

Заметки к выпуску «*Иннистрад: Полночная Охота*»

Составители: Джесс Данкс при участии Лори Чирза, Тома Фаулера, Карстена Хезе, Натана Лонга и Тийса Ван Оммена.

Дата внесения последних изменений: 2 августа 2021 г.

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

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

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

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Легальность карт

Карты выпуска «*Иннистрад: Полночная Охота*» с кодом выпуска MID разрешено использовать в форматах «Стандарт», «Модерн», «Пионер», а также в «Командире» и других форматах. Когда эти карты войдут в формат «Стандарт», выпуски «*Престол Элдраина*», «*Терос: За Порогом Смерти*», «*Икория: Логово Исполинов*» и «Базовый выпуск 2021» покинут Стандарт.

Карты выпуска «*Иннистрад: Полночная Охота*» для «Командира» с кодом выпуска M1C и номерами 1–38 (и их альтернативные версии с номерами 39–76) легальны в форматах «Командир», «Винтаж» и «Наследие». Карты с кодом выпуска M1C с номерами 77 и выше легальны для игры в любом формате, где уже легальна карта с этим именем.

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

Больше узнать о формате «Командир» и о том, как в него играть, можно на сайте [Magic.Wizards.com/Commander](https://www.magic.wizards.com/commander).

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

Новые способности с ключевым словом: Создание дня и Создание ночи

Можно смело сказать, что все самое интересное на Иннистраде вращается вокруг луны — а точнее, вокруг смены дня и ночи. Эта концепция выходит на первый план с двумя новыми ключевыми словами, которые встречаются у многих Вервольфов из этого выпуска: Создание дня и Создание ночи.

(Примечание: если раньше вы не играли трансформирующимися двусторонними картами, то вам стоит сперва прочитать раздел «Знакомая механика: трансформирующиеся двусторонние карты» ниже, а потом вернуться сюда.)

Кабацкая Хулиганка

{3} {R}

Существо — Человек Воин Вервольф

2/5

Создание дня (*Если игрок не разыгрывает ни одного заклинания во время своего хода, то в следующем ходу наступает ночь.*)

////

Кабацкая Крушительница

Существо — Вервольф

6/5

Создание ночи (*Если игрок разыгрывает не менее двух заклинаний во время своего хода, то в следующем ходу наступает день.*)

Общие сведения о дне и ночи

День и ночь — это термины, которыми обозначаются определенные состояния партии. В начале партии не стоит ни день, ни ночь. Как только в партии наступает день (или, что бывает реже, ночь), у партии будет ровно одно из этих двух состояний — день или ночь, — и они будут сменять друг друга до конца партии. Смена дня и ночи крайне важна для двусторонних карт со способностями Создания дня и Создания ночи. Пока длится день, карта на поле битвы будет находиться вверх стороной с Созданием дня. Пока длится ночь, карта на поле битвы будет находиться вверх стороной с Созданием ночи.

Первое наступление дня или ночи

Двусторонние карты со способностями Создания дня и Создания ночи — это *трансформирующиеся двусторонние карты*. Их можно разыграть только лицевой стороной вверх. В большинстве случаев они впервые появляются на поле битвы передней лицевой стороной вверх. Если не стоит ни день, ни ночь, то при появлении на поле битвы перманента с Созданием дня наступает день. Другие способности также могут вызвать наступление дня или ночи, например, вторая способность Серного Вандала.

Серный Вандал

{2} {R}

Существо — Дьявол

2/3

Угроза (*Это существо не может быть заблокировано менее чем двумя существами.*)

Если не стоит ни день, ни ночь, то при выходе Серного Вандала на поле битвы наступает день.

Каждый раз, когда день становится ночью или ночь становится днем, Серный Вандал наносит 1 повреждение каждому оппоненту.

Смена дня на ночь или ночи на день

Как только в партии наступает день или ночь, смена этого состояния в каждом ходу обычно зависит от количества заклинаний, разыгранных активным игроком в предыдущем ходу.

- Прежде чем игрок разворачивает свои перманенты во время шага разворота, игра проверяет, должно ли смениться состояние дня или ночи.
- Если стоит день, а активный во время предыдущего хода игрок не разыграл ни одного заклинания во время своего хода, то наступает ночь.
- Если стоит ночь, а активный во время предыдущего хода игрок разыграл два или больше заклинания во время своего хода, то наступает день.
- При наступлении ночи двусторонние перманенты с Созданием дня трансформируются в то, что указано у них на стороне с Созданием ночи. Аналогично, при наступлении дня двусторонние перманенты с Созданием ночи трансформируются в то, что указано у них на стороне с Созданием дня. Это происходит немедленно и не является действием, вызванным состоянием. Это происходит в любое время, когда наступает день или ночь, а не только во время шага разворота.

Очень важные вещи, о которых нужно помнить ночью

- Если вы разыгрываете заклинание с Созданием дня ночью, то в стеке это заклинание будет находиться передней лицевой стороной вверх (то есть лицевой стороной с Созданием дня вверх). Однако на поле битвы оно выйдет обратной лицевой стороной вверх (то есть лицевой стороной с Созданием ночи вверх). Оно не выйдет лицевой стороной с Созданием дня вверх, чтобы потом трансформироваться.
- Если стоит ночь, то перманенты с Созданием дня, которые выходят на поле битвы, не будучи разыгранными, выходят лицевой стороной с Созданием ночи вверх.

Еще немного о Созданиях дня и Созданиях ночи

- Перманенты с Созданием дня и Созданием ночи не могут трансформироваться никаким другим способом, кроме своих способностей Создания дня и Создания ночи. В частности, некоторые старые карты, такие как Лунный Туман, которые предписывают игроку трансформировать перманенты, не действуют на перманенты с Созданием дня и Созданием ночи.
- Как только наступает день или ночь, у партии будет ровно одно из этих состояний, пока партия не закончится. Никогда не может быть такого, чтобы одновременно стоял и день, и ночь. Как только наступит день или ночь, партия не сможет вернуться к состоянию, когда нет ни того, ни другого.
- В состоянии дня или ночи находится вся партия целиком. Не бывает так, чтобы для одного игрока был день, а для другого — ночь.

Один из самых необычных случаев, который мы смогли придумать, если кто-то спросит

- Если не стоит ни день, ни ночь, и на поле битвы каким-то образом одновременно появляются существо с Созданием дня и существо с Созданием ночи, то наступает день. Существо с Созданием ночи трансформируется.

Новая способность с ключевым словом: Разупокоение

Помимо Вервольфов, в этом выпуске есть много других жутких вещей, связанных с двусторонними картами. Новая способность с ключевым словом «Разупокоение» позволяет вам разыгрывать обратные лицевые стороны некоторых двусторонних карт из вашего кладбища.

Ловкий Карманник

{2} {B}

Существо — Человек Бродяга

2/1

Когда Ловкий Карманник выходит на поле битвы, уничтожьте целевое существо не под вашим контролем, которому в этом ходу были нанесены повреждения.

Разупокоение {4} {B} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища трансформированной за ее стоимость Разупокоения.)*

////

Алчное Привидение

Существо — Дух Бродяга

2/2

Полет, Смертельное касание

Если Алчное Привидение должно попасть откуда-либо на кладбище, изгоните его вместо этого.

- Разупокоение встречается только на передней лицевой стороне некоторых двусторонних карт.
- «Разупокоение [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища трансформированной, уплатив [стоимость] вместо ее мана-стоимости».
- Когда вы разыгрываете заклинание, используя способность Разупокоения, карта помещается в стек обратной лицевой стороной вверх. У получившегося заклинания будут все характеристики той стороны.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость (например, стоимость Разупокоения), которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания, разыгранного при помощи Разупокоения, определяется только мана-стоимостью на передней лицевой стороне карты и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания. (Это особое правило, которое применяется только к трансформирующимся двусторонним картам, включая карты с Разупокоением.)
- Разыгранное таким образом заклинание выходит на поле битвы обратной лицевой стороной вверх.
- Если вы копируете разыгранное таким образом заклинание перманента (например, с помощью карты Двойная Специализация или подобной), то копия становится фишкой, которая копирует обратную лицевую сторону карты, но при этом сама не является двусторонней картой.
- На обратной лицевой стороне каждой карты с Разупокоением есть способность, которая предписывает контролирующему ее игроку изгнать эту карту, если она должна откуда угодно попасть на кладбище. Это относится и к попаданию на кладбище из стека, так что если заклинание отменяется после того, как вы разыграли его с помощью способности Разупокоения, то оно отправляется в изгнание.

Знакомая механика: трансформирующиеся двусторонние карты

Мир Иннистрада не был бы полным без превращения страшных и жутких созданий в других страшных и жутких созданий, так что в этом выпуске снова появились трансформирующиеся двусторонние карты.

У двусторонней карты есть две лицевые стороны: передняя лицевая сторона и обратная лицевая сторона. У нее нет рубашки карты *Magic*. У трансформирующихся двусторонних карт из этого выпуска есть символ

солнца в левом верхнем углу передней лицевой стороны и символ луны в левом верхнем углу обратной лицевой стороны. Символы никак не влияют на ход игры и нужны только для того, чтобы различать две лицевые стороны.

В отличие от двусторонних карт с выбором, которые встречались в некоторых последних выпусках, у обратной лицевой стороны трансформирующейся двусторонней карты нет мана-стоимости, и она не может быть разыграна (за исключением карт со способностью Разупокоения в этом выпуске). Однако такая карта может трансформироваться. Трансформировать карту — значит перевернуть ее с передней лицевой стороны на обратную лицевую сторону или наоборот.

С выходом выпуска *«Иннистрад: Полночная Охота»* двусторонние карты претерпели незначительные изменения, но по большей части они работают так же, как и в прошлый раз, когда мы их встречали. Вот дополнительная информация:

- У каждой лицевой стороны трансформирующейся двусторонней карты есть свой набор характеристик: имя, типы, подтипы, способности и т. д. Пока трансформирующийся двусторонний перманент находится на поле битвы, следует учитывать только характеристики той лицевой стороны, которая в данный момент смотрит вверх. Характеристики другой лицевой стороны в расчет не принимаются.
- Трансформирующиеся двусторонние карты разыгрываются передней лицевой стороной вверх за исключением случаев, когда они разыгрываются с помощью способности Разупокоения. Учитывайте только характеристики лицевой стороны, которая смотрит вверх, и игнорируйте характеристики другой лицевой стороны.
- Пока трансформирующаяся двусторонняя карта не находится на поле битвы или в стеке, следует учитывать только характеристики ее передней лицевой стороны.
- Мановая ценность трансформирующейся двусторонней карты — это мановая ценность ее передней лицевой стороны, независимо от того, какая лицевая сторона смотрит вверх.
- На обратной лицевой стороне трансформирующейся двусторонней карты обычно есть цветовой индикатор, определяющий ее цвет.
- Трансформирующуюся двустороннюю карту нельзя разыграть обратной лицевой стороной вверх, если только какой-либо эффект не позволяет вам разыграть ее «трансформированной». (См. раздел «Новая способность с ключевым словом: Разупокоение» в данном документе.)
- По умолчанию трансформирующаяся двусторонняя карта выходит на поле битвы передней лицевой стороной вверх, если только какое-либо заклинание или способность не предписывает вам положить ее на поле битвы трансформированной или вы не разыграли ее трансформированной. В таком случае она выходит на поле битвы обратной лицевой стороной вверх.
- Чтобы трансформировать перманент, его надо перевернуть другой лицевой стороной вверх. Трансформироваться могут только перманенты, представленные трансформирующимися двусторонними картами.
- Если вам предписывается трансформировать перманент, который не представлен двусторонней картой (например, это фишка или односторонняя карта, которая стала копией двустороннего перманента), то это указание игнорируется.
- Трансформирование перманента не затрагивает прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение. Точно так же, все жетоны на этом перманенте останутся на нем после того, как он трансформируется. На него продолжают действовать любые постоянные эффекты от разрешившегося заклинания или способности. У любых заклинаний или способностей в стеке, целью которых является перманент, останется та же цель и после трансформации того перманента.

- Повреждения, отмеченные на двустороннем перманенте, останутся отмеченными на нем после того, как он трансформируется.

Новое слово способности: Шабаш

Шабаш — это слово способности, встречающееся на картах со способностями, для которых важно, что вы контролируете не менее трех существ с различными значениями силы.

Стражницы Донхарта
{1}{G}{W}
Существо — Человек Колдун
3/3

Бдительность

Шабаш — В начале боя во время вашего хода, если вы контролируете не менее трех существ с различными значениями силы, существа под вашим контролем получают +1/+0 до конца хода.

- У существ различные значения силы, если их значения силы равны разным числам. Например, у существа 1/1 и существа 2/1 различные значения силы.
- Чтобы у трех существ были различные значения силы, значение силы каждого из них должно отличаться от остальных. Существо 1/1, существо 2/1 и еще одно существо 2/1 не являются тремя существами с различными значениями силы, несмотря на то, что сила обоих существ 2/1 отличается от силы существа 1/1.
- Многие способности Шабаша, как, например, приведенная выше способность Стражниц Донхарта, являются срабатывающими способностями со вставленным условным придаточным предложением со словом «если». Вы должны контролировать не менее трех существ с различными значениями силы и в момент срабатывания способности, и в тот момент, когда способность пытается разрешиться. Однако это не обязательно должен быть каждый раз один и тот же состав существ.

Новый цикл двойных земель

В выпуске «*Иннистрад: Полночная Охота*» представлен цикл небазовых земель, которые выходят на поле битвы повернутыми, если под вашим контролем менее двух других земель.

Пустынный Пляж
Земля
Пустынный Пляж выходит на поле битвы повернутым, если под вашим контролем менее двух других земель.
{T}: добавьте {W} или {U}.

- Если такая земля выходит на поле битвы одновременно с любым количеством других земель, те земли не учитываются при определении, развернутой или повернутой выходит на поле битвы земля.

Новая способность с ключевым словом: Группная гниль

Трупная гниль — это способность с ключевым словом, которая присутствует на большинстве фишек существ Зомби, создаваемых картами из этого выпуска, а также у нескольких эффектов, заставляющих существ стать Зомби.

Соколиная Мерзость

{2}{U}

Существо — Зомби Птица

2/2

Полет

Когда Соколиная Мерзость выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби с Трупной гнилью. *(Она не может блокировать. Когда она атакует, пожертвуйте ее в конце боя.)*

- Трупная гниль представляет собой статическую способность и срабатывающую способность. «Трупная гниль» означает: «Это существо не может блокировать» и «Когда это существо атакует, пожертвуйте его в конце боя».
- Трупная гниль не создает никаких требований к атаке. Вы не обязаны атаковать существом с Трупной гнилью.
- Трупная гниль не дает способность Ускорения. Существа с Трупной гнилью, которые выходят на поле битвы во время вашего хода, не смогут атаковать до вашего следующего хода.
- Если существо с Трупной гнилью атаковало, оно будет пожертвовано в конце боя, даже если в это время у него уже не будет Трупной гнили.

