

## Заметки к выпуску «*Иннистрад: Багровая Клятва*»

Составитель: Джесс Данкс

Дата внесения последних изменений: 23 сентября 2021 г.

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

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

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

---

## ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

### Легальность карт

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

У карт Дракулы из выпуска «*Иннистрад: Багровая Клятва*» с кодом выпуска VOW и номерами 329-345 и 403 в строке имени указано имя, отличное от обычного имени карты. Обычное имя напечатано в дополнительной строке имени ниже. Для игровых целей у этих карт есть только имя карты, указанное в дополнительной строке имени.

Карты выпуска «*Иннистрад: Багровая Клятва*» для «Командира» с кодом выпуска VOC и номерами 1–38 (и их альтернативные версии с номерами 39–76) легальны в форматах «Командир», «Винтаж» и «Наследие». Карты с кодом выпуска VOC 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://magic.wizards.com/formats).

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

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

---

### Новая способность с ключевым словом: Отсечение

Отсечение — это новая способность с ключевым словом, которая встречается на некоторых картах волшебства и мгновенных заклинаний. Вы можете заплатить стоимость Отсечения, чтобы убрать из текста заклинания некоторые слова, сделав его более мощным.

Добыча Алхимика  
{U}  
Мгновенное заклинание  
Отсечение {1}{U} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Отсечения. Если вы это делаете, удалите слова в квадратных скобках.)*  
Верните целевой не являющийся землей перманент [под вашим контролем] в руку его владельца.

Общие замечания по Отсечению:

- Если вы разыгрываете заклинание за его стоимость Отсечения, то в стеке у того заклинания нет текста в квадратных скобках.
- Стоимость Отсечения — это альтернативная стоимость, которая оплачивается вместо мана-стоимости заклинания. Разыгрывание заклинания за его стоимость Отсечения не меняет мановую ценность заклинания.
- Вы не можете одновременно разыграть заклинание и за его стоимость Отсечения, и за другую альтернативную стоимость. Например, если какой-либо эффект дает Добыче Алхимика на вашем кладбище стоимость Воспоминания {U}, то вы не можете разыграть ее из кладбища за ее стоимость Отсечения.
- Если какой-либо эффект позволяет вам разыграть заклинание без уплаты его мана-стоимости, то вы не можете разыграть то заклинание за его стоимость Отсечения.

---

### Новая способность с ключевым словом: Тренировка

Люди на Иннистраде постоянно готовятся к столкновению с ужасами своего мира. Для многих это означает, что нужно тренироваться, чтобы умело сражаться в бою. Тренировка — это новая способность с ключевым словом, которая делает существ сильнее, когда они атакуют вместе с существами, у которых сила больше, чем у них.

Ученица Снайпера  
{2}{G}  
Существо — Человек Лучник  
1/4  
Захват  
Тренировка *(Каждый раз, когда это существо атакует вместе с другим существом с большей силой, положите один жетон +1/+1 на это существо.)*

Общие замечания по Тренировке:

- Способность Тренировки у существа срабатывает только тогда, когда и это существо, и существо с большей силой объявлены атакующими. Увеличение силы существа после объявления атакующих не приведет к срабатыванию способности Тренировки.
- Как только способность Тренировки сработала, уничтожение другого атакующего существа или уменьшение его силы не мешает существу с Тренировкой получить жетон +1/+1.

---

### Тема выпуска: фишки Крови

Какая вампирская свадьба будет настоящей без крови? Некоторые карты в этом выпуске создают или используют фишки артефактов Крови.

Ненасытная Гостья

{2} {B}

Существо — Вампир

1/4

Когда Ненасытная Гостья выходит на поле битвы, создайте одну фишку Крови. *(Это артефакт со способностью «{o1}, {oT}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

Каждый раз, когда вы жертвуете фишку Крови, вы получаете 1 жизнь.

Общие замечания о фишках Крови:

- Если какой-либо эффект упоминает фишку Крови, то это означает любую фишку артефакта с подтипом Кровь, даже если она получила другие подтипы.
- Вы не можете пожертвовать одну фишку Крови, чтобы оплатить несколько стоимостей.
- Некоторые срабатывающие способности срабатывают «каждый раз, когда вы жертвуете фишку Крови». Эти способности срабатывают вне зависимости от того, почему та фишка Крови была вами пожертвована.
- Некоторые заклинания, предписывающие создать фишку Крови, требуют выбрать цели. Вы не можете разыграть такие заклинания, не выбрав все необходимые цели, а если все цели становятся нелегальными, то заклинание не разрешается, и вы не создаете фишки Крови. Если нелегальными становятся не все, а только часть целей, то вы делаете все возможное, в том числе создаете фишки Крови.

---

### Знакомая механика: Разупокоение

Разупокоение возвращается, но на этот раз оно немного изменилось. Все карты с Разупокоением из выпуска *«Иннистрад: Полночная Охота»* на обратной лицевой стороне были существами-Духами. В этом же выпуске обратные лицевые стороны карт с Разупокоением — это Ауры, которые возвращаются, чтобы зачаровать перманент и наделить его какой-либо способностью.

Отвлекающее Привидение

{2}{W}

Существо — Дух

2/1

Каждый раз, когда Отвлекающее Привидение атакует, поверните целевое существо под контролем защищающегося игрока.

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

////

Умное Отвлечение

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет способность «Каждый раз, когда это существо атакует, поверните целевое существо под контролем защищающегося игрока».

Если Умное Отвлечение 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 Литомашина или подобной), то копия становится фишкой, которая копирует обратную лицевую сторону карты, но при этом сама не является двусторонней картой. Мановая ценность копии будет равна 0.
- 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 (или, в случае Ауры, если ее цель больше не является легальной), то оно отправляется в изгнание.

---

## Знакомая механика: трансформирующиеся двусторонние карты

Выход Иннистрада на бис не мог обойтись без новых трансформирующихся чудовищ и созданий тьмы, так что, само собой, в этом выпуске есть трансформирующиеся двусторонние карты. Правила для двусторонних карт в этом выпуске не претерпели никаких изменений.

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.

Двусторонние карты не изменились с тех пор, как мы в последний раз видели их в выпуске *«Иннистрад: Полночная Охота»*. 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 «Знакомая 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.

---

### Знакомая механика: Создание дня/Создание ночи

Что за Иннистрад без Вервольфов и магии, которая зависит от луны! Да, центральное место в выпуске занимают Вампиры, но в нем достаточно карт, которым важно, день сейчас или ночь.

С момента выхода выпуска «*Иннистрад: Полночная Охота*» в правилах для Создания дня и Создания ночи ничего не изменилось. Тем не менее, полный их обзор изложен ниже.

Смотрительница Авабрюка

{4} {G} {G}

Существо — Человек Вервольф

4/4

Порчеустойчивость

В начале боя во время вашего хода положите два жетона +1/+1 на другое целевое существо под вашим контролем.

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

////

Загонщица Холлоухенджа

Существо — Вервольф

6/6

Порчеустойчивость

Другие перманенты под вашим контролем имеют

Порчеустойчивость.

В начале боя во время вашего хода положите два жетона +1/+1 на каждое существо под вашим контролем.

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.

### Смена дня на ночь и 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, должны 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.
- Если в игре в формате «Двухголовый гигант» стоит день, а ни один из игроков активной во время предыдущего хода команды не разыграл ни одного заклинания во время того хода, то наступает ночь.
- Если в игре в формате «Двухголовый гигант» стоит ночь и любой из игроков активной во время предыдущего хода команды разыграл два или больше заклинания во время того 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.
-

## Цикл двойных земель, часть 2

В выпуске «*Иннистрад: Полночная Охота*» был представлен цикл из пяти небазовых земель, которые выходят на поле битвы повернутыми, если под вашим контролем менее двух других земель. В выпуске «*Иннистрад: Багровая Клятва*» мы даем вам пять оставшихся цветовых комбинаций, завершая этот цикл.

Поляна Поганок  
Земля  
Поляна Поганок выходит на поле битвы повернутой, если под вашим контролем менее двух других земель.  
{T}: добавьте {B} или {G}.

- 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.

---

## Знакомая способность с ключевым словом: Угнетение

Угнетение — это способность с ключевым словом, которая позволяет вам пожертвовать другое существо, когда существо с Угнетением выходит на поле битвы. У существ с Угнетением также есть вторая срабатывающая способность, которая случается, когда они «угнетают существо». Эта вторая способность у каждого существа с Угнетением своя.

