

Заметки к выпуску «Каладеш»

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

Дата внесения последних изменений: 9 августа 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 «Каладеш» содержит 264 карты (101 обычную, 80 необычных, 53 редкие, 15 раритетных и 15 базовых земель), которые можно найти в бустерах, и еще 10 карт, доступных только в колодах Planeswalker-ов этого выпуска. В некоторых бустерах выпуска «Каладеш» встречаются карты-шедевры (подробности ниже).

Пререлизные турниры: 24–25 сентября 2016 г.

Релизные выходные: 30 сентября — 2 октября 2016 г.

Турниры Game Day: 22–23 октября 2016 г.

Выпуск «Каладеш» разрешается использовать в санкционированных играх с собранной колодой начиная со дня его официального релиза: 30 сентября 2016 г. С этого момента в Стандартном формате будет разрешено играть картами следующих выпусков: «Битва за Зендикар», «Клятва Стражей», «Тени над Иннистрадом», «Луна Кошмаров» и «Каладеш».

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.

Шедевры: Изобретения Каладеша

Серия «Шедевры», начавшаяся *Зендикарскими экспедициями*, продолжается *Изобретениями Каладеша*.

Светлейшие умы Каладеша собрались на Ярмарке Изобретателей, чтобы блеснуть своими работами. *Изобретения Каладеша* поразят любого зрителя — это могущественные артефакты из истории **Magic**, перепечатанные в уникальной филигранной рамке.

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

* Если карты *Изобретений Каладеша* получены из бустеров выпуска *«Каладеш»* 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»*, 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 попалась такая карта, считайте, что вам крупно повезло!

Новая механика: Энергия

В мире Каладеш магия работает несколько иначе, чем в других местах. Здесь ее питает источник энергии, который называют эфиром. Сама по себе карта может дать вам один или несколько жетонов энергии, которые вы позже можете потратить на ее способности. Если же у вас будет несколько таких карт, то вы не только накопите энергию, но и получите множество вариантов ее использования, так что сможете потратить жетоны так, как вам нужно.

Здоровый Носорог

{2}{G}

Существо — Носорог

2/3

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

Каждый раз, когда Здоровый Носорог атакует, вы можете заплатить {EE}. Если вы это делаете, положите на него один жетон +1/+1.

* {E} — это символ энергии. Он обозначает один жетон энергии.

* Жетоны энергии — это разновидность жетонов, которые могут быть у игрока. Они не связаны с конкретными перманентами. (Другие жетоны, которые может иметь игрок, — это жетоны яда и опыта.)

* Внимательно следите, сколько жетонов энергии есть у каждого из игроков. Их количество можно записывать на бумаге, использовать кубик или любой другой очевидный метод, на который согласятся все игроки.

* Если какой-либо эффект гласит, что вы получаете один или несколько {E}, вы получаете такое количество жетонов энергии. Чтобы заплатить один или несколько {E}, вы теряете это количество жетонов энергии. Нельзя уплатить больше жетонов энергии, чем у вас есть. Любой эффект, взаимодействующий с жетонами, которые получает, имеет или теряет игрок, может взаимодействовать с жетонами энергии.

* Жетоны энергии — это не мана. Они не исчезают, когда заканчиваются шаги, фазы и ходы, а эффекты, добавляющие в хранилище маны ману «любого типа», не могут дать вам жетоны энергии.

* Некоторые срабатывающие способности гласят, что вы «можете заплатить» определенное количество {E}. Вы не можете заплатить это количество несколько раз, чтобы увеличить эффект. Вы просто выбираете,

платить или нет указанное количество {Е}, в момент разрешения способности, и когда вы сделали выбор, ни один игрок уже не может остановить ее эффект.

* Если срабатывающая способность с одной или несколькими целями гласит, что вы «можете заплатить» определенное количество {Е}, и все ставшие ее целями перманенты к моменту разрешения становятся нелегальными целями, то способность отменяется. Вы не сможете заплатить {Е}, даже если захотите.

Новая механика: Машины и Экипаж

Гениальные изобретатели Каладеша предоставляют в ваше распоряжение грозные боевые артефакты — вам всего лишь надо найти несколько существ, чтобы раскошегарить их и повести в бой.

Арадарский Экспресс

{5}

Артефакт — Машина

8/6

Угроза

Экипаж 4 (Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 4 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.)

Официальные правила для Машин звучат так:

301.7. У некоторых артефактов есть подтип «Машина». У Машин есть способность «Экипаж», позволяющая им становиться артефактами существами. См. правило 702.121, «Экипаж».

301.7a На каждой Машине напечатаны сила и выносливость, но она обладает этими характеристиками, только если одновременно является существом. См. правило 208.3.

301.7b Если Машина становится существом, она немедленно начинает обладать напечатанной силой и выносливостью. Другие эффекты, в том числе эффекты, сделавшие ее существом, могут менять эти значения или устанавливать новые значения.

Официальные правила для способности с ключевым словом «Экипаж» звучат так:

702.121. Экипаж

702.121a Экипаж — это активируемая способность карт Машин. «Экипаж N» означает «Поверните любое количество неповернутых существ под вашим контролем с суммарной силой N или более: этот перманент становится артефактом существом до конца хода».

702.121b Существо «входит в Экипаж Машины», когда оно поворачивается, чтобы оплатить стоимость активации способности Экипажа у Машины.

702.121c Если какой-либо эффект гласит, что существо «не может входить в Экипаж Машин», то существо нельзя повернуть, чтобы оплатить стоимость активации способности Экипажа у Машины.

* На каждой Машине напечатаны сила и выносливость, но Машина — не существо. Если она становится существом (вероятнее всего, в результате действия способности Экипажа, хотя в выпуске «Каладеш» есть и другие эффекты, позволяющие ей стать существом), то у нее будут эти значения силы и выносливости.

* Если какой-либо эффект делает Машину артефактом существом с определенной силой и выносливостью, то этот эффект заменяет напечатанные значения силы и выносливости Машины.

* Для оплаты стоимости Экипажа можно повернуть любое неповернутое существо под вашим контролем, в том числе и такое, которое только что оказалось под вашим контролем.

* Для активации способности Экипажа можно повернуть больше существ, чем необходимо.

* Как только игрок объявляет, что активирует способность Экипажа, никто из игроков уже не может предпринимать никаких действий, пока стоимость способности не будет оплачена. В частности, игроки не могут попытаться остановить способность, меня силу существа или удаляя или поворачивая существо.

* Существа, входящие в Экипаж Машины, не прикрепляются к ней и никак с ней не связаны. Действующие на Машину эффекты, например, уничтожающие ее или кладущие на нее жетон +1/+1, никак не действуют на вошедших в ее Экипаж существ.

* Как только Машина становится существом, она ведет себя как любой другой артефакт существо. Она не может атаковать, если не находилась под вашим непрерывным контролем с начала хода, может блокировать, если развернута, ее можно повернуть для оплаты стоимости способности Экипажа Машины и так далее.

* Машина — это тип артефакта, а не тип существа. У Машины с Экипажем нет типа существа.

* Вы можете активировать способность Экипажа у Машины, даже если она уже является артефактом существом. Это не произведет никакого эффекта на Машину. Ее сила и выносливость не поменяется.

* Чтобы Машина могла атаковать, она должна быть существом в момент начала шага объявления атакующих, так что если вы хотите использовать ее в атаке, то самое позднее, когда вы должны активировать способность Экипажа, это во время шага начала боя. Чтобы Машина могла блокировать, она должна быть существом в момент начала шага объявления блокирующих, так что если вы хотите блокировать, то самое позднее, когда вы должны активировать способность Экипажа, это во время шага объявления атакующих. В любом случае, игроки смогут предпринять какие-то действия после разрешения способности Экипажа, но до того, как Машина объявляется атакующим или блокирующим существом.

* Когда Машина становится существом, это не считается выходом существа на поле битвы. Перманент уже был на поле битвы, он просто сменил свой тип. Способности, срабатывающие каждый раз, когда существо выходит на поле битвы, не работают.

* Если перманент становится копией Машины, копия не будет существом, даже если копируемая Машина является артефактом существом.

Новый термин в правилах: Создать

«Создать» — это новый термин для старой концепции: когда игрок кладет фишку на поле битвы.

Мастер Диковинок

{2}{W}

Существо — Гном Механик

3/2

Сервотроны и Топтеры под вашим контролем получают +1/+1.

{3}{W}: создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон.

* Чтобы создать фишку, положите ее на поле битвы под вашим контролем.

* Новый термин не приводит ни к каким изменениям в том, как работают фишки. Не изменяются никакие правила ни для фишек, ни для процесса появления их на поле битвы, в них просто меняется слово. Текст на старых создающих фишки картах будет обновлен.

Новая способность с ключевым словом: Производство

Каладеш — это мир изобретателей. Дайте им нужные детали, и они мигом изготовят вам подходящий к ситуации инструмент. Способности Производства дают вам такую же гибкость в действиях.

Оружейник-Энтузиаст

{2}{B}

Существо — Эфирид Механик

0/1

Производство 2 (*Когда это существо выходит на поле битвы, положите на него два жетона +1/+1 или создайте две фишки артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон.*)

Официальные правила для Производства звучат так:

702.122. Производство

702.122a Производство — это срабатывающая способность. «Производство N» означает «Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете положить на него N жетонов +1/+1. Если вы этого не делаете, создайте N фишек артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон».

702.122b Если у перманента есть несколько способностей Производства, каждая из них срабатывает отдельно.

* Вы выбираете, положить на существо жетоны +1/+1 или создать фишки Сервотронов, когда способность Производства разрешается. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете, и тем моментом, когда добавляются жетоны или создаются фишки.

* Производство не заставляет существо с этой способностью выйти на поле битвы уже с жетонами +1/+1. Например, Оружейник-Энтузиаст выйдет на поле битвы как существо 0/1, а затем его способность Производства отправится в стек. Пока она будет ждать разрешения, игроки смогут выполнить какие-либо действия, например, разыграть мгновенные заклинания.

* Если вы по какой-то причине не можете положить на существо жетоны +1/+1 (например, существа уже нет на поле битвы), то вы просто создаете фишки Сервотронов.

Цикл: Мехагиганты

Мехагиганты — это пять невероятных конструкций, собранных инженерами Каладеша. Каждый из них — это артефакт существо, для разыгрывания которого нужна цветная мана, и с мощной способностью, срабатывающей при его выходе на поле битвы.

Мехагигант Заразы

{4}{B}{B}

Артефакт Существо — Конструкция

5/4

Угроза

Когда Мехагигант Заразы выходит на поле битвы, вы можете уничтожить другое целевое существо. Если существо уничтожено таким образом, вы получаете количество жизней, равное его выносливости.

* Каждый Мехагигант — это артефакт существо, для разыгрывания которого нужна цветная мана. Мехагиганты не бесцветные; каждый из них того же цвета, что мана в его мана-стоимости.

Цикл: «быстрые земли» Каладеша

В выпуске «Каладеш» есть цикл из пяти земель, которые производят ману одного из двух цветов и выходят на поле битвы повернутыми, если под вашим контролем больше двух других земель.

Закрытый Дворик

Земля

Закрытый Дворик выходит на поле битвы повернутым, если под вашим контролем есть не менее трех других земель.

{T}: добавьте {W} или {B} в ваше хранилище маны.

* Если такая земля — ваша первая, вторая или третья земля, то она выходит на поле битвы развернутой. Если под вашим контролем есть не менее трех других земель, то эта земля выходит на поле битвы повернутой.

* Если такая земля выходит на поле битвы одновременно с другими землями (например, в результате действия Местоиизменения или Искривленного Мира), то те земли не учитываются при подсчете других земель под вашим контролем.

Новое оформление: карты главных моментов

В фабуле выпуска «*Каладеш*» есть много увлекательных моментов, но пять основных из них — так называемые «главные моменты» — показаны на картах. Вы можете подробно прочитать об этих событиях в рассказах из официальной сюжетной линии **Magic** на сайте **mtgstory.com**.

