

Заметки к выпуску «*Эфирный Бунт*»

Составитель: Илай Шиффрин при участии Лори Чирза, Карстена Хезе, Натана Лонга, Зоуи Стивенсон, Мэтта Табака и Тийса Ван Оммена

Дата внесения последних изменений: 26 октября 2016 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Информация о релизе

Выпуск «*Эфирный Бунт*» содержит 184 карты (70 обычных, 60 необычных, 42 редкие и 12 раритетных), которые можно найти в бустерах, и еще 10 карт, доступных только в колодах Planeswalker-ов этого выпуска. В некоторых бустерах выпуска «*Эфирный Бунт*» встречаются карты серии «Шедевры» (подробности ниже).

Пререлизные турниры: 14–15 января 2017 г.

Релизные выходные: 20–22 января 2017 г.

Турниры Game Day: 11–12 февраля 2017 г.

Выпуск «*Эфирный Бунт*» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: 20 января 2017 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «*Битва за Зендикар*», «*Клятва Стражей*», «*Тени над Иннистрадом*», «*Луна Кошмаров*», «*Каладеш*» и «*Эфирный Бунт*».

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

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

Серия «Шедевры»: *Изобретения Каладеша*

Лучшие и самые талантливые умы Каладеша собрались на Ярмарке Изобретателей, чтобы продемонстрировать свои работы — но Консульство конфисковало их творения и обратило их против создателей. *Изобретения Каладеша* привлекут внимание любого зрителя — это могущественные артефакты из истории **Magic**, перепечатанные в уникальной филигранной рамке.

* В выпуск «*Изобретения Каладеша*» входит 54 карты. Первые 30 из них встречаются в бустерах выпуска «*Каладеш*». Оставшиеся 24 встречаются в бустерах выпуска «*Эфирный Бунт*». На картах *Изобретений Каладеша* есть собственный символ выпуска.

* Если карты *Изобретений Каладеша* получены из бустеров во время турнира в Ограниченном формате, этими картами можно играть в этом турнире. Если турнир проводится в формате «Запечатанная колода», то такие карты входят в ваш набор карт. Если турнир проводится в формате «Выбор из бустеров», карту необходимо выбрать, чтобы она попала в набор карт.

* В форматах с собранной колодой карты *Изобретений Каладеша* легальны только в том случае, если такие карты уже были легальны в соответствующем формате. То, что эти карты встречаются в бустерах выпуска «Каладеш» и «Эфирный Бунт», не делает их легальными в Стандартном формате.

* Вне зависимости от языка бустеров, фольгированные премиум-карты *Изобретений Каладеша* встречаются в них на английском языке.

* Карты *Изобретений Каладеша* встречаются крайне редко. Если вам попала такая карта, считайте, что вам крупно повезло!

Новая способность с ключевым словом: Импровизация

В былое время у мастеров Каладеша была одна забота — породить на свет уникальное изобретение. Теперь же они трудятся на благо революции. Способность с ключевым словом «Импровизация» демонстрирует умение изобретателей мастерить невероятно мощное оружие и приспособления, используя лишь те артефакты, что есть под рукой.

Обратное Проектирование

{3}{U}{U}

Волшебство

Импровизация (*Ваши артефакты могут помочь разыграть это заклинание. Каждый артефакт, который вы поворачиваете после того, как вы закончили активировать мана-способности, считается оплатой {1}.*)
Возьмите три карты.

Официальные правила для Импровизации звучат так:

702.125. Импровизация

702.125a Импровизация — это статическая способность, которая действует, пока заклинание с Импровизацией находится в стеке. «Импровизация» означает: «Для каждой немаркированной маны в общей стоимости этого заклинания вы можете повернуть неповернутый артефакт под вашим контролем, вместо того чтобы оплачивать эту ману».

702.125b Способность Импровизации не является дополнительной или альтернативной стоимостью и применяется только после того, как определена общая стоимость заклинания с Импровизацией.

702.125c Несколько способностей Импровизации у одного и того же заклинания объединяются.

* Импровизация не меняет мана-стоимость или конвертированную мана-стоимость заклинания.

* При подсчете общей стоимости заклинания учитывайте любые альтернативные стоимости, дополнительные стоимости и прочие факторы, увеличивающие или уменьшающие стоимость разыгрывания заклинания. Импровизация применяется после определения общей стоимости.

* Поскольку способность Импровизации не является альтернативной стоимостью, она может использоваться в сочетании с альтернативной стоимостью.

* Импровизация не может заплатить за символы маны {W}, {U}, {B}, {R}, {G} или {C} в общей стоимости заклинания.

* Импровизацию нельзя использовать ни для чего, кроме оплаты стоимости разыгрывания заклинания. Например, ее нельзя использовать во время разрешения способности, гласящей: «Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {3}».

* Если у артефакта под вашим контролем есть мана-способность с {Т} в стоимости, активация этой способности при разыгрывании заклинания с Импровизацией приведет к тому, что артефакт будет повернут, когда вы будете оплачивать стоимости заклинания. Вы не сможете повернуть его еще раз в рамках Импровизации. То же самое происходит, если при разыгрывании заклинания с Импровизацией вы жертвуете артефакт, чтобы активировать мана-способность. Этого артефакта не будет на поле битвы, когда вы будете оплачивать стоимости заклинания, и вы не сможете повернуть его в рамках способности Импровизации.

* Если вы используете Импровизацию, разыгрывая заклинание с {Х} в мана-стоимости, прежде всего выберите значение Х. Это значение, плюс все прибавки и уменьшения стоимости заклинания, определяют его общую стоимость. После этого вы сможете поворачивать артефакты под вашим контролем, чтобы оплатить эту стоимость. Например, если вы разыгрываете Гул Изобретений (заклинание с Импровизацией и мана-стоимостью {Х}{У}{У}{У}) и выбираете значение Х, равное 3, общая стоимость заклинания будет равна {3}{У}{У}{У}. Если вы повернете два артефакта, вам нужно будет заплатить {1}{У}{У}{У}.

* При поворачивании артефакта его способности не перестают действовать, если только те способности не утверждают иного.

* Прикрепленное к существу Снаряжение не поворачивается, когда поворачивается существо, а поворот этого Снаряжения не приводит к повороту существа.

Новое слово способности: Бунт

Способности, которые начинаются со слова способности «Бунт», проверяют, покидал ли перманент под вашим контролем поле битвы в этом ходу. Слово способности пишется курсивом и не имеет никаких связанных с ним правил. Карты со способностью Бунта представляют собой вставших на сторону революции жителей Каладеша: если забрать или сломать их изобретения или бросить в тюрьму друзей или родных, они становятся лишь сильнее и целеустремленнее.

Призыв к Единению

{3}{W}{W}

Чары

Бунт — В начале вашего заключительного шага, если находившийся под вашим контролем перманент покинул поле битвы в этом ходу, положите один жетон единения на Призыв к Единению.

Существа под вашим контролем получают +1/+1 за каждый жетон единения на Призыве к Единению.

* Способности Бунта проверяют только то, покидал ли в этом ходу находившийся под вашим контролем перманент поле битвы или нет. Они не применяются несколько раз, если поле битвы покинуло несколько перманентов под вашим контролем. Также они не проверяют, остался ли покинувший поле битвы перманент в той зоне, куда отправился.

* Для способностей Бунта не имеет значения, почему перманент покинул поле битвы, что заставило его переместиться, и куда он попал. Им одинаково подойдет и пожертвованный вами для оплаты стоимости артефакт, и существо под вашим контролем, уничтоженное Убийством, и чары, которые вы вернули в руку, разыграв Оставить за Спинной.

* Фишки, покидающие поле битвы, подходят для способности Бунта.

* Жетоны энергии не являются перманентами. Оплата {Е} не подходит для способности Бунта.

* На всех картах выпуска «*Эфирный Бунт*» со срабатывающими способностями Бунта используется условное придаточное предложение со словом «если». Чтобы такие способности сработали, перманент под вашим контролем должен был покинуть поле битвы ранее в этом же ходу; в противном случае ничего не произойдет. Иными словами, если ни один перманент под вашим контролем еще не покинул поле битвы в этом ходу, то нельзя заставить способность сработать, даже если вы рассчитываете, что перманент так сделает в ответ на срабатывающую способность.

Цикл: Мастерство

Цикл Мастерства состоит из пяти заклинаний волшебства, названных в честь легендарных карт существ выпуска. Каждое из них дает свой эффект, а затем позволяет вам бесплатно разыграть карту заклинания из вашей руки.

Мастерство Кари Зев

{1}{R}{R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом или Машиной до конца хода. Разверните тот перманент. Он получает Ускорение до конца хода.

Вы можете разыграть карту заклинания с конвертированной мана-стоимостью не более 2 из вашей руки без оплаты ее мана-стоимости.

* Если у разыгранного заклинания Мастерства есть цели, и к моменту его разрешения все цели становятся нелегальными, то заклинание отменяется и не дает ни одного из своих эффектов. Вы не сможете разыграть заклинание бесплатно.

* Конвертированная мана-стоимость карты определяется исключительно символами маны, напечатанными в ее правом верхнем углу. Конвертированная мана-стоимость — это общее количество маны, указанной в мана-стоимости, независимо от цвета. Например, у карты с мана-стоимостью {1}{U}{U} конвертированная мана-стоимость равна 3. Не учитывайте никакую применимую к ней альтернативную стоимость, дополнительную стоимость, увеличение стоимости или снижение стоимости. Карта без мана-стоимости имеет конвертированную мана-стоимость 0.

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

* Эффекты, позволяющие разыграть заклинание, не дают вам возможности разыграть карту земли.

* Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», то не можете оплачивать ее альтернативные стоимости, например, стоимость Явления. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Трогательного Воссоединения), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

* Когда вы разыгрываете бесплатное заклинание, заклинание Мастерства еще находится в стеке. Оно отправится на кладбище владельца после разыгрывания бесплатного заклинания. Карта бесплатного заклинания не может сделать целью карту Мастерства на вашем кладбище. Она может сделать целью карту Мастерства в стеке, но заклинание Мастерства станет нелегальной целью до того, как бесплатное заклинание разрешится.

* Срабатывающие способности, которые срабатывают при выполнении первого эффекта заклинания Мастерства, не попадут в стек, пока вы не закончите разыгрывать бесплатное заклинание. Они кладутся в стек в то же время, что и способности, которые срабатывают при разыгрывании этого бесплатного заклинания, в каком бы порядке они на самом деле не сработали.

