите один жетон +1/+1 на целевую Святыню за каждую Святыню под вашим контролем.

- Целью реагирующей срабатывающей способности Го-Синтай Безграничного Напора может быть Святыня, которая в данный момент не является существом.

- Для определения количества жетонов +1/+1, которые кладутся на целевую Святыню, подсчитайте Святыни под вашим контролем в момент разрешения реагирующей срабатывающей способности.
-

Дар Босейдзю

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +X/+X до конца хода, где X — наибольшая мановая ценность среди перманентов под вашим контролем. Разверните его.

- Наибольшая мановая ценность среди перманентов под вашим контролем определяется в момент разрешения Дара Босейдзю.
 - Если в мана-стоимости перманента на поле битвы есть {X}, то при определении мановой ценности того перманента X считается равным 0.
 - Мановая ценность трансформирующихся двусторонних перманентов, таких, как те, что присутствуют в этом выпуске, всегда равна мановой ценности их передней лицевой стороны, даже когда они находятся обратной лицевой стороной вверх.
-

Джин-Джитаксиас, Тиран Прогресса

{5}{U}{U}

Легендарное Существо — Фирексиец Претор

5/5

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание артефакта, волшебства или мгновенное заклинание, скопируйте то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии. Эта способность срабатывает только один раз в каждом ходу. *(Копия заклинания перманента становится фишкой.)*

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание артефакта, волшебства или мгновенное заклинание, отмените то заклинание. Эта способность срабатывает только один раз в каждом ходу.

- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у созданной первой способностью Джин-Джитаксиаса копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
- Если при разыгрывании скопированного заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями, то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели). То же самое верно и для заклинаний, распределяющих жетоны между целями при разыгрывании.
- Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копии, созданной первой способностью Джин-Джитаксиаса. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии.
- Созданные первой способностью Джин-Джитаксиаса копии создаются прямо в стеке, так что они не «разыгрываются». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

- Копия создается, даже если заклинание, вызвавшее срабатывание способности, отменяется к моменту разрешения той способности. Копия разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
- Последняя способность Джин-Джитаксиаса срабатывает всего один раз за ход, а не один раз за ход для каждого оппонента.

Железный Подмастерье

{1}

Артефакт Существо — Конструкция

0/0

Железный Подмастерье выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем.

Когда Железный Подмастерье умирает, если на нем были жетоны, положите те жетоны на целевое существо под вашим контролем.

- Железный Подмастерье кладет все свои жетоны на целевое существо, а не только жетоны +1/+1.
- Способность Железного Подмастерья не заставляет вас перемещать жетоны с него на целевое существо. Вы просто кладете на то существо столько жетонов каждого типа, сколько было на Железном Подмастерье в момент, когда он умер.
- В некоторых необычных случаях вы можете в конечном итоге положить жетоны больше, чем на один перманент. Например, если, когда умирает Железный Подмастерье, под вашим контролем есть Озолит, вы положите соответствующее число жетонов каждого типа как на целевое существо, так и на Озолит.
- Если в момент смерти на Железном Подмастерье были жетоны -1/-1, то последняя способность включает и их тоже. Это может привести к тому, что получатель жетонов тоже умрет.

Завершение Тамиё

{3}{U}

Чары — Аура

Миг

Зачаровать артефакт, существо или planeswalker'a

Когда Завершение Тамиё выходит на поле битвы, поверните зачарованный перманент. Если это Снаряжение, открепите его.

Зачарованный перманент теряет все способности и не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока.

- Существо Снаряжение, потерявшее свою способность Реконфигурации, не может быть прикреплено к существу никаким эффектом.
- Прикрепленное Снаряжение с Реконфигурацией, потерявшее способность Реконфигурации, не становится существом, пока не станет неприкрепленным, и оно не станет неприкрепленным, пока не разрешится срабатывающая способность Завершения Тамиё. Если та способность будет отменена, Снаряжение останется прикрепленным к снаряженному существу.
- Planeswalker с прикрепленным к нему Завершением Тамиё все еще может быть атакован, и он будет продолжать терять жетоны верности, если ему будут наноситься повреждения.

Закаленный Одиночеством

{1} {R}

Чары

Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует в одиночку, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

- Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих. Например, способность Закаленного Одиночеством не сработает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.
- Чтобы разыграть карту таким образом, вы должны оплатить все ее стоимости и соблюдать обычные ограничения на время разыгрывания. Например, вы можете разыграть таким образом землю только во время вашей главной фазы, когда стек пуст, и только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу.

Зеркальная Шкатулка

{3}

Артефакт

«Правило легендарности» не распространяется на перманенты под вашим контролем.

Каждое легендарное существо под вашим контролем получает +1/+1.

Каждое не являющееся фишкой существо под вашим контролем получает +1/+1 за каждое другое существо под вашим контролем с таким же именем, как у того существа.

- У существа рубашкой вверх нет никакого имени, поэтому у него нет такого же имени, как у чего-либо еще.
 - Хотя существа-фишки не получают бонус от последней способности Зеркальной Шкатулки, фишки, которые являются копиями не являющихся фишками существ, увеличивают бонус, получаемый теми существами.
 - «Правило легендарности» — это правило, которое гласит, что если игрок контролирует два или более легендарных перманента с одинаковым именем, то этот игрок выбирает один из них, а остальные кладутся на кладбища их владельцев.
 - Пока «правило легендарности» не распространяется на перманенты под вашим контролем, у вас под контролем может быть любое количество легендарных перманентов с одинаковым именем, и ни один из них не будет помещен на кладбище.
 - Если вы контролируете более одного легендарного перманента с одинаковым именем и «правило легендарности» снова начинает действовать (например, потому что Зеркальная Шкатулка покинула поле битвы), то вам немедленно придется подчиниться правилу и положить все эти перманенты, кроме одного, на кладбище.
-

Змеящийся Охотник

{1}{G}

Существо — Змея Ниндзя

2/1

Ниндзюцу {1}{G} (*{1}{G}*, верните незаблокированного атакующего под вашим контролем в руку: положите эту карту на поле битвы из вашей руки повернутой и атакующей.)

Каждый раз, когда Змеящийся Охотник наносит боевые повреждения игроку, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем, на котором нет жетона +1/+1.

- Цель срабатывающей способности Змеящегося Охотника станет нелегальной целью, если до разрешения срабатывающей способности на нее будет помещен жетон +1/+1.
-

Изгоняющий Удар

{W}{W}

Волшебство

Уничтожьте не более одного целевого артефакта, чар или повернутого существа. Затем, если вы контролируете артефакт и чары, создайте одну фишку существа 2/2 Белый Самурай с Бдительностью.

- Если в момент разрешения Изгоняющего Удара вы контролируете артефакт, который также является чарами, то вы создаете фишку Самурая.
 - Вы можете разыграть Изгоняющий Удар, не выбирая цель. Если вы это делаете и в момент его разрешения контролируете артефакт и чары, то вы просто создадите фишку Самурая. Однако если вы выберете цель, но к моменту разрешения Изгоняющего Удара та цель станет нелегальной, Изгоняющий Удар не разрешится и не даст ни одного из своих эффектов. Нелегальная цель не будет уничтожена, а вы не создадите фишку Самурая.
-

Иссин, Два Неба Как Одно

{R}{W}{B}

Легендарное Существо — Человек Самурай

3/4

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

- Способность Иссина, Два Неба Как Одно влияет только на срабатывающие способности, условия которых напрямую связаны с атакой, например, «каждый раз, когда [это существо] атакует» или «каждый раз, когда вы атакуете одним или несколькими существами». Она не влияет на срабатывающие способности с другими условиями срабатывания, например, «каждый раз, когда [это существо] поворачивается».
- Эффект Иссина не копирует срабатывающую способность, он просто заставляет ее срабатывать два раза. Любые решения, которые вы принимаете, когда кладете способность в стек, такие как выбор

режимов и целей, принимаются отдельно для каждого экземпляра этой способности. Любые решения, которые принимаются в момент разрешения, также принимаются отдельно.

Итерация Изобретений

{3}{U}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний.)

I — Верните не более одного целевого существа или planeswalker'a в руку его владельца.

II — Верните карту артефакта из вашего кладбища в вашу руку. Если вы не можете этого сделать, возьмите карту.

III — Изгоните эту Сагу, затем верните ее на поле битвы трансформированной под вашим контролем.

////

Живой Прорыв

Чары Существо — Лунный

3/3

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания с той же мановой ценностью, что у того заклинания, до вашего следующего хода.

- Срабатывающая способность Живого Прорыва разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Обратите внимание, что способность не производит эффекта, пока не разрешится, поэтому ваши оппоненты могут ответить на нее, разыгрывая мгновенные заклинания с той же мановой ценностью, что и у исходного заклинания.
 - Срабатывающая способность Живого Прорыва не влияет на заклинания, которые игрок уже разыграл, даже если те заклинания еще не разрешились.
-

Кайто Сидзуки

{1}{U}{B}

Легендарный Planeswalker — Кайто

3

В начале вашего заключительного шага, если Кайто Сидзуки вышел на поле битвы в этом ходу, то он уходит в противофазу.

+1: возьмите карту. Затем, если в этом ходу вы не атаковали, сбросьте карту.

-2: создайте одну фишку существа 1/1 синий Ниндзя со способностью «Это существо не может быть заблокировано».

-7: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда существо под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, найдите в вашей библиотеке карту синего или черного существа, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте библиотеку».

- С перманентами в противофазе надо обращаться, как будто они не существуют. Они не могут быть целью заклинаний или способностей, их статические способности не оказывают эффекта на игру, их срабатывающие способности не могут сработать, они не могут атаковать или блокировать, и так далее.
- При уходе Кайто Сидзуки в противофазу прикрепленные к нему Ауры уходят в противофазу одновременно с ним. Эти Ауры выходят из противофазы одновременно с Кайто, и они выходят из противофазы прикрепленными к Кайто.
- Перманенты выходят из противофазы во время шага разворота контролирующего их игрока, непосредственно перед тем, как тот игрок разворачивает свои перманенты. Кайто выходит из противофазы с тем же количеством жетонов верности, с которым он уходил в противофазу.
- Уход в противофазу не приводит к тому, что перманенты покидают или вновь выходят на поле битвы, поэтому при этом не срабатывают способности с условием «покидает поле битвы» или «выходит на поле битвы». Первая способность Кайто не срабатывает снова в конце хода, в котором он вышел из противофазы.