Главный момент 1: Ярмарка Изобретателей

Главный момент 2: В Плену у Консульства

Главный момент 3: Обездвиживающая Ловушка

Главный момент 4: Судьбоносная Схватка

Главный момент 5: Заговор с Конфискацией

На фоне текстового поля карт с главными моментами сюжета выпуска «*Каладеш*» 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.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Акробатический Маневр

{2}{W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевое существо под вашим контролем, затем верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца.

Возьмите карту.

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

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

Ангел Облачной Дымки

{4}{W}{W}

Существо — Ангел

4/4

Полет

Когда Ангел Облачной Дымки выходит на поле битвы, вы можете изгнать другое целевое существо под вашим контролем, затем вернуть ту карту на поле битвы под контролем ее владельца.

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

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

* Срабатывающая способность Ангела Облачной Дымки может сделать целью другого Ангела Облачной Дымки. Если так происходит, два Ангела могут входить в изгнание и выходить из него сколько угодно раз, пока вы не выберете другое целевое существо или решите не использовать срабатывающую способность.

Безрассудный Кудесник Огня

{1}{R}

Существо — Человек Механик

1/3

Каждый раз, когда артефакт выходит на поле битвы под вашим контролем, Безрассудный Кудесник Огня наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Безрассудного Кудесника Огня наносит в общей сложности 2 повреждения команде оппонентов.

Блезненное Любопытство

{1}{B}{B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Блезненного Любопытства пожертвуйте артефакт или существо.

Возьмите количество карт, равное конвертированной мана-стоимости пожертвованного перманента.

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

* Чтобы определить, сколько карт вы возьмете, используйте конвертированную мана-стоимость перманента непосредственно перед пожертвованием.

* Если какой-либо эффект копирует Блезненное Любопытство, то контролирующий копию игрок берет столько же карт, сколько определено для оригинала. Игрок, контролирующий копию, не должен и не сможет пожертвовать перманент.

Боматский Посыльный

{1}

Артефакт Существо — Конструкция

1/1

Ускорение

Каждый раз, когда Боматский Посыльный атакует, изгоните верхнюю карту вашей библиотеки рубашкой вверх. *(Вы не можете ее смотреть.)*

{oR}, сбросьте вашу руку, пожертвуйте Боматского Посыльного: положите все изгнанные Боматским Посыльным карты в руки их владельцев.

* У каждого Боматского Посыльного под вашим контролем есть свой запас карт. Последняя способность Боматского Посыльного кладет вам в руку только эти карты, а не все карты от всех Боматских Посыльных.

* Если Боматский Посыльный покидает поле битвы до того, как вы активируете его последнюю способность, то все изгнанные его срабатывающей способностью карты остаются в изгнании рубашкой вверх до конца партии. Если вы каким-то образом вернете ту же карту Боматского Посыльного на поле битвы, то это будет уже новый объект, никак не связанный с теми картами рубашкой вверх.

* Вы можете оплатить стоимость, гласящую «сбросьте вашу руку», даже если в руке у вас ноль карт.

В Плену у Консульства

{3}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо не под вашим контролем

Зачарованное существо не может атаковать.

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание, если у него только одна цель, измените ту цель на зачарованное существо, если это возможно.

* Когда вы прикрепляете В Плену у Консульства к существу оппонента, вы сохраняете контроль над этой Аурой. Ее последняя способность срабатывает каждый раз, когда ваш оппонент разыгрывает заклинание с единственной целью, а не когда такое заклинание разыгрывает оппонент игрока, контролирующего существо.

* Когда игрок разыгрывает заклинание Ауры, эта Аура делает целью существо, которое будет зачаровывать, и может вызвать срабатывание последней способности В Плену у Консульства.

* Если у заклинания несколько целей, то даже если в качестве всех целей выбран один объект, заклинание не будет считаться заклинанием с единственной целью.

* Если заклинание не может сделать целью зачарованное существо, то его цель не меняется.

* Если на поле битвы есть несколько перманентов В Плену у Консульства, то срабатывающая способность каждого из них поменяет цель, если это возможно. Итоговую цель заклинания определит последняя разрешившаяся способность. Если у одного игрока под контролем есть несколько перманентов В Плену у Консульства, то этот игрок определяет порядок разрешения способностей. Если Ауры под контролем у разных игроков, то последней разрешается срабатывающая способность первого игрока в порядке передачи хода (начиная с того игрока, чей ход идет в данный момент).

Варан Сварного Шва

{3}

Артефакт Существо — Ящер

3/2

{R}: Варан Сварного Шва получает Угрозу до конца хода.

* Когда существо уже блокирует Варана Сварного Шва, получение Угрозы не приведет к тому, что Варан Сварного Шва станет незаблокированным.

* Несколько способностей Угрозы у одного и того же существа объединяются.

Вдохновенный Натиск

{2}{W}{W}

Мгновенное заклинание

Существа под вашим контролем получают +2/+1 до конца хода.

* То, какие именно существа попадают под действие Вдохновенного Натиска, определяется в момент разрешения заклинания. Существа, которые попадают под ваш контроль позднее в том же ходу, или не являющиеся существами перманенты, которые становятся существами позднее в том же ходу, не получают +2/+1.

Верная Спутница

{1}{W}

Существо — Гиена

3/2

Бдительность

Верная Спутница не может атаковать в одиночку.

* Верная Спутница может быть объявлена атакующей, только если другое существо объявляется атакующим одновременно с ней. Когда она уже атакует, удаление второго существа не приведет к тому, что Верная Спутница перестанет атаковать.

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

* Несмотря на то что Верная Спутница не может атаковать в одиночку, другие существа, назначенные атакующими вместе с ней, не обязаны атаковать того же игрока или planeswalker-a. Например, Верная Спутница может атаковать оппонента, а другое существо — planeswalker-a под контролем того оппонента.

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

* В игре в формате «Двухголовый гигант» Верная Спутница может атаковать вместе с существом под контролем вашего напарника, даже если из существ под вашим контролем больше никто не атакует.

Вечные Часы

{2}

Артефакт

{T}: положите две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.

{2}, изгоните Вечные Часы: втасуйте любое количество целевых карт из вашего кладбища в вашу библиотеку.

* Вы можете активировать вторую способность Вечных Часов, не выбирая целей, просто чтобы перетасовать библиотеку. Если же вы выбрали цели, и они все стали нелегальными, то способность отменяется, и вы не сможете перетасовать вашу библиотеку.

Водитель-Ветеран

{R}{W}

Существо — Гном Пилот

3/1

Когда Водитель-Ветеран выходит на поле битвы, предскажите 2.

Каждый раз, когда Водитель-Ветеран входит в Экипаж Машины, та Машина получает +1/+1 до конца хода.

* Последняя способность Водителя-Ветерана срабатывает, когда он поворачивается для активации способности Экипажа. Даже если Водитель-Ветеран покидает поле битвы до того, как разрешается его срабатывающая способность, та Машина все равно получает +1/+1 до конца хода.

* Последняя способность Водителя-Ветерана разрешается до того, как разрешается способность Экипажа, для активации которой он повернулся. Бонус +1/+1 будет уже действовать, когда Машина станет артефактом существом.

Выборочная Проверка

{U}

Мгновенное заклинание

Верните целевое повернутое существо в руку его владельца. Предскажите 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

* Если целевое существо становится развернутым или иным образом становится нелегальной целью до разрешения Выборочной Проверки, то заклинание отменяется. Это существо останется на поле битвы, а вы не предскажете 1.

Выстрел Небесного Китобоя

{2}{W}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое существо с силой 3 или больше. Предскажите 1.

* Если сила целевого существа становится равна 2 или меньше до того, как Выстрел Небесного Китобоя разрешается, то заклинание отменяется. Существо останется на поле битвы, а вы не предскажете 1.

Гирапурский Планетарий

{4}

Артефакт

Каждый игрок может разыграть одну дополнительную землю в каждом из своих ходов.

В начале шага поддержки каждого игрока, если у того игрока нет карт в руке, тот игрок берет три карты.

* Первая способность Гирапурского Планетария позволяет игроку разыграть одну дополнительную землю во время своей главной фазы. При этом вы должны соблюдать обычные ограничения на время разыгрывания земель.

* Первая способность Гирапурского Планетария носит кумулятивный характер, если Гирапурских Планетариев на поле битвы несколько.

* Ни один из игроков не сможет ничего сделать в ходу, прежде чем проверятся условия срабатывания второй способности Гирапурского Планетария. Если у игрока, чей ход идет в данный момент, есть хоть какое-то количество карт в руке, то способность не сработает.

* Если у игрока есть карты в руке в момент разрешения второй способности Гирапурского Планетария, то способность не производит эффекта. Так, второй Гирапурский Планетарий не позволит игроку взять еще три карты, если только игрок не найдет способ опустошить руку после разрешения срабатывающей способности первого Планетария.

* Шаг взятия карты идет после шага поддержки, так что взятие карты как действие, вызванное структурой хода, не влияет на срабатывание второй способности Гирапурского Планетария.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» вторая способность Гирапурского Планетария срабатывает для каждого игрока в команде отдельно. Если у одного игрока есть карты в руке, способность все равно может сработать для второго.

Гирапурский Проводник

{2} {G}

Существо — Эльф Разведчик

3/2

{2} {G}: целевое существо под вашим контролем не может быть заблокировано существами с силой 2 или меньше в этом ходу.

* Как только атакующее существо заблокировано, активация способности Гирапурского Проводника уже не сделает его незаблокированным. Когда существо с силой 3 или больше уже блокирует существо, находящееся под действием способности Гирапурского Проводника, изменение значения силы блокирующего существа не приводит к тому, что атакующее существо становится незаблокированным.

Главарь Контрабандистов

{U} {B}

Существо — Эфирид Бродяга

1/4

Цепь жизни

Каждый раз, когда артефакт выходит на поле битвы под вашим контролем, предскажите 1.

* Если несколько артефактов выходит на поле битвы одновременно, то вы предсказываете 1 такое же количество раз. Но вы не сможете посмотреть сразу несколько карт из вашей библиотеки.

Гонти, Владыка Роскоши

{2} {B} {B}

Легендарное Существо — Эфирид Бродяга

2/3

Смертельное касание

Когда Гонти, Владыка Роскоши выходит на поле битвы, посмотрите четыре верхние карты библиотеки целевого оппонента, изгоните одну из них рубашкой вверх, затем положите остальные карты в низ той библиотеки в случайном порядке. Пока та карта остается в изгнании, вы можете смотреть ее, можете разыграть ее, если это не карта земли, и можете тратить на ее разыгрывание ману, как будто это мана любого типа.

* Вы можете смотреть и разыгрывать ту карту заклинания (и тратить на ее разыгрывание ману, как будто это мана любого типа), даже если Гонти покинет поле битвы. Если другой игрок получит контроль над Гонти, тот игрок не сможет смотреть и разыгрывать ту карту заклинания, а вы сможете.

* Эффект второй способности не позволяет вам разыграть карту земли.

* Разыгрывая изгнанную карту, вы оплачиваете ее стоимости. Вы можете оплатить альтернативные стоимости, например, стоимость Явления, вместо мана-стоимости карты.

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

* Когда вы разыгрываете карту, она покидает изгнание. Вы не можете разыграть ее несколько раз.

* Если вы покидаете партию, то карта навсегда остается в изгнании рубашкой вверх. Никто из игроков не сможет ее посмотреть.

Дакхарский Павлин

{4}

Артефакт Существо — Птица

2/4

{U}: Дакхарский Павлин получает Полет до конца хода.

* Активация способности Дакхарского Павлина после того, как он был заблокирован существом без способностей Полета и Захвата, не приведет к тому, что он перестанет быть заблокированным.

Демон Темных Замыслов

{3}{B}{B}{B}

Существо — Демон

5/5

Полет

Когда Демон Темных Замыслов выходит на поле битвы, все другие существа получают -2/-2 до конца хода. Каждый раз, когда другое существо умирает, вы получаете {E} (один жетон энергии).

{2}{B}, заплатите {EEEE}: положите целевую карту существа из кладбища на поле битвы под вашим контролем повернутой.