Знакомая способность с ключевым словом: Воспоминание

Воспоминание — это возвращающаяся механика, которая дает картам второй шанс проявить себя.

Покинуть Пост

{1}{R}

Волшебство

До двух целевых существ не могут блокировать в этом ходу.

Воспоминание {3}{R} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- «Воспоминание [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, уплатив [стоимость] вместо ее мана-стоимости» и «Если стоимость Воспоминания была уплачена, изгоните эту карту вместо того, чтобы поместить ее в какую-либо другую зону, в любое время, когда она должна покинуть стек».
- Вы все равно обязаны соблюдать любые ограничения и разрешения по времени разыгрывания, включая те, которые связаны с типом карты. Например, вы можете разыграть заклинание волшебства с помощью Воспоминания только тогда, когда вы можете в обычном порядке разыгрывать заклинания волшебства.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость (например, стоимость Воспоминания), которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания определяется только его мана-стоимостью и не зависит от фактической общей стоимости его разыгрывания.

- Заклинание, которое было разыграно при помощи Воспоминания, после этого всегда изгоняется, независимо от того, разрешается оно, отменяется или покидает стек каким-то иным способом.
- Вы можете разыграть заклинание с помощью Воспоминания, даже если оно попало на ваше кладбище, не будучи разыгранным, а как-то иначе.
- Если карта с Воспоминанием кладется на ваше кладбище во время вашего хода, то вы сможете разыграть ее сразу (если это легально можно сделать), до того, как любой другой игрок успеет что-то предпринять.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

Аделина, Блистательный Катар
 {1}{W}{W}
 Легендарное Существо — Человек Рыцарь
 */4

Бдительность
 Сила Аделины, Блистательного Катара равна количеству существ под вашим контролем. Каждый раз, когда вы атакуете, за каждого оппонента создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек повернутой и атакующей того игрока или planeswalker'a под его контролем.

- Способность, определяющая значение силы Аделины, действует во всех зонах, а не только на поле битвы. Пока Аделина находится на поле битвы (и является существом), та способность учитывает и ее саму.
 - Последняя способность Аделины срабатывает при атаке любыми существами. Самой Аделине не обязательно находиться среди них.
 - Фишки создаются за каждого из ваших оппонентов, а не только за оппонентов, которых вы атаковали.
 - Вы выбираете, кого атакует каждая из фишек — оппонента или planeswalker'a под его контролем, — при выходе тех фишек на поле битвы.
 - Хотя фишки с типом существа Человек, созданные срабатывающей способностью, атакуют, они не объявляются атакующими существами (это может оказаться важным, например, для способностей, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).
-

Арлинн, Надежда Стаи
{2} {R} {G}
Легендарный Planeswalker — Арлинн
4

Создание дня (*Если игрок не разыгрывает ни одного заклинания во время своего хода, то в следующем ходу наступает ночь.*)

+1: до вашего следующего хода вы можете разыгрывать заклинания существ, как если бы у них был Миг, и каждое существо под вашим контролем выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на нем.

−3: создайте две фишки существа 2/2 зеленый Волк.
////

Арлинн, Ярость Луны
Легендарный Planeswalker — Арлинн
4

Создание ночи (*Если игрок разыгрывает не менее двух заклинаний во время своего хода, то в следующем ходу наступает день.*)

+2: добавьте {R} {G}.

0: до конца хода Арлинн, Ярость Луны становится существом 5/5 Вервольф с Пробивным ударом, Неразрушимостью и Ускорением.

- Первая способность верности Арлинн, Ярости Луны не является мана-способностью. Она идет в стек, и на нее можно ответить.
- После того как вторая способность верности Арлинн, Ярости Луны разрешится, она станет существом-Вервольфом, а не planeswalker'ом, поэтому не будет терять жетоны верности, когда ей наносятся повреждения.
- Если вторая способность верности Арлинн, Ярости Луны превращает ее в существо-Вервольфа, и каким-то образом наступает день, то Арлинн трансформируется, но эффект, превращающий ее в существо-Вервольфа, продолжит действовать до конца хода.

Бесстрашный Противник
{1} {W}
Существо — Человек Разведчик
3/1

Цепь жизни
Когда Бесстрашный Противник выходит на поле битвы, вы можете заплатить {1} {W} любое количество раз. Когда вы оплачиваете эту стоимость один или несколько раз, положите такое же количество жетонов доблести на Бесстрашного Противника.
Существа под вашим контролем получают +1/+1 за каждый жетон доблести на Бесстрашном Противнике.

- После того как вы платите стоимость {1} {W} один или несколько раз, срабатывает вторая способность, и игроки могут ответить на нее. Когда та способность разрешается, Бесстрашный Противник получает жетоны доблести.

Буйство Лютого Рода

{1} {R} {G}

Волшебство

Уничтожьте целевой артефакт, чары или землю. Если таким образом была уничтожена земля, контролирующий ее игрок может найти в своей библиотеке не более двух карт базовых земель, положить их на поле битвы повернутыми, затем перетасовать библиотеку. В противном случае контролирующий тот перманент игрок может найти в своей библиотеке карту базовой земли, положить ее на поле битвы повернутой, затем перетасовать библиотеку.

Воспоминание {3} {R} {G}

- Если к моменту разрешения Буйства Лютого Рода целевой перманент становится нелегальной целью, то заклинание не разрешается и не дает ни одного из своих эффектов. Никто из игроков не будет искать карты в своей библиотеке. Если же цель все еще легальна, но не уничтожена (например, у нее есть Неразрушимость), то контролирующий ее игрок сможет найти в своей библиотеке карту базовой земли (только одну карту, даже если цель была землей).

Вадрик, Астральный Архимаг

{1} {U} {R}

Легендарное Существо — Человек Чародей

1/2

Если не стоит ни день, ни ночь, то при выходе Вадрика, Астрального Архимага на поле битвы наступает день.

Разыгрываемые вами мгновенные заклинания и заклинания волшебства стоят на {X} меньше, где X — сила Вадрика.

Каждый раз, когда день становится ночью или ночь становится днем, положите один жетон +1/+1 на Вадрика.

- Все стоимости разыгрывания заклинания фиксируются до того, как активируются мана-способности и те стоимости оплачиваются. Если после того, как стоимости зафиксируются, сила Вадрика изменится, или если Вадрик покинет поле битвы, пока вы активируете мана-способности или оплачиваете те стоимости, то эффект снижения стоимости не будет затронут и общая стоимость разыгрывания заклинания не изменится.
-

Вампирша, Светская Львица
{B}{R}
Существо — Вампир Аристократ
2/2

Угроза (*Это существо не может быть заблокировано менее чем двумя существами.*)
Когда Вампирша, Светская Львица выходит на поле битвы, если оппонент терял жизнь в этом ходу, положите один жетон +1/+1 на каждого другого Вампира под вашим контролем.
При условии, что оппонент терял жизнь в этом ходу, каждый другой Вампир под вашим контролем выходит на поле битвы с одним дополнительным жетоном +1/+1 на нем.

- Последние две способности Вампирши, Светской Львицы учитывают только то, теряли ли оппонент жизни в этом ходу, а не то, как изменилось его количество жизней. Например, оппонент, который получил 2 жизни и потерял 1 жизнь за один и тот же ход, все равно потерял жизнь.

Великолепие Сигарды
{2}{W}{W}
Чары

При выходе Великолепия Сигарды на поле битвы запишите ваше количество жизней.
В начале вашего шага поддержки возьмите карту, если количество ваших жизней превышает или равно последнему записанному количеству жизней для Великолепия Сигарды. Затем запишите ваше количество жизней.
Каждый раз, когда вы разыгрываете белое заклинание, вы получаете 1 жизнь.

- Вы записываете ваше количество жизней в момент разрешения второй способности, даже если не берете карту.

Верный Гриф
{2}{W}
Существо — Гиппогриф
2/2

Миг
Полет
Когда Верный Гриф выходит на поле битвы, вы можете вернуть другое существо под вашим контролем в руку его владельца.

- Вы выбираете, возвращать ли существо в вашу руку, и если да, то какое существо возвращать, в момент разрешения срабатывающей способности Верного Грифа.
-

Волдаренский Мастер Засад
{2} {R}
Существо — Вампир Лучник
2/2

Когда Волдаренский Мастер Засад выходит на поле битвы, если оппонент терял жизнь в этом ходу, он наносит X повреждений не более чем одному целевому существу или planeswalker'у, где X — количество Вампиров под вашим контролем.

- Способность Волдаренского Мастера Засад учитывает только то, теряли ли оппонент жизни в этом ходу, а не то, как изменилось его количество жизней. Например, оппонент, который получил 2 жизни и потерял 1 жизнь за один и тот же ход, все равно потерял жизнь.
- Способность Волдаренского Мастера Засад подсчитывает число Вампиров под вашим контролем в момент ее разрешения. Если в ответ происходит нечто, приводящее к тому, что в момент разрешения способности у вас под контролем не останется Вампиров, то Волдаренский Мастер Засад не нанесет повреждения целевому существу или planeswalker'у.

Волна Привидений
{1} {U}
Мгновенное заклинание
Верните целевой не являющийся землей перманент в руку его владельца. Если вы контролировали тот перманент, возьмите карту.

- Вы не берете карту, если в момент разрешения Волны Привидений не контролируете целевой перманент, даже если вы контролировали тот перманент в какой-то предыдущий момент.

Время Взаимы
{2} {W}
Чары
Когда Время Взаимы выходит на поле битвы, изгоните целевой не являющийся землей перманент под контролем оппонента до тех пор, пока Время Взаимы не покинет поле битвы.

- Способность Времени Взаимы — это одна способность, которая создает два одноразовых эффекта. Первый эффект изгоняет перманент, когда способность разрешается, а второй возвращает ту изгнанную карту на поле битвы сразу же после того, как Время Взаимы покидает поле битвы.
- Если Время Взаимы покидает поле битвы до того, как его срабатывающая при выходе на поле битвы способность разрешается, то целевой перманент не изгоняется.
- Ауры, прикрепленные к изгоняемому перманенту, отправятся на кладбища своих владельцев. снаряжение, прикрепленное к изгоняемому существу, будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать.
- Если изгоняется фишка, она прекращает существование. Фишка не возвращается на поле битвы.
- Если владелец Времени Взаимы 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.

Вскопать Землю

{G}

Мгновенное заклинание

Выберите не более трех целевых карт на кладбищах.

Владельцы тех карт втасовывают их в свои библиотеки. Вы получаете 2 жизни.

Воспоминание {1}{G} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Если вы выберете целевые карты на кладбищах, но к моменту разрешения заклинания Вскопать Землю все эти цели каким-то образом окажутся нелегальными (например, потому что оппонент ответил своим собственным заклинанием Вскопать Землю), то заклинание не разрешится и вы не получите жизни.
 - Вы можете не выбирать цели для заклинания Вскопать Землю. В этом случае библиотеки не будут перетасованы, а вы просто получите 2 жизни.
 - Каждая затронутая эффектом библиотека тасуется только один раз, даже если в нее втасовывается несколько карт.
-

Высокомерный Преступник

{2}{B}

Существо — Вампир Аристократ

3/2

Когда Высокомерный Преступник выходит на поле битвы, если оппонент терял жизнь в этом ходу, каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

- Способность Высокомерного Преступника учитывает только то, терял ли оппонент жизни в этом ходу, а не то, как изменилось его количество жизней. Например, оппонент, который получил 2 жизни и потерял 1 жизнь за один и тот же ход, все равно потерял жизнь.
-

Вытягивание Озарения

{U}{B}

Мгновенное заклинание

Посмотрите две верхние карты библиотеки целевого оппонента. Изгоните одну из них рубашкой вверх и положите вторую в низ той библиотеки. Вы можете смотреть и разыграть изгнанную карту, пока она остается в изгнании, и вы можете тратить ману на разыгрывание того заклинания, как если бы это была мана любого цвета.

Воспоминание {1}{U}{B}

- Только вы можете смотреть изгнанную карту. Пока она находится в изгнании, ее владелец не узнает, что это за карта, если вы ему об этом не скажете.
- Вы не обязаны раскрывать, какую карту вы изгнали, а какую положили в низ библиотеки. Например, если ваш оппонент знает верхнюю карту своей библиотеки, а вы разыгрываете Вытягивание Озарения, то вы не обязаны говорить ему, куда вы положили ту карту.
- Вы можете разыграть карту, даже если это земля.
- Разыгрывая карту, изгнанную Вытягиванием Озарения, вы должны соблюдать все обычные ограничения на время разыгрывания.

Гадательница Осени

{1}{G}{G}

Существо — Человек Друид

2/3

Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.

Вы можете разыгрывать земли с верха вашей библиотеки.

Шабаш — Пока вы контролируете не менее трех существ с различными значениями силы, вы можете разыгрывать заклинания существ с верха вашей библиотеки.

- Гадательница Осени не меняет время, когда вы можете разыгрывать карту земли с верха вашей библиотеки. Вы можете разыграть землю, только когда у вас есть приоритет во время вашей главной фазы, а стек пуст. Это считается вашим разыгрыванием земли за ход.
- Верхняя карта вашей библиотеки не находится в вашей руке, так что вы не можете отсрочить ее, совершить ее Цикл, сбросить ее или активировать любую из ее активируемых способностей.
- Фактически, Гадательница Осени позволяет вам играть с верхней картой вашей библиотеки, открытой только для вас. Знание того, что это за карта, становится частью информации, к которой у вас есть доступ, — точно так же, как вы можете просматривать карты у себя в руке. Вы можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки в любой момент, когда вы захотите, даже если у вас нет приоритета. Это действие не задействует стек.
- Если в процессе разыгрывания заклинания или активации способности верхняя карта вашей библиотеки меняется, то вы не можете посмотреть новую верхнюю карту до тех пор, пока разыгрывание заклинания или активация способности не завершится (будут выбраны все цели, оплачены все стоимости и т. д.).
- Пока вы контролируете не менее трех существ с различными значениями силы, Гадательница Осени позволяет вам разыграть верхнюю карту вашей библиотеки в том случае, если это карта существа, идет ваша главная фаза, а стек пуст. Если у той карты существа есть Миг, вы можете разыграть ее в любой момент, когда можете разыграть мгновенное заклинание, даже во время хода оппонента.
- Вы все равно должны оплатить все стоимости того заклинания, включая дополнительные стоимости. Вы также можете оплатить альтернативные стоимости.