Скааб-Водолаз  
{3}{U}{U}  
Существо — Зомби  
3/5  
Угнетение (*Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать существо.*)  
Когда Скааб-Водолаз угнетает существо, владелец целевого существа кладет его на верх или в низ своей библиотеки.

Общие замечания по Угнетению:

- Существо с Угнетением «угнетает существо», когда контролирующей способностью Угнетения игрок жертвует существо в момент разрешения той способности.
- Вы выбираете, жертвовать ли существо, и если да, то какое существо пожертвовать, в момент разрешения способности Угнетения.
- Вы можете пожертвовать само существо с Угнетением, если оно еще находится на поле битвы. Это приведет к срабатыванию его другой способности.
- Если существа с Угнетением нет на поле битвы при разрешении его способности Угнетения, то вы не получите никаких бонусов от существа с Угнетением, даже если пожертвуете существо. Поскольку существа с Угнетением нет на поле битвы, его вторая срабатывающая способность не работает.
- Вы не можете пожертвовать больше одного существа за одну способность Угнетения.

---

## Знакомая способность с ключевым словом: Духовная связь

В колодах для «Командира» выпуска «*Иннистрэд: Багровая Клятва*» возвращается механика Духовной связи, которая позволяет существу «образовать пару» с другим существом, обычно с выгодой для обоих.

Громоподобный Конь Силы

{4}{G}

Существо — Лошадь Дух

3/3

*Духовная связь (Вы можете образовать пару между этим существом и другим существом без пары, когда одно из них выходит на поле битвы. Они остаются в паре, пока оба находятся под вашим контролем.)*

Пока Громоподобный Конь Силы находится в паре с другим существом, каждое из тех существ имеет способность «Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание, положите один жетон +1/+1 на это существо».

Общие замечания по Духовной связи:

- Два находящихся в паре существа все еще являются совершенно отдельными существами: они отдельно атакуют и отдельно блокируют, заклинания и способности отдельно выбирают их целями и действуют на них, и они отдельно переходят из одной зоны в другую. Например, если два находящихся в паре существа атакуют, блокирование одного из них никак не повлияет на второе.
- Ни одна, ни вторая способность Духовной связи не делает существа целью.
- Вы должны контролировать другое существо без пары в тот момент, когда существо с Духовной связью выходит на поле битвы, иначе способность Духовной связи не сработает. Однако существо, которое образует пару с существом с Духовной связью, выбирается только при разрешении способности Духовной связи.
- Если пара распадается, бонусы и способности, полученные существами, немедленно прекращают действовать.
- Существо с Духовной связью может дать себе и существу, с которым оно образует пару, способность, содержащую слова «это существо». В таких способностях «это существо» означает только то существо, которое имеет эту способность, а не существо, которое с ним в паре.
- Если существо с Духовной связью оказывается в паре с другим существом с Духовной связью, оба существа получают оба набора бонусов.
- Если вы контролируете несколько существ без пары, имеющих Духовную связь, и другое существо выходит на поле битвы, срабатывают все способности Духовной связи. Способности Духовной связи, которые будут пытаться разрешиться после того, как существо образует пару, не будут иметь эффекта.
- Если находящееся в паре существо со способностью Духовной связи теряет Духовную связь, и оно, и существо, с которым оно в паре, все равно остаются в паре.

---

**ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ОСНОВНОГО ВЫПУСКА  
«ИННИСТРАД: БАГРОВАЯ КЛЯТВА»**

Анже, Нечестивая Подружка  
{2} {B} {R}  
Легендарное Существо — Вампир  
4/5

Каждый раз, когда Анже, Нечестивая Подружка и/или один или несколько других Вампиров выходит на поле битвы под вашим контролем, создайте одну фишку Крови. Эта способность срабатывает только один раз в каждом ходу. *(Это артефакт со способностью «{1}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)* {2}, пожертвуйте другое существо или фишку Крови: каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

- Если Анже, Нечестивая Подружка и какое-то количество других Вампиров выходят на поле битвы под вашим контролем одновременно, вы создаете только одну фишку Крови.
- 

Багряная Статуэтка  
{1} {R}  
Артефакт  
Когда Багряная Статуэтка выходит на поле битвы, создайте одну фишку Крови. *(Это артефакт со способностью «{1}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)* Каждый раз, когда вы жертвуете фишку Крови, вы можете заставить Багряную Статуэтку стать артефактом существом 3/3 Вампир с Ускорением до конца хода.

- Если после превращения в существо на Багряную Статуэтку начинает действовать эффект, который уменьшает или увеличивает ее силу или выносливость, то пожертвование другой фишки Крови не позволяет противодействовать этому эффекту. Например, если разрешившееся заклинание дает ей -2/-2 до конца хода, она останется существом 1/1, даже если вы снова установите ее силу и выносливость на 3/3.
  - Если же какой-либо другой эффект устанавливает силу и/или выносливость Багряной Статуэтки на определенные значения, то пожертвование фишки Крови вернет эти значения на 3/3. При этом на них все равно будут действовать любые применяемые повышения или понижения, как это описано выше.
- 

Безрассудный Порыв  
{1} {R}  
Волшебство  
Изгоните две верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть те карты до конца вашего следующего хода.

- Чтобы разыграть те заклинания, вы должны оплатить все их стоимости и следовать всем обычным ограничениям на их разыгрывание. Например, если одна из изгнанных карт является картой волшебства, то этот эффект не позволит вам разыграть ее во время хода оппонента.

---

Беспокойный Искатель Крови

{1} {B}

Существо — Вампир

1/3

В начале вашего заключительного шага, если вы получали жизни в этом ходу, создайте одну фишку Крови. *(Это артефакт со способностью «{I}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

Пожертвуйте две фишки Крови: трансформируйте Беспокойного Искателя Крови. Активируйте только как волшебство.

////

Окрывавленный Кутила

Существо — Вампир

3/3

В начале вашего заключительного шага, если вы получали жизни в этом ходу, создайте одну фишку Крови. *(Это артефакт со способностью «{I}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

{4} {B}: каждый оппонент теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни.

- Первые способности Беспокойного Искателя Крови и Окрывавленного Кутилы срабатывают, если в любой момент хода вы получили любое количество жизней, даже если в том же ходу вы потеряли столько же или больше жизней.

---

Биолюминесцентное Яйцо

{2} {U}

Существо — Змей Яйцо

0/4

Защитник

Когда Биолюминесцентное Яйцо выходит на поле битвы, предскажите 2.

Когда вы жертвуете Биолюминесцентное Яйцо, верните его на поле битвы трансформированным под контролем его владельца в начале следующего заключительного шага.

////

Биолюминесцентный Змей

Существо — Змей

4/4

Пожертвуйте два Острова: Биолюминесцентный Змей не может быть заблокирован в этом ходу.

- Вы не можете пожертвовать Биолюминесцентное Яйцо, пока какой-либо другой эффект не позволит вам это сделать.
- Чтобы активировать способность Биолюминесцентного Змея, вы можете пожертвовать любые две земли с подтипом Остров, даже если они не являются базовыми или не имеют имени Остров.

- Если перманент, который не является двусторонней картой, становится копией Биолуминесцентного Яйца, а затем приносится в жертву, то эту карту нельзя вернуть на поле битвы трансформированной. Она останется на кладбище.
- 

В Ночь  
{3} {R}  
Волшебство  
Наступает ночь. Сбросьте любое количество карт, затем возьмите столько же карт плюс одну.

- Если вы сбросите ноль карт, то возьмете одну карту.
- 

Вампирша-Подавительница  
{1} {R} {R}  
Существо — Вампир  
3/3  
Когда Вампирша-Подавительница выходит на поле битвы, получите до конца хода контроль над целевым существом с мановой ценностью меньше или равной количеству Вампиров под вашим контролем. Разверните то существо. Оно получает Ускорение до конца хода.

- Вы сохраните контроль над существом до конца хода, даже если после разрешения способности количество Вампиров под вашим контролем изменится.
- 

Вдохновенная Идея  
{2} {U}  
Волшебство  
Отсечение {3} {U} {U} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Отсечения. Если вы это делаете, удалите слова в квадратных скобках.)*  
Возьмите три карты. [Ваш максимальный размер руки уменьшается на три до конца партии.]