Цикл: Орудия

Что бы делал инженер без своего набора инструментов мастерской работы? В выпуске *«Эфирный Бунт»* представлен цикл из пяти артефактов с цветной маной в стоимости активации. Когда же они ломаются, вы получаете новую карту взамен.

Орудие Возгорания

{1}

Артефакт

{R}, пожертвуйте Орудие Возгорания: оно наносит 1 повреждение целевому игроку.

Когда Орудие Возгорания попадает с поля битвы на кладбище, возьмите карту.

* Последняя способность Орудия срабатывает вне зависимости от того, как оно попало на кладбище с поля битвы. Вы не обязаны активировать его первую способность.

* Если вы активируете первую способность Орудия, то берете карту за вторую способность до того, как первая способность разрешится. Если у первой способности есть цель, то вам необходимо будет выбрать легальную цель, чтобы активировать эту способность, и вы делаете это, еще не зная, какую карту возьмете.

Повороты сюжета *«Эфирного Бунта»*

В истории, которую повествует выпуск *«Эфирный Бунт»*, есть много увлекательных моментов, но пять главных из них — так называемые «повороты сюжета» — показаны на картах. Вы можете подробно прочитать об этих событиях в рассказах из официальной сюжетной линии **Magic** на сайте mtgstory.com.

Поворот сюжета 1: Репрессии Консульства

Поворот сюжета 2: Революция Пии

Поворот сюжета 3: Запрет

Поворот сюжета 4: Битва на Мосту

Поворот сюжета 5: Мрачные Намеки

На фоне текстового поля карт с поворотами сюжета этого выпуска напечатан символ Planeswalker-а. Этот символ никак не влияет на ход игры. Кроме того, на картах напечатан адрес сайта mtgstory.com и номер, указывающий на порядок событий в сюжетной линии.

Знакомые темы и механики из выпуска *«Каладеш»*

В выпуске *«Эфирный Бунт»* представлен ряд механик из выпуска *«Каладеш»*. Чтобы больше узнать об энергии, Машинах и Экипаже, читайте [Заметки к выпуску «Каладеш»](#).

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Аджани Неколебимый

{4} {G} {W}

Planeswalker — Аджани

4

+2: покажите три верхние карты вашей библиотеки. Положите все показанные таким образом карты не являющихся землями перманентов в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в любом порядке.
-2: изгоните целевое существо. Контролирующий его игрок получает количество жизней, равное его силе.
-9: положите пять жетонов +1/+1 на каждое существо под вашим контролем и пять жетонов верности на каждого другого planeswalker-а под вашим контролем.

* Не являющаяся землей карта перманента — это карта артефакта, существа, чар или planeswalker-а.

* Количество жизней, полученных от второй способности Аджани, равно значению силы существа в последний момент его пребывания на поле битвы.

Аджани, Доблестный Защитник (*только колода Planeswalker-a*)

{4}{G}{W}

Planeswalker — Аджани

4

+2: положите два жетона +1/+1 на не более чем одно целевое существо.

+1: показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту существа.

Положите ту карту в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

−11: положите X жетонов +1/+1 на целевое существо, где X — количество ваших жизней. То существо получает Пробивной удар до конца хода.

* Если во время разрешения второй способности Аджани у вас в библиотеке нет ни одной карты существа, то вы показываете всю библиотеку, а затем раскладываете карты в ней в случайном порядке.

* Значение X для третьей способности Аджани определяется только при ее разрешении. Количество жетонов +1/+1 на существе после этого не меняется, даже если изменится количество ваших жизней.

Арест с Топтеров

{2}{W}

Чары

Когда Арест с Топтеров выходит на поле битвы, изгоните целевой артефакт или существо под контролем оппонента до тех пор, пока Арест с Топтеров не покинет поле битвы.

* Если Арест с Топтеров покидает поле битвы до того, как его срабатывающая 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.

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

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

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

Бараль, Старший по Повиновению

{1}{U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

1/3

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

Каждый раз, когда заклинание или способность под вашим контролем отменяет заклинание, вы можете взять карту. Если вы это делаете, сбросьте карту.

* Первая способность Бараля не влияет на цветную часть стоимости мгновенных заклинаний или заклинаний волшебства.

* Если для разыгрывания заклинания требуется заплатить дополнительную стоимость, например, стоимость Усилителя или стоимость, вызванную каким-нибудь эффектом (например, способностью Талии, Стража Трейбена), то сначала применяется увеличение стоимости, а затем ее снижение.

* Заклинание или способность отменяет заклинание, если в его (ее) тексте присутствует слово «отмените». Если заклинание или способность под вашим контролем делает все цели заклинания нелегальными, то такое заклинание считается отмененным по правилам игры, а не заклинанием или способностью под вашим контролем, так что способность Бараля не сработает.

Безрассудный Гонщик

{2}{R}

Существо — Человек Пилот

2/3

Первый удар

Каждый раз, когда Безрассудный Гонщик становится повернутым, вы можете сбросить карту. Если вы это делаете, возьмите карту.

* Это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам повернуть Безрассудного Гонщика тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ повернуть его — например, атаковать или отправить в экипаж Машины.

* Чтобы способность сработала, Безрассудный Гонщик должен перейти из неповернутого состояния в повернутое. Если какой-либо эффект пытается повернуть его, но он в это время уже повернут, то способность не срабатывает.

Битва на Мосту

{X}{B}

Волшебство

Импровизация (*Ваши артефакты могут помочь разыграть это заклинание. Каждый артефакт, который вы поворачиваете после того, как вы закончили активировать мана-способности, считается оплатой {1}.*)
Целевое существо получает -X/-X до конца хода. Вы получаете X жизнью.

* Если целевое существо становится нелегальной целью, то Битва на Мосту отменяется и не производит ни одного из своих эффектов. Вы не получите жизни.

В Свете Фар

{2}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать.

Когда Машина под вашим контролем атакует, изгоните зачарованное существо.

* После того как зачарованное существо изгоняется, В Свете Фар отправляется на кладбище своего владельца.

* Если В Свете Фар в ответ на свою срабатывающую способность покидает поле битвы, то разрешившаяся способность изгоняет то существо, которое В Свете Фар зачаровывало, когда покидало поле битвы.

Вдохновляющее Извятие

{3}

Артефакт

Не являющиеся артефактами заклинания, которые вы разыгрываете, имеют Импровизацию. *(Ваши артефакты могут помочь разыграть те заклинания. Каждый артефакт, который вы поворачиваете после того, как вы закончили активировать мана-способности, считается оплатой {1}.)*

* Несколько способностей Импровизации объединяются.

* Если вы разыгрываете не являющееся артефактом заклинание, которое в качестве дополнительной стоимости требует пожертвовать перманент, то вы можете сначала повернуть тот перманент (если это артефакт) для способности Импровизации заклинания, а потом пожертвовать его, чтобы оплатить стоимость.

Вепрь из Дальнего Леса

{2}{R}{G}

Существо — Вепрь

4/4

Вепрь из Дальнего Леса не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше.

* Когда существо с силой 3 или больше уже блокирует Вепря из Дальнего Леса, уменьшение силы блокирующего существа не приводит к тому, что Вепрь из Дальнего Леса становится незаблокированным.

Взять под Стражу

{U}

Мгновенное заклинание

Поверните целевое существо. Оно не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Целью заклинания «Взять под Стражу» может быть существо, которое уже повернуто. Оно не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Вливание Высокого Шпиля

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +3/+3 до конца хода. Вы получаете {EE} *(два жетона энергии)*.

* Если целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание отменяется и не производит ни одного из эффектов. Вы не получите {EE}.

Вор Эфирного Щита

{1}{U}

Существо — Ведалкен Бродяга

0/4

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

Каждый раз, когда Вор Эфирного Щита блокирует, вы получаете {E} *(один жетон энергии)*.

{T}, заплатите {EEE}: возьмите карту.

* Если Вор Эфирного Щита каким-то образом блокирует больше одного существа за раз, вы все равно получаете только один {E}.

Вороватый Бандар

{1}{G}

Существо — Кошка Мартышка

0/0

Вороватый Бандар выходит на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на нем.

В начале вашего шага поддержки вы можете переместить любое количество жетонов +1/+1 с Вороватого Бандара на другое целевое существо.

* Вы выбираете целевое существо, когда срабатывающая способность Вороватого Бандара кладется в стек. Количество жетонов, которые вы хотите переместить (если вы вообще хотите это сделать), выбирается в момент разрешения способности. Если к тому моменту то существо становится нелегальной целью, или Вороватый Бандар покидает поле битвы, то вы не можете переместить жетоны.

* Для перемещения жетона с одного существа на другое жетон удаляется с первого существа и помещается на второе. В этом случае применяются все способности, для которых имеет значение удаление или помещение жетонов.

Воровка с Четвертого Моста

{B}

Существо — Человек Бродяга

1/1

Когда Воровка с Четвертого Моста выходит на поле битвы, вы можете заставить целевое существо получить -1/-1 до конца хода.

* Воровка с Четвертого Моста может быть целью своей собственной способности.

Вывести из Строя

{2}{W}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевой артефакт или чары.

Бунт — Если находившийся под вашим контролем перманент покинул поле битвы в этом ходу, вы получаете 3 жизни.

* Если заклинание Вывести из Строя уничтожает перманент под вашим контролем, то его собственная способность Бунта даст вам 3 жизни.

* Если целевой артефакт или чары становятся нелегальной целью, то заклинание Вывести из Строя отменяется и не производит ни одного из эффектов. Вы не получите жизни.

Выпас

{1}{R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом с силой не более 4 до конца хода. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода.

* Целью Выпаса может быть любое существо с силой не более 4, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.

* Если сила целевого существа становится 5 или больше, когда вы получаете над ним контроль (например, у вас есть чары, дающие +1/+1 всем существам под вашим контролем), то Выпас продолжает разрешаться как

обычно. Существо развернется, получит Ускорение до конца хода, и вы будете контролировать его до конца хода.

Выпустить Гремлинов

{X}{X}{R}

Волшебство

Уничтожьте X целевых артефактов. Создайте X фишек существа 2/2 красный Гремлин.

* Значение X ограничивается количеством артефактов, которые могут стать целью. Вы не можете выбрать один и тот же артефакт целью более одного раза.

* Вы можете выбрать целью артефакт с Неразрушимостью. Он не будет уничтожен, но вы все равно получите X фишек Гремлинов.

* Если артефакт становится нелегальной целью для заклинания «Выпустить Гремлинов», это не изменит количество создаваемых фишек. Однако если нелегальными целями становятся все целевые артефакты, заклинание «Выпустить Гремлинов» отменяется, и фишки не создаются.