Гальваническая Итерация

{U} {R}

Мгновенное заклинание

Когда вы будете разыгрывать ваше следующее мгновенное заклинание или заклинание волшебства в этом ходу, скопируйте то заклинание. Вы можете выбрать новые цели для той копии.

Воспоминание {1} {U} {R} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Если у вас разрешается одна Гальваническая Итерация после другой (или вы разыгрываете ту же карту за Воспоминание), то вторая Гальваническая Итерация будет скопирована. Эта копия и исходное заклинание разрешаются, создав две отложенные срабатывающие способности. Следующее заклинание, которое вы разыграете, будет скопировано дважды. Если то заклинание также будет Гальванической Итерацией, то следующее заклинание будет скопировано трижды, и так далее.
- Способность Гальванической Итерации копирует любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, а не только такое, у которого есть цели.
- Копия создается, даже если заклинание, вызвавшее срабатывание способности Гальванической Итерации, отменяется к моменту разрешения той способности. Копия разрешается до того, как это сделает исходное заклинание.
- 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. Новые цели должны быть легальными.
- Если копируется заклинание с выбором режима (на котором сказано «Выберите одно —» или нечто похожее), у копии будет тот же режим или режимы. Другие режимы выбрать нельзя.
- Если копируется заклинание со значением X, которое было определено при разыгрывании, то у копии будет то же значение X.
- Вы не можете оплатить какие-либо дополнительные стоимости для копии. Однако эффекты, существующие за счет оплаты любых дополнительных стоимостей исходного заклинания, копируются, как если бы те же самые стоимости были оплачены и для копии.
- Созданная способностью Гальванической Итерации копия создается прямо в стеке, так что она не разыгрывается. Поэтому способности, срабатывающие при разыгрывании заклинаний, не работают.

Гибельное Поле

Земля

{T}: добавьте {C}.

{2}, {T}, пожертвуйте Гибельное Поле: уничтожьте целевую небазовую землю под контролем оппонента.

Каждый игрок ищет в своей библиотеке карту базовой земли, кладет ее на поле битвы, затем тасует библиотеку.

- Если к моменту разрешения способности Гибельного Поля целевая земля становится нелегальной целью, то способность не разрешается. Игроки не будут искать карту базовой земли или тасовать

библиотеку. Если же цель легальна, но не уничтожается (например, потому что у нее есть Неразрушимость), то каждый игрок ищет карту и тасует библиотеку.

Гниlostное Воссоединение

{V}

Мгновенное заклинание

Изгоните не более одной целевой карты из кладбища.

Создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби с

Трупной гнилью. *(Она не может блокировать.*

Когда она атакует, пожертвуйте ее в конце боя.)

Воспоминание {1}{V} *(Вы можете разыграть эту*

карту из вашего кладбища за ее стоимость

Воспоминания. Затем изгоните ее.)

- Вам не обязательно выбирать цели для Гниlostного Воссоединения. Однако если вы выберете цель, но к моменту разрешения Гниlostного Воссоединения та цель окажется нелегальной (например, ваш оппонент ответил своим собственным Гниlostным Воссоединением), заклинание будет удалено из стека и вы не создадите фишку Зомби.
-

Деник, Набожный Ученик

{W}{U}

Легендарное Существо — Человек Солдат

2/3

Цепь жизни

Карты на кладбищах не могут быть целями

заклинаний или способностей.

Разупокоение {2}{W}{U} *(Вы можете разыграть*

эту карту из вашего кладбища трансформированной

за ее стоимость Разупокоения.)

////

Деник, Набожное Привидение

Легендарное Существо — Дух Солдат

3/2

Полет

Каждый раз, когда одна или несколько карт существ

попадают откуда-либо на кладбища, используйте

Дознание. Эта способность срабатывает только один

раз в каждом ходу. *(Чтобы использовать Дознание,*

создайте одну фишку бесцветного артефакта

Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот

артефакт: возьмите карту».)

Если Деник, Набожное Привидение должен попасть

откуда-либо на кладбище, изгоните его вместо этого.

- Вторая способность Деника, Набожного Ученика (передней лицевой стороны) действует только на заклинания и способности, целями которых действительно являются карты на кладбищах. Заклинания и способности, которые действуют на карты на кладбищах, не делая их целью, смогут подействовать на те карты, переместить их в другую зону и т. д.
- Чтобы определить, должна ли сработать срабатывающая способность Денника, Набожного Привидения (обратной лицевой стороны), тип карты проверяется после того, как она попадает на кладбище. Для способности неважно, какие типы могли быть у карты до того, как она оказалась на

кладбище. Например, карта существа, которая стала не являющимся существом перманентом (например, зачарованная Удержанием Минимуса), вызовет срабатывание способности, когда она кладется на кладбище. И наоборот, не являющаяся существом карта, ставшая существом на поле битвы, не вызовет срабатывания способности, когда попадет на кладбище.

- Умиравшая фишка никогда не вызывает срабатывания способности, потому что фишка — это не карта.
-

Джеррен, Порченный Епископ

{2} {B}

Легендарное Существо — Человек Священник

2/3

Каждый раз, когда Джеррен, Порченный Епископ выходит на поле битвы или другой не являющийся фишкой Человек под вашим контролем умирает, вы теряете 1 жизнь и создаете одну фишку существа 1/1 белый Человек.

{2}: целевой Человек под вашим контролем получает

Цепь жизни до конца хода.

В начале вашего заключительного шага, если у вас

ровно 13 жизней, вы можете заплатить {4} {B} {B}.

Если вы это делаете, трансформируйте Джеррена.

////

Ормендаль, Несущий Порчу

Легендарное Существо — Демон

6/6

Полет, Пробивной удар, Цепь жизни

Пожертвуйте другое существо: возьмите карту.

- Несколько экземпляров способности Цепи жизни объединяются, так что вы не получите никаких дополнительных преимуществ, если дадите Цепь жизни Человеку, у которого она уже есть.
 - Последняя способность Джеррена работает только в том случае, если в начале вашего заключительного шага у вас будет ровно 13 жизней. Вы сможете заплатить {4} {B} {B}, только если у вас ровно 13 жизней, когда та способность начинает разрешаться. Если к тому моменту количество ваших жизней будет отличаться от 13, то способность не произведет эффекта. Вы не сможете заплатить {4} {B} {B}, и Джеррен не трансформируется.
 - Если во время активации мана-способностей во время разрешения последней способности Джеррена вы каким-то образом получите или потеряете жизни, то все равно сможете закончить оплачивать стоимость и Джеррен все равно трансформируется.
-

Джиза, Славная Оживительница
{2} {B} {B}
Легендарное Существо — Человек Чародей
4/4

Если существо под контролем оппонента должно умереть, изгоните его вместо этого.

В начале вашего шага поддержки положите все изгнанные Джизой, Славной Оживительницей карты существ на поле битвы под вашим контролем. Они получают Трупную гниль. *(Существо с Трупной гнилью не может блокировать. Когда оно атакует, пожертвуйте его в конце боя.)*

- Поскольку существа под контролем оппонентов из-за эффекта замены Джизы не умирают, никакие срабатывающие способности с формулировкой «когда [это существо] умирает» у этих существ не срабатывают.
- Джиза не дает Ускорение существам, которые возвращаются на поле битвы, поэтому обычно вы не сможете атаковать ими в том ходу, когда они возвращаются.
- Если существо под контролем вашего оппонента должно умереть, а отправить его в изгнание вместо этого может несколько эффектов, то оппонент выбирает, какой из них применить. Если существо изгоняется другим эффектом замены, то Джиза не возвращает его на поле битвы.

Дуэль за Превосходство
{1} {G}

Мгновенное заклинание

Шабаш — Выберите целевое существо под вашим контролем и целевое существо не под вашим контролем. Если вы контролируете не менее трех существ с различными значениями силы, положите один жетон +1/+1 на выбранное существо под вашим контролем. Затем выбранные существа дерутся друг с другом. *(Они наносят друг другу повреждения, равные своей силе.)*

- От того, контролируете ли вы не менее трех существ с различными значениями силы, зависит только жетон +1/+1. Даже если вы не контролируете как минимум трех существ с различными значениями силы, целевые существа все равно будут драться при разрешении Дуэли за Превосходство.
 - Если в момент разрешения Дуэли за Превосходство вы контролируете не менее трех существ с различными значениями силы и целевое существо под вашим контролем все еще является легальной целью, а целевое существо не под вашим контролем — нелегальной, то вы все равно кладете один жетон +1/+1 на то существо под вашим контролем. Дуэль получится так себе, но превосходство ваше существо себе обеспечит.
-

Дуэльный Учитель

{3}{W}

Существо — Человек Солдат

3/3

Первый удар

Шабаш — В начале боя во время вашего хода, если вы контролируете не менее трех существ с различными значениями силы, целевое существо под вашим контролем получает Двойной удар до конца хода.

- Срабатывающая способность Дуэльного Учителя проверяет, контролируете ли вы не менее трех существ с различными значениями силы, и в момент срабатывания, и в момент разрешения. Если к моменту разрешения способности у вас не будет трех существ с различными значениями силы, то она удалится из стека.

Жестокий Катар

{2}{W}

Существо — Человек Солдат Вервольф

2/2

Когда это существо выходит на поле битвы или трансформируется в Жестокого Катара, изгоните целевое существо под контролем оппонента до тех пор, пока это существо не покинет поле битвы.

Создание дня (Если игрок не разыгрывает ни одного заклинания во время своего хода, то в следующем ходу наступает ночь.)

////

Лунояр-Громила

Существо — Вервольф

3/3

Первый удар

Оберег — Заплатите 3 жизни.

Создание ночи (Если игрок разыгрывает не менее двух заклинаний во время своего хода, то в следующем ходу наступает день.)

- Способность Жестокого Катара создает два одноразовых эффекта. Первый эффект изгоняет существо, когда способность разрешается, а второй возвращает ту изгнанную карту на поле битвы сразу же после того, как Жестокий Катар (или Лунояр-Громила) покидает поле битвы.
- Если Жестокий Катар покидает поле битвы до того, как разрешается его способность, срабатывающая при выходе на поле битвы или трансформации, то целевое существо не изгоняется.
- Трансформирующийся перманент не покидает поле битвы в ходе трансформации. Если Жестокий Катар трансформируется в Лунояра-Громилу, то изгнанные карты остаются в изгнании. Если он трансформируется, когда его срабатывающая способность находится в стеке, то та способность все равно изгоняет целевое существо.
- Когда поле битвы покидает Лунояр-Громила, изгнанная карта также возвращается на поле битвы.
- 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 изгоняется фишка существа, она прекращает существование. Фишка не возвращается на поле битвы.
- Изгнанная карта возвращается на поле битвы сразу же после того, как это существо покидает поле битвы. Между этими двумя событиями ничего не происходит, в том числе и действия, вызванные состоянием. Два существа не оказываются на поле битвы в один и тот же момент. Например, если на поле битвы возвращается Клон, он не может выйти на поле битвы в качестве копии Жестокого Катара или Лунояра-Громилы.
- Если владелец Жестокого Катара 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.

Жуткий Рыцарь-Наездник

{4} {R}

Существо — Вампир Рыцарь

5/4

Пробивной удар

Жуткий Рыцарь-Наездник выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем, если оппонент терял жизнь в этом ходу.

- Последняя способность Жуткого Рыцаря-Наездника учитывает только то, теряли ли оппонент жизни в этом ходу, а не то, как изменилось его количество жизней. Например, оппонент, который получил 2 жизни и потерял 1 жизнь за один и тот же ход, все равно потерял жизнь.

Заклинательница Нетопырей

{3} {B}

Существо — Вампир

4/2

Когда Заклинательница Нетопырей выходит на поле битвы, если оппонент терял жизнь в этом ходу, создайте одну фишку существа 1/1 черная Летучая_мышь с Полетом.

- Способность Заклинательницы Нетопырей учитывает только то, теряли ли оппонент жизни в этом ходу, а не то, как изменилось его количество жизней. Например, оппонент, который получил 2 жизни и потерял 1 жизнь за один и тот же ход, все равно потерял жизнь.

Запертый на Кладбище

{1} {U}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Запертый на Кладбище выходит на поле

битвы, если на вашем кладбище есть пять или

больше карт, поверните зачарованное существо.

Зачарованное существо не разворачивается во время шага разворота контролирующего его игрока.

- Зачарованное существо все равно может быть развернуто другими способами. Аура «Запертый на Кладбище» останется прикрепленной к нему, и существо не будет разворачиваться во время шага разворота контролирующего его игрока.
-

Защитить Целестус

{2}{G}{G}

Мгновенное заклинание

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

- Вы решаете, как распределить жетоны, при разыгрывании заклинания «Защитить Целестус». Вы должны дать как минимум один жетон каждому существу, которое вы выбрали целью.
 - Если некоторые, но не все целевые существа в момент разрешения заклинания «Защитить Целестус» являются нелегальными целями, то первоначальное распределение жетонов не меняется. Жетоны, которые вы должны были положить на ставшие нелегальными цели, теряются.
-

Зловещий Приют

Земля

{T}: добавьте {C}.

{1}, {T}, пожертвуйте существо: положите один жетон души на Зловещий Приют. Затем, если на нем есть не менее трех жетонов души, удалите те жетоны, трансформируйте его, затем разверните его. Активируйте только как волшебство.

////

Ползучий Трактир

Артефакт Существо — Ужас Конструкция

3/7

Каждый раз, когда Ползучий Трактир атакует, вы можете изгнать карту существа из вашего кладбища.

Если вы это делаете, то каждый оппонент теряет X жизней, а вы получаете X жизней, где X — количество карт существ, изгнанных Ползучим Трактиром.

{4}: Ползучий Трактир уходит в противофазу.

- Пока Ползучий Трактир находится в противофазе, считается, что его как бы не существует. Он не может быть целью заклинаний или способностей, его статические способности не оказывают эффекта на игру, его срабатывающие способности не могут сработать, он не может атаковать или блокировать, и так далее.
- Если Ползучий Трактир атаковал или блокировал, когда ушел в противофазу, то он удаляется из боя.
- Уход в противофазу не вызывает срабатывания способностей, связанных с тем, что перманент «покидает поле битвы». Точно так же, выход из противофазы не вызывает срабатывания способностей, связанных с выходом на поле битвы.
- Ползучий Трактир выходит из противофазы во время шага разворота контролирующего его игрока. Он сможет атаковать в том же ходу.