- Если на шаге очистки во время хода игрока у этого игрока в руке больше карт, чем его максимальный размер руки, то игрок сбрасывает карты до максимального размера. Максимальный размер руки игрока не проверяется ни в какое другое время, кроме его собственного шага очистки.
- Если размер вашей руки изменяется благодаря нескольким эффектам, применяйте их в порядке «временных меток». Например, если на вас подействует эффект Незначительной Щедрости (это чары, делающие максимальный размер руки игрока равным двум), а затем вы разрешите Вдохновенную Идею, не заплатив ее стоимость Отсечения, то ваш максимальный размер руки будет равен нулю. Однако если Незначительная Щедрость выходит на поле битвы после разрешения Вдохновенной Идеи, то ваш максимальный размер руки будет равен двум.
- Если у вас сейчас нет максимального размера руки, то уменьшение максимального размера руки на три не вызовет никакого эффекта. Если эффект, из-за которого у вас нет максимального размера руки, заканчивается, то эффект Вдохновенной Идеи начинает применяться.

---

Веросвязанный Судья

{1}{W}{W}

Существо — Дух Солдат

4/4

Защитник, Полет, Бдительность

В начале вашего шага поддержки, если на Веросвязанном Судье есть не более двух жетонов правосудия, положите на него один жетон правосудия.

Пока на Веросвязанном Судье есть не менее трех жетонов правосудия, он может атаковать, как если бы у него не было способности Защитника.

Разупокоение {5}{W}{W}

////

Суд над Грешником

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

В начале вашего шага поддержки положите один жетон правосудия на Суд над Грешником. Затем, если на нем есть не менее трех жетонов правосудия, зачарованный игрок проигрывает партию.

Если Суд над Грешником должен попасть откуда-либо на кладбище, изгоните его вместо этого.

- Удаление жетонов правосудия с Веросвязанного Судьи после того, как он атаковал, не удаляет его из боя.

---

Возвысившийся Вожак

{G}

Существо — Волк

2/1

Возвысившийся Вожак выходит на поле битвы с одним жетоном +1/+1 на нем, если вы контролируете перманент с мановой ценностью 4 или больше.

Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание с мановой ценностью 4 или больше, положите один жетон +1/+1 на Возвысившегося Вожака.

- Для того чтобы определить, применяется ли первая способность Возвысившегося Вожака, учитываются только перманенты, которые уже находятся на поле битвы. Если Возвысившийся Вожак выходит на поле битвы одновременно с другим перманентом, то эффект замены не увидит того перманента.
-

Волдаренская Кровопускательница

{1} {B}

Существо — Вампир Чародей

2/1

Полет

Каждый раз, когда Волдаренская Кровопускательница или другое не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, создайте одну фишку Крови. *(Это артефакт со способностью «{1}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)* Каждый раз, когда вы создаете фишку Крови, если под вашим контролем есть пять или больше фишек Крови, трансформируйте Волдаренскую Кровопускательницу.

////

Призывательница Кровопырей

Существо — Вампир Чародей

3/3

Полет

В начале боя во время вашего хода не более одной целевой фишки Крови под вашим контролем становится существом 2/2 черная Летучая\_мышь с Полетом и Ускорением в дополнение к своим другим типам.

- Последняя способность Волдаренской Кровопускательницы проверяет количество фишек Крови под вашим контролем как во время срабатывания, так и во время разрешения. Если в любой из этих моментов под вашим контролем нет как минимум пяти фишек Крови, то она не трансформируется.
- Фишки Крови, которые стали Летучими\_мышами в результате действия способности Волдаренской Кровопускательницы, остаются фишками артефактов Кровь со способностью «{1}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».

---

Волчий Удар

{2} {G}

Мгновенное заклинание

Целевое существо под вашим контролем получает +2/+0 до конца хода, если стоит ночь. Затем оно наносит равные своей силе повреждения целевому существу не под вашим контролем.

- Целевое существо под вашим контролем наносит повреждения, равные своей силе, целевому существу не под вашим контролем, даже если стоит день.
-

Волчонок Песни Стаи

{1}{G}

Существо — Волк

1/1

В начале боя во время вашего хода, если вы контролируете другого Волка или Вервольфа, положите один жетон +1/+1 на Волчонка Песни Стаи.

Когда Волчонок Песни Стаи умирает, вы получаете количество жизней, равное его силе.

- Волчонок Песни Стаи получает только один жетон +1/+1, когда разрешается его первая способность, независимо от того, сколько других существ-Волков или -Вервольфов вы контролируете.

---

Вооружить Катаров

{1}{W}{W}

Волшебство

До конца хода целевое существо получает +3/+3, не более одного другого целевого существа получает +2/+2, и не более одного другого целевого существа получает +1/+1. Те существа получают Бдительность до конца хода.

- Если при разыгрывании заклинания «Вооружить Катаров» вы выбираете три цели, то все три цели должны быть разными существами.

---

Вопящая Стая

{5}{U}

Существо — Птица Ужас

4/4

Полет

Каждый раз, когда вы атакуете одним или несколькими существами, целевой игрок скручивает такое же количество карт. *(Чтобы скрутить карту, игрок кладет верхнюю карту своей библиотеки на свое кладбище.)*

{2}{U}: положите Вопящую Стаю из вашего кладбища в вашу библиотеку второй сверху.

- Вы можете выбрать целью срабатывающей способности Вопящей Стаи себя.
-

Вспыльчивый Одиночка

{2} {R} {R}

Существо — Человек Вервольф

3/3

Каждый раз, когда Вспыльчивому Одиночке наносятся повреждения, он наносит столько же повреждений любой цели.

{1} {R}: Вспыльчивый Одиночка получает +2/+0 до конца хода.

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

////

Мститель Воющей Стаи

Существо — Вервольф

4/4

Каждый раз, когда перманенту под вашим контролем наносятся повреждения, Мститель Воющей Стаи наносит столько же повреждений любой цели.

{1} {R}: Мститель Воющей Стаи получает +2/+0 до конца хода.

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

- Срабатывающая способность каждой из лицевых сторон продолжает действовать, даже если те повреждения привели к смерти этого существа.
- Если в результате повреждений это существо умирает до того, как сработавшая способность разрешается, то используйте последнюю известную информацию, чтобы определить, были ли у этого существа такие способности, как Смертельное касание и Цепь жизни. Если эти способности были, то они будут применены к повреждениям.

---

Вспышка Фонаря

{1} {W}

Мгновенное заклинание

Отсечение {X} {R} {W} (*Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Отсечения. Если вы это делаете, удалите слова в квадратных скобках.*)

Вспышка Фонаря наносит X повреждений целевому существу или planeswalker'у, а вы получаете X жизней. [X равен количеству существ под вашим контролем.]

- Если вы платите стоимость Отсечения, то сами выбираете значение X.
-

Гальваническая Провидица

{1}{R}

Существо — Человек Чародей

3/1

{T}: Гальваническая Провидица наносит вам 2 повреждения. Изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу. Активируйте только как волшебство.

Когда вы разыгрываете карту, изгнанную Гальванической Провидицей, трансформируйте Гальваническую Провидицу.

////

Гальванозаряженный Берсерк

Существо — Человек Берсерк

4/3

Гальванозаряженный Берсерк не может блокировать.

- Разыгрывая таким образом карту, следуйте обычным ограничениям на время разыгрывания той карты. Например, если вы разыгрываете таким образом землю, то можете сделать это только во время своей главной фазы, когда стек пуст, и только если вы еще не разыгрывали землю (если только другой эффект не позволяет вам разыграть дополнительные земли).
- Когда вы разыгрываете изгнанное таким образом заклинание, Гальваническая Провидица трансформируется до того, как то заклинание разрешится.
- Если Гальваническая Провидица трансформируется в Гальванозаряженного Берсерка после того, как была объявлена блокирующей, то она не покидает бой и продолжает блокировать.

---

Гамбит Алхимика

{1}{R}{R}

Волшебство

Отсечение {4}{U}{U}{R} (*Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Отсечения. Если вы это делаете, удалите слова в квадратных скобках.*)

Сделайте дополнительный ход вслед за этим. Во время того хода повреждения не могут быть предотвращены. [В начале заключительного шага того хода вы проигрываете партию.]

Изгоните Гамбит Алхимика.