Героическое Вмешательство

{1}{G}

Мгновенное заклинание

Перманенты под вашим контролем получают Порчеустойчивость и Неразрушимость до конца хода.

* То, какие именно перманенты попадают под действие Героического Вмешательства, определяется в момент разрешения заклинания. Перманенты, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают Порчеустойчивость и Неразрушимость.

Голодное Пламя

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Голодное Пламя наносит 3 повреждения целевому существу и 2 повреждения целевому игроку.

* Вы не можете разыграть Голодное Пламя, пока не выберете целями и существо, и игрока. Если одна из целей к моменту разрешения Голодного Пламени становится нелегальной, то заклинание наносит повреждения оставшейся легальной цели.

Грабитель Небесных Кораблей

{1}{U}

Существо — Человек Пират

2/1

Полет

Каждый раз, когда Грабитель Небесных Кораблей наносит боевые повреждения игроку, дайте целевому перманенту или игроку по одному жетону каждого из уже имеющихся на нем видов жетонов.

* Срабатывающая способность Грабителя Небесных Кораблей может выбрать целью любой перманент или игрока, вне зависимости от того, какому игроку он нанес боевые повреждения.

* Срабатывающая способность Грабителя Небесных Кораблей дает только по одному жетону каждого вида. Она не удваивает количество жетонов каждого вида. Например, если на существе есть два жетона +1/+1 и один жетон заряда, то оно получит один жетон +1/+1 и один жетон заряда.

* «Дать жетон» означает положить жетон на перманент или заставить игрока получить жетон. Эффекты, взаимодействующие с получением игроком жетонов или помещением жетонов на перманент, будут взаимодействовать со срабатывающей способностью Грабителя Небесных Кораблей.

Дар Жизнетворца

{3}{G}

Мгновенное заклинание

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо, затем положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1.

* Целевое существо получит второй жетон +1/+1 сразу после первого.

* Если целевое существо становится нелегальной целью, то Дар Жизнетворца отменяется и не производит ни одного из эффектов. Вы не сможете положить жетоны на других существ.

* Если жетон +1/+1 есть на не являющемся существом перманенте под вашим контролем, например, на Машине без экипажа, то этот перманент не получит дополнительный жетон от Дара Жизнетворца.

Дебошир Зеленого Пояса

{G}

Существо — Слон

3/4

Когда Дебошир Зеленого Пояса выходит на поле битвы, заплатите {EE} (два жетона энергии). Если вы не можете этого сделать, верните Дебошира Зеленого Пояса в руку его владельца, и вы получаете {E}.

* Если у вас есть только один {E}, вы не сможете его заплатить, даже если хотите.

* Если у вас есть {EE}, то вы должны их заплатить, даже если не хотите.

Жестокая Окончательность

{2}{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -2/-2 до конца хода. Предскажите 1. (Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)

* Если целевое существо становится нелегальной целью, то Жестокая Окончательность отменяется и не производит ни одного из эффектов. Вы не сможете предсказать 1.

Запрет

{1}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание, активируемую способность или срабатывающую способность. (Манаспособности не могут быть выбраны целью.)

* Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «Стоимость: эффект». Некоторые способности с ключевым словом, такие как «Снарядить» или «Экипаж», обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания.

* Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в начале». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]». Некоторые способности, такие как Искусность или Производство, также являются срабатывающими способностями, и слова «когда», «каждый раз, когда» или «в начале» содержатся у них в тексте напоминания.

* Если вы отменили отложенную срабатывающую способность, которая срабатывает в начале «следующего» указанного шага или фазы, то эта способность уже не сработает, когда указанный шаг или фаза наступит еще раз.

* Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении добавляет ману в хранилище маны игрока, не имеет целей и не является способностью верности. Срабатывающая мана-способность — это такая способность, которая добавляет ману в хранилище маны игрока и срабатывает при разрешении активируемой мана-способности.

* Целями не могут стать способности, создающие эффекты замены, такие как выход перманента на поле битвы повернутым или с жетонами на нем. Способности с формулировкой «При выходе [этого существа] на поле битвы» также создают эффекты замены и не могут быть целями.

Зверинец Жизнетворца

{3}

Артефакт

В начале вашего шага поддержки предскажите 1.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание существа, вы можете заплатить {G}. Если вы это делаете, возьмите карту.

* Шаг взятия карты идет после шага поддержки, так что вы предсказываете 1 до того, как берете карту в начале хода.

* Вторая срабатывающая способность Зверинца Жизнетворца разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

* В ходе разрешения второй срабатывающей способности Зверинца Жизнетворца вы не можете заплатить {G} несколько раз, чтобы взять несколько карт.

Извилистый Удав

{B}{G}

Существо — Змея

2/3

Если на артефакт или существо под вашим контролем должны быть помещены один или более жетонов, вместо этого на тот перманент помещается столько же плюс один жетон каждого из этих видов жетонов. Если вы должны получить один или более жетонов, вместо этого вы получаете столько же плюс один жетон каждого из этих видов жетонов.

* Текст правил Извилистого Удава был незначительно исправлен, чтобы прояснить его функциональность. Исправленный текст приведен выше.

* Если артефакт или существо под вашим контролем должно выйти на поле битвы с определенным количеством какого-либо вида жетонов на нем, то вместо этого оно выходит на поле битвы с таким же количеством этих жетонов плюс один.

* Если эффект содержит несколько указаний поместить один или несколько жетонов на артефакт или существо, как, например, эффект Дара Жизнетворца, то эффект Извилистого Удава применяется к каждому из этих указаний.

* Если вы контролируете двух Извилистых Удавов, то на артефакт или существо помещается изначальное количество жетонов плюс два. С тремя Извилистыми Удавами вы помещаете изначальное количество жетонов плюс три, и так далее.

* Если вы должны получить жетоны разных видов одновременно, то Извилистый Удав увеличивает количество жетонов каждого из этих видов на один. То же самое верно для жетонов разных видов, которые помещаются на артефакт или существо под вашим контролем.

* Эффект Извилистого Удава не применяется к нему самому, когда он выходит на поле битвы, и не применяется к другим перманентам, выходящим одновременно с ним.

* Если перманент, не являющийся артефактом или существом (например, planeswalker), выходит на поле битвы с жетонами на нем, а затем становится артефактом или существом, благодаря эффекту другой карты (например, Сети Микосинта (Mycosynth Lattice)), то эффект Извилистого Удава к нему не применяется.

Изысканный Архангел

{5}{W}{W}

Существо — Ангел

5/5

Полет

Если вы должны проиграть партию, то вместо этого изгоните Изысканного Архангела, и ваше количество жизней становится равным вашему начальному количеству жизней.

* Если Изысканному Архангелу наносятся смертельные повреждения одновременно с тем, как вам наносятся повреждения, снижающие ваше количество жизней до 0 или меньше, то эффект Изысканного Архангела применяется, и ваше количество жизней становится равным вашему начальному количеству жизней. При этом вы выбираете, куда попадет Изысканный Архангел: в изгнание или на ваше кладбище.

* Если какой-либо эффект гласит, что вы не можете проиграть партию, то эффект Изысканного Архангела не применяется.

* Если вы контролируете двух Изысканных Архангелов, то выбираете, эффект которого из них применять. Эффект второго после этого не применяется.

* Эффект Изысканного Архангела применяется в любое время, когда вы должны проиграть партию, а не только тогда, когда вы проигрываете из-за того, что ваше количество жизней равно 0 или меньше. Если вы должны проиграть партию, потому что должны взять карту из пустой библиотеки, то не проиграете, пока вам не придется взять карту снова, а вы снова не сможете.

* Если вы сдаетесь, то эффект Изысканного Архангела ничего не делает. Сдавшийся игрок покидает партию.

* Чтобы ваше количество жизней стало равным вашему начальному количеству жизней (обычно 20), вы получаете или теряете соответствующее количество жизней. Например, если количество ваших жизней во время применения способности Изысканного Архангела равно -4, то вы получите 24 жизни, а если оно равно 40, то вы потеряете 20 жизней. Другие карты, взаимодействующие с эффектами получения или потери жизней, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.

* В партии между двумя игроками или двумя командами, если какой-либо эффект гласит, что оппонент выигрывает партию, то способность Изысканного Архангела не применяется.

* В партии с участием более двух игроков, не проводящейся между двумя командами, если какой-либо эффект гласит, что оппонент выигрывает партию, то вместо этого партию проигрывают все игроки, кроме того оппонента. В таком случае способность Изысканного Архангела применяется.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Изысканного Архангела делает количество жизней команды равным ее начальному количеству жизней (обычно 30), но получаете или теряете жизни только вы.

Интриги Гонти

{B}

Чары

Каждый раз, когда вы теряете жизни первый раз в каждом ходу, вы получаете {E}. *(Вы получаете один жетон энергии. Повреждения вызывают потерю жизней.)*

Заплатите {EE}, пожертвуйте Интриги Гонти: каждый оппонент теряет 3 жизни. Вы получаете столько жизней, сколько их было потеряно таким образом.

* Срабатывающая способность дает вам не больше одного жетона энергии за ход вне зависимости от того, сколько жизней вы потеряли.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» повреждения и потеря жизней применяются к игрокам по отдельности, но результаты отражаются на общем количестве жизней команды. Боевые повреждения назначаются и наносятся отдельным игрокам. Если ваш напарник получает повреждения или как-то иначе теряет жизни, Интриги Гонти не срабатывают, несмотря на то, что ваше количество жизней снизилось.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» вторая способность Интриг Гонти заставляет команду оппонентов потерять в общей сложности 6 жизней.

Карательная Конструкция

{4}

Артефакт Существо — Конструкция

2/2

Каждый раз, когда вы активируете способность артефакта или существа, не являющегося мана-способностью, Карательная Конструкция получает +1/+1 до конца хода.

* Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «Стоимость: эффект». Некоторые способности с ключевым словом, такие как «Снарядить» или «Экипаж», обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания.

* Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении добавляет ману в хранилище маны игрока, не имеет целей и не является способностью верности.

* Способность Карательной Конструкции не срабатывает, если активируете способность карты артефакта или существа, не находящейся на поле битвы.

* Способность со стоимостью {0} можно активировать сколько угодно раз. Каждая активация вызывает срабатывание способности Карательной Конструкции.