- Когда Ползучий Трактир выходит из противофазы, он помнит, какие карты ранее были им изгнаны.
- Уход в противофазу или выход из противофазы не влияет на то, какой лицевой стороной вверх находится двусторонняя карта.
- Все Ауры и Снаряжение, прикрепленные к уходящему в противофазу перманенту, также уходят в противофазу. Они выйдут из противофазы вместе с тем перманентом и останутся к нему прикреплены. Точно так же, перманенты, уходящие в противофазу с жетонами на них, выходят из противофазы с этими жетонами.
- Если оппонент получает контроль над Ползучим Трактиром, он уходит в противофазу, а эффект смены контроля заканчивается до того, как он выходит из противофазы, то Ползучий Трактир выходит из противофазы под вашим контролем в начале соответствующего шага разворота того оппонента. Если оппонент покидает партию до того шага разворота, то Ползучий Трактир выходит из противофазы в начале следующего шага разворота после того, как должен был бы начаться тот ход.

Злодей Гибельного Клинка

{3} {B}

Существо — Человек Бродяга Вервольф

4/3

Каждый раз, когда Злодей Гибельного Клинка становится заблокированным, каждое блокирующее его существо получает -1/-1 до конца хода.

Создание дня (Если игрок не разыгрывает ни одного заклинания во время своего хода, то в следующем ходу наступает ночь.)

////

Мародер Гибельного Когтя

Существо — Вербольф

5/4

Каждый раз, когда Мародер Гибельного Когтя становится заблокированным, каждое блокирующее его существо получает -1/-1 до конца хода.

Каждый раз, когда блокирующее Мародера Гибельного Когтя существо умирает, контролирующей то существо игрок теряет 1 жизнь.

Создание ночи (Если игрок разыгрывает не менее двух заклинаний во время своего хода, то в следующем ходу наступает день.)

- Способности, срабатывающие, когда существо «становится заблокированным», разрешаются до нанесения боевых повреждений.
- Заблокированный атакующий остается заблокированным, даже если все блокирующие уничтожены до нанесения боевых повреждений. Если его не блокируют никакие существа, то он не нанесет боевых повреждений, если только у него нет Пробивного удара.

Зов Катара
{2} {W}
Чары — Аура
Зачаровать существо
Зачарованное существо имеет Бдительность и способность «В начале вашего заключительного шага создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек».

- Фишку Человека создает игрок, контролирующий зачарованное существо, даже если Зов Катара контролирует не он.

Ивовое Привидение
{G}
Существо — Лесовик Дух
1/1
Пробивной удар
Каждый раз, когда одна или несколько карт покидают ваше кладбище, положите один жетон +1/+1 на Ивовое Привидение.
Когда Ивовое Привидение умирает, вы получаете количество жизней, равное его силе.

- Для определения количества получаемых вами жизней при разрешении последней способности Ивового Привидения используйте значение его силы в последний момент его пребывания на поле битвы.

Изголодавшиеся Добытки
{3} {R}
Существо — Вампир
4/3
Когда Изголодавшиеся Добытки выходят на поле битвы, если оппонент потерял жизнь в этом ходу, добавьте {R} {R} {R}.
{2} {R}, сбросьте карту: возьмите карту.

- Срабатывающая способность добавляет {R} {R} {R}, если любой оппонент потерял любое количество жизней в этом ходу, даже если в какой-то момент он также получил жизни.

Изошренная Уловка
{2} {U} {U}
Мгновенное заклинание
Отмените целевое заклинание. Если то заклинание отменяется таким образом, изгоните его вместо того, чтобы положить его на кладбище его владельца. Вы можете втасовать не более четырех целевых карт из вашего кладбища в вашу библиотеку.

- Изошренная Уловка никак не может быть целью самой себя. Вы не можете попытаться сделать так, чтобы она отменила саму себя, и втасовать карты, и не можете использовать ее эффект, чтобы втасовать ее саму в вашу библиотеку.
- Заклинание, которое не может быть отменено, является легальной целью для Изошренной Уловки. Такое заклинание не отменится, когда Изошренная Уловка разрешится, но вы все равно сможете втасовать карты в вашу библиотеку.

Илистое Чудовище

{3}{U}{U}

Существо — Ужас

5/5

Каждый раз, когда Илистое Чудовище выходит на поле битвы или атакует, положите один жетон слизи на не более чем одно другое целевое существо. Не являющиеся Ужасами существа с жетонами слизи на них теряют все способности и имеют базовую силу и выносливость 2/2.

- Последняя способность Илистого Чудовища действует на все не являющиеся Ужасами существа с жетонами слизи на них, а не только на существа, жетоны слизи на которые поместила первая способность Илистого Чудовища.
- Если не являющееся Ужасом существо с жетоном слизи на нем каким-то образом становится Ужасом, то эффект, делающий его 2/2 и заставляющий потерять способности, прекращает действовать. Его базовая сила и выносливость возвращаются к тем значениям, которые были у него до начала действия того эффекта, но другие эффекты, меняющие силу и/или выносливость, например, созданные Аурами, жетонами и т. д., могут продолжить действовать. У него также будут все способности, которыми оно обладало до того, как потеряло их.

Квакающий Аналог

{1}{G}{U}

Волшебство

Создайте одну фишку, являющуюся копией целевого не являющегося Лягушкой существа, но при этом это 1/1 зеленая Лягушка.

Воспоминание {3}{G}{U} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- За исключением силы, выносливости, типа существа и цвета, фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа, и ничего более (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, и т. д.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, то этот X считается равным 0.
- Если скопированное существо — это фишка, то новая созданная фишка копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны создавшим ее эффектом, с перечисленными выше исключениями.

- Если скопированное существо копирует что-то еще, то фишка выходит на поле битвы в качестве копии того, что копирует то существо, с перечисленными выше исключениями.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности выбранного существа, гласящие: «при выходе [этого существа] на поле битвы» или «[это существо] выходит на поле битвы с».

Ключ Лунного Серебра

{2}

Артефакт

{1}, {T}, пожертвуйте Ключ Лунного Серебра: найдите в вашей библиотеке карту артефакта с мана-способностью или карту базовой земли, покажите ее, положите ее в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.

- Большинство мана-способностей, встречающихся у артефактов, являются активируемыми мана-способностями. Активируемая мана-способность — это такая активируемая способность, которая при разрешении может произвести ману, не имеет целей и не является способностью верности.
- У некоторых артефактов, например у Перчатки Силы, есть срабатывающие мана-способности. Срабатывающая мана-способность — это такая срабатывающая способность, которая при разрешении может произвести ману, срабатывает при разрешении активируемой мана-способности или при добавлении маны и не имеет целей.

Кровожадный Противник

{1} {R}

Существо — Вампир

2/2

Ускорение

Когда Кровожадный Противник выходит на поле битвы, вы можете заплатить {2} {R} любое количество раз. Когда вы оплачиваете эту стоимость один или несколько раз, положите такое же количество жетонов +1/+1 на Кровожадного Противника, затем изгоните не более такого же количества целевых карт мгновенных заклинаний и/или волшебства с мановой ценностью 3 или меньше из вашего кладбища и скопируйте их. Вы можете разыграть любое количество тех копий без уплаты их мана-стоимости.

- После того как вы платите стоимость {2} {R} один или несколько раз, срабатывает вторая способность, и вы выбираете для нее цели. В этот момент игроки могут ответить на новую способность. При разрешении этой способности Кровожадный Противник получает свои жетоны, а целевые карты изгоняются.
- Независимо от того, разыграете вы таким образом копии или нет, оригинальные карты останутся в изгнании.

- Копии, которые вы разыгрываете таким образом, разыгрываются во время разрешения способности. Вам не нужно соблюдать обычные ограничения по времени, и вы не можете подождать и разыграть их позже.
-

Ламбхольтский Налетчик

{1} {R}

Существо — Волк

2/2

{3} {R}: целевое существо не может блокировать в этом ходу.

- Способность Ламбхольтского Налетчика необходимо активировать до объявления блокирующих, чтобы она возымела эффект. Активация после того, как существо уже объявлено блокирующим, не удалит то существо из боя.
-

Людевик, Некрогений

{U} {B}

Легендарное Существо — Человек Чародей

2/3

Каждый раз, когда Людевик, Некрогений выходит на поле битвы или атакует, скрутите одну карту.

{X} {U} {U} {B} {B}, изгоните X карт существ из вашего кладбища: трансформируйте Людевика. X не может равняться 0. Активируйте только как волшебство.

////

Олаг, Гордыня Людевика

Легендарное Существо — Зомби

4/4

При трансформации этого существа в Олага, Гордыню Людевика оно становится копией изгнанной им карты существа, но при этом его имя — Олаг, Гордыня Людевика, оно является 4/4 и легендарным синим и черным Зомби в дополнение к другим своим цветам и типам. Положите на Олага количество жетонов +1/+1, равное количеству изгнанных им карт существ.

- Вы выбираете, какую изгнанную карту существа копирует Олаг, в момент его трансформации. Не происходит так, что он сначала трансформируется, а потом становится копией.
 - Олаг остается копией выбранной вами карты существа, даже если та карта позже покинет изгнание.
 - При трансформации Олаг может стать копией карты со способностью с ключевым словом Созданы́е дня. Если это происходит, то он не трансформируется при наступлении ночи.
 - Если при трансформации Людевика в изгнании не будет изгнанных им карт существ (например, те карты были удалены из изгнания в ответ на его активированную способность или он трансформировался другим способом), то Олаг не будет никого копировать. Олаг будет просто собой — существом 4/4 без жетонов +1/+1.
-

Маска Гризельбранда
{1}{B}{B}
Легендарный Артефакт — Снаряжение
Снаряженное существо имеет Полет и Цепь жизни.
Каждый раз, когда снаряженное существо умирает,
вы можете заплатить X жизней, где X — значение
его силы. Если вы это делаете, возьмите X карт.
Снарядить {3}

- Для определения значения X используйте значение силы снаряженного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
 - Вы должны заплатить ровно X жизней или ничего. Вы не можете заплатить меньше жизней, чтобы взять меньше карт.
 - Сообщение об ошибке: в тексте второй способности карты «Маска Гризельбранда» на русском языке допущена опечатка – вместо «снаряженное существо» на карте сказано «зачарованное существо». Правильный текст способности приведен выше.
-

Маска Сельской Ведьмы
{W}
Артефакт — Снаряжение
Снаряженное существо получает +1/+1.
Снаряженное существо не может быть
заблокировано существами с силой 4 или больше.
Снарядить {2} ({2}: *прикрепите к целевому существу
под вашим контролем. Снаряжайте только как
волшебство.*)

- Ограничение на блокирование применяется только тогда, когда объявляются блокирующие. Как только существо, снаряженное Маской Сельской Ведьмы, становится заблокированным существом с силой менее 4, увеличение силы того существа не приведет к тому, что снаряженное существо станет незаблокированным.
-

Мощь Старины
{1}{G}
Мгновенное заклинание
Целевое существо получает +2/+2 до конца хода.
Шабаиш — Затем, если вы контролируете не менее
трех существ с различными значениями силы,
возьмите карту.

- Эффекты Мощи Старины выполняются в том порядке, в котором они перечислены на карте, поэтому бонус +2/+2 дается до того, как проверяются значения силы существ под вашим контролем. Например, если вы контролируете два существа 2/2 и одно существо 5/5, то выбор целью одного из существ 2/2 позволит вам взять карту. И наоборот, если вы контролируете существо 1/1, существо 3/3 и существо 5/5, то выбор целью любого из двух меньших существ не позволит вам взять карту.
-

Мстительный Душитель
{1}{B}
Существо — Человек Бродяга
2/1

Мстительный Душитель не может блокировать.
Когда Мстительный Душитель умирает, верните его на поле битвы трансформированным под вашим контролем и прикрепленным к целевому существу или planeswalker'у под контролем оппонента.

////

Удушающий Захват
Чары — Аура
Зачаровать существо или planeswalker'a под контролем оппонента
В начале вашего шага поддержки игрок, контролирующий зачарованный перманент, приносит в жертву не являющийся землей перманент, затем тот игрок теряет 1 жизнь.

- Если какой-либо эффект заставляет Мстительного Душителя трансформироваться на поле битвы, а не покинуть его и вернуться трансформированным, то Удушающий Захват не прикрепится к объекту и отправится на ваше кладбище. При этом не сработают способности, срабатывающие, когда существо покидает поле битвы.
- В формулировку Удушающего Захвата были внесены незначительные изменения, чтобы уточнить порядок действия его эффекта. Обновленная формулировка приведена выше.

Неестественный Рост
{1}{G}{G}{G}{G}
Чары
В начале каждого боя удвойте силу и выносливость каждого существа под вашим контролем до конца хода.

- Если какой-либо эффект предписывает вам «удвоить» силу существа, то существо получает $+X/+0$, где X — значение его силы на момент начала действия эффекта. Аналогично, существо, чья выносливость удваивается, получает $+0/+X$, где X — значение его выносливости на момент начала действия эффекта.
 - Если значение силы существа меньше 0, когда его надо удвоить, то вместо этого то существо получает $-X/-0$, где X — то, на сколько меньше 0 его сила. Например, если какой-либо эффект дал $-4/-0$ Руннолапому Медведю, существу $2/2$, так что он стал существом $-2/2$, удвоение его силы и выносливости дает ему $-2/+2$, и он станет существом $-4/4$.
 - Если вы контролируете более одного Неестественного Роста, то эффект каждого из них применяется отдельно. Например, если под вашим контролем два Неестественных Роста, то после разрешения первой способности Руннолапый Медведь $2/2$ становится существом $4/4$, а после разрешения второй способности — существом $8/8$.
-

Некросинтез

{1}{B}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет способность «Каждый раз, когда другое существо умирает, положите один жетон +1/+1 на это существо».

Когда зачарованное существо умирает, посмотрите X верхних карт вашей библиотеки, где X — значение его силы. Положите одну из тех карт в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Для определения значения X используйте значение силы зачарованного существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
-

Неуправляемая Толпа

{1}{W}

Существо — Человек

1/1

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, положите один жетон +1/+1 на Неуправляемую Толпу.

- Если Неуправляемая Толпа и другое существо под вашим контролем умирают одновременно (например, потому что они оба атаковали или блокировали), то Неуправляемой Толпы не будет на поле битвы в момент разрешения ее срабатывающей способности. Ее нельзя спасти жетоном +1/+1, который должен был на ней появиться.
-

Обряд Забвения

{W}{B}

Волшебство

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте не являющийся землей перманент.

Изгоните целевой не являющийся землей перманент.

Воспоминание {2}{W}{B} *(Вы можете разыграть*

эту карту из вашего кладбища за ее стоимость

Воспоминания и все дополнительные стоимости.

Затем изгоните ее.)

- Если вы разыгрываете Обряд Забвения с помощью Воспоминания, то все равно платите его дополнительную стоимость, жертвуя не являющийся землей перманент.
-

Осадные Зомби

{1}{B}

Существо — Зомби

2/2

Поверните три неповернутых существа под вашим контролем: каждый оппонент теряет 1 жизнь.