* То, какие именно существа попадают под действие первой срабатывающей способности Демона Темных Замыслов, определяется в момент разрешения способности. Существа, которые выходят на поле битвы позднее в том же ходу, или не являющиеся существами перманенты, которые становятся существами позднее в том же ходу, не получают -2/-2.

* Вторая срабатывающая способность Демона Темных Замыслов срабатывает каждый раз, когда другое существо умирает по любой причине, не обязательно в результате действия первой срабатывающей способности.

* Если Демон Темных Замыслов умирает одновременно с другим существом, его вторая срабатывающая способность срабатывает.

* Если владелец существа покидает партию после того, как вы положили его на поле битвы с помощью последней способности Демона Темных Замыслов, то существо уходит вместе с игроком. Если вы покидаете партию до этого игрока, то существо изгоняется.

Депала, Образцовая Гонщица

{1}{R}{W}

Легендарное Существо — Гном Пилот

3/3

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

Каждая Машина под вашим контролем получает +1/+1, пока она является существом.

Каждый раз, когда Депала, Образцовая Гонщица поворачивается, вы можете заплатить {X}. Если вы это делаете, покажите X верхних карт вашей библиотеки, положите все находящиеся среди них карты Гномов и Машин в вашу руку, затем положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Последняя способность Депалы, Образцовой Гонщицы является срабатывающей способностью, а не активируемой способностью. Она не позволяет вам повернуть Депалу тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ повернуть ее — например, атаковать.

* Чтобы способность сработала, Депала должна перейти из неповернутого состояния в повернутое. Если какой-либо эффект пытается повернуть Депалу, но она в это время уже повернута, то способность не срабатывает.

Динальваническая Башня

{3}

Артефакт

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, вы получаете {EE} (два жетона энергии).

{T}, заплатите {EEEEEE}: Динальваническая Башня наносит 3 повреждения целевому существу или игроку.

* Срабатывающая способность Динальванической Башни разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

Довин Баан

{2} {W} {U}

Planeswalker — Довин

3

+1: до вашего следующего хода не более чем одно целевое существо получает -3/-0, и его активируемые способности не могут быть активированы.

-1: вы получаете 2 жизни и берете карту.

-7: вы получаете эмблему со способностью «Ваши оппоненты не могут разворачивать больше двух перманентов во время своих шагов разворота».

* Первая способность Довина Баана может делать целью любое существо, не обязательно существо с активируемой способностью. Также ее можно активировать, вовсе не выбирая существо целью.

* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые ключевые слова обозначают активируемые способности; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие.

* Два перманента, которые разворачиваются, выбирает оппонент, на которого действует эмблема Довина Баана, а не вы.

Дозорная с Ночного Рынка

{B}

Существо — Человек Бродяга

1/1

Каждый раз, когда Дозорная с Ночного Рынка поворачивается, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

* Это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам повернуть Дозорную с Ночного Рынка тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ повернуть ее — например, атаковать.

* Чтобы способность сработала, Дозорная с Ночного Рынка должна перейти из неповернутого состояния в повернутое. Если какой-либо эффект пытается повернуть ее, но она в это время уже повернута, то способность не срабатывает.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» способность Дозорной с Ночного Рынка заставляет команду оппонентов потерять в общей сложности 2 жизни.

Дробление

{W}

Волшебство

Уничтожьте целевой артефакт или чары с конвертированной мана-стоимостью 4 или меньше.

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

* Конвертированная мана-стоимость фишки, не являющейся копией другого объекта, равна 0. Фишка, являющаяся копией другого объекта, имеет мана-стоимость того объекта.

Жадный до Механики Змей

{5}{U}{U}

Существо — Змей

5/6

Стоимость разыгрывания Жадного до Механики Змея уменьшается на {1} за каждый артефакт под вашим контролем.

{5}{U}: Жадный до Механики Змей не может быть заблокирован в этом ходу.

* Общая стоимость разыгрывания Жадного до Механики Змея фиксируется до того, как вы ее оплатите. Например, если вы контролируете три артефакта, один из которых можно пожертвовать и добавить {C} в ваше хранилище маны, то общая стоимость Жадного до Механики Змея составит {2}{U}{U}. Затем вы можете пожертвовать тот артефакт, когда активируете мана-способности непосредственно перед уплатой стоимости.

* После того как игрок объявляет о разыгрывании Жадного до Механики Змея, ни один из игроков не может ничего сделать, чтобы поменять число артефактов под контролем контролирующего заклинание игрока, прежде чем стоимость заклинания зафиксируется.

* Первая способность Жадного до Механики Змея не может сделать общую стоимость разыгрывания заклинания меньше {U}{U}.

* Как только Жадный до Механики Змей заблокирован, активация его последней способности уже не сделает его незаблокированным.

Завести Моторы

{3}{R}

Волшебство

Машины под вашим контролем становятся артефактами существами до конца хода. Существа под вашим контролем получают +2/+0 до конца хода.

* Машины под вашим контролем становятся артефактами существами, а затем также получают +2/+0.

* То, какие именно Машины и существа попадают под действие заклинания Завести Моторы, определяется в момент его разрешения. Существа, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не получают +2/+0, а Машины, попавшие под ваш контроль позже в этом ходу, не станут автоматически существами и не получат +2/+0.

Заговор с Конфискацией

{3}{U}{U}

Волшебство

Выберите целевой артефакт или существо. Вы получаете {EEEE} (*четыре жетона энергии*), затем вы можете заплатить количество {E}, равное конвертированной мана-стоимости того перманента. Если вы это делаете, получите над ним контроль.

* Вы выбираете целевой артефакт или существо в момент, когда разыгрываете Заговор с Конфискацией. Платить или не платить количество {E} вы решаете, когда Заговор с Конфискацией разрешается. Если цель становится нелегальной, Заговор с Конфискацией отменяется, и вы не получаете {EEEE}.

* Если у целевого артефакта или существа конвертированная мана-стоимость равна 0, вы можете решить заплатить ноль энергии и получить над ним контроль.

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

* Конвертированная мана-стоимость фишки, не являющейся копией другого объекта, равна 0. Фишка, являющаяся копией другого объекта, имеет мана-стоимость того объекта.

* Если владелец перманента покидает партию с участием нескольких игроков, после того как вы получили контроль над этим перманентом, то перманент тоже покидает партию вместе с ним. Если вы покидаете партию до этого игрока, то эффект смены контроля заканчивается.

Закулисные Замыслы

{1}{B}

Чары

Каждый раз, когда артефакт выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

{1}{B}, пожертвуйте Закулисные Замыслы: уничтожьте целевое существо. Активируйте эту способность, только если вы контролируете не менее двух артефактов.

* Каждый раз, когда разрешается срабатывающая способность Закулисных Замыслов, вы можете заплатить {1} только один раз. Вы не можете заплатить больше, чтобы оппонент потерял больше жизней.

* Количество артефактов под вашим контролем проверяется только при активации последней способности Закулисных Замыслов. Оно не проверяется еще раз, когда способность разрешается.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Закулисных Замыслов заставляет команду оппонентов потерять в общей сложности 2 жизни. Вы же все равно получите 1 жизнь.

Запас Прочности

{W}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает +2/+2 до конца хода. Если это артефакт существо, оно получает

Неразрушимость до конца хода. (*Повреждения и эффекты с указанием «уничтожьте» не уничтожают его.*)

* Артефакт существо получает Неразрушимость в дополнение к +2/+2, а не вместо.

Запас Силы

{R}

Мгновенное заклинание

Целевое атакующее существо получает +3/+3 до конца хода. Если это артефакт существо, оно получает

Пробивной удар до конца хода.

* Артефакт существо получает Пробивной удар в дополнение к +3/+3, а не вместо.

Запрятанный Тайник

Земля

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

{4}, {T}, пожертвуйте Запрятанный Тайник: положите пять верхних карт вашей библиотеки на ваше кладбище. Затем вы можете положить карту артефакта с вашего кладбища на верх вашей библиотеки.

* Способность Запрятанного Тайника не делает карту артефакта на вашем кладбище целью. Вы можете выбрать одну из тех пяти карт, что вы положили туда из библиотеки.

Извлечение Сущности

{1}{B}{B}

Мгновенное заклинание

Извлечение Сущности наносит 3 повреждения целевому существу, а вы получаете 3 жизни.

* Если целевое существо становится нелегальной целью, то Извлечение Сущности отменяется, и вы не получаете жизни.

Инспектор Литейной

{3}

Артефакт Существо — Конструкция

3/2

Разыгрываемые вами заклинания артефактов стоят на {1} меньше.

* Если в мана-стоимости заклинания артефакта есть {X}, то вы сначала выбираете значение для X, а затем снижаете стоимость на {1}. Например, разыгрывание артефакта со стоимостью {X} и выбранным для X значением 4 стоит {3}, если у вас под контролем Инспектор Литейной.

* После того как игрок объявляет заклинание артефакта, ни один из игроков не сможет ничего сделать, чтобы убрать Инспектора Литейной с поля битвы, прежде чем стоимость заклинания зафиксируется.

Искры Сварки

{2}{R}

Мгновенное заклинание

Искры Сварки наносят X повреждений целевому существу, где X — 3 плюс количество артефактов под вашим контролем.

* Если под вашим контролем ноль артефактов, Искры Сварки нанесут 3 повреждения целевому существу.

* Количество артефактов под вашим контролем подсчитывается, только когда Искры Сварки разрешаются.

Искусные Переговоры

{4}{U}

Волшебство

Поменяйте контроль над целевым артефактом под вашим контролем и целевым артефактом или существом не под вашим контролем.

* Если к моменту разрешения Искусных Переговоров один из целевых перманентов становится нелегальной целью, обмен не происходит.

* Если вы получаете контроль над Снаряжением, это не приводит к его перемещению, однако вы сможете потом активировать его способность «Снарядить», чтобы прикрепить к существу под вашим контролем.

* Если игрок покидает партию в игре с участием более двух игроков, то все принадлежащие тому игроку карты уходят вместе с ним, а все эффекты, дающие тому игроку контроль над перманентами, немедленно заканчиваются.

Искусство Сахили

{4} {U} {U}

Волшебство

Выберите одно или оба —

- Создайте фишку, являющуюся копией целевого артефакта.
- Создайте фишку, являющуюся копией целевого существа, но при этом являющуюся артефактом в дополнение к своим другим типам.

* Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного перманента, и ничего более (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того перманента (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 вы выбираете второй режим, то фишка является артефактом в дополнение к своим другим типам. Это является частью ее копируемых характеристик, которые могут копировать другие эффекты.

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

* Если скопированный перманент является копией чего-либо еще (например, если скопированный перманент — это Второе Я), то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано скопированным перманентом.

* Если скопированный перманент — это фишка, то созданные Искусством Сахили фишки копируют исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом.

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

* Если вы выбираете оба режима, то можете два раза выбрать целью одно артефакт существо и получить две копии этого артефакта существа.

* Если вы выбираете оба режима, то фишки выходят на поле битвы одна за другой. Таким образом, если у созданной вторым режимом фишки есть способность, срабатывающая «каждый раз, когда артефакт выходит на поле битвы», то фишка, созданная первым режимом, не вызовет срабатывания этой способности, поскольку уже будет на поле битвы.

* Любые способности, которые срабатывают во время разрешения Искусства Сахили, будут положены в стек только после того, как Искусство Сахили закончит разрешаться. Если создание первой фишки заставляет сработать какую-либо способность, та способность может сделать своей целью вторую фишку, и наоборот.

Камбал, Консул Перерасчетов

{1}{W}{B}

Легендарное Существо — Человек Советник

2/3

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает не являющееся существом заклинание, тот игрок теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

* Способность Камбала разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

* Не являющееся существом заклинание — это заклинание, у которого нет типа «Существо». Заклинание артефакта существа является существом. Земли не являются заклинаниями.

Караван Культиватора

{3}

Артефакт — Машина

5/5

{T}: добавьте одну ману любого цвета в ваше хранилище маны.