Кари Зев, Небесная Разбойница

{1}{R}

Легендарное Существо — Человек Пират

1/3

Первый удар, Угроза

Каждый раз, когда Кари Зев, Небесная Разбойница атакует, создайте одну фишку легендарного существа 2/1 красная Мартышка с именем Рагаван повернутой и атакующей. Изгоните ту фишку в конце боя.

* Вы выбираете, кого из оппонентов или planeswalker-ов оппонентов атакует Рагаван, когда создаете фишку. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Кари Зев.

* Хотя Рагаван атакует, она не была объявлена атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).

* Отложенная срабатывающая способность, изгоняющая Рагаван, срабатывает в конце боя, даже если Кари Зев уже нет на поле битвы.

Коварная Изымательница

{4}{B}

Существо — Человек Механик

2/2

Импровизация (Ваши артефакты могут помочь разыграть это заклинание. Каждый артефакт, который вы поворачиваете после того, как вы закончили активировать мана-способности, считается оплатой {1}.) Каждый раз, когда не являющийся фишкой артефакт под вашим контролем попадает с поля битвы на кладбище, создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон.

* Если Коварная Изымательница попадает на кладбище одновременно с не являющимся фишкой артефактом под вашим контролем, ее способность срабатывает.

Колесовщик-Отступник

{1}{R}{W}

Существо — Гном Пилот

3/2

Каждый раз, когда Колесовщик-Отступник поворачивается, целевое существо не может блокировать в этом ходу.

* Это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам повернуть Колесовщика-Отступника тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ повернуть его — например, атаковать или отправить в экипаж Машины.

* Чтобы способность сработала, Колесовщик-Отступник должен перейти из невернутого состояния в повернутое. Если какой-либо эффект пытается повернуть его, но он в это время уже повернут, то способность не срабатывает.

Крушитель Баррикад

{7}

Артефакт Существо — Джаггернаут

7/5

Импровизация (Ваши артефакты могут помочь разыграть это заклинание. Каждый артефакт, который вы поворачиваете после того, как вы закончили активировать мана-способности, считается оплатой {1}.) Крушитель Баррикад атакует в каждом бою, если может.

* Если во время вашего шага объявления атакующих Крушитель Баррикад повернут или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что он не может атаковать, то он не атакует. Если для того, чтобы он атаковал, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае Крушитель Баррикад не обязан атаковать.

Летная Модификация

{4}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо или Машину

Пока зачарованный перманент является Машиной, он является существом в дополнение к своим другим типам.

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

* Если Летная Модификация открепляется от Машины, которая атакует или блокирует, то та Машина удаляется из боя, если только ее не делает существом какой-то еще эффект (например, ее способность Экипажа).

Маг Трофеев

{2} {U}

Существо — Человек Чародей

2/2

Когда Маг Трофеев выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке карту артефакта с конвертированной мана-стоимостью, равной 3, показать ее, положить ее в вашу руку, затем перетасовать вашу библиотеку.

* Способность Мага Трофеев ищет карту артефакта с конвертированной мана-стоимостью, равной строго 3, не больше и не меньше.

Мастерство Баралья

{3} {U} {U}

Волшебство

Верните не более трех целевых артефактов и (или) существ в руки их владельцев.

Вы можете разыграть карту заклинания с конвертированной мана-стоимостью не более 4 из вашей руки без оплаты ее мана-стоимости.

* Карта, которую вы разыгрываете, может быть артефактом или существом, возвращенным в руку этим заклинанием.

Мастерство Кари Зев

{1} {R} {R}

Волшебство

Получите контроль над целевым существом или Машиной до конца хода. Разверните тот перманент. Он получает Ускорение до конца хода.

Вы можете разыграть карту заклинания с конвертированной мана-стоимостью не более 2 из вашей руки без оплаты ее мана-стоимости.

* Целью Мастерства Кари Зев может быть любое существо или Машина, даже развернутое или уже находящееся под вашим контролем.

Мастерство Ришкара

{4} {G} {G}

Волшебство

Возьмите количество карт, равное наибольшему значению силы среди существ под вашим контролем.

Вы можете разыграть карту заклинания с конвертированной мана-стоимостью не более 5 из вашей руки без оплаты ее мана-стоимости.

* Наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем определяется в момент разрешения Мастерства Ришкара.

* Если в момент разрешения Мастерства Ришкара у вас под контролем нет существ с силой больше 0, то вы не берете карты, но можете разыграть карту заклинания с конвертированной мана-стоимостью не более 5 из вашей руки без оплаты ее мана-стоимости.

* В рамках второго эффекта Мастерства Ришкара вы можете разыграть одну из тех карт, что только что взяли в результате действия первого эффекта Мастерства Ришкара.

Мастерство Яхенни

{2} {B} {B}

Волшебство

Все существа получают -3/-3 до конца хода.

Вы можете разыграть карту заклинания с конвертированной мана-стоимостью не более 3 из вашей руки без оплаты ее мана-стоимости.

* Если Мастерство Яхенни снижает выносливость существа до 0 или меньше, это существо все еще будет на поле битвы, когда вы станете разыгрывать свое бесплатное заклинание. Оно может быть целью этого заклинания, но станет нелегальной целью до того, как заклинание разрешится. Если у него есть какие-то способности, срабатывающие при разыгрывании заклинания, то эти способности сработают.

Машина Парадоксов

{5}

Легендарный Артефакт

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, разверните все не являющиеся землями перманенты под вашим контролем.

* Срабатывающая способность Машины Парадоксов разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Межмировой Мост

{6}

Легендарный Артефакт

{8}, {T}: найдите в вашей библиотеке карту перманента, положите ее на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку.

* Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker-ов.

Металлический Подражатель

{2}

Артефакт Существо — Имитатор

2/1

При выходе Металлического Подражателя на поле битвы выберите тип существа.

Металлический Подражатель обладает выбранным типом в дополнение к своим другим типам.

Каждое другое существо выбранного типа под вашим контролем выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на нем.

* Вы выбираете тип существа во время выхода Металлического Подражателя на поле битвы. Игроки не смогут ответить на этот выбор. Вторая способность Металлического Подражателя начинает действовать немедленно.

* Вы должны выбрать существующий тип существа. «Артефакт» и «Машина» — это не типы существа.

* Несмотря на то что Металлический Подражатель является Имитатором, другие существа-Имитаторы под вашим контролем не будут получать жетоны +1/+1 (если только вы не выберете тип существа «Имитатор» при выходе Металлического Подражателя на поле битвы).

* Существа выбранного типа, выходящие на поле битвы одновременно с Металлическим Подражателем, не выходят на поле битвы с дополнительным жетоном +1/+1.

* Если у выходящего на поле битвы существа нет выбранного типа, пока эффект другой карты не даст ему этот тип после того, как оно вышло на поле битвы, то существо не выходит на поле битвы с дополнительным жетоном +1/+1. Однако существа, имеющие выбранный тип благодаря собственным способностям (например, еще один Металлический Подражатель, для которого выбран тот же тип существа), выходят на поле битвы с дополнительным жетоном +1/+1.

Механизированное Производство

{2}{U}{U}

Чары — Аура

Зачаровать артефакт под вашим контролем

В начале вашего шага поддержки создайте фишку, являющуюся копией зачарованного артефакта. Затем, если вы контролируете восемь или больше артефактов с одинаковым именем, вы выигрываете партию.

* Способности, которые срабатывают при создании фишки, разрешатся уже после того, как срабатывающая способность Механизированного Производства разрешится полностью и проверит, есть ли у вас под контролем восемь артефактов с одинаковым именем.

* Восемь артефактов с одинаковым именем не обязательно должны носить то же имя, что зачарованный артефакт. Например, вы выигрываете партию, если при разрешении способности Механизированного Производства контролируете восемь фишек артефакта существа Топтер, даже если Механизированное Производство не прикреплено к Топтеру.

* Все восемь перманентов с одинаковым именем должны быть артефактами. Если вы контролируете только семь артефактов с одинаковым именем и не являющийся артефактом перманент с таким же именем, то вы не выигрываете партию.

* Если у вас под контролем оказывается восемь или более артефактов с одинаковым именем и Механизированное Производство, вы не выигрываете партию сразу. Вы выиграете ее, только когда во время вашего шага поддержки разрешится срабатывающая способность.

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

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

* Если скопированный артефакт является копией чего-либо еще (например, если скопированный артефакт — это Изменчивая Сталь), то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано тем артефактом.

* Если скопированный артефакт — это фишка, то созданная фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.

* Любые способности скопированного артефакта, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка артефакта выходит на поле битвы. Также фишка артефакта будет иметь все способности скопированного артефакта, гласящие: «это выходит на поле битвы с» или «при выходе этого на поле битвы».

* Если Механизированное Производство и зачарованный артефакт в ответ на срабатывающую способность одновременно покидают поле битвы, то эффект создает фишку, копирующую артефакт в последний момент его пребывания на поле битвы.

* Если зачарованный артефакт покидает поле битвы в ответ на срабатывающую способность Механизированного Производства, но само Механизированное Производство — нет, то Механизированное Производство, оставшись без зачарованного артефакта, кладется на кладбище своего владельца как действие, вызванное состоянием. Срабатывающая способность не создает фишку, но вы все еще можете выиграть партию, если у вас под контролем достаточно артефактов с одинаковым именем.

Мобильный Гарнизон

{3}

Артефакт — Машина

3/4

Каждый раз, когда Мобильный Гарнизон атакует, разверните другой целевой артефакт или существо под вашим контролем.

Экипаж 2 (Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 2 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.)

* Все атакующие выбираются одновременно. Вы не можете атаковать Мобильным Гарнизом, развернуть повернутое существо и атаковать еще и им.

* Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.

Молниеносная Бегунья

{3} {R} {R}

Существо — Человек Воин

2/2

Двойной удар, Ускорение

Каждый раз, когда Молниеносная Бегунья атакует, вы получаете {EE} (два жетона энергии), затем вы можете заплатить {EEEEEEEE}. Если вы заплатите, разверните все существа под вашим контролем, и после этой фазы идет дополнительная фаза боя.

* Вы разворачиваете всех существ под вашим контролем, включая тех, которые не атакуют.

Мрачные Намеки

{2} {U} {B} {R}

Волшебство

Каждый оппонент жертвует существо или planeswalker-а, затем сбрасывает карту. Вы возвращаете карту существа или planeswalker-а из вашего кладбища в вашу руку, затем берете карту.

Когда вы разыгрываете заклинание planeswalker-а Боласа, изгоните Мрачные Намеки из вашего кладбища. Тот planeswalker выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном верности на нем.