- Поскольку в стоимость активации активируемой способности Осадных Зомби не входит символ поворота, то для ее оплаты вы можете поворачивать существа, которые не обязательно находились под вашим контролем с начала вашего последнего хода (в том числе и самих Осадных Зомби).
-

Осиротевшая Уцелевшая

{2}{W}

Существо — Человек Простолодин

2/1

Когда другое существо под вашим контролем умирает, трансформируйте Осиротевшую Уцелевшую.

////

Неустранимая Мстительница

Существо — Человек Солдат

3/2

Каждый раз, когда Неустранимая Мстительница атакует, верните целевую карту существа с мановой ценностью не более 2 из вашего кладбища на поле битвы повернутой и атакующей.

- Если умирает несколько существ, Осиротевшая Уцелевшая трансформируется только один раз.
 - Вы выбираете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует возвращенное существо. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Неустранимая Мстительница.
 - Несмотря на то что возвращенное существо является атакующим существом, оно таковым не объявлялось. Это означает, что способности, срабатывающие каждый раз, когда существо атакует, не срабатывают, когда оно выйдет на поле битвы атакующим.
 - Эффекты, гласящие, что возвращенное существо не может атаковать (например, способность Защитника у того существа), действуют только при объявлении атакующих. Они не мешают возвращенному существу выйти на поле битвы атакующим.
-

Пастушка Скаабов

{1}{U}

Существо — Человек Чародей

2/1

Поверните три неповернутых существа под вашим контролем: поверните целевое существо.

- Поскольку в стоимость активации активируемой способности Пастушки Скаабов не входит символ поворота, то для ее оплаты вы можете поворачивать существа, которые не обязательно находились под вашим контролем с начала вашего последнего хода (в том числе и саму Пастушку Скаабов).
-

Первобытный Противник

{2} {G}

Существо — Волк

4/3

Пробивной удар

Когда Первобытный Противник выходит на поле битвы, вы можете заплатить {1} {G} любое количество раз. Когда вы оплачиваете эту стоимость один или несколько раз, положите такое же количество жетонов +1/+1 на Первобытного Противника, затем не более такого же количества целевых земель под вашим контролем становятся существами 3/3 Волк с Ускорением, которые при этом остаются землями.

- После того как вы платите стоимость {1} {G} один или несколько раз, срабатывает вторая способность, и вы выбираете для нее цели. В этот момент игроки могут ответить на новую способность. При разрешении той способности Первобытный Противник получает свои жетоны +1/+1, а целевые земли становятся существами-Волками.
 - Любая земля, ставшая существом-Волком таким образом, сохраняет все супертипы, типы карты, подтипы и способности, которые у нее были.
-

Покорить Бурю

{4} {R}

Волшебство

Создайте одну фишку существа красный Элементаль с Пробивным ударом и способностью «Сила и выносливость этого существа равны количеству карт волшебства и мгновенных заклинаний на вашем кладбище в сумме с количеством принадлежащих вам карт с Воспоминанием в изгнании».

Воспоминание {6} {R} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Сила и выносливость фишки Элементалья будет меняться вместе с количеством карт волшебства и мгновенных заклинаний на вашем кладбище и количеством принадлежащих вам карт с Воспоминанием в изгнании.
 - Если вы разыгрываете Покорить Бурю, когда у вас на кладбище нет ни одной карты мгновенного заклинания или волшебства и нет ни одной карты с Воспоминанием в изгнании, то Элементаль появляется как существо 0/0. Однако действия, вызванные состоянием, не будут проверяться до тех пор, пока Покорить Бурю не закончит разрешаться. Элементаль станет существом 1/1 и выживет, потому что Покорить Бурю окажется либо на вашем кладбище, либо в изгнании.
 - Пока заклинание находится в стеке, оно не находится ни на вашем кладбище, ни в изгнании, поэтому не увеличивает силу и выносливость Элементалья. Например, если на кладбище у вас только Покорить Бурю, а в изгнании нет карт, Элементаль 1/1 из описанного выше сценария станет 0/0 и умрет, если вы разыграете Покорить Бурю из кладбища с помощью Воспоминания.
-

Помешанный Астроном

{1} {R}

Существо — Человек Чародей

2/2

Если не стоит ни день, ни ночь, то при выходе Помешанного Астронома на поле битвы наступает день.

Каждый раз, когда день становится ночью или ночь становится днем, сбросьте не более двух карт, затем возьмите столько же карт.

- Вы можете решить не сбрасывать карты, когда срабатывающая способность Помешанного Астронома разрешается.
-

Порченный Противник

{1} {B}

Существо — Зомби

2/3

Смертельное касание

Когда Порченный Противник выходит на поле битвы, вы можете заплатить {2} {B} любое количество раз.

Когда вы оплачиваете эту стоимость один или несколько раз, положите такое же количество жетонов +1/+1 на Порченного Противника, затем создайте такое же количество фишек существа 2/2 черный Зомби с Трупной гнилью в двойном размере. *(Существо с Трупной гнилью не может блокировать. Когда оно атакует, пожертвуйте его в конце боя.)*

- После того как вы платите стоимость {2} {B} один или несколько раз, срабатывает вторая способность. В этот момент игроки могут ответить на новую способность. При разрешении этой способности Порченный Противник получает свои жетоны и создаются фишки.
-

Потоп Памяти

{2} {U} {U}

Мгновенное заклинание

Посмотрите X верхних карт вашей библиотеки, где X — количество маны, потраченной на разыгрывание этого заклинания. Положите две из них в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

Воспоминание {5} {U} {U} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Потоп Памяти учитывает ману, которую вы по факту заплатили за его разыгрывание, а не свою мана-стоимость. Если вы разыграете Потоп Памяти за {2} {U} {U}, то вы посмотрите четыре карты. Если вы разыграете его при помощи Воспоминания за {5} {U} {U}, то посмотрите семь карт. Любые эффекты, которые увеличивают или уменьшают стоимость разыгрывания, также будут учтены.

- Если Потоп Памяти скопирован, то на разыгрывание копии не было потрачено маны, поэтому X будет равен 0. Количество маны, потраченной на разыгрывание оригинала, не копируется. Вы не сможете посмотреть карты из вашей библиотеки при разрешении Потопа Памяти.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть Потоп Памяти без уплаты его мана-стоимости, то X будет равен 0. Потоп Памяти разрешится, но вы ничего не сделаете.
- Если какой-либо эффект требует заплатить некоторое количество маны, чтобы предотвратить отмену Потопа Памяти (как, например, эффект Щелчка Переключателя), то эта мана не считается потраченной на разыгрывание Потопа Памяти и не учитывается.

Призрачный Противник

{1}{U}

Существо — Дух

2/1

Миг

Полет

Когда Призрачный Противник выходит на поле битвы, вы можете заплатить {1}{U} любое количество раз. Когда вы оплачиваете эту стоимость один или несколько раз, положите такое же количество жетонов +1/+1 на Призрачного Противника, затем не более такого же количества других целевых артефактов, существ и/или чар уходит в противофазу.

- После того, как вы платите стоимость {1}{U} один или несколько раз, срабатывает вторая способность, и вы выбираете для нее цели. В этот момент игроки могут ответить на новую способность. При разрешении той способности Призрачный Противник получает свои жетоны +1/+1, а целевые перманенты уходят в противофазу.
- С перманентами в противофазе надо обращаться, как будто они не существуют. Они не могут быть целью заклинаний или способностей, их статические способности не оказывают эффекта на игру, их срабатывающие способности не могут сработать, они не могут атаковать или блокировать, и так далее.
- При уходе перманента в противофазу прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение уходят в противофазу одновременно с ним. Эти Ауры и Снаряжение выходят из противофазы одновременно с тем перманентом, и они выходят из противофазы прикрепленными к тому перманенту.
- Перманенты выходят из противофазы во время шага разворота контролирующего их игрока, непосредственно перед тем, как тот игрок разворачивает свои перманенты. Существа, которые выходят из противофазы таким образом, смогут атаковать и оплачивать стоимость с {T} во время того хода. Если на перманенте были жетоны, когда он уходил в противофазу, то эти жетоны останутся на нем, когда он выйдет из противофазы.
- Атакующее или блокирующее существо, уходящее в противофазу, удаляется из боя.
- Уход в противофазу не вызывает срабатывания способностей, связанных с тем, что перманент «покидает поле битвы». Точно так же, выход из противофазы не вызывает срабатывания способностей, связанных с выходом на поле битвы.
- Любой постоянный эффект с продолжительностью «до тех пор, пока», «на все время, пока» или «пока» игнорирует объекты в противофазе. Если игнорирование тех объектов приводит к тому, что условия эффекта больше не выполняются, то действие эффекта прекращается. Например, если

Свежеватель Разума уйдет в противофазу, то действие его постоянного эффекта («на все время, пока вы контролируете Свежевателя Разума») закончится.

- Выбор, сделанный для перманентов при их выходе на поле битвы, действует, когда они выходят из противофазы.
- Если оппонент получает контроль над одним из ваших перманентов, тот перманент уходит в противофазу, а эффект смены контроля заканчивается до того, как он выходит из противофазы, тот перманент выходит из противофазы под вашим контролем в начале следующего шага разворота того оппонента. Если оппонент покидает партию до своего следующего шага разворота, то перманент выходит из противофазы в начале следующего шага разворота после того, как должен был бы начаться ход того игрока.

Проводница Пламени

{1} {R}

Существо — Человек Чародей

2/2

Когда заклинание под вашим контролем наносит повреждения, трансформируйте Проводницу Пламени.

////

Воплощение Пламени

Существо — Элементаль Чародей

3/3

Каждый раз, когда заклинание под вашим контролем наносит повреждения, положите один жетон пламени на Воплощение Пламени.

{1}, удалите один жетон пламени с Воплощения

Пламени: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

- «Заклинание под вашим контролем» означает заклинание в стеке. Обычно заклинания в стеке могут наносить повреждения только в рамках своего разрешения.
 - Некоторые заклинания заставляют другие объекты наносить повреждения (например, заклинания, заставляющие двух существ драться). В этих случаях повреждения наносят те другие объекты, а не само заклинание, и это не приведет к срабатыванию способностей Проводницы Пламени и Воплощения Пламени.
 - Заклинание, которое становится перманентом, а затем наносит повреждения (например, заклинание со способностью, которая срабатывает, когда оно выходит на поле битвы), не вызывает срабатывания способностей Проводницы Пламени и Воплощения Пламени.
 - Разыгрывая карты при помощи активируемой способности Воплощения Пламени, вы должны оплачивать все стоимости и соблюдать все ограничения на время разыгрывания.
-

Проклятие Наблюдения

{4} {U}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

В начале шага поддержки зачарованного игрока каждый из любого количества целевых игроков, отличных от того игрока, берет количество карт, равное числу Проклятий, прикрепленных к тому игроку.

- Цели для срабатывающей способности выбирает игрок, контролирующий Проклятие Наблюдения, вне зависимости от того, к какому игроку оно прикреплено. Если вы контролируете Проклятие Наблюдения и оно прикреплено к другому игроку, то вы можете (и, вероятно, захотите) выбрать себя в качестве цели.
-

Проклятие Пиявок

{2} {B}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

При трансформации этого перманента в Проклятие

Пиявок прикрепите его к игроку.

В начале шага поддержки зачарованного игрока он теряет 1 жизнь, а вы получаете 1 жизнь.

Создание дня (*Если игрок не разыгрывает ни одного заклинания во время своего хода, то в следующем ходу наступает ночь.*)

////

Кровосос-Охотник

Существо — Пиявка Ужас

4/4

Цепь жизни

Создание ночи (*Если игрок разыгрывает не менее двух заклинаний во время своего хода, то в следующем ходу наступает день.*)

- Если Кровосос-Охотник находится на поле битвы ночью, и активный игрок разыгрывает два или более заклинания в течение хода, то с началом следующего хода наступает день. Это заставит Кровососа-Охотника трансформироваться в Проклятие Пиявок и прикрепиться к игроку. Все это происходит до начала шага поддержки хода, поэтому срабатывающая способность Проклятия Пиявок работает в начале шага поддержки того хода.
 - Прикрепление Проклятия Пиявок при трансформации не делает игрока целью, поэтому таким образом его можно прикрепить к игроку с Порчеустойчивостью.
 - После того как Проклятие Пиявок трансформируется в Кровососа-Охотник, оно открепляется от игрока, к которому было прикреплено, как действие, вызванное состоянием.
-

Проклятие Пошатнувшейся Веры

{1}{R}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

Каждый раз, когда зачарованный игрок разыгрывает заклинание, кроме первого заклинания, которое он разыгрывает в каждом ходу, или копирует заклинание, Проклятие Пошатнувшейся Веры наносит ему 2 повреждения.

- Если игрок, который уже разыграл заклинание в этом ходу, становится зачарованным Проклятием Пошатнувшейся Веры, то разыгрывание им других заклинаний в том же ходу приведет к срабатыванию способности.
-

Проснись и Режь

{3}{B}{R}

Волшебство

Выберите не более двух целевых карт существ на вашем кладбище. Оппонент выбирает одну из них.

Верните ту карту в вашу руку. Верните вторую карту на поле битвы под вашим контролем. Она получает Ускорение. Изгоните ее в начале следующего заключительного шага.

Воспоминание {4}{B}{R} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Если в момент разрешения заклинания Проснись и Режь легальной остается только одна цель (или вы выбрали только одну цель), то именно ту карту оппонент должен будет выбрать, чтобы положить в вашу руку. Он не может выбрать ее, чтобы вы вернули ее на поле битвы.
-

Пузырь-Пожиратель

{3}{G}{G}

Существо — Тина

/+1

Сила Пузыря-Пожирателя равна количеству типов карт среди карт на вашем кладбище, а его выносливость равна тому количеству плюс 1.

В начале вашего заключительного шага создайте одну фишку существа зеленая Тина со способностью «Сила этого существа равна количеству типов карт среди карт на вашем кладбище, а его выносливость равна тому количеству плюс 1».

- Способность, определяющая значение силы и выносливости Пузыря-Пожирателя, действует во всех зонах, а не только на поле битвы. Если Пузырь-Пожиратель находится на вашем кладбище, он засчитает самого себя.
- Пузырь-Пожиратель подсчитывает типы карт, а не отдельные карты. Если единственной картой на вашем кладбище является карта артефакта существа, то Пузырь-Пожиратель будет 2/3. Если на вашем кладбище десять карт артефактов существ, то Пузырь-Пожиратель все равно будет 2/3.