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

* Пока Караван Культиватора не является артефактом существом, его способность с {T} в стоимости можно активировать, даже если он пришел к вам под контроль в этом ходу.

Ключ от Города

{2}

Артефакт

{T}, сбросьте карту: до одного целевого существа не может быть заблокировано в этом ходу.

Каждый раз, когда Ключ от Города разворачивается, вы можете заплатить {2}. Если вы это делаете, возьмите карту.

* Вы можете активировать первую способность Ключа от Города, не выбирая целью существо.

* Если вы активируете способность Ключа от Города, выбирая целью уже заблокированное существо, это не делает его незаблокированным.

* Последняя способность Ключа от Города срабатывает во время вашего шага разворота, но кладется в стек одновременно со способностями, срабатывающими в начале вашего шага поддержки. Несмотря на то что способность Ключа от Города сработала раньше, вы можете расположить ее как перед, так и после идущих в стек в это время способностей под вашим контролем.

* Каждый раз, когда разрешается срабатывающая способность Ключа от Города, вы можете заплатить {2} только один раз. Вы не можете заплатить больше и взять больше карт.

Коварная Воля

{2}{U}{U}

Мгновенное заклинание

Выберите одно —

- Отмените целевое заклинание.
- Вы можете выбрать новые цели для целевого заклинания.
- Скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства. Вы можете выбрать новые цели для этой копии.

* Если вы выбираете новые цели для целевого заклинания или копии, то новые цели должны быть легальными.

* Если вы копируете заклинание, то копию контролируете вы.

* Третий режим может скопировать любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.

* Копия создается уже в стеке, следовательно, она не «разыгрывается». Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не сработают.

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

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

* Если вы копируете заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании (как у Устранения Соперников), то у копии будет то же значение X.

* Если при разыгрывании заклинания требовалось распределить повреждения между несколькими целями (как у Пироспирали Чандры), то это распределение остается неизменным (хотя вы можете поменять сами цели).

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

Колония Точильщиков

{1}{B}

Существо — Насекомое

1/1

Колония Точильщиков не может блокировать.

В начале вашего шага поддержки положите один жетон +1/+1 на Колонию Точильщиков, и вы теряете 1 жизнь.

* Вы теряете 1 жизнь, даже если не можете положить жетон +1/+1 на Колонию Точильщиков, например, потому что она покинула поле битвы в ответ на свою срабатывающую способность.

Консульская Слежка

{3}{W}

Чары

Когда Консульская Слежка выходит на поле битвы, вы получаете {EEEE} (четыре жетона энергии).

Заплатите {EE}: предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены вам в этом ходу источником по вашему выбору.

* У второй способности Консульской Слежки нет целей. Вы выбираете источник повреждений в момент ее разрешения.

* Если выбранный источник одновременно наносит повреждения вам и одному или нескольким перманентам или другим игрокам, то предотвращаются только повреждения, которые должны быть нанесены вам.

* Если к одним и тем же повреждениям требуется применить несколько эффектов предотвращения и (или) замены, то порядок их применения выбирает тот игрок, которому должны быть нанесены повреждения. В частности, если вам должны быть нанесены небоевые повреждения от источника под контролем оппонента, а у вас под контролем есть planeswalker, то вы сами выбираете порядок, в котором применяются эффект Консульской Слежки и эффект перенаправления planeswalker-а. Если первым вы примените эффект Консульской Слежки, то повреждения будут предотвращены, и эффект перенаправления planeswalker-а применен не будет.

Красочная Смелость

{G}

Мгновенное заклинание

Разверните целевое существо. Оно получает +1/+3 до конца хода.

* Вы можете разыграть Красочную Смелость, выбрав целью развернутое существо. Оно все равно получит +1/+3 до конца хода.

Куджарская Ваятельница Деревьев

{1}{G}

Существо — Эльф Друид

1/2

Когда Куджарская Ваятельница Деревьев выходит на поле битвы, положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

* Куджарская Ваятельница Деревьев может быть целью своей собственной срабатывающей способности.

Культиватор Клинков

{3}{G}{G}

Существо — Эльф Механик

1/1

Производство 2 (Когда это существо выходит на поле битвы, положите на него два жетона +1/+1 или создайте две фишки артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон.)

Каждый раз, когда Культиватор Клинков атакует, вы можете заставить другие атакующие существа получить +X/+X до конца хода, где X — сила Культиватора Клинков.

* Значение X определяется при разрешении последней способности Культиватора Клинков. После этого оно не меняется, даже если позже изменится сила. Если Культиватор Клинков уже не находится на поле битвы, то для определения значения X используется значение его силы на последний момент его пребывания на поле битвы.

* Вы выбираете, давать или не давать вашим другим атакующим существам +X/+X, когда срабатывающая способность Культиватора Клинков разрешается, а не когда вы кладете ее в стек.

* Если значение силы Культиватора Клинков становится отрицательным, то последняя способность снижает силу и выносливость. Например, если сила Культиватора Клинков равна -2, то последняя способность дает -2/-2 (если вы выбираете дать существам +X/+X).

Мастер Диковинок

{2}{W}

Существо — Гном Механик

3/2

Сервотроны и Топтеры под вашим контролем получают +1/+1.

{3}{W}: создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон.

* Существо, одновременно являющееся Сервотроном и Топтером, получает +1/+1, а не +2/+2.

Мастер по Инструментам

{W}

Существо — Гном Механик

1/1

В начале боя во время вашего хода, если под вашим контролем есть артефакт, то Мастер по Инструментам получает +2/+1 до конца хода. Если под вашим контролем есть не менее трех артефактов, он также получает Первый удар до конца хода.

* Если в начале вашей фазы боя у вас под контролем нет артефактов, то срабатывающая способность Мастера по Инструментам не сработает вовсе. Если у вас под контролем не останется артефактов к моменту ее разрешения, то она не произведет эффекта.

* Есть ли у вас под контролем как минимум три артефакта, проверяется только в момент разрешения срабатывающей способности.

Мастодонт Бастиона

{5}

Артефакт Существо — Слон

4/5

{W}: Мастодонт Бастиона получает Бдительность до конца хода.

* Если Мастодонт Бастиона уже повернут и атакует, то получение Бдительности не заставит его развернуться.

Металлический Колосс

{11}

Артефакт Существо — Конструкция

10/10

Стоимость разыгрывания Металлического Колосса уменьшается на {X}, где X — суммарная конвертированная мана-стоимость не являющихся существами артефактов под вашим контролем. Пожертвуйте два артефакта: верните Металлического Колосса из вашего кладбища в вашу руку.

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

* Общая стоимость разыгрывания Металлического Колосса фиксируется до того, как вы ее оплатите. Например, если вы контролируете три не являющихся существами артефакта, конвертированная мана-стоимость каждого из которых равна 2, и один из них можно пожертвовать и добавить {C} в свое хранилище маны, то общая стоимость Металлического Колосса составит {5}. Затем вы можете пожертвовать артефакт, когда активируете мана-способности непосредственно перед уплатой стоимости.

* Если суммарная конвертированная мана-стоимость не являющихся существами артефактов под вашим контролем равна 11 или больше, то разыгрывание Металлического Колосса стоит {0}.

* После того как игрок объявляет о разыгрывании Металлического Колосса, ни один из игроков не может ничего сделать, чтобы поменять число артефактов под контролем контролирующего заклинание игрока, прежде чем стоимость заклинания зафиксирована.

* Последнюю способность Металлического Колосса можно активировать, только если Металлический Колосс находится на вашем кладбище.

Мехагигант Воспламенения

{4} {R} {R}

Артефакт Существо — Конструкция

6/6

Первый удар

Когда Мехагигант Воспламенения выходит на поле битвы, целевой оппонент может заставить вас взять три карты. Если тот игрок не делает этого, положите три верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище, затем Мехагигант Воспламенения наносит тому игроку повреждения, равные суммарной конвертированной мана-стоимости тех карт.

* Если у какой-либо из тех карт, которые кладутся на ваше кладбище, в мана-стоимости есть {X}, то этот X считается равным 0.

* Если у вас меньше трех карт в библиотеке, оппонент все равно может заставить вас взять три карты. В этом случае вы проиграете партию при выполнении действий, вызванных состоянием.

* Пока срабатывающая способность Мехагиганта Воспламенения разрешается, игроки не могут выполнять никакие действия, кроме тех, что предписывает Мехагигант. После того как оппонент сделает выбор, игроки не могут разыгрывать заклинания и активировать способности, пока карты не будут взяты или положены на кладбище, а повреждения не будут нанесены (в зависимости от сделанного выбора).

Мехагигант Заразы

{4} {B} {B}

Артефакт Существо — Конструкция

5/4

Угроза

Когда Мехагигант Заразы выходит на поле битвы, вы можете уничтожить другое целевое существо. Если существо уничтожено таким образом, вы получаете количество жизней, равное его выносливости.

* Для определения количества получаемых жизней используйте значение выносливости существа в последний момент его пребывания на поле битвы.

* Если у целевого существа есть Неразрушимость, то оно не уничтожается таким образом, и вы не получаете жизни. Если оно уничтожается, но отправляется не на кладбище, а в другую зону, вы получаете жизни.

Мехагигант Зарослей

{3} {G} {G}

Артефакт Существо — Конструкция

4/4

Пробивной удар

Когда Мехагигант Зарослей выходит на поле битвы, распределите четыре жетона +1/+1 между любым количеством целевых существ под вашим контролем.

* Вы выбираете, как будут распределены жетоны, в том момент, когда кладете срабатывающую способность Мехагиганта Зарослей в стек. На каждое целевое существо необходимо выделить хотя бы один жетон.

* Если одно из целевых существ становится нелегальной целью в ответ на срабатывающую способность Мехагиганта Зарослей, то жетоны +1/+1, которые нужно было положить на то существо, теряются. Их нельзя будет положить на другую легальную цель.

* Мехагигант Зарослей может быть целью своей собственной срабатывающей способности.

Мехагигант Катаклизмов

{3}{W}{W}

Артефакт Существо — Конструкция

4/5

Бдительность

Когда Мехагигант Катаклизмов выходит на поле битвы, каждый игрок выбирает из не являющихся землями перманентов под своим контролем артефакт, существо, чары и planeswalker-a, затем жертвует остальные.

* Сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, выбирает перманенты под своим контролем, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов. Игрокам будет известен выбор каждого игрока перед ними. Затем все невыбранные не являющиеся землями перманенты жертвуются одновременно.

* Перманент, у которого несколько типов, может быть выбран в качестве любого из своих типов или нескольких сразу. Например, артефакт существо можно выбрать как артефакт, как существо, или как и то и другое. Выбор одного и того же перманента несколько раз приводит к тем же результатам, что и однократный выбор.

* Мехагигант Катаклизмов будет пожертвован в результате действия собственной способности, если вы не выберете его как артефакт или существо.

* Земли выбирать нельзя, и они не жертвуются, даже если у них есть другие типы (например, артефакт земля).

* Если под вашим контролем нет перманентов каких-либо из типов, вы все равно выбираете перманенты тех типов, что контролируете.

Мехагигант Потоков

{4}{U}{U}

Артефакт Существо — Конструкция

5/6

Миг

Когда Мехагигант Потоков выходит на поле битвы, вы можете разыграть целевую карту мгновенного заклинания из вашего кладбища без уплаты ее мана-стоимости. Если та карта должна быть положена на ваше кладбище в этом ходу, изгоните ее вместо этого.

* Если вы решаете разыграть карту, вы должны сделать это в процессе разрешения срабатывающей способности Мехагиганта Потоков. Вы не можете подождать и разыграть ее позже в этом ходу. Ограничения на время разыгрывания, такие как «Разыгрывайте [эту карту] только во время боя», должны соблюдаться.

* Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», то не можете оплачивать ее альтернативные стоимости, например, стоимость Явления. При этом вы можете оплачивать дополнительные стоимости. Если у карты есть какие-либо обязательные дополнительные стоимости (например, как у Огненной Диверсии), 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.