Ками Страшных Тайн

{3} {B}

Существо — Дух

3/4

Когда Ками Страшных Тайн выходит на поле битвы, если вы контролируете артефакт и чары, вы берете карту и получаете 1 жизнь.

- Артефакт и чары могут быть одним и тем же перманентом.
- Если в момент выхода Ками Страшных Тайн на поле битвы у вас под контролем нет и артефакта, и чар, то его способность не работает вовсе. Если же она срабатывает, то вновь проверяет условие в момент разрешения. Если к тому времени вы не контролируете оба перманента, то способность ничего не делает.
- Его страшная тайна заключается в том, что он всегда забывает позвонить домой в День матери.

Капитан Асари

{3} {R} {W}

Существо — Человек Самурай

4/3

Ускорение

Каждый раз, когда Самурай или Воин под вашим контролем атакует в одиночку, он получает +1/+0 до конца хода за каждого Самурая или Воина под вашим контролем.

- Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих. Например, срабатывающая способность Капитана Асари не работает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.
- Срабатывающая способность Капитана Асари дает атакующему в одиночку существу +1/+0 за каждое существо под вашим контролем, которое является Самураем или Воином в момент ее разрешения, включая самого атакующего, если это применимо. Существо, которое одновременно является и Самураем, и Воином, учитывается только один раз.

Катана Предков

{1}{W}

Артефакт — Снаряжение

Каждый раз, когда Самурай или Воин под вашим контролем атакует в одиночку, вы можете заплатить {1}. Когда вы это делаете, прикрепите к нему Катану Предков.

Снаряженное существо получает +2/+1.

Снарядить {3} (*{3}*): *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

- Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих. Например, срабатывающая способность Катаны Предков не сработает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.
- Если во время разрешения способности Катаны Предков вы решите заплатить {1}, то сработает вторая срабатывающая способность, и игроки смогут ответить на нее. Затем, когда эта вторая способность разрешается, Катана Предков становится прикрепленной к существу, которое атаковало в одиночку.

Кириин Облачной Стали

{2}{W}

Артефакт Существо — Снаряжение Кириин

3/2

Полет

Снаряженное существо имеет Полет и способность «Вы не можете проиграть партию, а ваши оппоненты не могут выиграть партию».

Реконфигурация {5} (*{5}*): *прикрепите к целевому существу под вашим контролем или открепите от существа. Реконфигурируйте только как волшебство. Пока этот перманент прикреплен, он не является существом.*)

- Пока вы контролируете существо, снаряженное Кирином Облачной Стали, никакой игровой эффект не может заставить вас проиграть партию, а любого оппонента — выиграть партию. Не имеет значения, что у вас 0 или меньше жизней, что вам нужно взять карту из пустой библиотеки, что у вас десять или больше жетонов яда, что у вас кончились все Девять Жизней, что ваш оппонент — Трискайдекафил и т. д. Вы продолжите играть.
- Иные обстоятельства все же могут заставить вас проиграть партию. Например, вы проиграете партию, если сдадитесь или если будете наказаны проигрышем партии или проигрышем матча за нарушение правил на официальном турнире.
- Если в игре в формате «Двухголовый гигант» вы контролируете существо, снаряженное Кирином Облачной Стали, то ваша команда не может проиграть партию, а команда соперников не может выиграть партию.
- Если у вас 0 или меньше жизней, пока Кириин Облачной Стали снаряжает существо, то активация Реконфигурации для прикрепления Кириина Облачной Стали к другому существу под вашим контролем не приводит к проигрышу партии. Вы проиграете партию, если Кириин Облачной Стали станет неприкрепленным или станет прикрепленным к существу не под вашим контролем.

Клинок Они

{1} {B}

Артефакт Существо — Снаряжение Демон

3/1

Угроза

Снаряженное существо имеет базовую силу и выносливость 5/5, имеет Угрозу и является черным Демоном в дополнение к своим другим цветам и типам.

Реконфигурация {2} {B} {B} (*{2}{B}{B}: прикрепите к целевому существу под вашим контролем или открепите от существа. Реконфигурируйте только как волшебство. Пока этот перманент прикреплен, он не является существом.*)

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

Когда Мы Были Молоды

{3} {W}

Мгновенное заклинание

Не более двух целевых существ получают по +2/+2 до конца хода. Если вы контролируете артефакт и чары, те существа также получают Цепь жизни до конца хода.

- «Те существа» относится к целевым существам, а не к артефакту и чарам.
- Артефакт и чары могут быть одним и тем же перманентом.
- Наличие под вашим контролем артефакта и чар проверяется в момент разрешения заклинания Когда Мы Были Молоды.

Котосэ, Безмолвная Паучиха

{3} {U} {B}

Легендарное Существо — Человек Ниндзя

4/4

Когда Котосэ, Безмолвная Паучиха выходит на поле битвы, изгоните целевую карту, не являющуюся картой базовой земли, из кладбища оппонента.

Найдите на кладбище, в руке и в библиотеке того игрока любое количество карт с таким же именем, как у той карты, и изгоните их. Затем тот игрок тасует библиотеку. Пока вы контролируете Котосэ, вы можете разыграть одну из изгнанных карт и вы можете тратить ману на ее разыгрывание, как если бы это была мана любого цвета.

- Вы можете разыграть ровно одну из изгнанных карт. Как только вы разыграете одну из них, остальные останутся в изгнании.
- Если вы захотите, то можете оставить любые карты с таким же именем, как у целевой карты, в зонах, в которых они находятся.
- Если другой игрок получит контроль над Котосэ, Безмолвной Паучихой, то вы не сможете разыграть ни одну из изгнанных карт, даже если позже вернете себе контроль над Котосэ. Аналогично, если Котосэ покидает поле битвы, а затем возвращается, то вы не сможете разыграть карты, изгнанные, когда она была на поле битвы в первый раз.

Кукла Драматурга

{4}

Артефакт Существо — Конструкция

2/4

Когда Кукла Драматурга выходит на поле битвы, за каждый вид жетонов на целевом перманенте положите на него еще один жетон или удалите один жетон такого вида.

- Вы решаете, добавлять или удалять жетоны, в момент разрешения способности. Если на перманенте есть жетоны разных видов, то вам не обязательно делать одинаковый выбор для каждого вида жетонов.

Кунай Ниндзя

{1}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо имеет способность «{1}, {T}, пожертвуйте Кунай Ниндзя: Кунай Ниндзя наносит 3 повреждения любой цели».

Снарядить {1} (*{1}*: прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.)

- Если игрок получает контроль над существом, которое снаряжено Кунаем Ниндзя оппонента, но не получает контроль над самим Снаряжением, то он не может активировать способность, которую Кунай дает снаряженному существу, потому что вы не можете жертвовать перманенты, которые не контролируете.

Легколапая, Голос Императрицы

{1}{W}

Легендарное Существо — Лиса Советник

2/2

Каждый раз, когда Аура выходит на поле битвы под вашим контролем, если вы разыграли ее, вы можете найти в вашей библиотеке карту Ауры с мановой ценностью не больше, чем у той Ауры, и с именем, отличным от имени каждой Ауры под вашим контролем, положить ту карту на поле битвы прикрепленной к Легколапой, Голосу Императрицы, затем перетасовать библиотеку.

- Если найденная вами карта Ауры по какой-либо причине не может быть прикреплена к Легколапой, то она остается в вашей библиотеке и не выходит на поле битвы.
-

Ликвидатор Докути

{1}{B}

Существо — Человек Ниндзя

2/1

Ниндзюцу {1}{B} (*{1}{B}*, *верните незаблокированного атакующего под вашим контролем в руку: положите эту карту на поле битвы из вашей руки повернутой и атакующей.*)

Каждый раз, когда Ликвидатор Докути наносит боевые повреждения игроку, вы можете сбросить карту существа. Когда вы это делаете, уничтожьте целевое существо или planeswalker'a под контролем того игрока.

- Вы выбираете цель для последней способности Ликвидатора Докути только после того, как выбрали, сбрасывать карту или нет. Если вы решаете сбросить карту, то вторая срабатывающая способность помещается в стек, и вы выбираете для нее цель. Оппоненты смогут ответить на ту сработавшую способность как обычно.
-

Масляный Зуб, Хозяйка Окиба

{1}{W}{B}

Легендарное Существо — Крыса Пилот

4/3

В начале боя во время вашего хода верните целевую карту Машины из вашего кладбища на поле битвы.

Она получает Ускорение. Верните ее в руку владельца в начале вашего следующего заключительного шага.

- Машина с Ускорением должна получить экипаж (или стать существом другим образом), прежде чем сможет атаковать.
-

Мехатрон Связи Разумов

{2}{U}

Артефакт — Машина

4/3

Полет

Каждый раз, когда способность Экипажа Мехатрона Связи Разумов используется в первый раз в каждом ходу, Мехатрон Связи Разумов до конца хода становится копией целевого нелегendarного существа, которое входило в его экипаж в этом ходу, но при этом он 4/3, является артефактом Машиной в дополнение к своим другим типам и имеет Полет.

Экипаж 1

- Вторая способность Мехатрона Связи Разумов срабатывает, когда его способность Экипажа разрешается в первый раз за ход.
- Целью срабатывающей способности Мехатрона Связи Разумов может быть только существо, которое в этом ходу было повернуто для оплаты стоимости его способности Экипажа.
- Если какой-либо постоянный эффект, не являющийся эффектом копирования, изменяет силу, выносливость или типы Мехатрона Связи Разумов, то этот эффект будет продолжать действовать на него после того, как он станет копией.
- Мехатрон Связи Разумов в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже), но при этом у него также есть типы Мехатрона Связи Разумов, и он 4/3. Он не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д.
- Если Мехатрон Связи Разумов становится копией существа, которое копирует что-то еще, то он становится копией того, что копирует то существо.
- Если то существо — фишка, то Мехатрон Связи Разумов копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, положившем ее на поле битвы. Он сам не становится фишкой.
- Если в экипаж Мехатрона Связи Разумов входил не являющийся легендарным перманент, который обычно не является существом или Машиной, то в результате перманент, которым станет Мехатрон Связи Разумов, будет артефактом существом 0/0 и обычно отправится на кладбище своего владельца. Это происходит потому, что эффект копирования не может установить силу и выносливость перманента, если статус существа не входит в копируемые характеристики того перманента. После эффекта копирования применяется эффект Экипажа, и перманент становится существом без определенной силы или выносливости, поэтому оба значения устанавливаются на 0.