- В этом выпуске на кладбище могут находиться карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, существо, чары и planeswalker. На некоторых старых картах также встречается тип карты племенной. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты.
 - Если мгновенное заклинание или заклинание волшебства наносит повреждения Пузырю-Пожирателю или снижает его выносливость до 0, то такое заклинание отправляется на кладбище владельца до выполнения действий, вызванных состоянием. Если та карта оказывается первой картой такого типа на кладбище игрока, контролирующего Пузырь-Пожиратель, то она поднимает выносливость Пузыря-Пожирателя, прежде чем игра проверит, умирает ли он.
 - Вышеприведенные правила действуют и для детей Пузыря-Пожирателя (кроме первого, так как Младший обычно по кладбищам не шастает).
-

Регент Лунного Покрова

{3} {R}

Существо — Дракон

4/4

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы можете сбросить вашу руку. Если вы это делаете, возьмите одну карту за каждый из цветов того заклинания.

Когда Регент Лунного Покрова умирает, он наносит X повреждений любой цели, где X — число цветов среди перманентов под вашим контролем.

- Если в момент разрешения первой способности Регента Лунного Покрова у вас нет карт в руке, вы все равно можете решить сбросить вашу руку. В этом случае вы просто возьмете одну карту за каждый из цветов того заклинания. Отличный план!
 - Если вы разыгрываете бесцветное заклинание, то можете решить сбросить вашу руку и не взять ни одной карты. Не такой отличный план...
 - Цвета трансформирующейся двусторонней карты, разыгранной с помощью способности с ключевым словом Разупокоение, определяются ее цветовым индикатором, а не мана-стоимостью на передней лицевой стороне карты.
 - Последняя способность Регента Лунного Покрова срабатывает, даже если вы не контролируете перманенты одного или нескольких цветов, когда он умирает. Количество повреждений рассчитывается в момент разрешения способности. Чтобы определить, сколько повреждений наносит Регент Лунного Покрова, учитывайте только перманенты под вашим контролем в этот момент.
-

Резня Мясным Крюком

{X}{B}{B}

Легендарные Чары

Когда Резня Мясным Крюком выходит на поле битвы, каждое существо получает -X/-X до конца хода.

Каждый раз, когда существо под вашим контролем умирает, каждый оппонент теряет 1 жизнь.

Каждый раз, когда существо под контролем оппонента умирает, вы получаете 1 жизнь.

- Если Резня Мясным Крюком выходит на поле битвы и не была разыграна (или была разыграна без уплаты ее мана-стоимости), то X будет равен 0. Первая способность сработает, но резни как таковой не выйдет.

Рем Каролус, Храбрый Истребитель

{1}{R}{W}

Легендарное Существо — Человек Рыцарь

2/3

Полет, Ускорение

Если заклинание должно нанести повреждения вам или другому перманенту под вашим контролем, предотвратите те повреждения.

Если заклинание должно нанести повреждения оппоненту или перманенту под контролем оппонента, вместо этого оно наносит то количество повреждений плюс 1.

- Последние две способности Рема Каролуса, Храброго Истребителя применяются только к повреждениям, наносимым заклинаниями в стеке. На заклинания, которые становятся перманентами, а затем наносят повреждения, они не действуют.
- Некоторые заклинания заставляют другие объекты наносить повреждения — например, заклинания, заставляющие двух существ драться. Последние две способности Рема Каролуса, Храброго Истребителя не действуют на повреждения от таких эффектов.
- Дополнительное 1 повреждение наносит тот же источник, что и изначальные повреждения. Дополнительное повреждение наносит не Рем Каролус.
- Если какой-либо другой эффект меняет то, сколько повреждений заклинание должно нанести оппоненту или перманенту под его контролем (в том числе предотвращает их часть), то игрок, которому должны быть нанесены повреждения (или игрок, контролирующий перманент, которому должны быть нанесены повреждения), выбирает порядок, в котором применяются эти эффекты. Если все повреждения предотвращаются, то к ним больше не применяется эффект Рема.
- Если повреждения, которые наносятся контролируемым вами источником, делятся или распределяются между несколькими перманентами под контролем оппонента или между оппонентом и одним или несколькими перманентами под его контролем, разделите исходное количество повреждений, а потом добавьте к ним по 1. Например, если вы разыгрываете заклинание, которое наносит 4 повреждения, разделенные между любым количеством целей, и выбираете, чтобы оно нанесло 2 повреждения существу и 2 повреждения контролирующему то существо игроку, то вместо этого заклинание нанесет по 3 повреждения каждому из них.

Сарит, Зуб Гадюки
{2} {G} {G}
Легендарное Существо — Человек Колдун
3/4

Другие повернутые существа под вашим контролем имеют Смертельное касание.

Другие неповернутые существа под вашим контролем имеют Порчеустойчивость.

{1}, {T}: разверните другое целевое существо или землю под вашим контролем.

- Для первой способности Сарит не имеет значения, будет ли сама Сарит повернута или неповернута. То же самое относится и ко второй способности. Обе способности применяются до тех пор, пока Сарит находится на поле битвы.

Сборщица Кровавой Подати
{4} {B}
Существо — Вампир Аристократ
3/4

Полет

Когда Сборщица Кровавой Подати выходит на поле битвы, если оппонент терял жизнь в этом ходу, каждый оппонент сбрасывает карту.

- Способность Сборщицы Кровавой Подати учитывает только то, теряли ли оппонент жизни в этом ходу, а не то, как изменилось его количество жизней. Например, оппонент, который получил 2 жизни и потерял 1 жизнь за один и тот же ход, все равно потерял жизнь.

Святительница Целестуса
{2} {W}
Существо — Человек Священник
3/2

Если не стоит ни день, ни ночь, то при выходе Святительницы Целестуса на поле битвы наступает день.

Каждый раз, когда день становится ночью или ночь становится днем, посмотрите две верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них на ваше кладбище.

- Карта, которую вы не кладете на кладбище, остается на верху вашей библиотеки.

Смертельная Игла
{1}

Артефакт

При выходе Смертельной Иглы на поле битвы выберите имя карты.

Активируемые способности источников с выбранным именем не могут быть активированы, если только они не являются мана-способностями.

- В тексте активируемых способностей содержится двоеточие. Они имеют формат «[стоимость]: [эффект]». Срабатывающие и статические способности названной карты действуют как обычно.
- Смертельная Игла действует на карты вне зависимости от зоны, в которой они находятся. Это относится в том числе к картам в руке, на кладбище и в изгнании. Например, игрок не может использовать Цикл карты с выбранным именем.
- Смертельная Игла не мешает игроку разыгрывать заклинания. В частности, выбор имени карты с Воспоминанием или Разупокоением не мешает игроку разыгрывать те заклинания из своего кладбища.
- Вы можете выбрать имя любой существующей карты, даже если у нее обычно нет активируемых способностей. Вы не можете выбрать имя фишки, если только та фишка не называется так же, как карта.
- Если вы называете карту, у которой есть и мана-способность, и другая активируемая способность, то мана-способность можно будет активировать, а другую способность — нет.
- Вы можете выбрать имя любой лицевой стороны двусторонней карты, но не обеих сторон. Смертельная Игла действует на объекты, пока у них есть выбранное имя.
- Как только Смертельная Игла покинет поле битвы, активируемые способности источников с выбранным именем снова можно будет активировать.

Сосуд Пламени Привидений

{2} {R}

Артефакт

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, положите один жетон заряда на Сосуд Пламени Привидений.

{1} {R}, {T}, удалите любое количество жетонов заряда с Сосуда Пламени Привидений: он наносит столько же повреждений любой цели.

{1} {R}, {T}: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

- Вы выбираете, сколько жетонов удалить с Сосуда Пламени Привидений, при активации его второй способности, а не во время ее разрешения.
- Разыгрывая карту, изгнанную с помощью последней способности Сосуда Пламени Привидений, вы должны оплатить все стоимости и соблюсти все ограничения на время разыгрывания.

Старик Клейкопалый
{X}{B}{G}
Легендарное Существо — Ужас
/

Когда вы разыгрываете это заклинание, показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете X карт существ. Положите все показанные таким образом карты существ на вашу кладбище, затем положите остальные карты в низ вашей библиотеки в случайном порядке.
Сила и выносливость Старика Клейкопалого равны количеству карт существ на вашем кладбище.

- Срабатывающая способность разрешается до того, как разрешается Старик Клейкопалый. Если в ответ на свою срабатывающую способность Старик Клейкопалый будет отменен, вы все равно выполните все указания сработавшей способности, используя выбранное значение X.
- Способность, определяющая значение силы и выносливости Старика Клейкопалого, действует во всех зонах, а не только пока Старик Клейкопалый находится на поле битвы. Пока Старик Клейкопалый находится на кладбище, способность считает и самого Старика Клейкопалого — предположительно используя один тонкий, иссохший палец.

Стойкий Ангел
{2}{W}{W}{W}
Существо — Ангел
3/3

Полет, Двойной удар
Вы имеете Порчеустойчивость.
Если ваше количество жизней должно снизиться до 0 или меньше, вместо этого трансформируйте Стойкого Ангела, и ваше количество жизней становится равным 3. Затем, если Стойкий Ангел не трансформировался таким образом, вы проигрываете партию.

////

Ангел-Блюстительница
Существо — Ангел
/

Полет
Вы имеете Порчеустойчивость.
Сила и выносливость Ангела-Блюстительницы равны количеству ваших жизней.
Каждый раз, когда Ангел-Блюстительница атакует, удвойте ваше количество жизней.

- Последняя способность Стойкого Ангела — это эффект замены. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить. В частности, никто из игроков не может попытаться уничтожить Стойкого Ангела, чтобы не дать ему трансформироваться и заставить вас проиграть партию. Применение эффекта замены не может вызвать трансформацию Стойкого Ангела, если он не является двусторонним перманентом, то есть, если он является фишкой или если односторонний перманент стал его копией. В такой ситуации вы проиграете партию.
- Для удвоения количества жизней игрока тот игрок получает такое количество жизней, чтобы его новое количество жизней стало в два раза больше текущего значения. (В некоторых очень

необычных случаях у игрока может быть отрицательное количество жизней, и он все равно будет участвовать в партии. В таком случае игрок потеряет такое количество жизней, чтобы его новое количество жизней стало равным текущему значению, умноженному на два.)

Стражница Седмицы Жатвы

{1} {G}

Существо — Человек Воин

3/1

Шабаш — В начале боя во время вашего хода, если вы контролируете не менее трех существ с различными значениями силы, Стражница Седмицы Жатвы не может быть заблокирована существами с силой 2 или меньше в этом ходу.

- Срабатывающая способность Стражницы Седмицы Жатвы проверяет силу ваших существ и в момент срабатывания, и в момент разрешения. Если в момент ее разрешения у вас почему-то нет достаточного количества существ с различными значениями силы, то ничего не произойдет, и Стражницу Седмицы Жатвы можно будет блокировать как обычно.
- После того как способность разрешится, удаление одного из существ с различными значениями силы уже не позволит игроку заблокировать Стражницу Седмицы Жатвы существами с силой 2 или меньше.
- Ограничение на блокирование применяется только тогда, когда объявляются блокирующие. Если после разрешения способности Шабаша игрок блокирует Стражницу Седмицы Жатвы существом с силой больше 2, то уменьшение силы того существа не сделает Стражницу Седмицы Жатвы незаблокированной.

Стромкирская Кровавая Воровка

{2} {B}

Существо — Вампир Бродяга

2/2

В начале вашего заключительного шага, если оппонент терял жизнь в этом ходу, положите один жетон +1/+1 на целевого Вампира под вашим контролем.

- Способность Стромкирской Кровавой Воровки учитывает только то, терял ли оппонент жизни в этом ходу, а не то, как изменилось его количество жизней. Например, оппонент, который получил 2 жизни и потерял 1 жизнь за один и тот же ход, все равно потерял жизнь.
-

Сшиватель-Кукольник

{2} {U}

Существо — Человек Чародей

2/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете мгновенное заклинание или заклинание волшебства, создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби с Трупной гнилью. *(Она не может блокировать. Когда она атакует, пожертвуйте ее в конце боя.)*

В начале вашего шага поддержки, если вы контролируете не менее трех фишек существ, вы можете трансформировать Сшивателя-Кукольника.

////

Кукольная Фабрика

Артефакт

Фишки существ под вашим контролем теряют все способности и имеют базовую силу и выносливость 3/3.

В начале вашего шага поддержки вы можете трансформировать Кукольную Фабрику.

- Первая способность Кукольной Фабрики удаляет все способности у фишек существ под вашим контролем, включая те, с которыми они были созданы, и те, которые они получили со времени последней трансформации Кукольной Фабрики.
- Когда Кукольная Фабрика трансформируется обратно в Сшивателя-Кукольника, действие эффекта, делающего ваши фишки существ 3/3 и заставляющего их терять способности, заканчивается. Их базовая сила и выносливость возвращаются к тем значениям, которые были у них до начала действия того эффекта, но другие эффекты, меняющие силу и/или выносливость (например, созданные Аурами, жетонами и т. д.), могут продолжить действовать. У фишек также будут все способности, которые были до того, как они их потеряли.

Терновый Доспех

{1} {G}

Артефакт — Снаряжение

Когда Терновый Доспех выходит на поле битвы, прикрепите его к целевому существу под вашим контролем.

Снаряженное существо получает +2/+1.

Снарядить {4} ({4}: *прикрепите к целевому существу под вашим контролем. Снаряжайте только как волшебство.*)

- Прикрепить Снаряжение при помощи его срабатывающей при выходе на поле битвы способности — это не то же самое, что использовать его способность «Снарядить». Вы не платите ману за прикрепление, а ограничения по времени, имеющиеся для способностей «Снарядить», не действуют.
 - Если целевое существо становится нелегальной целью, то Снаряжение остается на поле битвы неприкрепленным.
-

Тефери, Замедляющий Закат

{2}{W}{U}

Легендарный Planeswalker — Тефери

4

+1: выберите не более одного целевого артефакта, не более одного целевого существа и не более одной целевой земли. Разверните выбранные перманенты под вашим контролем. Поверните выбранные перманенты не под вашим контролем. Вы получаете 2 жизни.

−2: посмотрите три верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в любом порядке.

−7: вы получаете эмблему со способностями «Разверните все перманенты под вашим контролем во время шага разворота каждого оппонента» и «Вы берете карту во время шага взятия карты каждого оппонента».

- Если в момент разрешения первой способности одна или несколько целей оказываются нелегальными, но хотя бы одна цель все еще легальна, способность подействует на оставшиеся легальными цели, а вы получите 2 жизни.
- Если вы создали эмблему при помощи последней способности, то ваши перманенты разворачиваются одновременно с перманентами вашего оппонента во время его шага разворота. Оппонент берет карту во время своего шага взятия карты, а затем вы берете карту во время его шага взятия карты. В промежутке между этими взятиями карт ни один игрок не получает приоритет и не может разыгрывать заклинания или активировать способности.