- Если несколько эффектов, предписывающих сделать дополнительный ход, разрешаются во время одного и того же хода, то первым будет сделан самый последний созданный ход.
  - Если вы каким-то образом пропустили дополнительный ход, который дал вам Гамбит Алхимика, или пропустили заключительный шаг того хода, то отложенная срабатывающая способность не срабатывает. (Если вы разыграли Гамбит Алхимика, оплатив его стоимость Отсечения, то отложенная срабатывающая способность вообще не создается.)
  - Изгнание Гамбита Алхимика происходит как часть разрешения заклинания. Если заклинание будет отменено, оно отправится на кладбище, как обычно.
-

Геральф, Изошренный Сшиватель  
{2} {U}  
Легендарное Существо — Человек Чародей  
1/4  
Зомби под вашим контролем имеют Полет.  
{U}, {T}, пожертвуйте другое не являющееся  
фишкой существо: создайте одну фишку существа  
X/X синий Зомби, где X — выносливость  
пожертвованного существа.

- Если другой перманент выходит на поле битвы под вашим контролем в качестве копии Геральфа, Изошренного Сшивателя, то правило легендарности требует, чтобы вы положили одного из них на кладбище, прежде чем сможете предпринять какие-либо действия. Вы не можете пожертвовать копию, чтобы оплатить стоимость активируемой способности исходного Геральфа.

---

Гнев Предков  
{R}  
Волшебство  
Целевое существо получает Пробивной удар и +X/+0  
до конца хода, где X — 1 плюс количество карт с  
именем Гнев Предков на вашем кладбище.  
Возьмите карту.

- Гнев Предков не отправляется на ваше кладбище до тех пор, пока не закончит разрешаться, поэтому не учитывает себя для своего собственного эффекта.

---

Голодный Гребневолок  
{1} {R}  
Существо — Волк  
2/2  
Пока вы контролируете другого Волка или  
Вервольфа, Голодный Гребневолок получает +1/+0 и  
имеет Пробивной удар.

- Если вы контролируете и Волка, и Вервольфа, то Голодный Гребневолок все равно получает только +1/+0.

---

Голос Благословенных  
{W} {W}  
Существо — Дух Священник  
2/2  
Каждый раз, когда вы получаете жизнь(-и), положите  
один жетон +1/+1 на Голос Благословенных.  
Пока на Голосе Благословенных есть четыре или  
более жетона +1/+1, он имеет Полет и Бдительность.  
Пока на Голосе Благословенных есть десять или  
более жетонов +1/+1, он имеет Неразрушимость.

- Первая способность Голоса Благословенных срабатывает только один раз за каждое событие получения жизнью, независимо от того, сколько жизнью было получено.

- Если Голосу Благословенных наносятся смертельные повреждения в то же время, когда вы получаете жизни, он не успеет получить жетон от своей способности, который мог бы его спасти.
- Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то первая способность Голоса Благословенных сработает дважды. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker'ам (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), способность сработает только один раз.
- Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Голоса Благословенных сработает только один раз.
- В игре в формате «Двухголовый гигант» жизнь, которую получает ваш напарник, не вызывает срабатывание первой способности, несмотря на то что она увеличила количество жизней вашей команды.
- Получение Голосом Благословенных способности Полета после того, как он стал заблокированным, не приведет к тому, что он перестанет быть заблокированным.

#### Гостеприимная Вампирша

{2}{W}

Существо — Вампир

2/3

Полет

Каждый раз, когда одно или несколько других существ с силой не более 2 выходят на поле битвы под вашим контролем, возьмите карту. Эта способность срабатывает только один раз в каждом ходу.

- Способность Гостеприимной Вампирши проверяет значение силы других существ только в момент их выхода на поле битвы. Если у любого из тех существ сила 2 или меньше, то способность срабатывает. После того как способность сработала, увеличение силы того существа выше 2 на нее не действует. Точно так же, уменьшение силы существа до 2 или ниже, после того как оно вышло на поле битвы, не вызовет срабатывания способности.
- Если существа выходят на поле битвы с жетонами +1/+1 на них, или к существам на поле битвы применяется постоянный эффект (например, эффект Свадебного Торжества), то эти эффекты учитываются при проверке, сработает ли способность Гостеприимной Вампирши.

Гролнок, Всепоедатель  
{2} {G} {U}  
Легендарное Существо — Лягушка  
3/3

Каждый раз, когда Лягушка под вашим контролем атакует, скрутите три карты.

Каждый раз, когда карта перманента попадает из вашей библиотеки на ваше кладбище, изгоните ее с одним жетоном кваканья на ней.

Вы можете разыгрывать земли и заклинания из принадлежащих вам карт в изгнании с жетонами кваканья на них.

- Вторая способность Гролнока, Всепоедателя изгоняет все карты перманентов, которые попадают на ваше кладбище из вашей библиотеки, а не только те, которые вы скручиваете, когда Лягушка под вашим контролем атакует.
- Последняя способность Гролнока позволяет вам разыгрывать земли и заклинания из всех принадлежащих вам карт в изгнании с жетонами кваканья на них, независимо от того, были ли они положены туда Гролноком, который в настоящий момент находится на поле битвы, или его предыдущим воплощением.

---

Демоническая Сделка  
{2} {B}  
Волшебство  
Изгоните тринадцать верхних карт вашей библиотеки, затем найдите в вашей библиотеке карту. Положите ту карту в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.

- Тринадцать карт остаются в изгнании. Это часть сделки.
- Если во время поиска в вашей библиотеке остались какие-либо карты, вы должны выбрать одну из них.
- Вы не обязаны показывать найденную карту. Это не является частью сделки.
- Когда это заклинание начинает разрешаться, если в вашей библиотеке осталось тринадцать или меньше карт, то вы изгоняете всю вашу библиотеку. Вы не положите ни одной карты в вашу руку.

---

Дневник Дознавателя  
{2}  
Артефакт — Улика  
Дневник Дознавателя выходит на поле битвы с количеством жетонов подозреваемого, равным наибольшему количеству существ под контролем одного игрока.  
{2}, {T}, удалите один жетон подозреваемого с Дневника Дознавателя: возьмите карту.  
{2}, пожертвуйте Дневник Дознавателя: возьмите карту.

- Вы не выбираете оппонента, чтобы определить, сколько жетонов подозреваемого помещается на Дневник Дознавателя при его выходе на поле битвы. Вы всегда используете максимально возможное число.
- 

Доротея, Мстительная Жертва

{W}{U}

Легендарное Существо — Дух

4/4

Полет

Когда Доротея, Мстительная Жертва атакует или блокирует, пожертвуйте ее в конце боя.

Разупокоение {1}{W}{U} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища трансформированной за ее стоимость Разупокоения.)*

////

Воздаяние Доротеи

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет способность «Каждый раз, когда это существо атакует, создайте одну фишку существа 4/4 белый Дух с Полетом повернутой и атакующей. Пожертвуйте ту фишку в конце боя».

Если Воздаяние Доротеи должно попасть откуда-либо на кладбище, изгоните его вместо этого.

- Вы объявляете, кого из игроков или planeswalker'ов атакует фишка, когда кладете ее на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует зачарованное существо.
  - Хотя фишка и атакует, она не была объявлена атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей Тренировки, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).
-

Доска Шифра Души

{1} {U}

Артефакт

Доска Шифра Души выходит на поле битвы с тремя жетонами знамения на ней.

{1} {U}, {T}: посмотрите две верхние карты вашей библиотеки. Положите одну из них на ваше кладбище.

Каждый раз, когда карта существа попадает откуда-либо на ваше кладбище, удалите один жетон знамения с Доски Шифра Души. Затем, если на ней нет жетонов знамения, трансформируйте ее.

////

Шифросвязанный Дух

Существо — Дух

3/2

Полет

Шифросвязанный Дух может блокировать только существа с Полетом.

{3} {U}: возьмите две карты, затем сбросьте карту.

- Последняя способность Доски Шифра Души срабатывает, когда карта существа попадает на ваше кладбище откуда угодно. Это отличается от способностей, которые срабатывают, когда существо умирает. Обратите внимание, что не являющаяся существом карта на поле битвы, которая становится существом и умирает (например, оживленная земля), не приводит к срабатыванию этой способности. Аналогично и карта существа на поле битвы, которая превращена в не являющийся существом перманент (например, зачарована Удержанием Минимуса), заставит эту способность сработать, когда отправится на ваше кладбище.
- Смерть существ-фишек никогда не вызывает срабатывания последней способности Доски Шифра Души.