Мехатрон-Мобилизатор

{1}{U}

Артефакт — Машина

3/4

Полет

Каждый раз, когда используется способность Экипажа Мехатрона-Мобилизатора, не более одной другой целевой Машины под вашим контролем становится артефактом существом до конца хода.
Экипаж 3 (Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 3 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.)

- Вторая способность Мехатрона-Мобилизатора срабатывает каждый раз, когда разрешается его способность Экипажа, даже если в это время он уже является существом.
- Эта способность не считается «вхождением в экипаж» Машины для любой способности, которая срабатывает, когда используется способность Экипажа Машины.
- Если какой-либо эффект, заставляющий Машину стать существом, не указывает его силу и выносливость, то у Машины будут те сила и выносливость, которые обычно были бы у нее, если бы была использована ее способность Экипажа.

Могильная Фонарщица

{2} {B}

Существо — Дух

2/2

Полет

Когда Могильная Фонарщица выходит на поле битвы, возьмите карту, если в этом ходу умерло существо. В противном случае каждый игрок жертвует существо.

- Слова «в противном случае» в срабатывающей способности Могильной Фонарщицы относится к тому, умерло ли существо в этом ходу, а не к тому, была ли взята карта.

Мудрость Историка

{2} {G}

Чары — Аура

Зачаровать артефакт или существо

Когда Мудрость Историка выходит на поле битвы, возьмите карту, если зачарованный перманент является существом с наибольшей силой среди существ на поле битвы.

Пока зачарованный перманент является существом, он получает +2/+1.

- В срабатывающей способности Мудрости Историка есть условное придаточное предложение со словом «если». Это означает, что вы возьмете карту, только если зачарованный перманент является существом с наибольшей силой как в момент срабатывания способности, так и в момент ее разрешения.
- Если в ответ на срабатывающую способность зачарованное существо покидает поле битвы, но Аура все еще находится на поле битвы, то Аура отправится на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием. В этом случае, когда она в последний раз была на поле битвы, она не зачаровывала перманент, и контролирующий ее игрок не берет карту.

Наоми, Столп Порядка

{3} {W} {B}

Легендарное Существо — Человек Советник

4/4

Каждый раз, когда Наоми, Столп Порядка выходит на поле битвы или атакует, если вы контролируете артефакт и чары, создайте одну фишку существа 2/2 белый Самурай с Бдительностью.

- Артефакт и чары могут быть одним и тем же перманентом.
- Если в момент выхода Наоми, Столпа Порядка на поле битвы или атаки у вас под контролем нет и артефакта, и чар, то ее способность не сработает вовсе. Если же способность срабатывает, то вновь проверяет условие в момент разрешения. Если к тому времени вы не контролируете и артефакт, и чары, то способность ничего не делает.

Наси, Потомок Ведуньи Луны

{1}{B}{B}

Легендарное Существо — Крыса Ниндзя

3/2

Ниндзюцу {3}{B} (*{3}{B}*), *верните*

незаблокированного атакующего под вашим контролем в руку: положите эту карту на поле битвы из вашей руки повернутой и атакующей.)

Каждый раз, когда Наси, Потомок Ведуньи Луны наносит боевые повреждения игроку, изгоните верхнюю карту библиотеки каждого игрока. До конца хода вы можете разыграть одну из тех карт.

Если вы разыгрываете таким образом заклинание, то вместо уплаты его мана-стоимости заплатите количество жизней, равное его мановой ценности.

- Вы можете разыграть заклинание таким образом, только заплатив соответствующее количество жизней. Вы не можете оплатить его обычную стоимость и не можете оплатить любые другие альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости, например, стоимость Усилителя. Если у заклинания есть обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.
- Разыгрывая таким образом заклинание или землю, вы должны соблюдать все обычные ограничения на время разыгрывания. Например, как правило, вы не сможете разыграть таким образом карту земли, если уже разыграли землю в этом ходу.
- Если в мана-стоимости разыгрываемого таким образом заклинания есть {X}, то для значения X вы можете выбрать только 0.

Неизвестное Убежище

Земля

Неизвестное Убежище выходит на поле битвы повернутым.

При выходе Неизвестного Убежища на поле битвы выберите цвет.

{T}: добавьте одну ману выбранного цвета.

- Если Неизвестное Убежище каким-то образом оказывается на поле битвы без выбора цвета, то его мана-способность не создает никакой маны.
-

Непрошающий
{2} {B}
Существо — Дух
2/3

Угроза (*Это существо не может быть заблокировано менее чем двумя существами.*)
Каждый раз, когда Непрошающий атакует, верните целевую карту существа с мановой ценностью не более X из вашего кладбища на поле битвы, где X — количество измененных существ под вашим контролем. (*Снаряжение, Ауры под вашим контролем и жетоны являются изменениями.*)

- Значение X проверяется как в момент срабатывания способности (чтобы вы могли выбрать цель), так и в момент разрешения способности (чтобы проверить, остается ли та цель легальной). Если за это время количество измененных существ под вашим контролем уменьшилось настолько, что цель стала нелегальной, то способность Непрошающего не разрешится.
-

Неуправляемый Мусорный Бот
{3}
Артефакт Существо — Конструкция
0/4
Пробивной удар
Неуправляемый Мусорный Бот получает +1/+0 за каждую карту артефакта и/или чар на вашем кладбище.

- Карта на вашем кладбище, одновременно являющаяся артефактом и чарами, считается только один раз.
-

Ниндзя с Кусачей Ладонью
{2} {B}
Существо — Человек Ниндзя
3/3
Ниндзюцу {2} {B}
Ниндзя с Кусачей Ладонью выходит на поле битвы с одним жетоном Угрозы на нем.
Каждый раз, когда Ниндзя с Кусачей Ладонью наносит боевые повреждения игроку, вы можете удалить с него один жетон Угрозы. Когда вы это делаете, тот игрок показывает свою руку, и вы выбираете из нее не являющуюся землей карту.
Изгоните ту карту.

- Если во время разрешения срабатывающей способности Ниндзя с Кусачей Ладонью вы решите удалить с него жетон Угрозы, то его вторая срабатывающая способность отправится в стек, и игроки смогут ответить на нее заклинаниями и способностями. Когда вторая способность разрешится, игрок покажет свою руку.
-

Норика Ямадзаки, Поэт
{2} {W}
Легендарное Существо — Человек Самурай
3/2

Бдительность
Каждый раз, когда Самурай или Воин под вашим контролем атакует в одиночку, вы можете разыграть целевую карту чар из вашего кладбища в этом ходу.

- Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих. Например, срабатывающая способность Норики Ямадзаки не сработает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.
 - Вы должны соблюдать все обычные ограничения на время разыгрывания и оплатить все стоимости карты чар, которую разыгрываете таким образом.
-

Обезьянья Праща
{R}
Артефакт Существо — Снаряжение Обезьяна
1/1

Снаряженное существо получает +1/+1.
Каждый раз, когда Обезьянья Праща или снаряженное существо становится заблокированной(-ым), она (оно) наносит 1 повреждение защищаемому игроку.
Реконфигурация {2} ({2}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем или открепите от существа. Реконфигурируйте только как волшебство. Пока этот перманент прикреплен, он не является существом.*)

- Если Обезьянья Праща становится заблокированной, то повреждения наносит Обезьянья Праща. Если снаряженное существо становится заблокированным, то повреждения наносит то существо, а не Обезьянья Праща.
-

Оперативник Футуристов
{3} {U}
Существо — Человек Ниндзя
3/4

Пока Оперативник Футуристов повернут, он является Человеком Гражданином с базовыми силой и выносливостью 1/1 и не может быть заблокирован.
{2} {U}: разверните Оперативника Футуристов.

- Эффекты, задающие силу, выносливость или типы существа, применяются в порядке временных меток. Временная метка первой способности Оперативника Футуристов — то, когда он вышел на поле битвы, а не когда стал повернутым. В частности, это означает, что эта способность не заменяет собой действие эффектов, установивших определенные значения для базовой силы и выносливости Оперативника Футуристов после того, как он вышел на поле битвы. Эффекты, которые иным образом изменяют его силу и выносливость, продолжают действовать независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам +1/+1.

- Разворот Оперативника Футуристов после того, как он был объявлен атакующим, не удаляет его из боя.

Открыть Невозможное

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Посмотрите пять верхних карт вашей библиотеки. Изгоните одну из них рубашкой вверх и положите остальные в низ вашей библиотеки в случайном порядке. Вы можете разыграть изгнанную карту без уплаты ее мана-стоимости, если это мгновенное заклинание с мановой ценностью не более 2. Если вы этого не делаете, положите ту карту в вашу руку.

- Вы можете разыграть карту, которую изгнали эффектом заклинания Открыть Невозможное, если заклинание, которое получится в результате, будет мгновенным заклинанием с мановой ценностью не более 2, даже если сама изгнанная карта не соответствует этому критерию. Так может произойти, если вы изгоните двойную карту, двустороннюю карту с выбором, карту с Приключением и т. п.

Перенос Душ

{1} {B} {B}

Волшебство

Выберите одно. Если при разыгрывании этого заклинания вы контролируете артефакт и чары, вы можете выбрать оба.

- Изгоните целевое существо или planeswalker'a.
 - Верните целевую карту существа или planeswalker'a из вашего кладбища в вашу руку.
- Артефакт и чары могут быть одним и тем же перманентом.
 - После того как вы разыграли Перенос Душ и выбрали оба режима, уже не имеет значения, что в ответ произойдет с артефактом или чарами под вашим контролем. Для Переноса Душ по-прежнему будут выбраны оба режима.