Товолар, Лютый Владыка

{1}{R}{G}

Легендарное Существо — Человек Вервольф

3/3

Каждый раз, когда Волк или Вервольф под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту.

В начале вашего шага поддержки, если вы контролируете не менее трех Волков и/или Вервольфов, наступает ночь. Затем трансформируйте любое количество перманентов с подтипами Человек Вервольф под вашим контролем.

Создание дня

////

Товолар, Бич Полуночи

Легендарное Существо — Вервольф

4/4

Каждый раз, когда Волк или Вервольф под вашим контролем наносит боевые повреждения игроку, возьмите карту.

{X}{R}{G}: целевой Волк или Вервольф под вашим контролем получает +X/+0 и Пробивной удар до конца хода.

Создание ночи

- Первая способность каждой лицевой стороны Товолара срабатывает по одному разу за каждого Волка или Вервольфа под вашим контролем, который наносит боевые повреждения кому-либо из игроков. Например, если вы атакуете тремя существами-Волками и все они наносят боевые повреждения игроку, то способность срабатывает три раза.
- Если боевые повреждения игроку наносит существо под вашим контролем, которое является и Волком, и Вервольфом, первая способность работает только один раз.
- Вторая способность Товолара, Лютого Владыки кажется немного странной, потому что Товолар и другие существа с подтипами Человек Вервольф из этого выпуска и так трансформируются, когда наступает ночь. Однако Товолар не довольствуется трансформацией существ-Вервольфов только из одного выпуска. Эта способность позволит вам трансформировать существ с подтипами Человек Вервольф из предыдущих посещений Иннистрада.

Трейбенский Экзорцизм

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевого Духа, существо с Разупокоением
или чары.

- Существо с Разупокоением — это существо, у которого в текстовом поле есть способность с ключевым словом Разупокоение. Обратите внимание, что перманенты, разыгранные с помощью способности Разупокоения, редко имеют способность Разупокоения на поле битвы. За исключением некоторых очень странных обстоятельств, связанных с эффектами копирования, если у передней лицевой стороны карты есть Разупокоение, но на поле битвы находится ее обратная лицевая сторона, то у перманента не будет Разупокоения.

Трискайдекафил

{1} {U}

Существо — Человек Чародей

1/3

Ваш максимальный размер руки неограничен.

В начале вашего шага поддержки, если у вас в руке
ровно тринадцать карт, вы выигрываете партию.

{3} {U}: возьмите карту.

- Срабатывающая способность Трискайдекафила срабатывает только в том случае, если в момент начала вашего шага поддержки у вас в руке ровно тринадцать карт. Если у вас в руке меньше карт, то вы не успеете вовремя взять карты во время вашего шага поддержки, чтобы способность сработала.

Трупная Халтура

{U} {B}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания пожертвуйте любое количество существ.

Создайте одну фишку существа X/X синий и черный Зомби с Угрозой, где X — сумма значений силы пожертвованных существ.

Воспоминание {3} {U} {B} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания и все дополнительные стоимости. Затем изгоните ее.)*

- Вы можете решить не приносить в жертву ни одного существа для оплаты дополнительной стоимости. Если вы так поступите, то создадите фишку Зомби 0/0. Если какой-либо другой эффект не повышает ее выносливость, то фишка сразу же умрет, но любые способности, срабатывающие, когда существо «выходит на поле битвы» или «умирает», все равно сработают.
- Если вы разыгрываете Трупную Халтуру с помощью Воспоминания, то все равно платите ее дополнительную стоимость, жертвуя любое количество существ.

Фалькенратская Гладиаторша

{R}

Существо — Вампир Воин

2/1

{1} {R}, сбросьте карту, пожертвуйте Вампира: возьмите две карты. Активируйте, только если оппонент терял жизнь в этом ходу.

- Способность Фалькенратской Гладиаторши может быть активирована, если любой оппонент потерял любое количество жизней в этом ходу, даже если в какой-то момент он также получил жизни.

Фамильное Зеркало

{1} {B}

Артефакт

{1}, {T}, заплатите 1 жизнь, сбросьте карту: возьмите одну карту, скрутите одну карту, затем положите один жетон ритуала на Фамильное Зеркало. Затем, если на нем есть не менее трех жетонов ритуала, удалите их и трансформируйте его.

Активируйте только как волшебство.

////

Наследный Демон

Существо — Демон

4/4

Полет

{2} {B}: изгоните целевую карту существа из кладбища. Положите один жетон +1/+1 на Наследного Демона.

- Фамильное Зеркало остается повернутым после трансформации в Наследного Демона, если только его не развернет какой-то другой эффект.
-

Флориан, Отпрыск Волдаренов

{1} {B} {R}

Легендарное Существо — Вампир Аристократ

3/3

Первый удар

В начале вашей главной фазы после боя посмотрите X верхних карт вашей библиотеки, где X — суммарное количество жизней, потерянных вашими оппонентами в этом ходу. Изгоните одну из тех карт и положите остальные в низ вашей библиотеки в случайном порядке. Вы можете разыграть изгнанную карту в этом ходу.

- Повреждения, нанесенные игроку, заставляют его потерять соответствующее количество жизней.
 - Главная фаза после боя наступает в ходу, даже если ни одно существо не атаковало. Последняя способность Флориана сработает в любом случае.
 - Если оппонент терял жизни, но Флориан покидает поле битвы до того, как начинается главная фаза после боя, то его последняя способность не срабатывает.
 - Способность Флориана проверяет только то, сколько жизней оппоненты потеряли в течение всего хода. Для нее не важно, на сколько снизилось количество жизней оппонентов за ход. Например, если оппонент потерял 2 жизни, а затем получил 8 жизней до того, как способность Флориана разрешилась, то вы посмотрите две верхние карты вашей библиотеки.
 - Если до того, как начинается ваша главная фаза после боя, оппонент потерял жизни и вследствие этого проиграл партию, то последняя способность Флориана учтет эту потерю жизней.
 - Если каким-то образом у вас во время хода будет больше двух главных фаз, то каждая главная фаза после первой будет считаться главной фазой после боя, и последняя способность Флориана сработает в начале каждой из них.
 - Разыгрывая карты при помощи последней способности Флориана, вы должны оплачивать все стоимости и соблюдать все ограничения на время разыгрывания.
-

Целестус

{3}

Легендарный Артефакт

Если не стоит ни день, ни ночь, то при выходе

Целестуса на поле битвы наступает день.

{T}: добавьте одну ману любого цвета.

{3}, {T}: если стоит ночь, то наступает день. В противном случае наступает ночь. Активируйте только как волшебство.

Каждый раз, когда день становится ночью или ночь становится днем, вы получаете 1 жизнь. Вы можете взять карту. Если вы это делаете, сбросьте карту.

- Если вы решили взять карту с помощью Целестуса, но какой-либо эффект заменяет это взятие чем-то другим, то вам все равно придется сбросить карту.

Щелчок Переключателя

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {4}.

Создайте одну фишку существа 2/2 черный Зомби с

Трупной гнилью. *(Она не может блокировать.*

Когда она атакует, пожертвуйте ее в конце боя.)

- Вы создадите фишку существа-Зомби, даже если игрок, контролирующий целевое заклинание, заплатит {4}.

Эксцентричная Фермерша

{2} {G}

Существо — Человек Простолоудин

2/3

Когда Эксцентричная Фермерша выходит на поле битвы, скрутите три карты, затем вы можете вернуть карту земли из вашего кладбища в вашу руку.

(Чтобы скрутить карту, положите верхнюю карту вашей библиотеки на ваше кладбище.)

- Вы выбираете карту земли, которую вернете в вашу руку, уже после того, как скрутили три карты.

Электрическое Откровение

{2} {R}

Мгновенное заклинание

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания сбросьте карту.

Возьмите две карты.

Воспоминание {3} {R} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость*

Воспоминания и все дополнительные стоимости.

Затем изгоните ее.)

- Если вы разыгрываете Электрическое Откровение с помощью Воспоминания, то вы все равно должны оплатить его дополнительную стоимость, сбросив карту.

ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ДЛЯ ФОРМАТА «КОМАНДИР»

Авангард Сигарды

{4} {W}

Существо — Ангел

3/3

Миг

Полет

Каждый раз, когда Авангард Сигарды выходит на поле битвы или атакует, выберите любое количество существ с различными значениями силы. Те существа получают Двойной удар до конца хода.

- Группа существ имеет различные значения силы, если сила каждого существа отличается от остальных. Например, у существа 1/1, существа 2/1 и существа 3/1 различные значения силы.
- Способность Авангарда Сигарды не делает ни одно из существ целью. То, какие именно существа попадают под действие эффекта, выбирается в момент разрешения способности. Любое количество означает, что вы можете выбрать всего одно существо. Если вы это сделаете, то существо получит Двойной удар до конца хода.

Видения Превосходства

{2} {G}

Волшебство

Положите один жетон +1/+1 на целевое существо, затем удвойте количество жетонов +1/+1 на нем.

Воспоминание {8} {G} {G}. Разыгрывание этого заклинания таким образом стоит на {X} меньше, где X — наибольшая мановая ценность принадлежащего вам командира на поле битвы или в зоне командования. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Чтобы удвоить количество жетонов +1/+1 на перманенте, положите на него жетоны +1/+1 в количестве, равном числу уже имеющихся на нем таких жетонов. Другие карты, взаимодействующие с эффектами помещения жетонов, будут взаимодействовать с этим эффектом соответствующим образом.
 - Если в момент разыгрывания Видений Превосходства с помощью способности Воспоминания ваш командир находится под контролем другого игрока, то его мановую ценность все равно можно использовать для определения значения X.
 - Эффект снижения стоимости, который применяется, если вы разыгрываете Видения Превосходства с помощью способности Воспоминания, применяется только к немаркированной части стоимости разыгрывания заклинания, но может применяться к любой дополнительной стоимости разыгрывания заклинания. Он не может уменьшить количество цветной маны, необходимой для разыгрывания заклинания.
-

Видения Страха

{2} {B}

Волшебство

Целевой оппонент кладет карту существа по своему выбору из своего кладбища на поле битвы под вашим контролем.

Воспоминание {8} {B} {B}. Разыгрывание этого заклинания таким образом стоит на {X} меньше, где X — наибольшая мановая ценность принадлежащего вам командира на поле битвы или в зоне командования. *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища за ее стоимость Воспоминания. Затем изгоните ее.)*

- Если вы покидаете партию, контролируя принадлежащие другим игрокам перманенты, которые вышли на поле битвы под вашим контролем, те перманенты изгоняются. Если другие игроки покидают партию, они забирают свои карты с собой. (Однако если вы покидаете партию, контролируя принадлежащие другому игроку перманенты, над которым вы получили контроль, то эффекты смены контроля прекращают действие, и перманенты возвращаются к тем игрокам, которые контролировали их до вас.)
- Если в момент разыгрывания Видений Страха с помощью способности Воспоминания ваш командир находится под контролем другого игрока, то его мановую ценность все равно можно использовать для определения значения X.
- Эффект снижения стоимости, который применяется, если вы разыгрываете Видения Страха с помощью способности Воспоминания, применяется только к немаркированной части стоимости разыгрывания заклинания, но может применяться к любой дополнительной стоимости разыгрывания заклинания. Он не может уменьшить количество цветной маны, необходимой для разыгрывания заклинания.

Горекс, Могильный Панцирь

{6} {B} {B}

Легендарное Существо — Зомби Черепаха

4/4

В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете изгнать любое количество карт существ из вашего кладбища.

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

Смертельное касание

Каждый раз, когда Горекс, Могильный Панцирь атакует или умирает, выберите случайным образом карту, изгнанную Горексом, и положите ту карту в руку ее владельца.

- Первая способность Горекса не может сделать его стоимость меньше, чем {B} {B}. Вы можете изгнать из вашего кладбища любое количество карт существ, даже если они уже не уменьшат стоимость Горекса.
- Прежде чем применять эффект снижения стоимости, примените все дополнительные стоимости разыгрывания Горекса. Например, если Горекс — ваш командир, и применяется дополнительная стоимость в виде «командирского налога», равная {6}, то вы можете разыграть Горекса, изгнав четыре карты существ из вашего кладбища и заплатив {4} {B} {B}.

Гулянка Упырей

{3} {B} {B}

Волшебство

За каждого игрока выберите карту существа на кладбище того игрока. Положите те карты на поле битвы под вашим контролем. Они являются черными Зомби в дополнение к своим другим цветам и типам и получают Трупную гниль. *(Существо с Трупной гнилью не может блокировать. Когда оно атакует, пожертвуйте его в конце боя.)*

- Существа выходят на поле битвы одновременно. Для целей срабатывания срабатывающих способностей каждое из них видит всех остальных.
- Если какой-либо эффект приводит к тому, что карты существ, положенные на поле битвы таким образом, становятся не являющимися существами перманентами, то те перманенты не будут Зомби, но получают Трупную гниль.

Кайлер, Сигардианский Посланник

{3} {G} {W}

Легендарное Существо — Человек Священник

2/2

Каждый раз, когда другой Человек выходит на поле битвы под вашим контролем, положите один жетон +1/+1 на Кайлера, Сигардианского Посланника. Каждый другой Человек под вашим контролем получает +1/+1 за каждый жетон на Кайлере.

- Если Кайлер выходит на поле битвы одновременно с другими перманентами с подтипом Человек под вашим контролем, то его первая способность срабатывает по одному разу за каждый из тех перманентов.
- Вторая способность Кайлера учитывает все жетоны, а не только жетоны +1/+1.

Крадущаяся Ловчая Привидений

{3} {B}

Существо — Человек Бродяга

2/4

Каждый раз, когда вы жертвуете другое существо, изгоните его. Если то существо было фишкой, положите один жетон +1/+1 на Крадущуюся Ловчую Привидений.

Когда Крадущаяся Ловчая Привидений покидает поле битвы, верните каждую изгнанную ей карту на поле битвы под вашим контролем.

- Если вы жертвуете не являющееся фишкой существо под вашим контролем, которое вам не принадлежит, то Крадущаяся Ловчая Привидений все равно заставит вас изгнать ту карту из кладбища ее владельца. Та карта вернется на поле битвы под вашим контролем вместе с

остальными изгнанными картами, когда разрешится последняя способность Крадущейся Ловчей Привидений.

- Если вы жертвуете фишку существа под вашим контролем, которая вам не принадлежит, вы все равно кладете один жетон +1/+1 на Крадущуюся Ловчую Привидений.

Крылатый Скааб Орды

{4} {U}

Существо — Зомби Ужас

3/3

Полет

Другие Зомби под вашим контролем имеют Полет.