Модуль Оживления

{1}

Артефакт

Каждый раз, когда на перманент под вашим контролем помещается один или более жетонов +1/+1, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон.

{3}, {T}: выберите жетон на целевом перманенте или игроке. Дайте тому перманенту или игроку еще один жетон того же типа.

* Если жетоны +1/+1 помещаются на несколько перманентов под вашим контролем одновременно, то первая способность Модуля Оживления срабатывает по одному разу за каждый такой перманент.

* Способности, срабатывающие, когда на перманент помещаются жетоны, срабатывают, когда перманент выходит на поле битвы с жетонами на нем, и когда игрок кладет жетоны на перманент.

* Каждый раз, когда разрешается первая способность Модуля Оживления, вы можете заплатить {1} только один раз. Вы не можете заплатить больше и создать дополнительные фишки Сервотронов.

Модуль Производства

{3}

Артефакт

Каждый раз, когда вы получаете один или несколько {E} (*жетонов энергии*), положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем.

{4}, {T}: вы получаете {E}.

* Если вы получаете несколько {E} одновременно, то кладете только один жетон +1/+1 на существо, а не по жетону за каждый {E}. Если вы получаете несколько {E} в разное время, то способность Модуля Производства будет срабатывать каждый раз.

Молотобоец, Крушитель Дверей

{3} {R}

Существо — Человек Воин

4/2

Когда Молотобоец, Крушитель Дверей выходит на поле битвы, вы получаете {EE} (*два жетона энергии*). Каждый раз, когда Молотобоец, Крушитель Дверей атакует, вы можете заплатить {E}. Если вы это делаете, целевое существо не может блокировать в этом ходу.

* Целевое существо не может блокировать ни одно существо в этом ходу. Эффект не ограничивается тем, что существо не может блокировать Молотобойца, Крушителя Дверей.

Мудрая Овия Пашири, Жизнетворец

{G}

Легендарное Существо — Человек Механик

1/2

{2} {G}, {T}: создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон.

{4} {G}, {T}: создайте одну фишку артефакта существа X/X бесцветная Конструкция, где X — количество существ под вашим контролем.

* Значение X определяется только при разрешении последней способности Овии Пашири. Значения силы и выносливости фишки не изменяются, когда изменяется количество существ под вашим контролем.

* Сама фишка Конструкции, которую вы создаете, не учитывается при определении значения X в создающей ее способности.

Надежная Работа

{1}{G}

Чары

Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, положите один жетон +1/+1 на то существо.

{5}{G}, пожертвуйте Надежную Работу: положите один жетон +1/+1 на каждое существо под вашим контролем.

* Вы выбираете, платить ли {1}, только когда срабатывающая способность Надежной Работы разрешается. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете платить, и моментом, когда существо получает жетон +1/+1.

* Каждый раз, когда разрешается срабатывающая способность Надежной Работы, вы можете заплатить {1} только один раз. Вы не можете заплатить больше и положить несколько жетонов +1/+1 на существо.

Неистовая Гонщица

{1}{R}

Существо — Человек Пилот

2/1

Ускорение

Каждый раз, когда Неистовая Гонщица входит в Экипаж Машины, та Машина получает Ускорение до конца хода.

* Срабатывающая способность Неистойой Гонщицы срабатывает, когда она поворачивается для активации способности Экипажа. Даже если Неистовая Гонщица покидает поле битвы до того, как разрешается ее срабатывающая способность, та Машина все равно получает Ускорение до конца хода.

Нетерпеливая Конструкция

{2}

Артефакт Существо — Конструкция

2/2

Когда Нетерпеливая Конструкция выходит на поле битвы, каждый игрок может предсказать 1. *(Чтобы предсказать 1, посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки, затем вы можете положить ту карту в низ вашей библиотеки.)*

* Когда срабатывающая способность Нетерпеливой Конструкции разрешается, сперва тот игрок, чей ход идет в данный момент, предсказывает 1, затем это делают остальные игроки в порядке очередности ходов. Игрокам будет известен выбор каждого игрока перед ними.

Нисса, Жизненная Сила

{3}{G}{G}

Planeswalker — Нисса

5

+1: разверните целевую землю под вашим контролем. До вашего следующего хода она становится существом 5/5 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей.

−3: верните целевую карту перманента из вашего кладбища в вашу руку.

−6: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете взять карту».

* Вы можете активировать первую способность Ниссы, выбрав целью уже развернутую землю.

* После разрешения первой способности Ниссы у целевой земли остаются все способности, которые были у нее до того, как она стала существом, и все имевшиеся у нее типы.

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

Нисса, Мастер Природы (*только в колоде Planeswalker-a*)

{4} {G} {G}

Planeswalker — Нисса

5

+3: вы получаете 3 жизни.

—4: покажите две верхние карты вашей библиотеки. Положите все находящиеся среди них карты земель на поле битвы, а остальные — в вашу руку.

—12: существа под вашим контролем получают +5/+5 и Пробивной удар до конца хода.

* То, какие именно существа попадают под действие последней способности Ниссы, определяется в момент разрешения способности. Существа, которые попадают под ваш контроль позднее в том же ходу, или не являющиеся существами перманенты, которые становятся существами позднее в том же ходу, не получают +5/+5 и Пробивной удар.

Обездвиживающая Ловушка

{3}

Артефакт

Обездвиживающая Ловушка выходит на поле битвы повернутой.

Когда Обездвиживающая Ловушка выходит на поле битвы, вы получаете {EE} (*два жетона энергии*).

{T}, заплатите {E}: поверните целевое существо или planeswalker-a. Его активируемые способности не могут быть активированы в этом ходу.

* Активируемые способности записываются с двоеточием. Обычно они записываются по шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые ключевые слова обозначают активируемые способности; в таких случаях в тексте напоминания содержится двоеточие.

* Когда игрок уже объявил способность, Обездвиживающую Ловушку нельзя использовать, чтобы предотвратить ее. Последнюю способность требуется активировать до того, как тот игрок объявляет свою способность.

* Игроки могут ответить на последнюю способность Обездвиживающей Ловушки, активировав способность целевого перманента (если это позволяют ограничения по времени активации).

* После того как planeswalker выходит на поле битвы, активный игрок получает приоритет и может активировать способность этого planeswalker-a, до того как любой другой игрок сможет активировать последнюю способность Обездвиживающей Ловушки.

* Повернутого planeswalker-a можно атаковать и наносить ему повреждения, как обычно.

* Если повернутое существо каким-то образом развернется, то оно сможет атаковать и блокировать обычным образом, но его способности в этом ходу активировать будет нельзя.

Опасные Условия

{2} {B} {G}

Волшебство

Существа, на которых нет жетонов, получают -2/-2 до конца хода.

* Опасные Условия не обращают внимания на то, какие именно жетоны есть на существе. Это может быть жетон +1/+1, -1/-1, жетон заряда, жетон судьбы и т. д. — любой жетон приводит к тому, что эффект не действует на существо.

* То, какие именно существа попадают под действие Опасных Условий, определяется в момент разрешения заклинания. Существа, которые получают жетон позже во время хода, все еще получают -2/-2. Существа, которые выходят на поле битвы или теряют жетоны позднее в том же ходу, или не являющиеся существами перманенты, которые становятся существами позднее в том же ходу, не получают -2/-2.

Опытный Лихач

{1}{W}

Существо — Гном Пилот

2/1

Первый удар

Каждый раз, когда Опытный Лихач входит в Экипаж Машины, та Машина получает Первый удар до конца хода.

* Срабатывающая способность Опытного Лихача срабатывает, когда он поворачивается для активации способности Экипажа. Даже если Опытный Лихач покидает поле битвы до того, как разрешается его срабатывающая способность, та Машина все равно получает Первый удар до конца хода.

Освобождающее Пламя (*только в колоде Planeswalker-a*)

{4}{R}

Волшебство

Освобождающее Пламя наносит 6 повреждений целевому существу. Вы можете найти в вашей библиотеке и (или) на вашем кладбище карту с именем Чандра, Пирогений, показать ее и положить в вашу руку. Если вы ищете таким образом в вашей библиотеке, перетасуйте ее.

* Если целевое существо становится нелегальной целью для Освобождающего Пламени, то заклинание отменяется и не производит ни одного из своих эффектов. Вы не сможете найти Чандру, Пирогения.

Охота на Слабых

{3}{G}

Волшебство

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо под вашим контролем. Затем то существо дерется с целевым существом не под вашим контролем. (*Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.*)

* Вы не можете разыграть Охоту на Слабых, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.

* Если на момент разрешения Охоты на Слабых любая из двух целей будет нелегальной, то ни одно из двух существ не нанесет и не получит повреждения.

* Если на момент разрешения Охоты на Слабых существо под вашим контролем будет нелегальной целью, вы не сможете положить на него жетон +1/+1. Если это существо будет легальной целью, а другое существо — нелегальной, вы все равно положите жетон +1/+1 на существо под вашим контролем.

Очки Изобретателя

{1}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +1/+2.

Каждый раз, когда Механик выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете прикрепить к нему Очки Изобретателя.

Снарядить {2} ({2}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

* Если вышедший на поле битвы Механик покидает поле битвы до того, как к нему прикрепляются Очки Изобретателя, то Очки Изобретателя остаются там, где были. Если они были прикреплены к другому существу, то остаются к нему прикрепленными.

Падима, Консул Инноваций

{3} {U}

Легендарное Существо — Ведалкен Механик

1/4

Артефакты под вашим контролем имеют Порчеустойчивость.

В начале вашего шага поддержки, если вы контролируете артефакт с самой большой конвертированной мана-стоимостью или с одинаковым значением самой большой конвертированной мана-стоимости с другим артефактом, возьмите карту.

* Артефакт под вашим контролем должен иметь самую большую конвертированную мана-стоимость только среди артефактов на поле битвы, а не среди всех находящихся там перманентов.

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

* Если вы не контролируете артефакт с самой большой конвертированной мана-стоимостью в начале вашего шага поддержки, то вторая способность Падимы не сработает. Вы не можете разыграть мгновенное заклинание, чтобы уничтожить артефакт оппонента во время вашего хода до начала шага поддержки.

* Если к моменту разрешения срабатывающей способности Падимы вы уже не контролируете артефакт с самой большой конвертированной мана-стоимостью, то вы не возьмете карту.

Пангармоникон

{4}

Артефакт

Если выходящий на поле битвы артефакт или существо вызывает срабатывание срабатывающей способности перманента под вашим контролем, та способность срабатывает дополнительный раз.

* Способность Пангармоникона действует на собственные способности артефакта или существа, срабатывающие при выходе на поле битвы, а также на другие срабатывающие способности, которые сработали бы, когда артефакт или существо выходит на поле битвы. Текст таких срабатывающих способностей начинается со слов «когда» или «каждый раз, когда».

* Способность Пангармоникона не влияет на способности, создающие эффекты замены, такие как выход перманента на поле битвы с жетонами на нем.

* Также она не влияет на способности с формулировкой «При выходе [этого существа] на поле битвы», такие как выбор существа для копирования Клоном.

* Эффект Пангармоникона не копирует срабатывающую способность, он только заставляет ее срабатывать два раза. Любые решения, которые вы принимаете, когда кладете способность в стек, такие как выбор режимов и целей, принимаются отдельно для каждого экземпляра этой способности. Любые решения,

которые принимаются в момент разрешения — например, получить жетоны или создать Сервотронов для способности Производства, — также принимаются отдельно.

* В условии срабатывания способности не обязательно должны упоминаться «существа» или «артефакты». Например, способность Амулета Жизненности гласит: «Каждый раз, когда перманент выходит на поле битвы повернутым и под вашим контролем, разверните его». Если существо выходит на поле битвы повернутым и под вашим контролем, способность Амулета Жизненности сработает дважды. Если же на поле битвы повернутой и под вашим контролем выходит земля (которая одновременно не является артефактом или существом), способность Амулета Жизненности сработает только один раз.