Плетельщица Гармонии

{1} {G}

Чары Существо — Змея Друид

2/2

Другие чары существа под вашим контролем получают +1/+1.

{G}, {T}: скопируйте целевую активируемую или срабатывающую способность под вашим контролем, источником которой являются чары. Вы можете выбрать новые цели для той копии. (*Мана-способности не могут стать целью.*)

- Активируемые и срабатывающие способности, источником которых являются чары, включают в себя способности карт чар, которые активируются или срабатывают из других зон, например, способности Проводника.

Поборы Карателей

{2} {B}

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы можете выбрать из нее карту, не являющуюся землей. Если вы это делаете, тот игрок сбрасывает ту карту. Если вы этого не делаете, положите два жетона +1/+1 на существо или Машину под вашим контролем.

- Вы выбираете существо или Машину, чтобы положить жетоны, после того, как целевой оппонент показал свою руку и вы решили, выбрать карту или нет.
- Вы можете разыграть Поборы Карателей, даже если под вашим контролем нет ни существ, ни Машин. Если в итоге вы не выберете не являющуюся землей карту (например, потому что среди показанных карт таких не было), то больше ничего не происходит.

Погоня Кайто

{2} {B}

Волшебство

Целевой игрок сбрасывает две карты. Ниндзя и Бродяги под вашим контролем получают Угрозу до конца хода. *(Они не могут быть заблокированы менее чем двумя существами.)*

- То, какие Ниндзя и Бродяги получают Угрозу, определяется только один раз, когда Погоня Кайто разрешается. Ниндзя или Бродяги, выходящие на поле битвы после разрешения этого заклинания, не получают Угрозу, а существо, которое получило Угрозу таким образом, но затем из-за другого эффекта перестало быть Ниндзя или Бродягой, не потеряет Угрозу.

Пожиратель Добродетели

{1}

Легендарный Артефакт — Снаряжение

Каждый раз, когда снаряженное существо умирает, изгоните его.

Снаряженное существо получает +2/+0.

Пока у карты, изгнанной Пожирателем Добродетели, есть Полет, снаряженное существо имеет Полет. То же самое относится к Бдительности, Двойному удару, Захвату, защите, Неразрушимости, Первому удару, Порчеустойчивости, Пробивному удару, Смертельному касанию, Угрозе, Ускорению и Цепи жизни.

Снарядить {1}

- Если Пожиратель Добродетели покидает поле битвы, а потом возвращается на поле битвы, то он становится новым объектом, не имеющим отношения ни к одной из карт, изгнанных им в предыдущие разы, когда он находился на поле битвы. С этого момента ему придется изгонять новые карты, чтобы наделять способностями существ, которых он снаряжает.
-

Придорожный Реликварий

Земля

{T}: добавьте {C}.

{2}, {T}, пожертвуйте Придорожный Реликварий:
возьмите карту, если под вашим контролем есть артефакт. Возьмите карту, если под вашим контролем есть чары.

- Если вы контролируете и артефакт, и чары, то возьмете две карты. Если один перманент является одновременно и артефактом, и чарами, то считается, что под вашим контролем есть оба типа.
-

Призвать Бедствие

{1}{R}{R}{R}{R}

Мгновенное заклинание

Вы можете разыграть не более двух мгновенных заклинаний и/или заклинаний волшебства с суммарной мановой ценностью не более 6 из вашего кладбища и/или руки без уплаты их мана-стоимости. Если те заклинания должны быть положены на ваше кладбище, изгоните их вместо этого. Изгоните Призвать Бедствие.

- Призвать Бедствие учитывает мановую ценность и типы заклинаний в стеке, а не мановую ценность и типы карт на вашем кладбище. В частности это означает, что вы можете разыгрывать обратную лицевую сторону двусторонней карты с выбором или любую сторону двойной карты, если разыгрываемые вами заклинания являются мгновенными заклинаниями или заклинаниями волшебства и их суммарная мановая ценность не превышает 6.
 - Заклинания разыгрываются одно за другим во время разрешения Призвать Бедствие. То, которое вы разыграете вторым, разрешится первым.
 - Если вы разыгрываете заклинание без уплаты его мана-стоимости, вы не можете решить разыграть его за какие-либо альтернативные стоимости. При этом вы можете оплачивать любые дополнительные стоимости. Если у заклинания есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости, вы должны их оплатить.
 - Если в мана-стоимости заклинания есть {X}, то его значение при разыгрывании без уплаты мана-стоимости обязательно должно быть 0.
-

Призвать Ветра

{1}{U}{U}{U}{U}

Волшебство

Получите контроль над целевым артефактом или существом. Разверните его.

- Вы не сможете атаковать существом, над которым получаете контроль, или использовать его активируемые способности с {T} в стоимости, если у него нет Ускорения.
 - Получая контроль над перманентом, вы не получаете контроль над прикрепленными к нему Аурами или Снаряжением.
-

Призвать Древних
{1}{G}{G}{G}{G}

Волшебство

Создайте две фишки существа 4/5 зеленый Дух. На каждую из них положите один жетон Бдительности, Захвата или Пробивного удара по вашему выбору.

- Вы отдельно выбираете тип жетона, который получит каждая из двух фишек существа зеленый Дух.
 - Если эффект замены заставляет вас создать более двух фишек, вы отдельно делаете этот выбор для каждой из фишек. Например, если Призвать Древних разрешается, пока вы контролируете Параллельные Жизни, вы выбираете тип жетона для каждой из четырех получившихся фишек.
-

Призвать Отчаяние
{1}{V}{V}{V}{V}

Волшебство

Целевой оппонент жертвует существо. Если он не может этого сделать, то теряет 2 жизни, а вы берете карту. Затем повторите этот процесс для чар и planeswalker'a.

- Целевой оппонент не выбирает, жертвовать существо или нет, но он выбирает, какое из существ под его контролем принести в жертву.
 - Когда вы повторяете процесс, вы не выбираете нового игрока. Один и тот же игрок жертвует каждый из трех перманентов, если это возможно.
 - Вы повторяете процесс для чар и planeswalker'a независимо от того, смог ли целевой оппонент пожертвовать существо.
-

Призвать Правосудие
{1}{W}{W}{W}{W}

Волшебство

Верните целевую карту перманента из вашего кладбища на поле битвы, затем распределите четыре жетона +1/+1 между любым количеством существ и/или Машин под контролем целевого игрока.

- Обе цели для этого заклинания вы выбираете, когда разыгрываете его, но то, на каких существ и/или Машины положить жетоны, вы выбираете в момент разрешения заклинания. В частности, если вы выбрали целью себя, и эффект Призвать Правосудие положил на поле битвы карту существа или Машины, то вы можете положить часть жетонов или все жетоны на тот перманент.
-

Призыв Духовной Сестры

{3}{W}{B}

Чары

В начале вашего заключительного шага выберите целевую карту перманента на вашем кладбище. Вы можете пожертвовать перманент, у которого есть такой же тип, как у выбранной карты. Если вы это делаете, верните выбранную карту из вашего кладбища на поле битвы, и она получает способность «Если этот перманент должен покинуть поле битвы, изгоните его вместо того, чтобы поместить его в какую-либо другую зону».

- Если Призыв Духовной Сестры покидает поле битвы, эффект замены продолжает применяться. Если любой из возвращенных перманентов должен будет покинуть поле битвы, вместо этого он изгоняется.
- Поскольку «умереть» означает «попасть на кладбище с поля битвы», то существо или planeswalker, которые вместо этого изгоняются, не умирают. Способности, срабатывающие, когда оно/он умирает, не срабатывают.

Прикосновение к Царству Духов

{2}{W}

Чары

Когда Прикосновение к Царству Духов выходит на поле битвы, изгоните не более одного целевого артефакта или существа до тех пор, пока Прикосновение к Царству Духов не покинет поле битвы.

Проводник — {1}{W}, сбросьте Прикосновение к Царству Духов: изгоните целевой артефакт или существо. Верните его на поле битвы под контролем его владельца в начале следующего заключительного шага.

- Если двусторонняя карта изгоняется и возвращается на поле битвы с помощью эффекта Прикосновения к Царству Духов или его способности Проводника, та карта возвращается на поле битвы передней лицевой стороной вверх.
- Если Прикосновение к Царству Духов покидает поле битвы до того, как его первая способность разрешается, целевой перманент не изгоняется.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое Снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана.
- Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.

Пробужденная Осознанность

{X} {U} {U}

Чары — Аура

Зачаровать артефакт или существо

Когда Пробужденная Осознанность выходит на поле битвы, положите X жетонов +1/+1 на зачарованный перманент.

Пока зачарованный перманент является существом, он имеет базовую силу и выносливость 1/1.

- Пробужденная Осознанность заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости зачарованного существа. Эффекты, которые иным образом изменяют силу и выносливость зачарованного существа, продолжают действовать независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам +1/+1.
- Выносливость зачарованного существа становится равной 1 до того, как срабатывающая способность, кладущая на него жетоны, отправляется в стек. Если в этот момент отмеченные на нем повреждения равны или превышают его выносливость, то оно будет уничтожено до того, как разрешится кладущая на него жетоны срабатывающая способность.
- Вы можете разыграть это заклинание с X, равным 0, если, например, просто хотите, чтобы существо оппонента имело базовую силу и выносливость 1/1, но не получило жетонов.
- Если Пробужденная Осознанность зачаровывает Машину, которая является существом в данный момент или становится существом позже, то ее базовая сила и выносливость будут равны 1/1, а не силе и выносливости, напечатанным на Машине.

Прототип Лунных Силков

{U}

Артефакт

{T}, поверните неповернутый артефакт или существо под вашим контролем: добавьте {C}.

Проводник — {4} {U}, сбросьте Прототип Лунных

Силков: владелец целевого не являющегося землей перманента кладет его на верх или в низ своей библиотеки.