Каждый раз, когда один или несколько Зомби под вашим контролем наносят боевые повреждения одному или нескольким вашим оппонентам, вы можете взять столько карт, сколько оппонентам были нанесены повреждения таким образом. Если вы это делаете, сбросьте такое же количество карт.

- Количество сбрасываемых вами карт равняется количеству оппонентов, которым ваши Зомби нанесли боевые повреждения, даже если другой эффект изменил количество взятых вами карт.
- Если у некоторых из ваших Зомби есть Первый удар, а у других — нет, или если у вас есть Зомби с Двойным ударом, то способность срабатывает дважды, первый раз подсчитывая количество оппонентов, которым нанесены боевые повреждения на шаге боевых повреждений от Первого удара, а второй раз подсчитывая тех, кому нанесены повреждения во время второго шага боевых повреждений.

Курбис, Празднующий Жатву

{X} {G} {G}

Легендарное Существо — Лесовик

0/0

Курбис, Празднующий Жатву выходит на поле битвы с жетонами +1/+1 на нем, число которых равно количеству маны, потраченной на его разыгрывание.

Удалите один жетон +1/+1 с Курбиса: предотвратите все повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу другому целевому существу с жетоном +1/+1 на нем.

- Курбис выходит на поле битвы с жетонами +1/+1 на нем, число которых равняется суммарному количеству маны, потраченной на его разыгрывание, и обычно это число не равно X. Если вы разыграли Курбиса просто за {G} {G}, то он выйдет на поле битвы с двумя жетонами +1/+1 на нем.
- Если вы копируете Курбиса, пока он находится в стеке (например, с помощью эффекта Двойной Специализации), то копия не была разыграна, поэтому на ее разыгрывание не была потрачена мана. Такой Курбис выйдет на поле битвы с нулем жетонов +1/+1 на нем.
- Аналогично, если вы создаете фишку, которая является копией Курбиса, или если карта, которая не была разыграна, выходит на поле битвы как копия Курбиса, то она выйдет на поле битвы с нулем жетонов +1/+1 на ней.

- Если разрешившееся заклинание выходит на поле битвы как копия Курбиса, то копия выйдет на поле битвы с жетонами +1/+1 на ней, число которых равно количеству маны, потраченной на разыгрывание того заклинания. Например, если вы потратите {3}{U} на разыгрывание Клона и при его выходе на поле битвы выберете скопировать Курбиса, то он выйдет с четырьмя жетонами +1/+1 на нем, потому что на разыгрывание Клона было потрачено четыре маны.
 - После того как активируемая способность разрешится, повреждения будут предотвращены, даже если позже существо потеряет все свои жетоны +1/+1.
-

Линде, Веселая Мучительница

{1}{U}{B}{R}

Легендарное Существо — Человек Колдун

2/4

Смертельное касание

Каждый раз, когда Проклятие попадает с поля битвы на ваше кладбище, верните его на поле битвы прикрепленным к вам в начале следующего заключительного шага.

В начале вашего шага поддержки вы можете прикрепить прикрепленное к вам Проклятие к одному из ваших оппонентов. Если вы это делаете, возьмите две карты.

- Последняя способность Линде не выбирает цели, поэтому вы можете использовать ее, чтобы прикрепить Проклятие к игроку, у которого есть Порчеустойчивость.
 - Если в игре с участием более двух игроков кто-то из игроков, зачарованный одним из ваших Проклятий, покидает партию (возможно, потому что Линде слишком сильно его измучила), то это Проклятие отправляется на ваше кладбище и вызывает срабатывание первой срабатывающей способности Линде.
-

Небесное Правосудие

{4}{W}{W}

Волшебство

Для каждого из различных значений силы среди существ на поле битвы выберите существо с такой силой. Уничтожьте каждое существо, не выбранное таким образом.

- Небесное Правосудие не делает существа целями, поэтому все решения принимаются в момент разрешения заклинания. Обратите внимание, что ни один из игроков не сможет ответить или предпринять какие-то действия между тем, как вы выбираете существа, и тем, как другие существа уничтожаются.
 - Все существа, которые не были выбраны, уничтожаются одновременно. Для целей срабатывания срабатывающих способностей каждое из них видит, как остальные покидают поле битвы.
 - Если на поле битвы находится несколько существ с одинаковой силой, то вы можете выбрать любое из них, даже если какие-то из них не будут уничтожены. Например, если вы контролируете существо с силой 2 с Неразрушимостью и существо с силой 2 без способностей, то можете выбрать второе, несмотря на то, что первое не может быть уничтожено Небесным Правосудием.
-

Ненасытный Гнилобрюх
{4} {B}
Существо — Зомби Ужас
4/5

Когда Ненасытный Гнилобрюх выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать не более трех Зомби. Когда вы жертвуете одного или нескольких Зомби таким образом, каждый оппонент жертвует такое же количество существ.

- После того как вы жертвуете одного или нескольких Зомби, срабатывает вторая способность. Игроки могут ответить на нее до того, как им придется жертвовать существа.
- В ходе разрешения реагирующей срабатывающей способности сперва следующий оппонент в порядке передачи хода (или, если идет ход оппонента, — тот оппонент) выбирает существа, которые он собирается пожертвовать. Затем это делают остальные оппоненты в порядке очередности своих ходов. Наконец, все выбранные существа жертвуются одновременно.

Опустошить Лабораторию
{X} {U} {U}

Волшебство
Пожертвуйте X Зомби, затем показывайте карты с верха вашей библиотеки до тех пор, пока вы не покажете столько карт существ-Зомби, сколько Зомби было пожертвовано таким образом. Положите те карты на поле битвы, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Зомби выходят на поле битвы одновременно. Для целей срабатывания срабатывающих способностей каждый из них видит всех остальных.

Празднование Жатвы
{3} {G}

Волшебство
Найдите в вашей библиотеке не более X карт базовых земель, где X — количество различных значений силы среди существ под вашим контролем. Положите те карты на поле битвы повернутыми, затем перетасуйте библиотеку.

- Празднование Жатвы смотрит на существ под вашим контролем в момент своего разрешения, чтобы определить, сколько карт базовых земель вы сможете найти. Например, если в этот момент под вашим контролем будет существо 1/1 и существо 2/1, то среди существ под вашим контролем будет два различных значения силы.
-

Проклятие Неупокоенных Мертвецов

{2} {B}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

Каждый раз, когда земля выходит на поле битвы под контролем зачарованного игрока, вы создаете одну фишку существа 2/2 черный Зомби с Трупной гнилью. *(Она не может блокировать. Когда она атакует, пожертвуйте ее в конце боя.)*

- Фишку Зомби получает игрок, контролирующий Проклятие Неупокоенных Мертвецов. Это не обязательно будет тот же игрок, что и зачарованный игрок.
-

Проклятие Развязывания

{6} {U}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

В начале шага поддержки зачарованного игрока тот игрок показывает карты с верха своей библиотеки, пока не покажет карту существа. Положите ту карту на поле битвы под вашим контролем. Тот игрок кладет остальные показанные карты на свое кладбище.

- Карту существа кладет на поле битвы под своим контролем игрок, контролирующий Проклятие Развязывания. Это не обязательно будет тот же игрок, что и зачарованный игрок.
-

Проклятие Схожести

{4} {W}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

Нелегendarные существа под контролем зачарованного игрока имеют базовую силу и выносливость 3/3 и теряют все типы существ.

- Эффекты, которые изменяют силу и/или выносливость существ, такие как эффект Титанического Роста, будут применяться к попадающим под действие эффекта существам вне зависимости от того, когда они начали действовать. То же самое относится к любым жетонам, которые изменяют их значения силы и/или выносливости.
 - Существа со способностью Перевертыша все равно теряют все типы существ, даже если не теряют способность Перевертыша.
-

Проклятие Цепкой Паутины

{2} {G}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

Каждый раз, когда не являющееся фишкой существо под контролем зачарованного игрока умирает, изгоните его, и вы создаете одну фишку существа 1/2 зеленый Паук с Захватом.

- Фишку Паука получает игрок, контролирующий Проклятие Цепкой Паутины. Это не обязательно будет тот же игрок, что и зачарованный игрок.
 - Для того чтобы вы получили фишку Паука, вы не обязательно должны успешно изгнать карту. Вы делаете это, если можете. Если в момент разрешения способности та карта не находится на кладбище владельца, вы просто создаете фишку Паука.
-

Разрушительное Вторжение

{3} {G}

Мгновенное заклинание

Изгоните целевой артефакт или чары. Положите X жетонов +1/+1 на целевое существо под вашим контролем, где X — мановая ценность изгнанного таким образом перманента.

- Для определения значения X используйте характеристики перманента в последний момент его пребывания на поле битвы.
-

Сигардианский Фанатик

{4} {G}

Существо — Человек Священник

3/3

В начале боя во время вашего хода выберите любое количество существ с различными значениями силы. Каждое из них получает +X/+X и Бдительность до конца хода, где X — значение силы Сигардианского Фанатика.

- Группа существ имеет различные значения силы, если сила каждого существа отличается от остальных. Например, у существа 1/1, существа 2/1 и существа 3/1 различные значения силы.
 - Способность Сигардианского Фанатика не делает ни одно из существ целью. То, какие именно существа попадают под действие эффекта, выбирается в момент разрешения способности. Любое количество означает, что вы можете выбрать всего одно существо. Если вы это сделаете, то существо получит +X/+X и Бдительность до конца хода.
-

Скааб с Тесаком

{3}{U}

Существо — Зомби Ужас

2/4

{3}, {T}, пожертвуйте другого Зомби: создайте две фишки, которые являются копиями жертвованного существа.

- Вы можете пожертвовать фишку Зомби для активации способности. Вы как обычно создадите две фишки, которые являются копиями той фишки.
 - Если жертвованный Зомби сам копировал перманент, то фишки будут копиями того, что он копировал, со всеми изменениями от того эффекта копирования. Фишки не будут копировать никакие другие эффекты, которые действовали на жертвованное существо, включая эффекты, которые меняли его типы, цвет, силу или выносливость, пока оно находилось на поле битвы.
-

Спасательница Вересковой Пустоши

{5}{W}

Существо — Человек Рыцарь

4/4

Когда Спасательница Вересковой Пустоши умирает, верните любое количество других карт существ с суммарной силой не более X из вашего кладбища на поле битвы, где X — сила Спасательницы Вересковой Пустоши. Изгоните Спасательницу Вересковой Пустоши.

- Способность Спасательницы Вересковой Пустоши использует силу Спасательницы Вересковой Пустоши в последний момент ее пребывания на поле битвы, а не ее силу на кладбище.
 - Если Спасательница Вересковой Пустоши изгоняется из кладбища своего владельца в ответ на ее срабатывающую способность, то карты существ все равно возвращаются на поле битвы.
-

Стена Скорби

{1}{W}

Существо — Стена

0/4

Защитник

Когда Стена Скорби выходит на поле битвы, за каждого имеющегося у вас оппонента изгоните карту с верха вашей библиотеки рубашкой вверх.

Шабаш — В начале вашего заключительного шага, если вы контролируете не менее трех существ с различными значениями силы, положите одну изгнанную Стеной Скорби карту в руку ее владельца.

- Вы не можете смотреть карты, изгнанные Стеной Скорби. Если их несколько, то вы выбираете, какую из них положить обратно в руку, случайным образом, не глядя на них. Это относится и к тем случаям, когда перед изгнанием вы знали, какие карты находятся на верху вашей библиотеки.
-

Тиран Гробницы
{3}{B}
Существо — Зомби Аристократ
3/3

Другие Зомби под вашим контролем получают +1/+1.
{2}{B}, {T}, пожертвуйте существо: верните
выбранную случайным образом карту существа-
Зомби из вашего кладбища на поле битвы.
Активируйте только во время вашего хода, и только
если на вашем кладбище есть не менее трех карт
существ-Зомби.

- Чтобы начать активировать активируемую способность Тирана Гробницы, вам необходимо иметь на вашем кладбище как минимум три карты существ-Зомби. Вы не можете начать активировать ее с двумя картами, планируя пожертвовать Зомби для третьей карты.
- Если существо, которое вы жертвуете для оплаты стоимости, является картой Зомби, то та карта будет среди карт, которые могут быть выбраны.

Утонуть в Грезах
{X}{2}{U}
Мгновенное заклинание
Выберите одно. Если при разыгрывании этого
заклинания у вас под контролем есть командир, вы
можете выбрать оба.

- Целевой игрок берет X карт.
- Целевой игрок скручивает X карт в удвоенном количестве.

- «У вас под контролем есть командир» означает, что вы контролируете перманент на поле битвы, который является чьим-то командиром. Это может быть ваш командир или командир другого игрока. Заклинание командира в стеке под вашим контролем не позволит вам выбрать оба режима.
- Вы можете выбрать целью каждого из режимов одного и того же игрока или разных игроков. Эффекты происходят в том порядке, в котором они перечислены на карте.

Элита Клинка Цапли
{2}{G}
Существо — Человек Воин
1/1
Бдительность
Каждый раз, когда другой Человек выходит на поле
битвы под вашим контролем, положите один жетон
+1/+1 на Элиту Клинка Цапли.
{T}: добавьте X маны любого одного цвета, где X —
сила Элиты Клинка Цапли.

- Последняя способность Элиты Клинка Цапли является мана-способностью. Она не задействует стек, и на нее нельзя ответить. Если во время разрешения той способности сила Элиты Клинка Цапли равна 0 или меньше, то мана не добавляется.
-

Элоиза, Нефалийская Сыщица
{3} {U} {B}
Легендарное Существо — Человек Бродяга
4/4

Каждый раз, когда другое существо под вашим контролем умирает, используйте Дознание. *(Чтобы использовать Дознание, создайте одну фишку бесцветного артефакта Улика со способностью «{2}, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

Каждый раз, когда вы жертвуете фишку, используйте Слежку 1. *(Посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту на ваше кладбище.)*

- Если вы пожертвуете фишку Улики, последняя способность Элоизы сработает в ответ. Вы используете Слежку до того, как возьмете карту.
- Последняя способность Элоизы срабатывает каждый раз, когда вы по любой причине жертвуете любую фишку, а не только когда вы жертвуете фишку Улики.
- Если вы создадите фишку, которая является копией Элоизы, и оба перманента будут легендарными, то вы выберете либо ту фишку, либо оригинал Элоизы, чтобы оставить на поле битвы, и положите второй перманент на кладбище. Это не то же самое, что пожертвование. Помещение фишки на кладбище не приведет к срабатыванию последней способности не являющейся фишкой Элоизы.

Magic: The Gathering, Magic, «Иннистрад», «Престол Элдраина», «Терос» и «Икория» являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2021 Wizards.