* Чтобы определить, сработают ли срабатывающие способности несколько раз, смотрите на перманент в том виде, в каком он существует на поле битвы, принимая во внимание постоянные эффекты. Например, если вы контролируете Сеть Микосинта (Mycosynth Lattice), текст которой, в частности, гласит «Все перманенты являются артефактами в дополнение к своим другим типам», то выходящие на поле битвы чары вызовут одно дополнительное срабатывание срабатывающих способностей.

* Если у вас под контролем два Пангармоникона, то при выходе на поле битвы артефакта или существа срабатывающие способности срабатывают три раза, а не четыре. Третий Пангармоникон заставляет способности срабатывать четыре раза, четвертый — пять раз и так далее.

* Пангармоникон действует на срабатывающие способности перманентов под вашим контролем, которые срабатывают, когда артефакт или существо выходит на поле битвы под контролем любого игрока, не обязательно под вашим.

* Если Пангармоникон и артефакт или существо выходят на поле битвы одновременно, то эти выходящие на поле битвы перманенты вызовут одно дополнительное срабатывание срабатывающих способностей.

* Если срабатывающая способность связана со второй способностью, дополнительные срабатывания той способности также связаны с этой второй способностью. Если в тексте второй способности упоминается «изгнанная карта», это относится ко всем картам, изгнанным срабатываниями способности. Например, если связанная с выходом на поле битвы способность Исохронного Скипетра срабатывает дважды и изгоняет две карты мгновенного заклинания, то обе они будут скопированы при активации второй способности. Вы можете разыграть любую из копий или обе в любом порядке.

* В некоторых случаях, возникающих при наличии связанных способностей, способности требуется информация об «изгнанной карте». Когда такое происходит, способность получает несколько ответов. Если эти ответы используются для определения значения переменной, используется их сумма. Например, если связанная с выходом на поле битвы способность Элитного Арканиста срабатывает дважды, то в изгнание отправляются две карты. Значение X в стоимости активации другой способности Элитного Арканиста равняется сумме значений конвертированной мана-стоимости двух карт. При разрешении способности вы создаете копии обеих карт, и можете разыграть ноль, одну или обе копии в любом порядке.

Парадоксальный Исход

{3}{U}

Мгновенное заклинание

Верните любое количество целевых не являющихся землями или фишками перманентов под вашим контролем в руки их владельцев. Возьмите одну карту за каждую карту, возвращенную в вашу руку таким образом.

* Если часть целевых перманентов под вашим контролем вам не принадлежит, то они не будут учтены при определении количества карт, которые вы возьмете.

* Если вам в руку таким образом возвращается соединенный перманент, то вы берете за него две карты.

Патрульный Девятого Моста

{1}{W}

Существо — Гном Солдат

1/1

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем покидает поле битвы, положите один жетон +1/+1 на Патрульного Девятого Моста.

* Если Патрульный Девятого Моста и другое существо под вашим контролем умирают одновременно (например, потому что они оба атаковали или блокировали), то Патрульного Девятого Моста не будет на поле битвы в момент разрешения его срабатывающей способности. Его нельзя спасти жетоном +1/+1, который должен был на нем появиться.

* Способность Патрульного Девятого Моста не обращает внимания, куда отправилось существо и осталось ли оно существом в новой зоне. Существо может умереть, отправиться в изгнание, вернуться в руку и т. д. Способность не сработает, если объект перестал быть существом, но остался на поле битвы.

Переменчивый Шедевр

{5}

Артефакт Существо — Конструкция

3/3

Когда Переменчивый Шедевр выходит на поле битвы, вы получаете {EEE} (*три жетона энергии*).

Заплатите {E}: Переменчивый Шедевр до конца хода получает по вашему выбору Полет, Бдительность или Цепь жизни.

Заплатите {E}: Переменчивый Шедевр получает +2/-2 или -2/+2 до конца хода.

* Активируя любую из двух активируемых способностей Переменчивого Шедевра, вы должны объявить, какую именно вы активируете. Однако эффект этой способности вы выбираете только в момент ее разрешения. Например, вы должны объявить, что активируете именно среднюю способность, но не должны выбирать, какую способность с ключевым словом получит Переменчивый Шедевр, пока активируемая способность не разрешится.

* Несколько способностей Полета, Бдительности или Цепи жизни у одного и того же существа объединяются.

Пироспираль Чандры

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Пироспираль Чандры наносит 2 повреждения, разделенные по вашему выбору между одним или двумя целевыми существами и (или) игроками.

* Вы делите повреждения, когда разыгрываете Пироспираль Чандры, а не тогда, когда она разрешается. На каждую цель необходимо выделить хотя бы 1 повреждение. Другими словами, когда вы разыгрываете Пироспираль Чандры, вы решаете, нанесет ли она 2 повреждения одной цели или по 1 повреждению двум целям.

* Если целями Пироспирали Чандры являются два существа, и одно из них становится нелегальной целью, то оставшейся цели наносится 1 повреждение, а не 2.

Пия Налаар

{2}{R}

Легендарное Существо — Человек Механик

2/2

Когда Пия Налаар выходит на поле битвы, создайте одну фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Топтер с Полетом.

{1}{R}: целевой артефакт существо получает +1/+0 до конца хода.

{1}, пожертвуйте артефакт: целевое существо не может блокировать в этом ходу.

* Когда существо уже заблокировало атакующее существо, активация последней способности Пии Налаар не приведет к тому, что атакующее существо станет незаблокированным.

* «Правило легендарности» относится к легендарным перманентам с одинаковым именем на английском языке. У карт «Пия Налаар» из выпуска *«Каладеи»* и «Пия и Киран Налаар» из выпуска *«Magic: Истоки»* имена разные, так что вы можете контролировать их одновременно.

Плановое Устаревание

{2}{B}

Мгновенное заклинание

Существа под контролем ваших оппонентов получают -1/-1 до конца хода.

* То, какие именно существа попадают под действие Планового Устаревания, определяется в момент разрешения заклинания. Существа, которые попадают под контроль оппонентов позднее в том же ходу, или не являющиеся существами перманенты, которые становятся существами позднее в том же ходу, не получают -1/-1.

Полуночные Бдения

{2}{B}{B}

Чары

Полуночные Бдения выходят на поле битвы с семью жетонами часа на них.

В начале вашего шага взятия карты возьмите дополнительную карту и удалите два жетона часа с

Полуночных Бдений.

Максимальный размер вашей руки равен количеству жетонов часа на Полуночных Бдениях.

Каждый раз, когда вы сбрасываете карту, вы теряете 1 жизнь.

* Если несколько эффектов пытаются установить определенный максимальный размер вашей руки, в том числе неограниченный, то применяется эффект, созданный последним.

* Если на Полуночных Бдениях есть только один жетон часа, то их первая срабатывающая способность удалит один жетон.

* Если на Полуночных Бдениях не осталось жетонов часа, то их первая срабатывающая способность продолжит срабатывать, и вы будете брать дополнительную карту, хоть и не сможете удалить ни одного жетона.

* Максимальный размер вашей руки проверяется только во время шага очистки в вашем ходу. В остальное время у вас в руке может быть больше карт, чем максимальный размер руки.

* Если во время шага очистки вы сбрасываете карту, а у вас под контролем есть Полуночные Бдения, то сработает их последняя срабатывающая способность, и игроки во время шага очистки получают приоритет. После этого, прежде чем перейти к ходу другого игрока, пройдет еще один шаг очистки.

Помощник из Мастерской

{3}

Артефакт Существо — Конструкция

1/2

Когда Помощник из Мастерской умирает, верните другую целевую карту артефакта из вашего кладбища в вашу руку.

* Если Помощник из Мастерской отправляется на кладбище одновременно с другой картой артефакта, вы можете выбрать ее целью срабатывающей способности Помощника из Мастерской.

Пракатская Механожка

{3}

Артефакт Существо — Насекомое

2/3

{B}: Пракатская Механожка получает Цепь жизни до конца хода. *(Повреждения, наносимые этим существом, также заставляют вас получить такое же количество жизней.)*

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

Предел Мечтаний

{X}{X}{G}

Волшебство

Верните X целевых карт из вашего кладбища в вашу руку. Изгоните Предел Мечтаний.

* Если все целевые карты к моменту разрешения Предела Мечтаний становятся нелегальными целями, Предел Мечтаний отменяется и кладется на кладбище владельца. Он не изгоняется.

Призыв Металлурга

{3}{U}{U}

Чары

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, создайте одну фишку артефакта существа X/X бесцветная Конструкция, где X — конвертированная мана-стоимость того заклинания.

{3}{U}{U}, изгоните Призыв Металлурга: верните все карты мгновенных заклинаний и волшебства из вашего кладбища в вашу руку. Активируйте эту способность, только если вы контролируете не менее шести артефактов.

* Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания, в мана-стоимости которого есть {X}, используйте выбранное для X значение. Например, Схватка Разумов — мгновенное заклинание с мана-стоимостью {X}{U}. Если вы выбираете значение X, равное 2, то конвертированная мана-стоимость Схватки Разумов будет равна 3, и способность Призыва Металлурга создаст фишку 3/3.

* Первая способность Призыва Металлурга разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

* Если первая способность Призыва Металлурга разрешается, а заклинание, вызвавшее ее срабатывание, было отменено, для определения значения X используйте конвертированную мана-стоимость заклинания в последний момент его пребывания в стеке.

* Количество артефактов под вашим контролем проверяется только при активации последней способности Призыва Металлурга. Оно не проверяется еще раз, когда способность разрешается.

Притязания Теззерета

{3}{U}{U}

Волшебство

Возьмите три карты. Если под вашим контролем нет артефактов, сбросьте карту.

* Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы берете три карты, и моментом, когда вы сбрасываете карту. Например, вы не сможете попытаться поместить артефакт на поле битвы, используя три взятые карты, чтобы не сбрасывать карту.

Противоправная Дезинтеграция

{1}{B}{R}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое существо. Если вы контролируете артефакт, Противоправная Дезинтеграция наносит 3 повреждения игроку, контролирующему то существо.

* Если целевое существо становится нелегальной целью до разрешения Противоправной Дезинтеграции, заклинание отменяется. Никому из игроков повреждения не наносятся.

* Если целевое существо является легальной целью, но не уничтожается Противоправной Дезинтеграцией (чаще всего, потому что у него есть Неразрушимость), то Противоправная Дезинтеграция все равно наносит 3 повреждения игроку, контролирующему то существо.

* Есть ли у вас под контролем артефакт, проверяется только при разрешении Противоправной Дезинтеграции, после того как существо уничтожено. Например, если вы уничтожили изгнавшего ваш артефакт существо Ярмарочного Стража, то Противоправная Дезинтеграция нанесет 3 повреждения игроку, контролировавшему Ярмарочного Стража.

Путь Природы

{1}{G}

Волшебство

Целевое существо под вашим контролем получает Бдительность и Пробивной удар до конца хода. Оно наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу не под вашим контролем.

* Вы не можете разыграть Путь Природы, пока не выберете целями и существо под вашим контролем, и существо не под вашим контролем.

* Если на момент разрешения Пути Природы любая из двух целей стала нелегальной, то никакие повреждения не наносятся.

* Если на момент разрешения Пути Природы существо не под вашим контролем стало нелегальной целью, то существо под вашим контролем все равно получит Бдительность и Пробивной удар.

* Пробивной удар относится только к распределению боевых повреждений. Он никак не влияет на те повреждения, которые существо наносит под действием эффекта Пути Природы.

Разрушительный Тяжелоступ

{6}

Артефакт — Машина

10/7

Разрушительный Тяжелоступ не может быть заблокирован существами с силой 2 или меньше.

Экипаж 5 (Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 5 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.)

* Когда существо с силой 3 или больше уже блокирует Разрушительного Тяжелоступа, уменьшение силы блокирующего существа не приводит к тому, что Разрушительный Тяжелоступ становится незаблокированным.

Рашми, Мастерца Вечности

{2} {G} {U}

Легендарное Существо — Эльф Друид

2/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете ваше первое заклинание в каждом ходу, покажите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это не являющаяся землей карта с конвертированной мана-стоимостью меньше, чем у того заклинания, то вы можете разыграть ее без уплаты ее мана-стоимости. Если вы не разыгрываете показанную карту, положите ее в вашу руку.