- Владелец того перманента выбирает, положить его на верх или в низ библиотеки. Другие игроки знают, какой выбор сделан. В некоторых необычных случаях, включая Соединение или Мутацию существ, перманент может состоять из нескольких карт. В этих случаях владелец перманента кладет все карты на верх или все карты в низ библиотеки. Он выбирает относительный порядок карт, но другие игроки не знают этого порядка.
-

Процессия Бесшабашной Радости

{X} {R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете изгнать любое количество красных карт из вашей руки.

Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше за каждую карту, изгнанную таким образом.

Изгоните X верхних карт вашей библиотеки. До конца вашего следующего хода вы можете разыграть не более двух из тех карт.

- Вы выбираете карты, которые разыгрываете из изгнания, в момент их разыгрывания, а не во время разрешения Процессии Бесшабашной Радости.
 - Для первой способности Процессии Бесшабашной Радости вы можете изгнать больше карт, чем необходимо, но вы не можете таким образом уменьшить количество маны в стоимости разыгрывания до значения меньше {R}.
 - Мановая ценность Процессии Бесшабашной Радости в стеке равна значению, выбранному для X, плюс 1, независимо от того, сколько маны вы фактически заплатили за ее разыгрывание.
-

Процессия Клубящегося Тумана

{X} {U}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете изгнать любое количество синих карт из вашей руки. Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше за каждую карту, изгнанную таким образом.

Не более X целевых существ уходят в противофазу.

(Пока они в противофазе, с ними надо обращаться, как будто они не существуют. Каждое из них выходит из противофазы до того, как контролирующий его игрок разворачивает свои перманенты во время своего следующего шага разворота.)

- С перманентами в противофазе надо обращаться, как будто они не существуют. Они не могут быть целью заклинаний или способностей, их статические способности не оказывают эффекта на игру, их срабатывающие способности не могут сработать, они не могут атаковать или блокировать, и так далее.
- При уходе существа в противофазу прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение уходят в противофазу одновременно с ним. Эти Ауры и Снаряжение выходят из противофазы одновременно с тем существом, и они выходят из противофазы прикрепленными к тому существу.
- Перманенты выходят из противофазы во время шага разворота контролирующего их игрока, непосредственно перед тем, как тот игрок разворачивает свои перманенты. Существа, которые выходят из противофазы таким образом, смогут атаковать и оплачивать стоимость с {T} во время того хода. Если на перманенте были жетоны, когда он уходил в противофазу, то эти жетоны останутся на нем, когда он выйдет из противофазы.
- Атакующее или блокирующее существо, уходящее в противофазу, удаляется из боя.

- Уход в противофазу не приводит к тому, что перманенты покидают или вновь выходят на поле битвы, поэтому при этом не срабатывают способности с условием «покидает поле битвы» или «выходит на поле битвы».
- Любой постоянный эффект с продолжительностью «до тех пор, пока», «на все время, пока» или «пока» (например, эффект Свежевателя Разума) игнорирует объекты в противофазе. Если игнорирование тех объектов приводит к тому, что условия эффекта больше не выполняются, то действие эффекта прекращается.
- Выбор, сделанный для перманентов при их выходе на поле битвы, действует, когда они выходят из противофазы.
- Если оппонент получает контроль над одним из ваших существ, то существо уходит в противофазу, а эффект смены контроля заканчивается до того, как оно выходит из противофазы, то существо выходит из противофазы под вашим контролем в начале следующего шага разворота того оппонента. Если оппонент покидает партию до своего следующего шага разворота, то существо выходит из противофазы в начале следующего шага разворота после того, как должен был бы начаться ход того игрока.
- Для первой способности Процессии Клубящегося Тумана вы можете изгнать больше карт, чем необходимо, но вы не можете таким образом уменьшить количество маны в стоимости разыгрывания до значения меньше $\{U\}$.
- Мановая ценность Процессии Клубящегося Тумана в стеке равна значению, выбранному для X, плюс 1, независимо от того, сколько маны вы фактически заплатили за ее разыгрывание.

Процессия Отчаянной Печали

$\{X\} \{B\}$

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете изгнать любое количество черных карт из вашей руки.

Разыгрывание этого заклинания стоит на $\{2\}$ меньше за каждую карту, изгнанную таким образом.

Процессия Отчаянной Печали наносит X повреждений целевому существу или planeswalker'у, а вы получаете X жизней.

- Для первой способности Процессии Отчаянной Печали вы можете изгнать больше карт, чем необходимо, но вы не можете таким образом уменьшить количество маны в стоимости разыгрывания до значения меньше $\{B\}$.
- Мановая ценность Процессии Отчаянной Печали в стеке равна значению, выбранному для X, плюс 1, независимо от того, сколько маны вы фактически заплатили за ее разыгрывание.

Процессия Потустороннего Света

{X} {W}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете изгнать любое количество белых карт из вашей руки. Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше за каждую карту, изгнанную таким образом.

Изгоните целевой артефакт, существо или чары с мановой ценностью не более X.

- Для первой способности Процессии Потустороннего Света вы можете изгнать больше карт, чем необходимо, но вы не можете таким образом уменьшить количество маны в стоимости разыгрывания до значения меньше {W}.
 - Например, вы хотите выбрать цель с мановой ценностью 6. Для этого значение X должно быть не менее 6. Вы можете разыграть Процессию Потустороннего Света, просто заплатив {6} {W}. Вы также можете изгнать белые карты из вашей руки, чтобы уменьшить эту стоимость на {2} за каждую карту. Если у вас есть на то причины, вы можете выбрать даже большее значение для X.
 - Мановая ценность Процессии Потустороннего Света в стеке равна значению, выбранному для X, плюс 1, независимо от того, сколько маны вы фактически заплатили за ее разыгрывание.
-

Процессия Расцветающей Жизни

{X} {G}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете изгнать любое количество зеленых карт из вашей руки.

Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше за каждую карту, изгнанную таким образом.

Выберите целевое существо с мановой ценностью меньше X. Найдите в вашей библиотеке карту существа с таким же именем, как у того существа, положите ее на поле битвы повернутой, затем перетасуйте библиотеку.

- Мановая ценность цели Процессии Расцветающей Жизни должна быть меньше X. Существо с мановой ценностью X не является легальной целью.
 - Для первой способности Процессии Расцветающей Жизни вы можете изгнать больше карт, чем необходимо, но вы не можете таким образом уменьшить количество маны в стоимости разыгрывания до значения меньше {G}.
 - Например, вы хотите выбрать цель с мановой ценностью 3. Для этого значение X должно быть не менее 4. Вы можете разыграть Процессию Расцветающей Жизни, изгнав две зеленые карты из вашей руки и заплатив {G}, изгнав одну зеленую карту и заплатив {2} {G}, или просто заплатив {4} {G}. Если у вас есть на то причины, вы можете выбрать даже большее значение для X.
 - Мановая ценность Процессии Расцветающей Жизни в стеке равна значению, выбранному для X, плюс 1, независимо от того, сколько маны вы фактически заплатили за ее разыгрывание.
-

Прощание

{4} {W} {W}

Волшебство

Выберите одно или несколько —

- Изгоните все артефакты.
- Изгоните все существа.
- Изгоните все чары.
- Изгоните все кладбища.

- Если вы выбираете для Прощания несколько режимов, то выполняете действия в том порядке, в котором они перечислены на карте.
-

Райю, Клинок Бури

{2} {R} {W}

Легендарное Существо — Человек Самурай

3/3

Первый удар

Каждый раз, когда Самурай или Воин под вашим контролем атакует в одиночку, разверните его. Если это первая фаза боя в ходу, то после этой фазы идет дополнительная фаза боя.

- Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих. Например, срабатывающая способность Райю не сработает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.
 - Обратите внимание, что срабатывающая способность не дает вам дополнительную главную фазу. Это означает, что от шага завершения боя одной фазы боя вы переходите непосредственно к шагу начала боя следующей.
-

Реактор Драконьей Искры

{1} {R}

Артефакт

Каждый раз, когда Реактор Драконьей Искры или другой артефакт выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон заряда на Реактор Драконьей Искры.

{4}, пожертвуйте Реактор Драконьей Искры: он наносит равные количеству жетонов заряда на нем повреждения целевому игроку и столько же повреждений не более чем одному целевому существу.

- Чтобы активировать последнюю способность Реактора Драконьей Искры, вы не обязаны выбирать в качестве цели существо, но должны выбрать хотя бы одного целевого игрока.
 - Если при активации способности вы выбираете целями и игрока, и существо, а к моменту разрешения способности одна из целей становится нелегальной, то Реактор Драконьей Искры наносит повреждения оставшейся легальной цели. Если обе цели нелегальны, то способность не разрешится.
-

Рисона, Командир Асари
{1}{R}{W}
Легендарное Существо — Человек Самурай
3/3

Ускорение
Каждый раз, когда Рисона, Командир Асари наносит боевые повреждения игроку, если на ней нет жетона Неразрушимости, положите на нее один жетон Неразрушимости.
Каждый раз, когда вам наносятся боевые повреждения, удалите с Рисоны один жетон Неразрушимости.

- Удаление жетона Неразрушимости с Рисоны может привести к ее смерти, если она получила смертельные повреждения (так может произойти потому, что она блокировала в том же бою, в котором вы получили повреждения).

Сатору Умезава
{1}{U}{B}
Легендарное Существо — Человек Ниндзя
2/4

Каждый раз, когда вы активируете способность Ниндзюцу, посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в любом порядке. Эта способность срабатывает только один раз в каждом ходу.
Каждая карта существа в вашей руке имеет Ниндзюцу {2}{U}{B}.

- Срабатывающая способность Сатору Умезавы срабатывает каждый раз, когда вы активируете способность Ниндзюцу, и разрешается до того, как разрешится та способность. Карта с Ниндзюцу остается в вашей руке во время разрешения способности и должна оставаться показанной до тех пор, пока способность Ниндзюцу не разрешится или не будет удалена из стека иным способом.
 - Как только вы активируете способность Ниндзюцу, ни один игрок не может повлиять на ту способность, удалив Сатору Умезаву с поля битвы. Даже если Сатору покинет поле битвы до разрешения способности, вы все равно сможете положить существо на поле битвы повернутым и атакующим.
-

Сацуки, Живая Летопись

{G}{W}

Легендарное Существо — Человек Друид

1/3

{T}: положите один жетон знаний на каждую Сагу под вашим контролем. Активируйте только как волшебство.