---

Древний Древокрут

{2} {B} {G}

Существо — Лесовик

1/4

Каждое существо под вашим контролем, выносливость которого больше силы, распределяет боевые повреждения, равные своей выносливости, а не силе.

- Способность Древнего Древокрута не меняет значение силы существа. Она изменяет только количество распределяемых существом боевых повреждений. Все остальные правила и эффекты, проверяющие значения силы или выносливости, используют их реальные значения, даже если приводят к нанесению повреждений, «равных силе существа».
-

Жестокий Свидетель

{2}{U}{U}

Существо — Птица Ужас

3/3

Полет

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете положить ту карту на ваше кладбище.

- Если вы не кладете ту карту на ваше кладбище, она остается на верху вашей библиотеки.

---

Заботливое Присутствие

{1}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет способность «Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, это существо получает +1/+1 до конца хода».

Когда Заботливое Присутствие выходит на поле битвы, создайте одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом.

- Заботливое Присутствие выходит на поле битвы, а затем его срабатывающая способность заставляет выйти на поле битвы Духа 1/1. В том случае, если Заботливое Присутствие все еще находится на поле битвы в момент разрешения той первой срабатывающей способности, Дух вызовет срабатывание способности зачарованного существа, и оно получит +1/+1 до конца хода.

---

Заклятый Пламенем Болт

{R}

Мгновенное заклинание

Заклятый Пламенем Болт наносит 2 повреждения целевому существу или planeswalker'у. Если то существо или planeswalker должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Существо или planeswalker, получившее повреждения таким образом, отправится в изгнание вместо смерти, если позднее в течение хода умрет по любой причине, даже если изначально пережило 2 повреждения.

---

Заколоченное Окно

{3}

Артефакт

Атакующие вас существа получают -1/-0.

В начале каждого заключительного шага, если вам было нанесено 4 или больше повреждения в этом ходу, изгоните Заколоченное Окно.

- Срабатывающая способность Заколоченного Окна проверяет суммарное количество повреждений, нанесенных вам в течение хода. Эти повреждения не обязательно должны были быть нанесены одновременно, а Заколоченное Окно не обязательно должно было находиться на поле битвы в момент нанесения повреждений. Заколоченное Окно не учитывает, сколько жизней вы получили в этом ходу.
- 

Замаскированный Кадет

{4} {G}

Существо — Человек Следопыт

2/4

Тренировка (*Каждый раз, когда это существо атакует вместе с другим существом с большей силой, положите один жетон +1/+1 на это существо.*)

Каждый раз, когда на одного или нескольких Человек под вашим контролем кладется один или более жетонов +1/+1, возьмите карту. Эта способность срабатывает только один раз в каждом ходу.

- Вы берете только одну карту, сколько бы жетонов ни поместили, и на сколько бы Человек вы их ни поместили.
- 

Зловещая Статуя

{3}

Артефакт Существо — Конструкция

1/2

{T}: добавьте одну ману любого цвета. Положите один жетон знаменья на Зловещую Статую.

В начале вашего заключительного шага, если на Зловещей Статуе есть три или больше жетона знаменья, разверните ее, затем трансформируйте ее.

////

Забывтый Крушитель

Артефакт Существо — Конструкция

5/5

В начале вашей предбоевой главной фазы добавьте одну ману любого цвета.

- Вы не можете повернуть Зловещую Статую, чтобы получить еще одну ману при разрешении ее срабатывающей способности во время вашего заключительного шага.
-

Изгой Волчьего Рода

{5} {G}

Существо — Человек Вервольф

5/4

Разыгрывание этого заклинания стоит на {2} меньше, если вы контролируете Волка или Вервольфа.

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

////

Незванный Свадебный Гость

Существо — Вервольф

6/5

Каждый раз, когда Незванный Свадебный Гость или другой Волк или Вервольф под вашим контролем умирает, возьмите карту.

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

- Если вы контролируете Волка или Вервольфа, то разыгрывание Изгоя Волчьего Рода стоит на {2} меньше, даже если стоит ночь.

---

Изрезанная Плоть

{4} {R}

Волшебство

Изрезанная Плоть наносит 4 повреждения целевому существу. Создайте фишки Крови в количестве, равном количеству избыточных повреждений, нанесенных тому существу таким образом. (*Это артефакты со способностью «{1}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».*)

- Существо наносятся избыточные повреждения, если Изрезанная Плоть наносит ему больше повреждений, чем минимальное количество повреждений для того, чтобы они оказались смертельными. В большинстве случаев это означает, что повреждения должны быть больше, чем выносливость существа, но при этом следует учитывать все повреждения, уже нанесенные ему в этом ходу.
-

Инспектор Якоб Хаукен

{1}{U}

Легендарное Существо — Человек Советник

0/2

{T}: возьмите карту, затем изгоните карту из вашей руки рубашкой вверх. Вы можете смотреть ту карту, пока она остается в изгнании. Вы можете заплатить {4}{U}{U}. Если вы это делаете, трансформируйте Инспектора Якоба Хаукена.

////

Озарение Хаукена

Легендарные Чары

В начале вашего шага поддержки изгоните верхнюю карту вашей библиотеки рубашкой вверх. Вы можете смотреть ту карту, пока она остается в изгнании.

Один раз во время каждого вашего хода вы можете разыграть землю или заклинание из числа изгнанных этим перманентом карт без уплаты его мана-стоимости.

- Оплата {4}{U}{U} и трансформация Инспектора Якоба Хаукена являются частью разрешения активируемой способности. Вы берете карту и изгоняете карту, прежде чем выбрать, платить или нет.
- Разыгрывая карту с помощью последней способности Озарения Хаукена, следуйте обычным ограничениям на время разыгрывания той карты. Например, если вы разыгрываете таким образом землю, то можете сделать это только во время своей главной фазы, когда стек пуст, и только если вы еще не разыгрывали землю (если только другой эффект не позволяет вам разыграть дополнительные земли).
- Вы можете разыграть этим способом карты, которые были изгнаны Инспектором Якобом Хаукеном до того, как он трансформировался в Озарение Хаукена.
- Как только Озарение Хаукена покидает поле битвы, контролировавший его игрок больше не сможет разыгрывать изгнанные карты. Если оно уничтожается и каким-то образом возвращается на поле битвы, то это будет новый объект, никак не связанный с изгнанными ранее картами.

---

Кавалерия Грифового Крыла

{3}{W}

Существо — Человек Рыцарь

2/2

Полет

*Тренировка (Каждый раз, когда это существо атакует вместе с другим существом с большей силой, положите один жетон +1/+1 на это существо.)*

Каждый раз, когда Кавалерия Грифового Крыла атакует, вы можете заплатить {1}{W}. Если вы это делаете, целевое атакующее существо без Полета получает Полет до конца хода.

- Вы должны выбрать цель для последней способности Кавалерии Грифового Крыла до того, как решите, оплачивать стоимость или нет. Если легальной цели нет, то у вас не будет возможности оплатить стоимость.

---

Кайя, Охотница на Привидений

{1}{W}{B}

Легендарный Planeswalker — Кайя

3

+1: существа под вашим контролем получают Смертельное касание до конца хода. Положите один жетон +1/+1 на не более чем одну целевую фишку существа под вашим контролем.

−2: до конца хода, если под вашим контролем должна быть создана одна или несколько фишек, вместо этого создается удвоенное количество тех фишек.

−6: изгоните все карты из всех кладбищ, затем создайте одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом за каждую карту, изгнанную таким образом.

- Фишки, которые создает вторая способность Кайи, являются точными копиями фишек, которые создавались изначально.

---

Катапультное Мясо

{2}{B}

Существо — Зомби

1/5

В начале боя во время вашего хода, если вы контролируете не менее трех существ, выносливость каждого из которых больше, чем сила, трансформируйте Катапультное Мясо.

////

Капитан Катапульти

Существо — Зомби

2/6

{2}{B}, {T}, пожертвуйте другое существо: целевой оппонент теряет количество жизней, равное выносливости пожертвованного существа.

- Чтобы выполнить условие Катапультного Мясa, у каждого из трех существ выносливость должна превышать его же собственную силу, независимо от силы и выносливости двух других существ.