* Когда Мрачные Намеки разрешаются, первым существо или planeswalker-а, которого он пожертвует, выбирает тот игрок, чей ход идет в данный момент (если этот игрок — оппонент), затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода, затем все выбранные перманенты приносятся в

жертву одновременно. Затем каждый оппонент в том же порядке выбирает карту из своей руки, не показывая ее. После этого все выбранные карты сбрасываются одновременно.

* Каждый оппонент выбирает перманент для пожертвования из существ и planeswalker-ов под своим контролем. Вы не можете выбрать, какой тип перманента должен пожертвовать игрок.

* Если оппонент не может пожертвовать существо или planeswalker-а, то он все равно сбрасывает карту, если может. Даже если никто из оппонентов не пожертвовал перманент и не сбросил карту, вы все равно возвращаете карту существа или planeswalker-а в вашу руку, если можете. Даже если вы не можете вернуть карту в руку, вы все равно берете карту.

* Вы выбираете карту существа или planeswalker-а, которую вернете в вашу руку, в момент разрешения Мрачных Намеков. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете карту, и тем моментом, когда вы кладете карту в вашу руку.

* Если в тот момент, когда вы разыгрываете заклинание planeswalker-а Боласа, на вашем кладбище есть несколько Мрачных Намеков, то вы изгоняете все эти карты, и planeswalker выходит на поле битвы с аналогичным количеством дополнительных жетонов верности.

* Дракон-Planeswalker Никол Болас не представлен в выпуске «*Эфирный Бунт*». Должно быть, он строит свои зловещие планы где-то еще.

Наблюдательный Автомат

{3}

Артефакт Существо — Конструкция

2/2

{2}{U}: предскажите 1. (*Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.*)

* Если вы активируете способность Наблюдательного Автомата несколько раз, то каждый раз предсказываете 1. Вы не можете одновременно посмотреть несколько карт.

Надежда Гирапура

{1}

Легендарный Артефакт Существо — Топтер

1/1

Полет

Пожертвуйте Надежду Гирапура: до вашего следующего хода целевой игрок, которому Надежда Гирапура нанесла боевые повреждения в этом ходу, не может разыгрывать не являющиеся существами заклинания.

* Попавший под действие эффекта игрок сможет разыгрывать не являющиеся существами заклинания только после того, как во время вашего следующего хода попадут в стек способности, срабатывающие «в начале шага поддержки».

* Попавший под действие эффекта игрок может активировать способности, разыгрывать земли и разыгрывать заклинания существ.

* Целевой игрок (как и любой другой) может разыгрывать заклинания в ответ на активируемую способность Надежды Гирапура. Способность никак не подействует на те заклинания и не подействует на заклинания, разыгранные целевым игроком до ее активации. (Иными словами, способность нельзя использовать для отмены заклинания.)

* Если вы пропускаете ваш ход, то попавший под действие эффекта игрок не сможет разыгрывать не являющиеся существами заклинания до тех пор, пока вы на самом деле не начнете ход.

* Если игрок покидает партию с участием более двух игроков, все постоянные эффекты, действие которых длится до следующего хода этого игрока, будут действовать до момента, когда ход этого игрока должен был бы начаться. Они не заканчиваются, как только игрок покидает партию, но и не длятся бесконечно.

Нападение на Добычу

{G}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем дерется с целевым существом не под вашим контролем. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

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

Нашествие Гремлинов

{3}{R}

Чары — Аура

Зачаровать артефакт

В начале вашего заключительного шага Нашествие Гремлинов наносит 2 повреждения игроку, контролирующему зачарованный артефакт.

Когда зачарованный артефакт попадает на кладбище, создайте одну фишку существа 2/2 красный Гремлин.

* Когда зачарованный артефакт попадает на кладбище, фишку Гремлина создает игрок, контролирующий Нашествие Гремлинов.

Неудержимый Экспресс

{4}

Артефакт — Машина

4/4

Пробивной удар

Каждый раз, когда Неудержимый Экспресс атакует, положите на него один жетон +1/+1.

Экипаж 1 *(Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 1 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.)*

* Жетоны +1/+1 остаются на Неудержимом Экспрессе, когда он перестает быть существом.

Неукротимое Творчество

{X}{R}{R}{R}

Волшебство

Уничтожьте X целевых артефактов и (или) существ. За каждый перманент, уничтоженный таким образом, контролировавший его игрок показывает карты с верха своей библиотеки до тех пор, пока не покажет карту артефакта или существа, и изгоняет ту карту. Те игроки кладут изгнанные карты на поле битвы, затем тасуют свои библиотеки.

* Если под контролем игрока не было перманентов, уничтоженных таким образом, то игрок не показывает карты из своей библиотеки и не тасует ее.

* Если артефакт или существо было выбрано целью, но не уничтожено (например, оно получило Неразрушимость или стало нелегальной целью), то оно не считается перманентом, уничтоженным таким образом. Артефакт или существо, уничтоженное, но попавшее не на кладбище, а в другую зону (например, командир игрока в формате «Командир»), считается.

* Показывая карты, игрок останавливается, как только покажет карту, являющуюся артефактом или существом (или и тем, и другим). Игрок не может выбрать один тип.

* Если игроку предписывается показывать карты, а в его библиотеке больше не осталось карт артефактов или существ, то игрок показывает всю библиотеку, ничего не изгоняет, а затем тасует ее.

* Все изгнанные карты кладутся на поле битвы одновременно.

Облаченный в Броню Революционер

{4} {B} {B}

Существо — Эфирид Механик

4/4

Когда Облаченный в Броню Революционер выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать артефакт. Если вы это делаете, положите два жетона +1/+1 на Облаченного в Броню Революционера, и каждый оппонент теряет 2 жизни.

* Вы выбираете, жертвовать артефакт или нет, когда способность Облаченного в Броню Революционера разрешается. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете, жертвовать артефакт или нет, и, если вы это делаете, тем, как добавляются жетоны и теряются жизни.

* Вы можете пожертвовать артефакт только один раз, когда разрешается срабатывающая способность Облаченного в Броню Революционера. Вы не можете пожертвовать несколько артефактов, чтобы получить больше жетонов или заставить оппонентов потерять больше жизней.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Облаченного в Броню Революционера заставляет команду оппонентов потерять в общей сложности 4 жизни.

Обледенение

{1} {U}

Чары — Аура

Зачаровать артефакт или существо

Зачарованный перманент не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока.

* Обледенение может выбирать целью и заcharовывать неповернутый артефакт или существо.

Опасное Затруднение

{4} {B}

Мгновенное заклинание

Каждый оппонент жертвует артефакт существо и не являющееся артефактом существо.

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

* Если все существа под контролем оппонента — артефакты, то тот игрок жертвует только одно существо. Таким же образом, если все существа под контролем оппонента не являются артефактами, то игрок опять же жертвует только одно существо. Если у оппонента под контролем нет существ, он ничего не жертвует.

Орел Рассветных Перьев

{4}{W}

Существо — Птица

3/3

Полет

Когда Орел Рассветных Перьев выходит на поле битвы, существа под вашим контролем получают +1/+1 и Бдительность до конца хода.

* То, какие именно существа попадают под действие срабатывающей способности Орла Рассветных Перьев, определяется в момент разрешения способности. Существа, которые попадают под ваш контроль позднее в том же ходу, или перманенты под вашим контролем, которые становятся существами позднее в том же ходу, не получают +1/+1 и Бдительность.

* Срабатывающая способность Орла Рассветных Перьев действует на него самого.

Осадная Модификация

{1}{R}{R}

Чары — Аура

Зачаровать существо или Машину

Пока зачарованный перманент является Машиной, он является существом в дополнение к своим другим типам.

Зачарованное существо получает +3/+0 и имеет Первый удар.

* Если Осадная Модификация открепляется от Машины, которая атакует или блокирует, то та Машина удаляется из боя, если только ее не делает существом какой-то еще эффект (например, ее способность Экипажа).

Оставить за Спinoй

{3}{U}

Мгновенное заклинание

Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца.

Возьмите карту.

* Если целевой перманент становится нелегальной целью, то заклинание Оставить за Спinoй отменяется и не производит ни одного из эффектов. Вы не сможете взять карту.

Откачивательница Золотой Руки

{1}{B}

Существо — Человек Бродяга

2/1

Угроза

Каждый раз, когда Откачивательница Золотой Руки выходит на поле битвы или атакует, вы получаете {E} (*один жетон энергии*).

В начале вашего шага поддержки вы можете заплатить {EE}. Если вы это делаете, то берете карту и теряете 1 жизнь.

* Первая срабатывающая способность срабатывает и тогда, когда Откачивательница Золотой Руки выходит на поле битвы, и каждый раз, когда она атакует. Вы не можете выбрать что-то одно.

Отчаянный Болид

{3}

Артефакт — Машина

4/4

В конце боя, если Отчаянный Болид атаковал или блокировал в этом бою, положите на него один жетон скорости. Затем, если на нем есть два или больше жетонов скорости, пожертвуйте его и возьмите две карты. Экипаж 2 (*Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 2 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.*)

* Если Отчаянный Болид не переживает шаг боевых повреждений, его способность не срабатывает.

* Если второй жетон скорости кладется на Отчаянный Болид каким-то иным образом, помимо разрешения его срабатывающей способности, то вы не сможете сразу пожертвовать его.

* Если на Отчаянном Болиде есть один жетон скорости, и он покидает поле битвы, пока его срабатывающая способность находится в стеке, то он не получит второй жетон скорости, и вы не возьмете карты.

* Если на Отчаянном Болиде каким-то образом появилось два жетона скорости, и он покидает поле битвы, пока его срабатывающая способность находится в стеке, то вы возьмете две карты, несмотря на то, что не сможете пожертвовать его.

Патрульная Шпилей

{2} {W} {U}

Существо — Человек Солдат

3/2

Полет

Когда Патрульная Шпилей выходит на поле битвы, поверните целевое существо под контролем оппонента. То существо не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

* Целью способности Патрульной Шпилей может быть существо, которое уже повернуто. Оно не развернется во время следующего шага разворота контролирующего его игрока.

Пимская Эфирная Провидица

{3} {G}

Существо — Эльф Друид

3/2

Когда Пимская Эфирная Провидица выходит на поле битвы, вы получаете {E} (*жетоны энергии*) в количестве, равном наибольшему значению силы среди существ под вашим контролем.

Заплатите {EEE}: целевое существо блокирует в этом ходу, если может.