* Если вы показываете карту земли, то вы кладете ее в вашу руку.

* Способность Рашми срабатывает, когда вы разыгрываете ваше первое заклинание в любом ходу, не обязательно в своем.

* Когда вы разыгрываете ваше первое заклинание, Рашми должна быть на поле битвы. Если это заклинание — сама Рашми, то ее способность не сработает. Если дополнительная стоимость разыгрывания заклинания заставляет Рашми покинуть поле битвы, то способность Рашми также не сработает.

* Способность Рашми разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание. Если при использовании способности вы разыграли заклинание, оно также разрешится до исходного.

* Для определения конвертированной мана-стоимости заклинания с {X} в мана-стоимости используйте выбранное для X значение. Для карт в вашей библиотеке, в мана-стоимости которых есть {X}, этот X считается равным 0.

* Если способность Рашми разрешается, а заклинание, вызвавшее ее срабатывание, было отменено, то для определения того, сможете ли вы разыграть верхнюю карту вашей библиотеки, используйте конвертированную мана-стоимость заклинания в последний момент его пребывания в стеке.

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

* Если вы разыгрываете карту «без уплаты ее мана-стоимости», то не можете оплачивать ее альтернативные стоимости, например, стоимость Явления. 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.

Резервуар Эфирного Потока

{4}

Артефакт

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы получаете 1 жизнь за каждое заклинание, разыгранное вами в этом ходу.

Заплатите 50 жизней: Резервуар Эфирного Потока наносит 50 повреждений целевому существу или игроку.

* Первая способность учитывает заклинание, которое привело к ее срабатыванию, плюс все остальные заклинания, разыгранные вами ранее в этом ходу.

* Первая способность учитывает заклинания, разыгранные вами ранее в этом ходу, даже если они были отменены, или Резервуара Эфирного Потока не было у вас под контролем, когда вы их разыгрывали.

* Количество разыгранных вами заклинаний подсчитывается только в момент разрешения срабатывающей способности Резервуара Эфирного Потока. Например, если вы разыграли заклинание, а потом ответили на срабатывающую способность вторым заклинанием, то получите в итоге 4 жизни.

* Первая способность Резервуара Эфирного Потока не срабатывает, когда вы разыгрываете сам Резервуар Эфирного Потока.

Рукотворная Мощь

{3}{G}{W}

Волшебство

Выберите одно —

- Целевое существо получает +5/+5 и Пробивной удар до конца хода.
- Существа под вашим контролем получают +2/+2 и Бдительность до конца хода.

* То, какие именно существа попадают под действие второго режима Рукотворной Мощи, определяется в момент разрешения заклинания. Существа, которые попадают под ваш контроль позднее в том же ходу, или не являющиеся существами перманенты, которые становятся существами позднее в том же ходу, не получают +2/+2 и Бдительность

Рух Эфирных Вихрей

{2}{W}{W}

Существо — Птица

3/3

Полет

Каждый раз, когда Рух Эфирных Вихрей или другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, вы получаете {E} (один жетон энергии).

Каждый раз, когда Рух Эфирных Вихрей атакует, вы можете заплатить {EE}. Если вы это делаете, положите на него один жетон +1/+1 и поверните не более одного целевого существа под контролем защищающегося игрока.

* Существо, выходящее на поле битвы в тот же самый момент, что и Рух Эфирных Вихрей, вызывает срабатывание его первой срабатывающей способности.

* Последняя срабатывающая способность Руха Эфирных Вихрей разрешается до выбора блокирующих. Существо, повернутое таким образом, не сможет блокировать.

* Для последней способности Руха Эфирных Вихрей не обязательно выбирать целевое существо. Однако если вы это сделали, и цель стала нелегальной, то способность отменяется, и вы не сможете заплатить {EE} и положить жетон на Руха Эфирных Вихрей.

Сахили Рей

{1}{U}{R}

Planeswalker — Сахили

3

+1: предскажите 1. Сахили Рей наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

–2: создайте фишку, являющуюся копией целевого артефакта или существа под вашим контролем, но при этом являющуюся артефактом в дополнение к своим другим типам. Та фишка получает Ускорение. Изгоните ее в начале следующего заключительного шага.

–7: найдите в вашей библиотеке не более трех карт артефактов с разными именами, положите их на поле битвы, затем перетасуйте вашу библиотеку.

* Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного перманента, и ничего более (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того перманента (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.

* Фишка является артефактом в дополнение к своим другим типам. Это является частью ее копируемых характеристик, которые могут копировать другие эффекты. Ускорение и отложенная срабатывающая способность в рамках второй активируемой способности не копируются.

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

* Если скопированный перманент является копией чего-либо еще (например, если скопированный перманент — это Второе Я), то фишка выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано скопированным перманентом.

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

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

* Когда последняя способность Сахили разрешается, все три артефакта выходят на поле битвы одновременно. Срабатывающие способности этих артефактов будут видеть все три перманента, выходящими на поле битвы. Эффекты замены, такие как эффект Изменчивой Стали, при применении не будут видеть другие перманенты на поле битвы.

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

Сомнительный Вызов

$\{3\}\{G\}$

Волшебство

Посмотрите десять верхних карт вашей библиотеки, изгоните не более двух находящихся среди них карт существ, затем перетасуйте вашу библиотеку. Целевой оппонент может выбрать одну из изгнанных карт и положить ее на поле битвы под своим контролем. Положите оставшиеся карты на поле битвы под вашим контролем.

* Вы изгоняете карты существ рубашкой вниз. Оппонент видит их, когда решает, выбирать ли изгнанную карту, и если да, то какую.

* Вы можете решить изгнать только одну карту существа. Если вы так сделаете, то целевой оппонент решает, кому она достанется.

* Вы можете решить не изгонять ни одной карты существа, даже если они есть среди десяти верхних карт вашей библиотеки.

* Карты, которые вы смотрите, но не изгоняете, не покидают вашу библиотеку. Вы тасуете их вместе со всеми остальными.

* В игре с участием нескольких игроков вы должны выбрать целевого оппонента, прежде чем посмотрите десять верхних карт и решите, какие изгнать.

Сорвиголова Овального Трека

{3}{B}

Существо — Человек Пилот

4/2

Каждый раз, когда артефакт выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете вернуть Сорвиголову Овального Трека из вашего кладбища в вашу руку.

* Способность Сорвиголовы Овального Трека срабатывает, только если он уже был на вашем кладбище, когда артефакт выходил на поле битвы под вашим контролем.

Судьбоносная Схватка

{2}{R}{R}

Мгновенное заклинание

Судьбоносная Схватка наносит целевому существу или игроку повреждения, равные количеству карт в вашей руке. Сбросьте все карты в вашей руке, затем возьмите столько же карт.

* Количество карт у вас в руке подсчитывается только при разрешении Судьбоносной Схватки.

Судьбоносная Схватка в этот момент находится в стеке, так что сама она не считается.

* Если цель Судьбоносной Схватки становится нелегальной целью, то вы не сбрасываете руку и не берете карты.

Судья Бронного Искусства

{3}{G}

Существо — Эльф Механик

3/3

Когда Судья Бронного Искусства выходит на поле битвы, возьмите одну карту за каждое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1.

* Количество существ под вашим контролем с жетонами +1/+1 на них подсчитывается только в момент разрешения срабатывающей способности Судьи Бронного Искусства. Игроки могут ответить на срабатывающую способность, попытавшись изменить это количество.

* Способность Судьи Бронного Искусства подсчитывает количество существ, а не количество жетонов. Существо с несколькими жетонами +1/+1 не позволит вам взять несколько карт.

Сумасбродный Эксперимент

{3}{R}

Волшебство

Показывайте карты с верха вашей библиотеки, пока вы не покажете карту артефакта. Положите ту карту на поле битвы, а остальные в низ вашей библиотеки в случайном порядке. Сумасбродный Эксперимент наносит вам повреждения, равные количеству карт, показанных таким образом.

* В число карт, показанных таким образом, входит карта артефакта, которую вы кладете на поле битвы.

* Когда Сумасбродный Эксперимент начинает разрешаться, игроки не могут выполнять никаких действий, кроме тех, что предписывает Сумасбродный Эксперимент, пока он не закончил разрешаться.

* Любые способности, срабатывающие при выходе артефакта на поле битвы, не кладутся в стек, пока Сумасбродный Эксперимент не закончит разрешаться.

* Если вы не показываете карту артефакта, то вы перемешиваете карты в вашей библиотеке, и вам наносятся повреждения, равные количеству карт в ней.

Творческая Искра

{R}

Волшебство

Выберите целевое существо. Изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете заставить Творческую Искру нанести тому существу повреждения, равные конвертированной мана-стоимости изгнанной карты. Если вы этого не делаете, то вы можете разыграть ту карту до конца хода.

* Вы не можете разыграть Творческую Искру, не выбирая существо целью. Если существо становится нелегальной целью для Творческой Искры, то заклинание не производит ни одного из эффектов. Вы не изгоняете верхнюю карту вашей библиотеки.

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

* Если таким образом изгоняется карта земли, то вы можете разыграть ее до конца хода, если в этом ходу еще можете разыгрывать землю.

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

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

Территориальный Пожиратель

{3}{R}

Существо — Гремлин

2/2

Пробивной удар

Каждый раз, когда вы получаете один или несколько {E} (*жетонов энергии*), Территориальный Пожиратель получает +2/+2 до конца хода.

* Если вы получаете несколько {E} одновременно, то Территориальный Пожиратель получает +2/+2 один раз, а не +2/+2 за каждый жетон. Если вы получаете несколько {E} в разное время, то способность будет срабатывать каждый раз.

Трогательное Воссоединение

{1}{R}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Трогательного Воссоединения сбросьте две карты. Возьмите три карты.

* Поскольку сброс двух карт является дополнительной стоимостью, вы не можете разыграть Трогательное Воссоединение, если у вас нет как минимум двух других карт в руке.

Тщательное Рассмотрение

{B}

Волшебство

Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее карту существа. Тот игрок сбрасывает ту карту. Предскажите 1.

* Вы предсказываете 1, даже если у того игрока нет карты существа, которую можно сбросить.

Укрошенная Молния

{1}{R}

Мгновенное заклинание

Выберите целевое существо. Вы получаете {EEE} (*три жетона энергии*), затем вы можете заплатить любое количество {E}. Укрошенная Молния наносит такое же количество повреждений тому существу.

* Вы выбираете целевое существо, когда разыгрываете Укрошенную Молнию. Вы выбираете, сколько {E} платить, только когда Укрошенная Молния разрешается. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете, сколько {E} платить, и моментом, когда существо получает повреждения, равные количеству заплаченных таким образом {E}.

* Если целевое существо становится нелегальной целью, то Укрошенная Молния отменяется и не производит ни одного из эффектов. Вы не получите {EEE} и не сможете заплатить {E}.

Умри Молодым

{1}{B}

Волшебство

Выберите целевое существо. Вы получаете {EE} (*два жетона энергии*), затем вы можете заплатить любое количество {E}. То существо получает -1/-1 до конца хода за каждый {E}, заплаченный таким образом.

* Вы выбираете целевое существо при разыгрывании Умри Молодым. Вы выбираете, сколько {E} платить, только когда Умри Молодым разрешается. Ни один из игроков не сможет ничего сделать между тем, как вы выбираете, сколько {E} платить, и моментом, когда существо получает -1/-1 за каждый заплаченный таким образом {E}.

* Если целевое существо становится нелегальной целью, то заклинание Умри Молодым отменяется и не производит ни одного из эффектов. Вы не получите {EE} и не сможете заплатить {E} ни в каком количестве.

Устранение Соперников

{4}{B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Устранения Соперников пожертвуйте X существ.

Уничтожьте X целевых существ.

* Когда вы объявляете, что разыгрываете Устранение Соперников, игроки уже не могут устранить существа, которые вы хотите пожертвовать.