---

Кладбищенская Защитница

{2}{W}{W}

Существо — Человек Солдат

3/4

Миг

Когда Кладбищенская Защитница выходит на поле битвы, изгоните карту из кладбища.

Каждый раз, когда вы разыгрываете землю или заклинание, если у той земли или заклинания есть одинаковый с изгнанной картой тип карты, создайте одну фишку существа 1/1 белый Человек.

- Из кладбища можно изгнать карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты. Человек, снаряжение или Аура — это подтипы, а не типы карты.
- 

#### Кладбищенский Осветитель

{1} {U} {U}

Существо — Дух

2/3

Полет

Каждый раз, когда Кладбищенский Осветитель выходит на поле битвы или атакует, изгоните карту из кладбища.

Вы в любой момент можете посмотреть верхнюю карту вашей библиотеки.

Один раз в каждом ходу вы можете разыграть заклинание с верха вашей библиотеки, если у него есть такой же тип карты, как у карты, изгнанной Кладбищенским Осветителем.

- Из кладбища можно изгнать карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты. Человек, снаряжение или Аура — это подтипы, а не типы карты.
  - Способность Кладбищенского Осветителя позволяет вам разыграть заклинание, у которого есть такой же тип карты, как у изгнанной карты, даже если карта на верху библиотеки не имеет такого типа. Например, если вы изгнали карту артефакта, то можете разыграть с верха вашей библиотеки Ладью Знамений, несмотря на то, что это обратная лицевая сторона двусторонней карты с выбором Косима, Богиня Странствий, которая артефактом не является.
- 

#### Кладбищенский Осквернитель

{4} {B} {B}

Существо — Зомби

4/4

Угроза

Когда Кладбищенский Осквернитель выходит на поле битвы или умирает, изгоните другую карту из кладбища. Когда вы это делаете, выберите одно —

- Удалите  $X$  жетонов с целевого перманента, где  $X$  — мановая ценность изгнанной карты.
- Целевое существо под контролем оппонента получает  $-X/-X$  до конца хода, где  $X$  — мановая ценность изгнанной карты.

- После изгнания карты из кладбища в стек помещается другая срабатывающая способность. Вы выбираете режим и цель, когда помещаете вторую способность в стек, а не перед изгнанием карты.
  - Игрок, контролирующий Кладбищенского Осквернителя, выбирает, какие жетон удалять, и он может удалить более одного вида жетонов. Если на целевом перманенте меньше  $X$  жетонов, все они удаляются.
-

Кладбищенский Охотник

{1}{G}{G}

Существо — Волк

3/4

Бдительность

Каждый раз, когда Кладбищенский Охотник выходит на поле битвы или атакует, изгоните карту из кладбища.

Разыгрываемые вами заклинания стоят на {1} меньше за каждый имеющийся у них тип карты, который есть у карт, изгнанных Кладбищенским Охотником.

- Из кладбища можно изгнать карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты. Человек, снаряжение или Аура — это подтипы, а не типы карты.
- Последняя способность Кладбищенского Охотника проверяет количество типов карт среди карт, изгнанных с его помощью, а не количество самих изгнанных карт. Например, если Кладбищенский Охотник изгнал две карты существа, то разыгрываемые вами заклинания существ будут стоять на {1} меньше, а не на {2}.

---

Кладбищенский Привратник

{1}{R}

Существо — Вампир

2/1

Первый удар

Когда Кладбищенский Привратник выходит на поле битвы, изгоните карту из кладбища.

Каждый раз, когда игрок разыгрывает землю или заклинание, если у той земли или заклинания есть одинаковый с изгнанной картой тип карты, Кладбищенский Привратник наносит 2 повреждения тому игроку.

- Из кладбища можно изгнать карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты. Человек, снаряжение или Аура — это подтипы, а не типы карты.

---

Колосс-Землепашец

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

Существо — Растение Зверь

\*/\*

Пробивной удар

Сила и выносливость Колосса-Землепашца равны количеству земель под вашим контролем.

Когда Колосс-Землепашец выходит на поле битвы, вы можете положить карту земли из вашей руки на поле битвы повернутой. Если вы это делаете, возьмите карту и повторите этот процесс.

- Вы повторяете этот процесс в рамках разрешения срабатывающей способности Колосса-Землепашца. Если земля, которую вы кладете на поле битвы, вызывает срабатывание каких-либо способностей, то те способности не будут помещены в стек, пока способность не закончит разрешаться.
  - Процесс повторяется до тех пор, пока вы не откажетесь положить карту земли на поле битвы.
- 

#### Колыбель Безопасности

{1}{U}

Чары — Аура

Миг

Зачаровать существо под вашим контролем

Когда Колыбель Безопасности выходит на поле

битвы, зачарованное существо получает

Порчеустойчивость до конца хода. *(Оно не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов.)*

Зачарованное существо получает +1/+1.

- Если Колыбель Безопасности покидает поле битвы до того, как разрешается ее срабатывающая при выходе на поле битвы способность, то существо, которое она зачаровывала, когда покидала поле битвы, получит Порчеустойчивость до конца хода.
- 

#### Круг Заклочения

{1}{W}

Чары

Когда Круг Заклочения выходит на поле битвы, изгоните целевое существо под контролем оппонента с мановой ценностью не более 3 до тех пор, пока Круг Заклочения не покинет поле битвы.

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание

Вампира с тем же именем, что у карты, изгнанной

Кругом Заклочения, вы получаете 2 жизни.

- Если Круг Заклочения покинет поле битвы до того, как разрешится его способность, связанная с выходом на поле битвы, целевое существо не изгоняется.
  - Ауры, прикрепленные к изгоняемому существу, отправятся на кладбища своих владельцев. Любое снаряжение будет откреплено и останется на поле битвы. Если на изгоняемом перманенте имеются какие-либо жетоны, они перестанут существовать. Когда карта возвращается на поле битвы, она считается новым объектом, никак не связанным с той картой, которая была изгнана.
  - Если таким образом изгоняется фишка, то она прекращает существование и не возвращается на поле битвы.
-

Кукольный Домик Ужасов

{5}

Артефакт

{1}, {T}, изгоните карту существа из вашего кладбища: создайте одну фишку, которая является копией изгнанной карты, но при этом это артефакт 0/0 Конструкция в дополнение к своим другим типам, и у нее есть способность «Это существо получает +1/+1 за каждую Конструкцию под вашим контролем». Она получает Ускорение до конца хода. Активируйте только как волшебство.

- При подсчете Конструкций под вашим контролем существо-фишка учитывает само себя.
  - Если у изгнанной карты существа есть какие-либо определяющие характеристики способности, которые определяют ее силу и/или выносливость, то такие способности не копируются.
- 

Ловушка Призрачного Фонаря

{2} {U}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше, если вы контролируете Духа. Оно также стоит на {1} меньше, если вы контролируете чары. Отмените целевое заклинание, если только контролирующий его игрок не заплатит {3}.

- Если вы контролируете и Духа, и чары, то разыгрывание Ловушки Призрачного Фонаря стоит на {2} меньше. Оно также стоит на {2} меньше, если вы контролируете один перманент, который одновременно является и чарами, и Духом.
- 

Магмовый Молотильщик

{X} {R} {R}

Существо — Элементаль

0/0

Магмовый Молотильщик выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на нем.

Если Магмовому Молотильщику должны быть нанесены повреждения, пока на нем есть жетон +1/+1, предотвратите те повреждения и удалите с него такое же количество жетонов +1/+1. Когда с Магмового Молотильщика таким образом удаляется один или несколько жетонов, он наносит столько же повреждений любой цели.

- Если количество повреждений, которые должны быть нанесены Магмовому Молотильщику, превышает количество жетонов +1/+1 на нем, то все повреждения предотвращаются, но и все жетоны удаляются. Чаще всего это приводит к тому, что выносливость Магмового Молотильщика становится равна 0, и он отправляется на кладбище своего владельца. Его реагирующая срабатывающая способность все равно срабатывает, и он наносит столько же повреждений любой цели.
-

- Манаформовый Змей  
 $\{2\}\{R\}\{R\}$   
 Существо — Дракон  
 4/4  
 Полет  
 Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, создайте одну фишку существа X/X красный Дракон Иллюзия с Полетом и Ускорением, где X — количество маны, потраченной на разыгрывание того заклинания.  
 Изгоните ту фишку в начале следующего заключительного шага.
- Срабатывающая способность Манаформового Змея учитывает ману, которая была фактически потрачена на разыгрывание заклинания. Это количество может отличаться от мана-стоимости того заклинания. Например, если вы разыгрываете не являющееся существом заклинание без уплаты его мана-стоимости, то способность создает фишку Дракона Иллюзии 0/0. В большинстве случаев такое существо немедленно отправляется на ваше кладбище.