* То, сколько именно {E} вы получаете, определяется в момент разрешения первой способности Пимской Эфирной Провидицы. Если наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем по какой-то причине отрицательное, вы не получаете и не теряете {E}.

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

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

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

Побег Отступника

{2}{B}

Мгновенное заклинание

Целевой перманент получает Неразрушимость до конца хода. Создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон. *(Эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают перманент с Неразрушимостью, а если это существо, то его нельзя уничтожить повреждениями.)*

* Эффект Побег Отступника никак не может создать фишку Сервотрона и дать этой же фишке Неразрушимость.

* Если целевой перманент становится нелегальной целью, то Побег Отступника отменяется и не производит ни одного из эффектов. Вы не создадите фишку Сервотрона.

Повстанец Проворных Кузнецов

{3}{R}

Существо — Человек Механик

3/2

Когда Повстанец Проворных Кузнецов выходит на поле битвы, целевой артефакт под вашим контролем получает способность «{T}: этот артефакт наносит 2 повреждения целевому существу или игроку» до тех пор, пока вы контролируете Повстанца Проворных Кузнецов.

* Если Повстанец Проворных Кузнецов покидает поле битвы, то вы его больше не контролируете.

* Если другой игрок получает контроль над Повстанцем Проворных Кузнецов, то у артефакта больше не будет наносящей повреждения способности, даже если позже вы вернете себе контроль над Повстанцем Проворных Кузнецов.

* Если Повстанец Проворных Кузнецов покидает поле битвы, пока его способность находится в стеке, то артефакт не получит наносящую повреждения способность.

* Если Повстанец Проворных Кузнецов или целевой артефакт покидает поле битвы, пока наносящая повреждения способность находится в стеке, то способность разрешается обычным образом.

Повстанец с Передовой

{2}{R}

Существо — Человек Воин

3/3

Повстанец с Передовой атакует в каждом бою, если может.

* Если во время вашего шага объявления атакующих Повстанец с Передовой повернут или находится под действием заклинания или способности, гласящих, что он не может атаковать, то он не атакует. Если для того, чтобы он атаковал, требуется уплатить некую стоимость, вы не обязаны ее оплачивать, поэтому и в этом случае Повстанец с Передовой не обязан атаковать.

Поглотитель Эфирных Ветров

{4}{G}{G}{G}

Существо — Ящер

7/7

Пробивной удар

Каждый раз, когда Поглотитель Эфирных Ветров выходит на поле битвы или атакует, вы получаете {E} (*один жетон энергии*) за каждое существо под вашим контролем.

Заплатите {E}: Поглотитель Эфирных Ветров получает +1/+1 до конца хода.

* Срабатывающая способность срабатывает и тогда, когда Поглотитель Эфирных Ветров выходит на поле битвы, и каждый раз, когда он атакует. Вы не можете выбрать что-то одно.

* Способности, срабатывающие «каждый раз, когда вы получаете один или несколько {E}», такие как у Модуля Производства из «Каладеша», срабатывают при разрешении способности Поглотителя Эфирных Ветров только один раз.

Подручный Купца

{1}

Артефакт Существо — Конструкция

1/2

{3} {U}, {T}, поверните X неповернутых артефактов под вашим контролем: посмотрите X верхних карт вашей библиотеки. Положите одну из них в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в любом порядке.

* Подручный Купца поворачивается, чтобы оплатить стоимость {T}. Он не может быть одним из X неповернутых артефактов, которые вы поворачиваете.

* Если значение X больше или равно количеству карт в вашей библиотеке, вы можете разложить все карты в библиотеке в любом порядке.

* Если значение X равно 0, то вы не смотрите и не перекладываете карты.

Полночная Свита

{2} {B} {B}

Существо — Эфирид Бродяга

3/3

Другие Эфириды под вашим контролем получают +1/+1.

Каждый раз, когда Полночная Свита или другой Эфирид под вашим контролем умирает, вы берете карту и теряете 1 жизнь.

* Срабатывающая способность Полночной Свиты является обязательной. Вы берете карту и теряете 1 жизнь, даже если не хотите.

* Если Полночная Свита и другой Эфирид под вашим контролем умирают одновременно, то способность срабатывает по разу за каждого из них.

* Если существу наносятся повреждения, эти повреждения отмечаются на нем и остаются до шага очистки. Если Полночная Свита покидает поле битвы, а другому существу-Эфириду под вашим контролем были нанесены повреждения, то то существо уничтожается, если повреждения теперь для него смертельны. То же самое относится к Эфиридам, чья выносливость снизилась до 0 таким образом.

Помощь Аджани (*только колода Planeswalker-a*)

{2} {G} {W}

Чары

Когда Помощь Аджани выходит на поле битвы, вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Аджани, Доблестный Защитник, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

Пожертвуйте Помощь Аджани: предотвратите все боевые повреждения, которые должно нанести в этом ходу существо по вашему выбору.

* У последней способности Помощи Аджани нет целей. Вы выбираете источник повреждений в момент разрешения способности.

* Вы можете активировать последнюю способность, даже если ни одно существо не собирается наносить боевые повреждения, и даже если существ нет вовсе. Никакие повреждения предотвращены не будут, но включатся ваши способности Бунта.

Помощь из Покрова

{3}{G}{G}

Чары

Бунт — В начале вашего заключительного шага, если находившийся под вашим контролем перманент покинул поле битвы в этом ходу, покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта перманента, вы можете положить ее на поле битвы. В противном случае вы можете положить ее в низ вашей библиотеки.

* Если показанная карта не является картой перманента, или вы решаете не класть ее на поле битвы, вы можете положить ее в низ вашей библиотеки. Если вы этого не делаете, она остается на верху вашей библиотеки.

* Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker-ов.

* Если у положенного таким образом на поле битвы перманента есть способность, срабатывающая в начале вашего заключительного шага, она не сработает во время идущего заключительного шага.

Предательство Теззерета (*только колода Planeswalker-a*)

{3}{U}{B}

Волшебство

Уничтожьте целевое существо. Вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Теззерет, Владыка Металла, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

* Если целевое существо становится нелегальной целью для Предательства Теззерета, то заклинание отменяется и не производит ни одного из своих эффектов. Вы не сможете найти Теззерета, Владыку Металла.

Прикосновение Теззерета

{1}{U}{B}

Чары — Аура

Зачаровать артефакт

Зачарованный артефакт является существом с базовыми силой и выносливостью 5/5 в дополнение к своим другим типам.

Когда зачарованный артефакт попадает на кладбище, верните ту карту в руку ее владельца.

* Артефакт, ставший существом в результате действия Прикосновения Теззерета, не может атаковать, если не находился под вашим непрерывным контролем с начала вашего хода. Не имеет значения, был он в то время существом или нет.

* Артефакт существо, зачарованное Прикосновением Теззерета, становится 5/5 вместо своих обычных значений силы и выносливости.

* Машина, зачарованная Прикосновением Теззерета, становится существом 5/5. Использование способности Экипажа не меняет ее силу и выносливость.

* Если зачарованный артефакт является Снаряжением, то оно открепляется и не может быть прикреплено ни к чему, пока остается существом.

* Если Прикосновение Теззерета открепляется от артефакта, который атакует или блокирует, то тот артефакт удаляется из боя, если только обычно не является существом, или его не делает существом какой-то еще эффект (например, способность Экипажа).

Пробуждение Жизнетворения

{X} {G}

Мгновенное заклинание

Положите X жетонов +1/+1 на целевой артефакт под вашим контролем. Если это не существо и не Машина, он становится артефактом существом 0/0 Конструкция.

* Вы можете разыграть Пробуждение Жизнетворения, объявив X равным 0. Если артефакт — не существо и не Машина, то он станет существом 0/0 и, если никакие другие эффекты не меняют его выносливость, вскоре отправится на кладбище своего владельца.

* Таким образом вы можете положить жетоны +1/+1 на не являющуюся существом Машину. Они останутся на ней, будут применяться, если Машина станет существом, и никуда не денутся, когда она перестанет быть существом.

* Если артефакт не является существом или Машиной, когда Пробуждение Жизнетворения разрешается, то артефакт становится существом на неопределенный срок.

* Если Снаряжение становится существом, то оно открепляется и не может быть прикреплено к существу.

Разрушительное Вмешательство

{2} {R}

Волшебство

Выберите одно —

- Уничтожьте целевой артефакт.
- Существа без Полета не могут блокировать в этом ходу.

* Вы выбираете, какой режим использовать, когда разыгрываете Разрушительное Вмешательство. Сделанный выбор уже нельзя изменить.

* Эффект второго режима Разрушительного Вмешательства не меняет характеристики перманентов, и то, какие именно существа попадают под действие этого эффекта, определяется в каждый конкретный момент. Существа без Полета, вышедшие на поле битвы позже в этом ходу, не смогут блокировать.

Революционер Молотобойцев

{1} {G} {G}

Существо — Человек Воин

3/3

Пробивной удар

Когда Революционер Молотобойцев выходит на поле битвы или умирает, дайте целевому перманенту или игроку по одному жетону каждого из уже имеющихся на нем видов жетонов.

* Срабатывающая способность срабатывает и тогда, когда Революционер Молотобойцев выходит на поле битвы, и тогда, когда он умирает. Вы не можете выбрать что-то одно.

* Срабатывающая способность Революционера Молотобойцев дает только по одному жетону каждого вида. Она не удваивает количество жетонов каждого вида. Например, если на существе есть два жетона +1/+1 и один жетон заряда, то оно получит один жетон +1/+1 и один жетон заряда.

* «Дать жетон» означает положить жетон на перманент или заставить игрока получить жетон. Эффекты, взаимодействующие с получением игроком жетонов или помещением жетонов на перманент, будут взаимодействовать со срабатывающей способностью Революционера Молотобойцев.

Революция Пии

{2}{R}

Чары

Каждый раз, когда не являющийся фишкой артефакт попадает с поля битвы на ваше кладбище, верните ту карту в вашу руку, если только целевой оппонент не заставит Революцию Пии нанести себе 3 повреждения.

* Если не являющийся фишкой артефакт попадает на ваше кладбище одновременно с Революцией Пии, способность Революции Пии срабатывает.

* Не имеет значения, кто контролировал артефакт, когда он отправился на ваше кладбище. Способность Революции Пии срабатывает, если артефакт принадлежит вам.

* Целевой оппонент выбирает, нанесет ли Революция Пии ему 3 повреждения, когда способность разрешается. Вы не возвращаете карту в вашу руку, если тот игрок решает получить повреждения, или если карта покинет кладбище до того, как разрешится способность.