Когда Сацуки, Живая Летопись умирает, выберите не более одного —

- Верните целевую Сагу или чары существо под вашим контролем в руку владельца.
- Верните целевую карту Саги из вашего кладбища в вашу руку.

- Помещение жетона знаний на Сагу обычно приводит к срабатыванию способности следующей главы. Однако если на ней уже есть жетоны знаний, число которых равняется номеру ее последней главы, способности не срабатывают. В частности, это не приводит к повторному срабатыванию способности последней главы.
-

Сбор Эссенции

{U}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание существа. Положите один жетон +1/+1 на не более чем одно целевое существо под вашим контролем.

- Вы не можете разыграть Сбор Эссенции, не выбрав целевое заклинание существа. Если к моменту разрешения Сбора Эссенции любая из целей станет нелегальной, на вторую заклинание все равно произведет соответствующий эффект.
 - Заклинание существа, которое «не может быть отменено», является легальной целью для Сбора Эссенции. Такое заклинание не отменится, когда Сбор Эссенции разрешится, но вы все равно сможете положить один жетон +1/+1 на целевое существо.
-

Сварщик Металлолома

{2}{R}

Существо — Гоблин Механик

3/3

{T}, пожертвуйте артефакт с мановой ценностью X: верните целевую карту артефакта с мановой ценностью меньше X из вашего кладбища на поле битвы. Она получает Ускорение до конца хода.

- Мановая ценность целевой карты должна быть меньше X. Карта с мановой ценностью, равной X, не является легальной целью для способности Сварщика Металлолома.
-

Сказка о Разбившем Зеркало

{2} {R}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний.)

I — Создайте одну фишку существа 2/2 красный

Гоблин Шаман со способностью «Каждый раз, когда это существо атакует, создайте одну фишку Клада».

II — Вы можете сбросить не более двух карт. Если вы это делаете, возьмите столько же карт.

III — Изгоните эту Сагу, затем верните ее на поле битвы трансформированной под вашим контролем.

////

Отражение Кики-Дзики

Чары Существо — Гоблин Шаман

2/2

{1}, {T}: создайте одну фишку, являющуюся копией другого целевого нелегандарного существа под вашим контролем, но при этом у нее есть Ускорение.

Пожертвуйте ее в начале следующего заключительного шага.

- Фишка, созданная Отражением Кики-Дзики, в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа (за исключением того, что у копии также есть Ускорение), и ничего более (если только она не копирует существо, являющееся фишкой, или существо, которое также является копией; см. ниже). Она не копирует ни положение 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. В частности, если целевое существо обычно не является существом, то и копия не будет существом.
 - Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, этот X равен 0.
 - Если скопированное существо копирует что-то другое, то созданная вами фишка будет использовать копируемые значения целевого существа. В большинстве случаев она будет просто копией того, что копирует целевое существо.
 - Если скопированное существо — это фишка, которая не является копией чего-то еще, то копия копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.
 - Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности карты скопированного существа, гласящие: «при выходе [этого перманента] на поле битвы» или «[этот перманент] выходит на поле битвы с».
 - Если другое существо становится копией или выходит на поле битвы в качестве копии фишки, то существо будет копией карты существа, которое копирует фишка, и при этом у него также будет Ускорение. Однако вы не пожертвуете новую копию в начале следующего заключительного шага.
 - Если Отражение Кики-Дзики создает несколько фишек в результате действия эффекта замены (например, эффекта Сезона Удвоения), вы жертвуете каждую из тех фишек.
-

Созерцание Невыразимого

{3} {U} {U}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний.)

I — Существа не под вашим контролем получают -2/-0 до вашего следующего хода.

II — Если у вас в руке не более одной карты, возьмите четыре карты. В противном случае предскажите 2, затем возьмите две карты.

III — Изгоните эту Сагу, затем верните ее на поле битвы трансформированной под вашим контролем.

////

Видение Невыразимого

Чары Существо — Дух

0/0

Полет, Пробивной удар

Видение Невыразимого получает +1/+1 за каждую карту в вашей руке.

- Способность первой главы Созерцания Невыразимого действует на существ, которых вы не контролируете в момент ее разрешения. Она не действует на существ, которые переходят под контроль ваших оппонентов после ее разрешения. Им придется подождать, чтобы созерцать невыразимое в другой раз.

Становление

{2} {U}

Мгновенное заклинание

До конца хода целевое существо или Машина становится артефактом существом с базовой силой и выносливостью 4/5.

Возьмите карту.

- Становление заменяет собой действие всех эффектов, ранее установивших определенные значения для силы и выносливости существа или Машины. Эффекты, которые иным образом изменяют его/ее силу и выносливость, продолжают действовать независимо от того, когда они начали действовать. То же самое относится и к жетонам +1/+1.
 - Если Становление заставляет Машину стать артефактом существом, это не считается «вхождением в экипаж» той Машины для любой способности, которая срабатывает, когда используется способность Экипажа Машины.
-

Странствующая Императрица

{2}{W}{W}

Легендарный Planeswalker

3

Миг

При условии, что Странствующая Императрица вышла на поле битвы в этом ходу, вы можете активировать ее способности верности при любой возможности разыгрывать мгновенные заклинания.
+1: положите один жетон +1/+1 на не более чем одно целевое существо. Оно получает Первый удар до конца хода.

−1: создайте одну фишку существа 2/2 белый Самурай с Бдительностью.

−2: изгоните целевое повернутое существо. Вы получаете 2 жизни.

- В том ходу, когда Странствующая Императрица вышла на поле битвы, вы все равно можете активировать только одну из ее способностей верности.
-

Такенума, Зброшенные Топи

Легендарная Земля

{T}: добавьте {B}.

Проводник — {3}{B}, сбросьте Такенуму, Зброшенные Топи: скрутите три карты, затем верните карту существа или planeswalker'a из вашего кладбища в вашу руку. Стоимость активации этой способности уменьшается на {1} за каждое легендарное существо под вашим контролем.

- Карта существа или planeswalker'a, которую вы возвращаете в вашу руку, выбирается только после того, как вы скрутили три карты. Вы можете выбрать карту существа или planeswalker'a из всех карт на вашем кладбище, включая только что скрученные карты.
-

Тамеси, Зодчий Реальности

{2}{U}

Легендарное Существо — Лунный Чародей

2/3

Каждый раз, когда один или несколько не являющихся существами перманентов возвращаются в руку, возьмите карту. Эта способность срабатывает только один раз в каждом ходу.

{X}{W}, верните землю под вашим контролем в руку ее владельца: верните целевую карту артефакта или чар с мановой ценностью не более X из вашего кладбища на поле битвы. Активируйте только как волшебство.

- Первая способность Тамеси срабатывает только тогда, когда каждый раз один или несколько не являющихся существами перманентов возвращаются в руку с поля битвы. Карты не являющихся существами перманентов, возвращенные в руку из других зон, не вызывают срабатывания этой способности.

Татуировка Убийцы

{2} {B} {B}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1}

меньше, если вы контролируете артефакт, и на {1}

меньше, если вы контролируете чары.

Уничтожьте целевое существо или planeswalker'a.

- Если вы контролируете артефакт, который также является чарами, то разыгрывание Татуировки Убийцы стоит на {2} меньше.

Теззерет, Предатель Плоти

{2} {U} {U}

Легендарный Planeswalker — Теззерет

4

Первая активируемая способность артефакта, которую вы активируете в каждом ходу, стоит на {2} меньше.

+1: возьмите две карты. Затем сбросьте две карты, если только вы не сбросите карту артефакта.

–2: целевой артефакт становится артефактом существом. Если это не Машина, он имеет базовую силу и выносливость 4/4.

–6: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда артефакт под вашим контролем становится повернутым, возьмите карту».

- Первая способность Теззерета, Предателя Плоти уменьшает стоимость первой активируемой способности артефакта, которую вы начинаете активировать в каждом ходу. Вторая способность (и все последующие способности) артефактов, которую вы активируете в том же ходу, не будет стоить на {2} меньше, даже если первая способность, которую вы активировали, изначально не требовала затрат маны. Обратите внимание, что это относится и к мана-способностям.
 - Если вы начинаете активировать способность, которая стоит ману, до активации любых мана-способностей, которые вам нужны, чтобы за нее заплатить, то именно эта способность получит скидку от Теззерета. Общая стоимость этой способности становится фиксированной, и затем вы можете активировать мана-способности, чтобы заплатить за нее.
 - Если вы активируете вторую способность верности Теззерета, выбрав целью Машину, то у нее будут ее напечатанные сила и выносливость.
 - Если вторая способность верности Теззерета заставляет Машину стать артефактом существом, это не считается «вхождением в экипаж» той Машины для любой способности, которая срабатывает, когда используется способность Экипажа Машины.
-

Трескучее Появление

{1}{R}

Чары — Аура

Зачаровать землю под вашим контролем

Зачарованная земля является существом 3/3 красный

Дух с Ускорением. При этом она остается землей.

Если зачарованная земля должна быть уничтожена, вместо этого пожертвуйте Трескучее Появление, и та земля получает Неразрушимость до конца хода.

- Эффект замены Трескучего Появления применяется независимо от того, должна ли зачарованная земля быть уничтожена из-за смертельных повреждений или по любой другой причине.
- Эффект замены Трескучего Появления не заменяет эффекты или стоимости, которые требуют от вас пожертвовать зачарованную землю.

Тысячеликая Тень

{U}

Существо — Человек Ниндзя

1/1

Ниндзюцу {2}{U}{U} (*{2}{U}{U}, верните незаблокированного атакующего под вашим контролем в руку: положите эту карту на поле битвы из вашей руки повернутой и атакующей.*)

Полет

Когда Тысячеликая Тень выходит на поле битвы из вашей руки, если она атакует, создайте одну фишку, являющуюся копией другого целевого атакующего существа. Фишка выходит на поле битвы повернутой и атакующей.