* Если вы по какой-то причине разыгрываете Устранение Соперников без уплаты его мана-стоимости, вы все равно выбираете значение X и жертвуете X существ.

Фумигация

{3}{W}{W}

Волшебство

Уничтожьте все существа. Вы получаете 1 жизнь за каждое существо, уничтоженное таким образом.

* Существа, уничтоженные таким образом, будут подсчитываться для получения жизней, даже если отправились не на кладбище, а в другую зону.

* Существа с Неразрушимостью не уничтожаются таким образом.

Хозяйка Марионеток

{4} {B} {B}

Существо — Человек Механик

1/3

Производство 3 (*Когда это существо выходит на поле битвы, положите на него три жетона +1/+1 или создайте три фишки артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон.*)

Каждый раз, когда артефакт под вашим контролем попадает с поля битвы на кладбище, целевой оппонент теряет количество жизней, равное силе Хозяйки Марионеток.

* Количество потерянных жизней определяется при разрешении последней способности Хозяйки Марионеток. Если Хозяйка Марионеток уже не находится на поле битвы, то для определения количества потерянных жизней используется значение ее силы в последний момент ее пребывания на поле битвы.

* Если значение силы Хозяйки Марионеток отрицательное, то целевой оппонент не теряет и не получает жизни.

* Если Хозяйка Марионеток и артефакт под вашим контролем кладутся на кладбище одновременно, то способность Хозяйки Марионеток срабатывает.

* Пожертвованные или уничтоженные фишки артефактов кладутся на кладбище своего владельца, прежде чем прекратить существование. Если вы контролировали фишку, то последняя способность Хозяйки Марионеток работает.

Чандра, Пирогений (*только в колоде Planeswalker-a*)

{4} {R} {R}

Planeswalker — Чандра

5

+2: Чандра, Пирогений наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

−3: Чандра, Пирогений наносит 4 повреждения целевому существу.

−10: Чандра, Пирогений наносит 6 повреждений целевому игроку и каждому существу под его контролем.

* Последняя способность Чандры, Пирогения не делает существа целями. Существа с Порчеустойчивостью под контролем целевого игрока получают нанесенные таким образом повреждения.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Чандры наносит в общей сложности 4 повреждения команде оппонентов.

Чандра, Факел Непокорности

{2} {R} {R}

Planeswalker — Чандра

4

+1: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту, если она не является картой земли. Если вы этого не делаете, Чандра, Факел Непокорности наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

+1: добавьте {R} {R} в ваше хранилище маны.

−3: Чандра, Факел Непокорности наносит 4 повреждения целевому существу.

—7: вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, эта эмблема наносит 5 повреждений целевому существу или игроку».

* Эффект первой способности не позволяет вам разыграть карту земли. Если первая способность Чандры изгоняет карту земли, то вы не можете ее разыграть, и Чандра наносит 2 повреждения каждому оппоненту.

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

* Разыгрывая изгнанную карту, вы оплачиваете ее стоимости. Вы можете оплатить альтернативные стоимости, например, стоимость Явления, вместо мана-стоимости карты.

* Способности верности не могут быть мана-способностями. Вторая способность Чандры идет в стек, и на нее можно ответить или отменить ее. Как и все способности верности, ее можно активировать только один раз за ход во время вашей главной фазы при пустом стеке, и только если в этом ходу еще не была активирована ни одна из способностей верности этого planeswalker-a.

* Созданная последней способностью Чандры эмблема является бесцветной. Повреждения, которые она наносит, наносятся бесцветным источником.

* Способность эмблемы Чандры разрешается до заклинания, вызвавшего ее срабатывание.

* В игре в формате «Двухголовый гигант» первая способность Чандры наносит в общей сложности 4 повреждения команде оппонентов.

Чистое Устранение

{3} {B} {B}

Мгновенное заклинание

Уничтожьте целевое существо. Вы получаете 1 жизнь за каждый артефакт под вашим контролем.

* Если целевое существо становится нелегальной целью до разрешения Чистого Устранения, заклинание отменяется. Вы не получите жизни.

* Количество артефактов под вашим контролем подсчитывается только при разрешении Чистого Устранения, после того как существо уничтожено. Например, если вы уничтожили изгнавшего ваш артефакт существо Ярмарочного Стража, то артефакт существо вернется и будет учтен в числе артефактов под вашим контролем.

Чудо Эфироснабжения

{4}

Легендарный Артефакт

Каждый раз, когда перманент под вашим контролем попадает на кладбище, вы получаете {E} (один жетон энергии).

{T}, заплатите {EEEEEE}: посмотрите шесть верхних карт вашей библиотеки. Вы можете разыграть находящуюся среди них карту, не являющуюся землей, без уплаты ее мана-стоимости. Положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

* Первая способность Чуда Эфироснабжения срабатывает каждый раз, когда какой-либо перманент под вашим контролем попадает на кладбище с поля битвы, в том числе само Чудо Эфироснабжения и другие перманенты, отправляющиеся на кладбище одновременно с ним.

* Пожертвованные или уничтоженные фишки кладутся на кладбище своего владельца, прежде чем прекратить существование. Если вы контролировали такую фишку, то первая способность Чуда Эфироснабжения работает.

* Карта, разыгрываемая при помощи второй способности Чуда Эфироснабжения, разыгрывается из вашей библиотеки.

* 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 Огненной Диверсии), 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.

Шпильный Лазутчик

{2} {R}

Существо — Человек Бродяга

3/2

Каждый раз, когда Шпильный Лазутчик поворачивается, он наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

* Это срабатывающая способность, а не активируемая. Она не позволяет вам повернуть Шпильного Лазутчика тогда, когда вы этого захотите. Вы должны сами найти какой-то способ повернуть его — например, атаковать.

* Чтобы способность сработала, Шпильный Лазутчик 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.

Штурмовая Баллиста

{5}

Артефакт — Машина

6/6

Каждый раз, когда Штурмовая Баллиста атакует, она наносит 1 повреждение целевому существу или игроку. Экипаж 3 (*Поверните любое количество существ под вашим контролем с суммарной силой 3 или более: эта Машина становится артефактом существом до конца хода.*)

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

Элегантные Клинокodelы

{4} {G} {G}

Существо — Эльф Механик

3/4

Элегантные Клинокodelы не могут быть заблокированы существами с силой 2 или меньше.

Производство 2 (*Когда это существо выходит на поле битвы, положите на него два жетона +1/+1 или создайте две фишки артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон.*)

* Когда существо с силой 3 или больше уже блокирует Элегантных Клинокodelов, уменьшение силы блокирующего существа не приводит к тому, что Элегантные Клинокodelы становятся незаблокированными.

Электростатический Молотильщик

{3}

Артефакт Существо — Конструкция

1/1

Когда Электростатический Молотильщик выходит на поле битвы, вы получаете {EEE} (*три жетона энергии*).

Заплатите {EEE}: Электростатический Молотильщик получает +X/+X до конца хода, где X — значение его силы.

* Значение X определяется при разрешении последней способности Электростатического Молотильщика.

* Если сила Электростатического Молотильщика становится отрицательной, то последняя способность снижает силу и выносливость. Например, если сила Электростатического Молотильщика равна -2, то его последняя способность даст ему -2/-2.

Эмбраальский Громила

{1}{B}

Существо — Человек Воин

3/1

Эмбраальский Громила выходит на поле битвы повернутым.

Эмбраальский Громила имеет Угрозу, пока вы контролируете артефакт.

* Когда существо уже блокирует Эмбраальского Громила, получение Угрозы не приведет к тому, что Эмбраальский Громила станет незаблокированным.

Эпоха Изобретений

{1}{U}

Чары

Каждый раз, когда артефакт или Механик выходит на поле битвы под вашим контролем, вы можете заплатить {1}. Если вы это делаете, вы получаете {EE} (*два жетона энергии*).

Заплатите {EEEEEE}, пожертвуйте Эпоху Изобретений: возьмите три карты.

* Если на поле битвы под вашим контролем выходит существо, которое одновременно является артефактом и Механиком, то срабатывающая способность Эпохи Изобретений сработает только один раз.

* Каждый раз, когда разрешается первая способность Эпохи Изобретений, вы можете заплатить {1} только один раз. Вы не можете заплатить больше и получить больше, чем {EE}.

Эфирид-Мародер

{3}{B}

Существо — Эфирид Бродяга

2/2

Полет, Цепь жизни

Когда Эфирид-Мародер выходит на поле битвы, переместите любое количество жетонов +1/+1 с других перманентов под вашим контролем на Эфирида-Мародера.

* Вы можете перемещать жетоны +1/+1 с любого количества других перманентов под вашим контролем, а не только с одного.

* Вы выбираете, какие жетоны переместить, в момент разрешения срабатывающей способности Эфирида-Мародера.

* Вы можете принять решение переместить ноль жетонов +1/+1.

* Если существу наносятся повреждения, эти повреждения отмечаются на нем и остаются до шага очистки. Если Эфирид-Мародер забирает жетоны у получившего повреждения существа, то существо уничтожается, если повреждения стали смертельными.

Эфирный Пассат

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Верните целевой перманент под вашим контролем и целевой перманент не под вашим контролем в руки их владельцев.

* Если один из целевых перманентов становится нелегальной целью, то второй все равно возвращается в руку владельца. Если нелегальными становятся обе цели, Эфирный Пассат отменяется.

Эфирный Расплав

{1} {U}

Чары — Аура

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

Зачаровать существо или Машину

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

Зачарованный перманент получает -4/-0.

* Если целевое существо или Машина становится нелегальной целью, пока Эфирный Расплав находится в стеке, то Эфирный Расплав отменяется. Он не выйдет на поле битвы, а вы не получите {EE}.

Ярмарка Изобретателей

Легендарная Земля

В начале вашего шага поддержки, если вы контролируете не менее трех артефактов, вы получаете 1 жизнь.

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

{4}, {T}, пожертвуйте Ярмарку Изобретателей: найдите в вашей библиотеке карту артефакта, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте вашу библиотеку. Активируйте эту способность, только если вы контролируете не менее трех артефактов.

* Ни один из игроков не сможет ничего сделать в ходу, прежде чем будут проверены условия срабатывания способности Ярмарки Изобретателей. Если вы не контролируете три или более артефактов, способность не сработает.

* Если вы контролируете три артефакта, когда способность разрешается, то вы получаете 1 жизнь.

Артефакты, которые вы контролируете, когда способность разрешается, не обязательно должны быть теми же, что вы контролировали, когда она срабатывала. Если к этому моменту вы не контролируете три артефакта, то и жизнь вы не получите.

* Для последней способности Ярмарки Изобретателей количество артефактов под вашим контролем проверяется только при ее активации. Оно не проверяется еще раз, когда способность разрешается.

Ярмарочный Страж

{2} {W}

Существо — Гном Солдат

1/3

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

* Если Ярмарочный Страж покидает поле битвы до того, как его срабатывающая способность разрешается, целевое существо не изгоняется.

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

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

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

* Если владелец Ярмарочного Стража 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.

Ярмарочный Трубоч

{2} {G}

Существо — Слон

2/2

В начале каждого заключительного шага, если в этом ходу на перманент под вашим контролем был помещен жетон +1/+1, положите один жетон +1/+1 на Ярмарочного Трубоча.

* Способность Ярмарочного Трубоча срабатывает, если в любой момент этого хода жетон +1/+1 был помещен на перманент, находящийся под вашим контролем во время помещения жетона. Не имеет значения, контролируете ли вы еще этот перманент, и есть ли на нем жетон.

* Если жетон +1/+1 еще не был помещен в момент начала заключительного шага, то способность Ярмарочного Трубоча не срабатывает. Даже если во время заключительного шага другая способность сработает и поместит жетон +1/+1 на перманент под вашим контролем, вы не положите жетон +1/+1 на Ярмарочного Трубоча.

Яростный Отпор

{3} {R}

Волшебство

Яростный Отпор наносит 2 повреждения каждому из двух целевых существ и (или) игроков.

* Вы не можете выбрать одно и то же существо или игрока целью дважды, чтобы нанести одному объекту 4 повреждения.

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