* Если для способности Революции Пии нет легальных целей (например, потому что у всех ваших оппонентов есть Порчеустойчивость), то способность удаляется из стека, не производя эффектов. Никто не сможет решить получить повреждения, а вы не вернете карту артефакта в вашу руку.

Революция Чандры

{3}{R}

Волшебство

Революция Чандры наносит 4 повреждения целевому существу. Поверните целевую землю. Та земля не разворачивается во время следующего шага разворота контролирующего ее игрока.

* Целью Революции Чандры может быть земля, которая уже повернута. Та земля не развернется во время следующего шага разворота контролирующего ее игрока.

Репрессии Консульства

{3}{W}{W}

Чары

Когда Репрессии Консульства выходят на поле битвы, изгоните все артефакты под контролем ваших оппонентов до тех пор, пока Репрессии Консульства не покинут поле битвы.

* Если Репрессии Консульства покидают поле битвы до того, как разрешается их срабатывающая способность, то артефакты не изгоняются.

* Ауры, прикрепленные к изгоняемым артефактам, отправятся на кладбища своих владельцев. Если на изгоняемых артефактах имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.

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

* Изгнанные карты возвращаются на поле битвы сразу же после того, как Репрессии Консульства покидают поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием. Если Репрессии Консульства изгоняют несколько артефактов, все те карты возвращаются на поле битвы одновременно.

* Если владелец Репрессий Консульства покидает партию в игре с участием более двух игроков, то изгнанные карты возвращаются на поле битвы. Поскольку одноразовый эффект, возвращающий карты, не является использующей стек способностью, он не прекращает существование вместе с находящимися в стеке заклинаниями и способностями покидающего партию игрока.

Ришкар, Пимский Отступник

{2} {G}

Легендарное Существо — Эльф Друид

2/2

Когда Ришкар, Пимский Отступник выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на каждое из не более двух целевых существ.

Каждое существо под вашим контролем, на котором есть жетон, имеет способность «{T}: добавьте {G} в ваше хранилище маны».

* Ришкар может быть целью своей собственной срабатывающей способности.

* Вы не можете дважды выбрать целью одно и то же существо, чтобы оно получило два жетона +1/+1.

* Каждое существо под вашим контролем имеет мана-способность Ришара, пока на том существе есть жетон какого-либо вида. Этот эффект не ограничивается только жетонами +1/+1.

Сборщик Механизмов

{3}

Артефакт Существо — Рабочий-Сборщик

2/3

{7}: создайте фишку, являющуюся копией целевого артефакта. Та фишка получает Ускорение. Изгоните ее в начале следующего заключительного шага.

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

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

* Если скопированный артефакт является копией чего-либо еще (например, если скопированный артефакт — это Изменчивая Сталь), то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано тем артефактом.

* Если скопированный артефакт — это фишка, то созданная Сборщиком Механизмов фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.

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

Сварочный Автомат

{2}

Артефакт Существо — Конструкция

2/1

{3} {R}: Сварочный Автомат наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Сварочного Автомата наносит в общей сложности 2 повреждения команде оппонентов.

«Сердце Кирана»

{2}

Легендарный Артефакт — Машина

4/4

Полет, Бдительность

Экипаж 3 (*Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 3 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.*)

Вы можете удалить один жетон верности с planeswalker-а под вашим контролем вместо оплаты стоимости Экипажа «Сердца Кирана».

* Оплата альтернативной стоимости Экипажа «Сердца Кирана» — это не способность верности. Вы можете делать это, даже если уже активировали способность верности planeswalker-а в этом ходу, и это можно делать в любой момент, когда вы можете активировать способность Экипажа «Сердца Кирана».

Сеть Умиротворения

{1}

Артефакт

{2}, {T}: поверните целевой артефакт или существо.

* Игроки могут ответить на способность Сети Умиротворения, активировав способность целевого перманента (если это позволяют ограничения по времени ее активации). Также игроки могут ответить, активируя способности или разыгрывая заклинания, в стоимость которых входит поворот целевого перманента.

* Когда игрок уже активировал способность с {T} в стоимости, Сеть Умиротворения нельзя использовать, чтобы предотвратить или отменить эту способность.

* Если вы хотите не дать существу атаковать при помощи способности Сети Умиротворения, вы должны использовать ее до объявления атакующих. После объявления атакующих ее уже нельзя использовать, чтобы заставить существо прекратить атаковать. Обратите внимание, что оппонент не может начать объявлять атакующих, не дав вам возможность использовать Сеть Умиротворения.

Смертельный Толчок

{B}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое существо, если его конвертированная мана-стоимость равна 2 или меньше.

Бунт — Вместо этого уничтожьте то существо, если его конвертированная мана-стоимость равна 4 или меньше, и если находившийся под вашим контролем перманент покинул поле битвы в этом ходу.

* Целью Смертельного Толчка может быть любое существо, даже существо с конвертированной мана-стоимостью 5 или больше. Конвертированная мана-стоимость существа проверяется только в момент разрешения Смертельного Толчка.

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

Специалист-Реставратор

{1}{W}

Существо — Гном Механик

2/1

{W}, пожертвуйте Специалиста-Реставратора: верните не более одной целевой карты артефакта и не более одной целевой карты чар из вашего кладбища в вашу руку.

* Если вы хотите, то можете активировать способность Специалиста-Реставратора, не выбирая ни одной цели.

Сплотитель Отступников

{1}{G}{W}

Существо — Человек Воин

3/2

Бунт — Когда Сплотитель Отступников выходит на поле битвы, если находившийся под вашим контролем перманент покинул поле битвы в этом ходу, верните целевую карту перманента с конвертированной мана-стоимостью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы.

* Картами перманентов являются карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker-ов.

* Конвертированная мана-стоимость карты на вашем кладбище определяется исключительно символами маны, напечатанными в ее правом верхнем углу. Конвертированная мана-стоимость — это общее количество маны, указанной в мана-стоимости, независимо от цвета. Например, у карты с мана-стоимостью {1}{U}{U} конвертированная мана-стоимость равна 3.

* Если в правом верхнем углу карты на вашем кладбище нет символов маны (например, потому, что это карта земли), ее конвертированная мана-стоимость равна 0.

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

* Вы можете сделать целью любую находящуюся на вашем кладбище карту перманента с конвертированной мана-стоимостью не более 2, не обязательно ту, которая попала туда с поля битвы в этом ходу.

Сторожевой Фелидар

{3}{W}

Существо — Кошка Зверь

1/4

Когда Сторожевой Фелидар выходит на поле битвы, вы можете изгнать другой целевой перманент под вашим контролем, затем вернуть ту карту на поле битвы под контролем ее владельца.

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

* После того как перманент возвращается на поле битвы, он считается новым объектом, никак не связанным с тем перманентом, который был изгнан. Он не будет иметь никаких дополнительных способностей,

которые могли у него быть до того, как он был изгнан. Все жетоны +1/+1 и прикрепленные Ауры будут удалены, а прикрепленное Снаряжение открепится.

Твердые Убеждения

{1}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо получает +1/+3.

{W}: верните Твердые Убеждения в руку их владельца.

* У игроков нет приоритета для разыгрывания заклинаний и активации способностей в промежутке между распределением и нанесением боевых повреждений. Это означает, что если вы хотите вернуть Твердые Убеждения в руку владельца до того, как будут нанесены боевые повреждения, вы должны сделать это до распределения боевых повреждений (и в этом случае существо не получит +1/+3).

Теззерет Интриган

{2}{U}{B}

Planeswalker — Теззерет

5

+1: создайте одну фишку бесцветного артефакта с именем Эфириевая Батарея и способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны».

−2: целевое существо получает +X/-X до конца хода, где X — количество артефактов под вашим контролем.

−7: вы получаете эмблему со способностью «В начале боя во время вашего хода целевой артефакт под вашим контролем становится артефактом существом с базовыми силой и выносливостью 5/5».

* Значение X для второй способности Теззерета определяется только при ее разрешении. В дальнейшем в том же ходу оно не изменится, даже если поменяется количество артефактов под вашим контролем.

* Эффект срабатывающей способности эмблемы длится бесконечно долго.

* Артефакт, ставший существом в результате действия способности эмблемы, не может атаковать, если не находился под вашим непрерывным контролем с начала вашего хода. Не имеет значения, был он в то время существом или нет.

* Артефакт существо, выбранное целью способности эмблемы, становится 5/5 вместо своих обычных значений силы и выносливости.

* Машина, выбранная целью способности эмблемы, становится существом 5/5. Использование способности Экипажа не меняет ее силу и выносливость.

* Если Снаряжение становится существом, то оно открепляется и не может быть прикреплено к существу.

Теззерет, Владыка Металла (*только колода Planeswalker-a*)

{4}{U}{B}

Planeswalker — Теззерет

5

+1: показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете карту артефакта.

Положите ту карту в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

−3: целевой оппонент теряет количество жизней, равное количеству артефактов под вашим контролем.

−8: получите контроль над всеми артефактами и существами под контролем целевого оппонента.

* Если во время разрешения первой способности Теззерета у вас в библиотеке нет ни одной карты артефакта, то вы показываете всю библиотеку, а затем раскладываете карты в ней в случайном порядке.

* Эффект третьей способности Теззерета длится бесконечно долго.

Топитель-Мародер

{4} {U}

Существо — Краб

4/4

Каждый раз, когда Топитель-Мародер атакует, верните артефакт под вашим контролем в руку его владельца.

* Если под вашим контролем нет артефактов, то вы не возвращаете ничего в вашу руку. За это не полагается никакого штрафа.

Тральщик-Мусорщик

{3}

Артефакт Существо — Конструкция

3/2

Каждый раз, когда Тральщик-Мусорщик или другой артефакт под вашим контролем попадает с поля битвы на кладбище, верните в вашу руку находящуюся на вашем кладбище целевую карту артефакта с меньшей конвертированной мана-стоимостью.

* Если Тральщик-Мусорщик и другой артефакт под вашим контролем кладутся на кладбище одновременно, то способность Тральщика-Мусорщика срабатывает по одному разу за каждого из них.

* Конвертированная мана-стоимость целевой карты артефакта должна быть меньше, чем у попавшего на кладбище артефакта, вызвавшего срабатывание способности Тральщика-Мусорщика. Для определения того, какую карту вы можете вернуть, используйте конвертированную мана-стоимость артефакта в последний момент его пребывания на поле битвы.

* На поле битвы и на кладбище {X} в мана-стоимости объекта равен 0.