- Вы выбираете, кого из оппонентов или planeswalker'ов оппонентов атакует фишка, когда кладете ее на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Тысячеликая Тень. (Помните, что в правилах Ниндзюцу указано, что существо, которое выходит на поле битвы атакующим благодаря способности Ниндзюцу, атакует того же игрока или planeswalker'a, которого атаковало возвращенное незаблокированное существо.)
- Хотя фишка и атакует, она не была объявлена атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).
- Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа, и ничего более (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни имеющиеся на существе жетоны, ни прикрепленные к нему Ауры и/или Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, она не копирует эффекты, которые превращают не являющийся существом перманент в существо. Если фишка не является существом при выходе на поле битвы, она не атакует.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, этот X равен 0.
- Если скопированное существо копировало что-то еще, то фишка выходит на поле битвы в качестве копии того, что копировало то существо.

- Если скопированное существо — это фишка, то фишка, созданная Тысячеликой Тенью, копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «При выходе [этого существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».

Уединенный Дворик

Земля

При выходе Уединенного Дворика на поле битвы выберите тип существа.

{T}: добавьте {C}.

{T}: добавьте одну ману любого цвета. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания существа выбранного типа или активацию способности существа или карты существа выбранного типа.

- Если Уединенный Дворик каким-то образом оказывается на поле битвы без выбранного типа, ману от его второй мана-способности нельзя тратить ни на что.

Хидецугу Поглощает Все

{1}{B}{R}

Чары — Сага

(При выходе этой Саги и после вашего шага взятия карты добавьте один жетон знаний.)

I — Уничтожьте каждый не являющийся землей перманент с мановой ценностью не более 1.

II — Изгоните все кладбища.

III — Изгоните эту Сагу, затем верните ее на поле битвы трансформированной под вашим контролем.

////

Сосуд Всепоглощающего

Чары Существо — Огр Шаман

3/3

Пробивной удар

Каждый раз, когда Сосуд Всепоглощающего наносит повреждения, положите на него один жетон +1/+1.

Каждый раз, когда Сосуд Всепоглощающего наносит повреждения игроку, если в этом ходу он нанес тому игроку 10 или более повреждений, тот игрок проигрывает партию.

- Если в мановой ценности перманента на поле битвы есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Мановая ценность трансформирующейся двусторонней карты, которая находится обратной лицевой стороной вверх, равна мановой ценности ее передней лицевой стороны.
- Первая срабатывающая способность Сосуда Всепоглощающего срабатывает каждый раз, когда он наносит любые повреждения, не обязательно боевые. Если он одновременно наносит повреждения нескольким игрокам и/или перманентам (например, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), та способность сработает только один раз.

- Если Сосуду Всепоглощающего наносятся смертельные повреждения одновременно с тем, как он сам наносит повреждения, то он будет уничтожен до того, как разрешится его первая срабатывающая способность. Жетон +1/+1 не будет положен на него вовремя, чтобы успеть его спасти.

Хидецугу, Пожирающий Хаос

{3} {B}

Легендарное Существо — Огр Демон

4/4

{B}, пожертвуйте существо: предскажите 2.

{2} {R}, {T}: изгоните верхнюю карту вашей

библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом

ходу. Когда вы изгоняете таким образом не

являющуюся землей карту, Хидецугу, Пожирающий

Хаос наносит любой цели повреждения, равные

мановой ценности изгнанной карты.

- Разыгрывая карту таким образом, вы все равно должны оплатить все ее стоимости и соблюдать обычные ограничения на время разыгрывания. Например, вы можете разыграть таким образом землю только во время одной из ваших главных фаз, когда стек пуст, и только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу.

Хината, Коронованная Рассветом

{1} {U} {R} {W}

Легендарное Существо — Кириин Дух

4/4

Полет, Пробивной удар

Разыгрываемые вами заклинания стоят на {1}

меньше за каждую цель.

Заклинания, разыгрываемые вашими оппонентами,

стоят на {1} больше за каждую цель.

- Две последние способности Хинаты подсчитывают количество игроков или объектов, которые являются целью заклинания в момент его разыгрывания, а не количество раз, когда в тексте карты используется слово «цель». Например, разыгрываемое вами заклинание, в котором дважды сказано «целевое существо», будет стоить на {1} меньше, если оба раза целью выбрано одно и то же существо, и на {2} меньше, если целями выбраны разные существа.

Хэйко Ямадзаки, Генерал

{3} {R}

Легендарное Существо — Человек Самурай

3/3

Пробивной удар

Каждый раз, когда Самурай или Воин под вашим

контролем атакует в одиночку, вы можете разыграть

целевую карту артефакта из вашего кладбища в этом

ходу.

- Существо атакует в одиночку, если это единственное существо, которое объявляется атакующим во время шага объявления атакующих. Например, срабатывающая способность Хэйко Ямадзаки не сработает, если вы атакуете несколькими существами, и все они, кроме одного, удаляются из боя.
- Разыгрывая артефакт из вашего кладбища таким образом, вы все равно должны оплатить все его стоимости и соблюдать обычные ограничения на время разыгрывания. Обычно это означает, что вы не сможете разыграть ту карту до вашей главной фазы после боя.

Цепохлесткая Многоножка

{2} {B}

Артефакт Существо — Снаряжение Насекомое

2/2

Каждый раз, когда Цепохлесткая Многоножка или снаряженное существо атакует, она или оно получает +2/+0 до конца хода.

Реконфигурация {2} ({2}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем или открепите от существа. Реконфигурируйте только как волшебство. Пока этот перманент прикреплен, он не является существом.*)

- Если атакует снаряженное существо, то это оно получает +2/+0 до конца хода, а не Цепохлесткая Многоножка. Это будет так, даже если к моменту разрешения способности Цепохлесткая Многоножка больше не будет к нему прикреплена.

Чип Реальности

{1} {U}

Легендарное Артефакт Существо — Снаряжение

Медуза

0/4

Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.

Пока Чип Реальности прикреплен к существу, вы можете разыгрывать земли и заклинания с верха вашей библиотеки.

Реконфигурация {2} {U} ({2}{U}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем или открепите от существа. Реконфигурируйте только как волшебство. Пока этот перманент прикреплен, он не является существом.*)

- Разыгрывая карты с верха вашей библиотеки таким образом, вы должны оплачивать все стоимости и соблюдать все ограничения на время разыгрывания. Например, землю таким образом вы можете разыграть только во время одной из ваших главных фаз, когда стек пуст, и только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу.
- Как только вы разыграли заклинание с верха вашей библиотеки, открепление Чипа Реальности от существа не возымеет никакого эффекта на то заклинание.
- Верхняя карта вашей библиотеки все еще находится в библиотеке, а не у вас в руке. Вы не можете сбрасывать карты с верха вашей библиотеки (например, чтобы активировать их способность Проводника).

Шлем с Головой Огра

{1} {R}

Артефакт Существо — Снаряжение Огр

2/2

Снаряженное существо получает +2/+2.

Каждый раз, когда Шлем с Головой Огра или снаряженное существо наносит боевые повреждения игроку, вы можете пожертвовать его. Если вы это делаете, сбросьте вашу руку, затем возьмите три карты.

Реконфигурация {3} ({3}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем или открепите от существа. Реконфигурируйте только как волшебство. Пока этот перманент прикреплен, он не является существом.*)

- Если боевые повреждения наносит снаряженное существо, то вы можете пожертвовать снаряженное существо, а не Шлем с Головой Огра.

Якорь Реальности

{2} {U} {U}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте артефакт или существо.

Найдите в вашей библиотеке карту Снаряжения или Машины, положите ту карту на поле битвы, затем перетасуйте библиотеку. Если мановая ценность той карты меньше, чем мановая ценность пожертвованного перманента, предскажите 2.

- Вы должны пожертвовать ровно один артефакт или существо для разыгрывания этого заклинания. Вы не можете разыграть его, не пожертвовав артефакт или существо, и не можете пожертвовать дополнительные артефакты или существа.
- Игроки могут отвечать на это заклинание только после того, как оно было разыграно и все его стоимости оплачены. Никто из игроков не сможет попытаться что-то сделать с пожертвованным перманентом, чтобы не позволить вам разыграть это заклинание.

**ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ДЛЯ ФОРМАТА «КОМАНДИР»
ВЫПУСКА «КАМИГАВА: НЕОНОВАЯ ДИНАСТИЯ».**

Боевой Отряд Акки
{5} {R}
Существо — Гоблин Самурай
6/6

Каждый раз, когда одно или несколько измененных существ под вашим контролем атакуют, разверните все измененные существа под вашим контролем. После этой фазы боя идет дополнительная фаза боя. Эта способность срабатывает только один раз в каждом ходу. *(Снаряжение, Ауры под вашим контролем и жетоны являются изменениями.)*

- Обратите внимание, что срабатывающая способность Боевого Отряда Акки не дает вам дополнительную главную фазу. Это означает, что от шага завершения боя одной фазы боя вы переходите непосредственно к шагу начала боя следующей.
-

Быстрая Переконфигурация
{W}
Чары — Аура
Миг
Зачаровать существо или Машину
Зачарованный перманент является артефактом
Машиной с Экипажем 5 и теряет все другие типы карты. *(Он не является существом, если его не делает существом способность Экипажа.)*

- Перманент сохраняет все свои способности. Обратите внимание, что если Быстрая Переконфигурация зачаровывает Машину, то та Машина получает Экипаж 5 в дополнение к тем способностям Экипажа, что у нее уже были.
 - Если зачарованный перманент атаковал или блокировал (или был атакован, если это planeswalker), когда к нему прикрепилась Быстрая Переконфигурация, то тот перманент удаляется из боя.
 - Если Быстрая Переконфигурация прикрепляется к существу, которое также является planeswalker'ом, то тот перманент теряет свой тип planeswalker. Контролирующий его игрок может как обычно активировать его способности верности, но его нельзя атаковать, а нанесенные ему повреждения не удаляют жетоны верности.
 - Если Быстрая Переконфигурация прикрепляется к существу, которое также является Снаряжением, тот перманент становится Машиной и сохраняет подтип Снаряжение и все связанные с ним способности. Им по-прежнему можно снаряжать существа, используя либо способность Снарядить, либо способность Реконфигурации. Если его способность Экипажа используется, пока оно прикреплено к существу, то оно открепляется от того существа.
-

Возвысившийся Послушник
{4} {G}
Существо — Человек Монах
1/1

Возвысившийся Послушник выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем за каждый жетон +1/+1 среди других существ под вашим контролем. В начале вашего шага поддержки удвойте количество жетонов +1/+1 на Возвысившемся Послушнике.