#### Мимик Зеркального Зала

$\{3\}\{U\}$

Существо — Дух

0/0

Вы можете заставить Мимика Зеркального Зала выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы, но при этом он является Духом в дополнение к своим другим типам.

Разупокоение  $\{3\}\{U\}\{U\}$  *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища трансформированной за ее стоимость Разупокоения.)*

////

Жуткая Мимикрия

Чары — Аура

Зачаровать существо

В начале вашего шага поддержки создайте одну фишку, являющуюся копией зачарованного существа, но при это она является Духом в дополнение к своим другим типам.

Если Жуткая Мимикрия должна попасть откуда-либо на кладбище, изгоните ее вместо этого.

- Мимик Зеркального Зала в точности копирует то, что было указано на карте исходного существа (если только то существо не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже), но при этом он также является Духом. Он не копирует ни положение того существа (то есть, повернуто оно или нет), ни имеющиеся на нем жетоны или прикрепленные к нему Ауры и Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, если он копирует существо, которое обычно не является существом, то он не будет существом.
- Если в мана-стоимости скопированного существа есть  $\{X\}$ , то этот X считается равным 0.
- Если выбранное существо является копией чего-либо еще (например, если выбранное существо — это другой Мимик Зеркального Зала), то ваш Мимик Зеркального Зала выходит на поле битвы в качестве того, что было скопировано выбранным существом.

- Если другое существо становится копией Мимика Зеркального Зала, то существо также является Духом.
- Если выбранное существо — это фишка, то Мимик Зеркального Зала копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, поместившим ее на поле битвы, за исключением того, что он также является Духом. Сам Мимик Зеркального Зала в этом случае фишкой не становится.
- Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, сработают, когда Мимик Зеркального Зала выйдет 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».
- Если по какой-то причине Мимик Зеркального Зала выходит на поле битвы одновременно с другим существом, то он не может стать копией того существа. Можно выбрать только такое существо, которое уже находится на поле битвы.

#### Мимолетный Дух

{1}{W}

Существо — Дух

3/1

{W}, изгоните три карты из вашего кладбища:

Мимолетный Дух получает Первый удар до конца хода.

Сбросьте карту: изгоните Мимолетного Духа.

Верните его на поле битвы под контролем его владельца в начале следующего заключительного шага.

- Если вы активировали первую способность Мимолетного Духа, чтобы дать ему Первый удар, то позднее можете активировать его последнюю способность, чтобы удалить его из боя после нанесения боевых повреждений от Первого удара, но до нанесения обычных боевых повреждений.

#### Могильный Холод

{2}{U}

Мгновенное заклинание

Разыгрывание этого заклинания стоит на {1} меньше, если вы контролируете Зомби.

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

Возьмите карту.

- Разыгрывание Могильного Холода стоит на {1} меньше, если вы контролируете хотя бы одного Зомби. Оно не стоит на {1} меньше за каждого Зомби под вашим контролем. Даже если вы контролируете несколько Зомби, разыгрывание заклинания все равно стоит только на {1} меньше.

Наряд Жениха

{1} {B}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+0. Оно дополнительно получает +0/+2 и имеет Смертельное касание, пока Снаряжение с именем Платье Невесты прикреплено к существу под вашим контролем.

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

- В фразе «пока Снаряжение с именем... прикреплено к существу под вашим контролем» слово «вашим» относится к игроку, контролирующему Снаряжение, а не к игроку, контролирующему существо, к которому оно прикреплено. Предположим, под контролем оппонента есть существо, снаряженное Платьем Невесты, другое существо, снаряженное Нарядом Жениха, и тот игрок также контролирует оба тех Снаряжения. Если вы получите контроль над одним из тех существ, но не над прикрепленным к нему Снаряжением, то существо, над которым вы получили контроль, получит все бонусы, а существо, которое осталось под контролем оппонента, получит только +2/+0.

---

Невинная Путница

{2} {B} {B}

Существо — Человек

1/3

В начале вашего шага поддержки любой оппонент может пожертвовать существо. Если никто этого не сделает, трансформируйте Невинную Путницу.

////

Жестокая Злоумышленница

Существо — Вампир

3/3

Полет

Жестокая Злоумышленница получает +2/+0, пока оппонент контролирует Человека.

- Когда способность Невинной Путницы разрешается, то следующий оппонент в порядке передачи хода выбирает, будет ли он жертвовать существо, и если да, то какое. Затем все остальные оппоненты делают то же самое в порядке передачи хода. При этом каждый знает, какой выбор сделали игроки до него. После этого все выбранные существа жертвуются одновременно. Если ни одно существо не было принесено в жертву таким образом, Невинная Путница трансформируется.

---

Неживой Дворецкий

{1} {B}

Существо — Зомби

1/2

Когда Неживой Дворецкий выходит на поле битвы, скрутите три карты. (*Положите три верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.*)

Когда Неживой Дворецкий умирает, вы можете изгнать его. Когда вы это делаете, верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку.

- После того как вы изгоняете Неживого Дворецкого из вашего кладбища, срабатывает вторая часть способности. В это время вы выбираете целевую карту существа для возвращения.
- 

Обескровить Досуха

{2}{B}{B}

Мгновенное заклинание

Целевое существо получает -13/-13 до конца хода.

Если то существо должно умереть в этом ходу, изгоните его вместо этого.

- Если Обескровить Досуха разрешается, его эффект заставляет существо отправиться в изгнание в любой момент, когда оно должно будет умереть в этом ходу, а не только в том случае, если оно должно умереть, потому что его выносливость опустилась до 0 или меньше.
- 

Объявление о Свадьбе

{2}{W}

Чары

В начале вашего заключительного шага положите один жетон приглашения на Объявление о Свадьбе.

Если вы атаковали двумя или более существами в этом ходу, возьмите карту. В противном случае создайте одну фишку существа 1/1 Белый Человек. Затем, если на Объявлении о Свадьбе есть три или более жетона приглашения, трансформируйте его.

////

Свадебное Торжество

Чары

Существа под вашим контролем получают +1/+1.

- Способность Объявления о Свадьбе смотрит в прошлое, на фазу боя этого хода, даже если его еще не было на поле битвы, когда вы атаковали. Если в этом ходу вы атаковали как минимум двумя существами, то во время разрешения способности вы возьмете карту. Это случится даже в том случае, если одного или нескольких из тех перманентов больше нет на поле битвы или они больше не являются существами.
  - Трансформация — это часть срабатывающей способности, которая кладет жетоны приглашения на Объявление о Свадьбе. Если на Объявлении о Свадьбе окажется три или больше жетона приглашения в результате действия какого-то другого эффекта, то оно не трансформируется до очередного разрешения его срабатывающей способности.
  - Объявление о Свадьбе сохраняет жетоны приглашения, когда трансформируется в Свадебное Торжество.
-

Объятия Природы

{2} {G}

Чары — Аура

Зачаровать существо или землю

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

Пока зачарованный перманент является землей, он имеет способность «{T}: добавьте две маны любого одного цвета».

- Если зачарованный перманент является одновременно землей и существом, то он получает оба бонуса.
- 

Одрик, Проклятый Кровью

{1} {R} {W}

Легендарное Существо — Вампир Солдат

3/3

Когда Одрик, Проклятый Кровью выходит на поле битвы, создайте X фишек Крови, где X — число встречающихся у существ под вашим контролем способностей из Бдительности, Двойного удара, Захвата, Неразрушимости, Первого удара, Полета, Порчеустойчивости, Пробивного удара, Смертельного касания, Угрозы, Ускорения и Цепи жизни. *(Считайте каждую способность только один раз.)*

- Одрик, Проклятый Кровью подсчитывает количество найденных способностей из списка, а не количество существ с этими способностями. Если при выходе Одрика на поле битвы вы контролируете одно-единственное существо с Захватом и Бдительностью, то создаете две фишки Крови. С другой стороны, если вы контролируете два существа, у каждого из которых есть Полет, то создаете всего одну фишку Крови.
  - Варианты способности считаются как эта способность и не учитываются несколько раз. Например, если вы контролируете существо с Порчеустойчивостью от синего и другое существо с Порчеустойчивостью от черного, то создаете одну фишку Крови.
- 

Олленбокская Сопроводительница

{W}

Существо — Человек Священник

1/1

Бдительность

Пожертвуйте Олленбокскую Сопроводительницу: целевое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, получает Цепь жизни и Неразрушимость до конца хода.