* Если артефакт — копия другого артефакта с большей конвертированной мана-стоимостью (например, Изменчивая Сталь копирует артефакт с конвертированной мана-стоимостью 4), то способность Тральщика-Мусорщика сможет выбрать целью ту карту артефакта на вашем кладбище, когда тот артефакт туда попадет.

Уловка Иллюзиониста

{3} {U}

Мгновенное заклинание

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

Возьмите карту.

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

* Каждая карта, которая возвращается на поле битвы, считается новым объектом, никак не связанным с тем существом, которое было изгнано. Оно не будет находиться в бою и не будет иметь никаких дополнительных способностей, которые могли у него быть до того, как оно было изгнано. Все жетоны +1/+1 и прикрепленные Ауры будут удалены, а прикрепленное Снаряжение открепится.

* Если вы выбираете два целевых существа, и одно из них к моменту разрешения Уловки Иллюзиониста становится нелегальным, то вы изгоняете второе, возвращаете его и берете карту.

* Если оба целевых существа к моменту разрешения Уловки Иллюзиониста становятся нелегальными целями, то заклинание отменяется. Вы не сможете взять карту.

* Вы можете разыграть Уловку Иллюзиониста, не выбирая целей, чтобы просто взять карту.

Умелое Возвращение

{1}{B}

Волшебство

Верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку. Если под вашим контролем есть артефакт, возьмите карту.

* Вы не можете разыграть Умелое Возвращение, не выбирая целевую карту существа на вашем кладбище.

* Есть ли под вашим контролем артефакт или нет, проверяется в момент разрешения Умелого Возвращения.

Умелый Отпор

{3}{W}

Мгновенное заклинание

Умелый Отпор наносит 3 повреждения, разделенные по вашему выбору между одним, двумя или тремя целевыми атакующими или блокирующими существами.

* Вы выбираете, сколько целей будет у Умелого Отпора и как будут распределены повреждения, в момент, когда вы разыгрываете заклинание. Каждая цель должна получить хотя бы 1 повреждение.

* Если некоторые, но не все цели становятся нелегальными, выбранное распределение повреждений сохраняется, но нелегальные цели не получают повреждения. Если нелегальными становятся все цели, Умелый Отпор отменяется.

Упрямый Собиратель

{2}{B}

Существо — Эфирид Механик

2/2

Пожертвуйте артефакт или существо: положите один жетон +1/+1 на Упрямого Собирателя. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.

* Вы можете пожертвовать самого Упрямого Собирателя для активации его способности. Он не получит жетон, но у вас начнут работать способности Бунта.

* Если вы пожертвуете артефакт существо для активации способности Упрямого Собирателя, вы положите на него один жетон +1/+1, а не два.

Усиленная Ярость

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Целевое существо получает +4/+0 и Пробивной удар до конца хода.
- Два целевых существа получают по +2/+0 и Пробивной удар до конца хода.

* Если вы выбираете второй режим Усиленной Ярости, и одна из целей становится нелегальной, то оставшаяся цель получает +2/+0 и Пробивной удар. Она не получит +4/+0.

Ходячая Баллиста

{X} {X}

Артефакт Существо — Конструкция

0/0

Ходячая Баллиста выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на ней.

{4}: положите один жетон +1/+1 на Ходячую Баллисту.

Удалите один жетон +1/+1 с Ходячей Баллисты: она наносит 1 повреждение целевому существу или игроку.

* Значения X в мана-стоимости Ходячей Баллисты должны совпадать. Например, если X равен 2, вы должны заплатить за разыгрывание Ходячей Баллисты {4}, и она выйдет на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на ней.

* Если Ходячей Баллисте были нанесены повреждения, или ее выносливость была снижена за счет действия какого-либо эффекта, то это ограничивает число жетонов +1/+1, которые вы можете удалить с нее в одном ходу. Например, если на ней три жетона +1/+1, но в этом ходу ей нанесли 1 повреждение, то после второй активации способности Ходячая Баллиста немедленно будет уничтожена, и вы не успеете активировать способность в третий раз.

Хранитель Сокровищ

{4}

Артефакт Существо — Конструкция

3/3

Когда Хранитель Сокровищ умирает, показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете не являющуюся землей карту с конвертированной мана-стоимостью не более 3. Вы можете разыграть ту карту без уплаты ее мана-стоимости. Положите все показанные карты, не разыгранные таким образом, в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Если вы не разыгрываете не являющуюся землей карту с конвертированной мана-стоимостью не более 3, то она вместе с остальными картами кладется в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», то не можете оплачивать ее альтернативные стоимости, например, стоимость Явления. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Трогательного Воссоединения), то вы должны их оплатить, чтобы разыграть ее.

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

Чертеж Сервотрона

{2}

Артефакт

Когда Чертеж Сервотрона выходит на поле битвы или попадает с поля битвы на кладбище, создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон.

* Способность Чертежа Сервотрона не позволяет вам пожертвовать его, когда угодно. Вы должны найти другой способ отправить Чертеж Сервотрона на кладбище.

Чудовищная Резня

{3} {G} {G}

Волшебство

Чудовищная Резня наносит X повреждений, разделенных по вашему выбору между любым количеством целевых существ, где X — наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем в момент разыгрывания вами Чудовищной Резни.

* Вы делите повреждения между целевыми существами, когда разыгрываете Чудовищную Резню. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение.

* Значение X определяется в тот момент, когда вы делите повреждения. Оно уже не будет меняться, даже если изменится наибольшее значение силы среди существ под вашим контролем.

* Если некоторые, но не все цели становятся нелегальными, выбранное распределение повреждений сохраняется, но нелегальные цели не получают повреждения. Если нелегальными становятся все цели, то Чудовищная Резня отменяется.

* Повреждения наносит Чудовищная Резня, а не существо с наибольшим значением силы среди существ под вашим контролем.

Шершень из Литейной

{3}{B}

Существо — Насекомое

2/3

Полет

Когда Шершень из Литейной выходит на поле битвы, если вы контролируете существо с жетоном +1/+1 на нем, то существа под контролем ваших оппонентов получают -1/-1 до конца хода.

* То, какие именно существа попадают под действие срабатывающей способности Шершня из Литейной, определяется в момент разрешения способности. Существа, которые попадают под контроль оппонентов позднее в том же ходу, или перманенты под контролем оппонентов, которые становятся существами позднее в том же ходу, не получают -1/-1. Эффект продолжает действовать до конца хода, даже если вы больше не контролируете существо с жетоном +1/+1.

* Если вы не контролируете существо с жетоном +1/+1, когда Шершень из Литейной выходит на поле битвы, то его способность не срабатывает, даже если вы сразу же кладете жетон +1/+1 на существо. Если под вашим контролем нет существ с жетоном +1/+1, когда способность разрешается, что ничего не происходит.

* Если какой-либо эффект заставляет Шершня из Литейной выйти на поле битвы с жетоном +1/+1 на нем, то это удовлетворяет условие срабатывания его собственной срабатывающей способности.

Шпионка Проворных Кузнецов

{3}{U}

Существо — Человек Механик

2/3

Когда Шпионка Проворных Кузнецов выходит на поле битвы, целевой артефакт под вашим контролем получает способность «{T}: возьмите карту» до тех пор, пока вы контролируете Шпионку Проворных Кузнецов.

* Если Шпионка Проворных Кузнецов покидает поле битвы, то вы ее больше не контролируете.

* Если другой игрок получает контроль над Шпионкой Проворных Кузнецов, то у артефакта больше не будет способности, позволяющей взять карту, даже если позже вы вернете себе контроль над Шпионкой Проворных Кузнецов.

* Если Шпионка Проворных Кузнецов покидает поле битвы, пока ее способность находится в стеке, то артефакт не получит позволяющую взять карту способность.

* Если Шпионка Проворных Кузнецов или артефакт покидает поле битвы, пока позволяющая взять карту способность находится в стеке, то способность разрешается обычным образом.

Эмбраальский Крушитель Машин

{2}{R}

Существо — Человек Воин

2/3

{T}, пожертвуйте артефакт: Эмбраальский Крушитель Машин наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Эмбраальского Крушителя Машин наносит в общей сложности 4 повреждения команде оппонентов.

Эсрам, Старший Градостроитель

{1}{W}

Легендарное Существо — Гном Советник

2/2

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание Ауры, Снаряжения или Машины, возьмите карту.

* Срабатывающая способность Эсрама разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Эфирный Рудокоп

{1}{W}

Существо — Гном Разведчик

3/1

Каждый раз, когда Эфирный Рудокоп атакует, вы получаете {EE} (два жетона энергии).

Заплатите {EE}: изгоните Эфирного Рудокopa, затем верните его на поле битвы под контролем его владельца.

* После того как Эфирный Рудокop возвращается на поле битвы, он считается новым объектом, никак не связанным с тем существом, которое было изгнано. Он не будет находиться в бою и не будет иметь никаких дополнительных способностей, которые могли у него быть до того, как он был изгнан. Все жетоны +1/+1 и прикрепленные Ауры будут удалены, а прикрепленное Снаряжение открепится.

Эфиросферный Сборщик

{3}

Артефакт — Машина

3/5

Полет

Когда Эфиросферный Сборщик выходит на поле битвы, вы получаете {EE} (два жетона энергии).

Заплатите {E}: Эфиросферный Сборщик получает Цепь жизни до конца хода.

Экипаж 1 (Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 1 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.)

* Несколько способностей Цепи жизни у одного и того же перманента объединяются.

Эффективная Сборка

{3}{U}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание артефакта, создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом.

* Срабатывающая способность Эффективной Сборки разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Эта способность разрешится, даже если то заклинание будет отменено.

Яхенни, Бессмертный Партизан

{2}{B}

Легендарное Существо — Эфирид Вампир

2/2

Ускорение

Каждый раз, когда существо под контролем оппонента умирает, положите один жетон +1/+1 на Яхенни, Бессмертного Партизана.

Пожертвуйте другое существо: Яхенни получает Неразрушимость до конца хода.

* Если Яхенни и существо под контролем оппонента умирают одновременно (например, потому что они дрались или вместе участвовали в бою), то Яхенни уже не будет на поле битвы, когда его срабатывающая способность разрешится. Его нельзя спасти жетоном +1/+1, который должен был на нем появиться.

Magic: The Gathering, Magic, Эфирный Бунт, Битва за Зендикар, Клятва Стражей, Тени над Иннистрадом, Луна Кошмаров и Каладеш являются товарными знаками Wizards of the Coast LLC в США и других странах.
©2017 Wizards.