- Если Возвысившийся Послушник выходит на поле битвы одновременно с другими существами, он не учитывает никакие жетоны, с которыми те существа могут выходить на поле битвы.

Го-Синтай Происхождения Жизни
{3} {G}
Легендарные Чары Существо — Святыня
3/4
{W} {U} {B} {R} {G}, {T}: верните целевую карту чар из вашего кладбища на поле битвы. Каждый раз, когда Го-Синтай Происхождения Жизни или другая не являющаяся фишкой Святыня выходит на поле битвы под вашим контролем, создайте одну фишку чар существа 1/1 бесцветная Святыня.

- Если на поле битвы выходит фишка, которая является копией Го-Синтай Происхождения Жизни, то ее собственная срабатывающая способность срабатывает.

Каима, Нарушенный Покой
{2} {R} {G}
Легендарное Существо — Дух
3/3
В начале вашего заключительного шага разъярите каждое существо под контролем ваших оппонентов, которое зачаровано Аурой под вашим контролем. Положите один жетон +1/+1 на Каиму, Нарушенный Покой за каждое существо, разъяренное таким образом. *(До вашего следующего хода разъяренные существа атакуют в каждом бою, если могут, и атакуют не вас, а другого игрока, если могут.)*

- То, какие существа разъяряются этой способностью, фиксируется, когда она разрешается. Если позже существо станет зачарованным, или позже с существа будет снята Аура, это не повлияет на то, является ли оно разъяренным.
-

Ками Праздника
{4} {R}
Существо — Дух
3/3

Каждый раз, когда измененное существо под вашим контролем атакует, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу. *(Снаряжение, Ауры под вашим контролем и жетоны являются изменениями.)*

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание из изгнания, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

- Чтобы разыграть карту таким образом, вы все равно должны оплатить все ее стоимости и соблюдать обычные ограничения на время разыгрывания. Например, вы можете разыграть таким образом землю только во время вашей главной фазы, когда стек пуст, и только если вы еще не разыгрывали землю в этом ходу.

Мёдзин Загадочных Снов
{5} {U} {U} {U}
Легендарное Существо — Дух
3/3

Мёдзин Загадочных Снов выходит на поле битвы с одним жетоном Неразрушимости на нем, если вы разыграли его из вашей руки.

Удалите один жетон Неразрушимости с Мёджина Загадочных Снов: скопируйте целевое заклинание перманента под вашим контролем три раза. *(Копии становятся фишками.)*

- Если вы копируете заклинание перманента, у которого есть цели, например, заклинание Ауры, то эти цели остаются неизменными.

Мёдзин Исполинского Могущества
{5} {G} {G} {G}
Легендарное Существо — Дух
8/8

Мёдзин Исполинского Могущества выходит на поле битвы с одним жетоном Неразрушимости на нем, если вы разыграли его из вашей руки.

Удалите один жетон Неразрушимости с Мёджина Исполинского Могущества: распределите восемь жетонов +1/+1 между любым количеством целевых существ под вашим контролем. Они получают Пробивной удар до конца хода.

- Вы выбираете, как распределить жетоны, при активации последней способности Мёджина Исполинского Могущества. Каждая цель должна получить хотя бы один жетон. Обратите внимание, что вы не можете выбрать более восьми целей, чтобы дать большему количеству существ Пробивной удар.
-

Мехатрон-Самозванец

{1}{U}

Артефакт — Машина

3/1

Вы можете заставить Мехатрона-Самозванца выйти на поле битвы в качестве копии существа под контролем оппонента, но при этом он является артефактом Машиной с Экипажем 3 и теряет все другие типы карты.

Экипаж 3

- Мехатрон-Самозванец не копирует подтипы, связанные с типом карты, который он потерял. Например, если Мехатрон-Самозванец выходит на поле битвы как копия фишки 1/1 Человек Солдат, то не является ни Человеком, ни Солдатом. Он не приобретет эти подтипы, если позже будет использована его способность Экипажа.
- Если Мехатрон-Самозванец выходит на поле битвы как копия существа, которое также является planeswalker'ом, то он теряет и тип карты planeswalker, и тип карты существо. Контролирующий его игрок может как обычно активировать способности верности, которые теперь у него есть, но при этом его нельзя атаковать, и он не теряет жетоны верности, когда ему наносятся повреждения.

Небесный Дозорный

{2}{W}

Артефакт — Машина

3/4

Полет

Каждый раз, когда Небесный Дозорный атакует, если защищающийся игрок контролирует больше земель, чем вы, найдите в вашей библиотеке карту базовой Равнины, положите ее на поле битвы повернутой, затем перетасуйте библиотеку.

Экипаж 2

- Срабатывающая способность Небесного Дозорного содержит условное придаточное предложение со словом «если». Это означает, что: (1) если под контролем защищающегося игрока не будет больше земель, чем у вас, то способность не сработает вовсе, и (2) способность ничего не сделает, если к моменту ее разрешения под вашим контролем окажется по меньшей мере столько же земель, сколько у защищающегося игрока.

Необузданная Возродительница

{3}{G}

Существо — Растение Гидра

0/0

Необузданная Возродительница выходит на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на ней.

Когда Необузданная Возродительница умирает, найдите в вашей библиотеке не более X карт базовых земель, где X — значение силы Необузданной Возродительницы, положите их на поле битвы, затем перетасуйте библиотеку.

- Для определения значения X для последней способности используйте значение силы Необузданной Возроditельницы в последний момент ее пребывания на поле битвы.
-

Помощь Духов Дыма

{X} {R}

Волшебство

Для каждого из не более X целевых существ создайте одну фишку красных чар-Ауры с именем Благословение Дыма, прикрепленную к тому существу. У тех фишек есть способности «Зачаровать существо» и «Когда зачарованное существо умирает, оно наносит 1 повреждение контролирующему его игроку, а вы создаете одну фишку Клада».

- Если Благословение Дыма, которое должно быть создано Помощью Духов Дыма, по какой-либо причине не может быть прикреплено к тому существу, то фишка не создается.
-

Согласие с Ками

{3} {G}

Чары

В начале вашего заключительного шага выберите одно или несколько —

- Положите один жетон +1/+1 на целевое существо с жетоном на нем.
 - Возьмите карту, если под вашим контролем есть зачарованное существо.
 - Создайте одну фишку существа 1/1 бесцветный Дух, если под вашим контролем есть снаряженное существо.
- Вы не можете выбрать первый режим, если у вас нет для него легальной цели. Вы можете выбрать второй и третий режимы, даже если в момент срабатывания этой способности у вас под контролем нет зачарованного или снаряженного существа.
 - Если вы выберете первый режим, а к моменту разрешения способности целевое существо станет нелегальной целью, то способность не разрешится и не даст ни одного из своих эффектов, даже если вы выбрали и другие режимы.
-

Столкновение Миров

{6} {R}

Волшебство

Каждый игрок втасовывает все принадлежащие ему существа в свою библиотеку. Каждый игрок, втасовавший таким образом в свою библиотеку не являющееся фишкой существо, показывает карты с верха своей библиотеки до тех пор, пока не покажет карту существа, затем кладет ту карту на поле битвы, а остальные — в низ своей библиотеки в случайном порядке.

- Все существа втасовываются в библиотеки своих владельцев одновременно. Затем все игроки, которые втасовали не являющиеся фишками существа в свои библиотеки таким образом, показывают карты. Затем все показанные таким образом карты существ одновременно выходят на поле битвы. Затем все остальные карты кладутся в низ библиотек их владельцев. Затем в стек помещаются все способности, сработавшие во время этого процесса, начиная со способностей под контролем активного игрока в порядке, выбранном тем игроком, и продолжая способностями всех остальных игроков в порядке передачи хода. У игрока, чьи способности попали в стек последними, они разрешаются первыми. Если у игрока под контролем нет существ или есть только фишки существ, он все равно тасует свою библиотеку.
- Каждый игрок показывает и кладет на поле битвы не более одной карты существа. Он не показывает по карте за каждое не являющееся фишкой существо, которое втасовал в свою библиотеку; это будет максимум одна карта существа и не больше.

Тануки-Пересадчик

{3} {G}

Артефакт Существо — Снаряжение Собака

2/4

Каждый раз, когда Тануки-Пересадчик или снаряженное существо атакует, добавьте количество {G}, равное его силе. До конца хода вы не теряете эту ману по окончании шагов и фаз.

Реконфигурация {3} (*{3}: прикрепите к целевому существу под вашим контролем или открепите от существа. Реконфигурируйте только как волшебство. Пока этот перманент прикреплен, он не является существом.*)

- Если Тануки-Пересадчик атакует, используйте его силу, чтобы определить, сколько {G} нужно добавить. Если атакует снаряженное существо, используйте силу того существа. В обоих случаях используйте значение силы в момент разрешения срабатывающей способности. Также в обоих случаях, если в тот момент существа нет на поле битвы, используйте значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы, чтобы определить, сколько {G} нужно добавить.

Тарабанщик

{2} {W}

Существо — Дух

2/1

Полет

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

- Другие эффекты могут помешать существу развернуться во время шага разворота. Однако нужно внимательно смотреть на формулировку таких эффектов: многие из них гласят, что существо не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока, а способность этой карты применяется во время шага разворота других игроков. Если на карте сказано именно так, то Тарабанщик может ее развернуть.
- Все ваши существа разворачиваются во время шага разворота каждого другого игрока. Вы не можете выбрать, какое из них разворачивать, а какое — нет.

Magic: The Gathering, Magic, «Стриксейвен: Школа Магов», «Калдхайм», «Приключения в Забытых Королевствах», «Иннистрад» и «Камигава» являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2022 Wizards.