- Наличие на существе жетона +1/+1 является частью требования для выбора цели способности Олленбокской Сопроводительницы. После разрешения способности существо не потеряет Цепь жизни или Неразрушимость, если тот жетон пропадет.
-

Оруженосец Кровавой Клятвы

{3} {B}

Существо — Вампир Солдат

3/3

{1} {B}, сбросьте карту: Оруженосец Кровавой

Клятвы получает Неразрушимость до конца хода.

Поверните его. Затем, если на вашем кладбище есть

не менее четырех карт существ, трансформируйте

Оруженосца Кровавой Клятвы. (*Повреждения и*

*эффекты с указанием «уничтожьте» не*

*уничтожают его.*)

////

Рыцарь Кровавой Клятвы

Существо — Вампир Рыцарь

\*/\*

Сила и выносливость Рыцаря Кровавой Клятвы

равны количеству карт существ на вашем кладбище.

{1} {B}, сбросьте карту: Рыцарь Кровавой Клятвы

получает Неразрушимость до конца хода. Поверните

его. (*Повреждения и эффекты с указанием*

*«уничтожьте» не уничтожают его.*)

- Эффект, делающий Оруженосца Кровавой Клятвы неразрушимым до конца хода, продолжает действовать и после его трансформации в Рыцаря Кровавой Клятвы.

---

Отвлекающее Привидение

{2} {W}

Существо — Дух

2/1

Каждый раз, когда Отвлекающее Привидение

атакует, поверните целевое существо под контролем

защищающегося игрока.

Разупокоение {4} {W} (*Вы можете разыграть эту*

*карту из вашего кладбища трансформированной за*

*ее стоимость Разупокоения.*)

////

Умное Отвлечение

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо имеет способность «Каждый

раз, когда это существо атакует, поверните целевое

существо под контролем защищающегося игрока».

Если Умное Отвлечение должно попасть откуда-либо

на кладбище, изгоните его вместо этого.

- Целью срабатывающей способности Отвлекающего Привидения может быть только существо под контролем игрока, которого атакует Отвлекающее Привидение, даже если другие существа под вашим контролем также атакуют других игроков. То же самое относится к способности существа, зачарованного Умным Отвлечением.
-

Отряд Сопротивления  
{2}{W}  
Существо — Человек Солдат  
3/2

Когда Отряд Сопротивления выходит на поле битвы, если под вашим контролем есть другой Человек, возьмите карту.

- Чтобы взять карту, вы должны контролировать другого Человека и в момент выхода Отряда Сопротивления на поле битвы, и в момент разрешения способности.
- 

Очаровательный Ухажер  
{2}{R}  
Существо — Вампир  
2/3

Когда вы атакуете ровно двумя существами, трансформируйте Очаровательного Ухажера.

////

Смертоносный Танцовщик  
Существо — Вампир  
3/3

Пробивной удар

Когда это существо трансформируется в Смертоносного Танцовщика, добавьте {R}{R}. До конца хода вы не теряете эту ману по окончании шагов и фаз.

{R}{R}: Смертоносный Танцовщик и другое целевое существо получают по +1/+0 до конца хода.

- Существо, которое положили на поле битвы атакующим, не «атаковало» и не будет учитываться при определении того, должна ли сработать способность Очаровательного Ухажера.
- 

Очиститель из Рода Марковых  
{1}{W}{B}  
Существо — Вампир Священник  
2/3

Цепь жизни

В начале вашего заключительного шага, если вы получали жизни в этом ходу, вы можете заплатить

{2}. Если вы это делаете, возьмите карту.

- Способность Очистителя из Рода Марковых срабатывает, если в этом ходу вы получили любое количество жизней, даже если вы также потеряли столько же или больше жизней.
-

Паладин-Сигардианка  
{2}{G}{W}  
Существо — Человек Рыцарь  
4/4

При условии, что вы положили один или несколько жетонов +1/+1 на существо в этом ходу, Паладин-Сигардианка имеет Пробивной удар и Цепь жизни.  
{1}{G}{W}: целевое существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, получает Пробивной удар и Цепь жизни до конца хода.

- Первая способность Паладина-Сигардианки применяется, если вы положили жетон +1/+1 на перманент в этом ходу и тот перманент был существом в тот момент, когда вы положили жетон. Не имеет значения, если то существо позже покинуло поле битвы, потеряло свои жетоны или каким-то образом перестало быть существом.
- Целью последней способности Паладина-Сигардианки может быть только существо, на котором есть жетон +1/+1. Как только эта способность разрешится, у существа до конца хода будет Пробивной удар и Цепь жизни, даже если оно каким-то образом потеряет свои жетоны или перестанет быть существом (хотя Пробивной удар не особенно помогает перманенту, который не является существом).

---

Паникующий Прохожий  
{1}{W}  
Существо — Человек Простолюдин  
2/2

Каждый раз, когда Паникующий Прохожий или другое существо под вашим контролем умирает, вы получаете 1 жизнь.  
В начале вашего заключительного шага, если в этом ходу вы получили 3 или более жизни, трансформируйте Паникующего Прохожего.

////  
Гогочущий Преступник  
Существо — Человек Бродяга  
3/5

Каждый раз, когда Гогочущий Преступник или другое существо под вашим контролем умирает, вы получаете 1 жизнь.  
{1}{B}: Гогочущий Преступник получает Смертельное касание до конца хода.

- Последняя способность Паникующего Прохожего учитывает все жизни, которые вы получили в этом ходу, и игнорирует любые потери жизни. Например, если за этот ход вы получили 3 жизни и потеряли 3 жизни, способность все равно срабатывает.
-

Перезаряженный Конгломерат

{2} {U} {U}

Существо — Зомби Ужас

3/3

Миг

Полет

Угнетение (*Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать существо.*)

Когда Перезаряженный Конгломерат угнетает существо, отмените целевое заклинание, активируемую способность или срабатывающую способность.

- Активируемые способности указываются по следующему шаблону: «[Стоимость]: [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как «Снарядить» или «Экипаж», обозначают активируемые способности; двоеточие в таких случаях содержится в тексте напоминания.
- Срабатывающие способности содержат слова «когда», «каждый раз, когда» или «в». Часто они имеют следующую формулировку: «[Условие срабатывания], [эффект]». Некоторые способности с ключевым словом, такие как «Искусность» или «Производство», являются срабатывающими способностями, и слова «когда», «каждый раз, когда» или «в» содержатся у них в тексте напоминания.
- Если вы отменили отложенную срабатывающую способность, которая срабатывает в начале «следующего» указанного шага или фазы, то эта способность уже не работает, когда указанный шаг или фаза наступит еще раз.
- Целью способности Угнетения Перезаряженного Конгломерата не могут быть мана-способности. Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении может добавить ману в хранилище маны игрока, не имеет целей и не является способностью верности. Срабатывающая мана-способность — это такая способность, которая добавляет ману в хранилище маны игрока и срабатывает при работе активируемой мана-способности.
- Целями не могут стать способности, создающие эффекты замены, такие как выход перманента на поле битвы повернутым или с жетонами на нем. Способности с формулировкой «При выходе [этого существа] на поле битвы» также создают эффекты замены и не могут быть целями.

---

Переменчивая Удача

{3} {R}

Волшебство

Сбросьте вашу руку, затем возьмите одну карту за каждую карту, которую вы сбросили в этом ходу.

- Переменчивая Удача учитывает все карты, которые вы сбросили в этом ходу по любой причине, а не только карты, сброшенные в ходе разрешения этого эффекта.
-

Платье Невесты

{1}{W}

Артефакт — Снаряжение

Снаряженное существо получает +2/+0. Оно дополнительно получает +0/+2 и имеет Первый удар, пока Снаряжение с именем Наряд Жениха прикреплено к существу под вашим контролем.

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

- В фразе «пока Снаряжение с именем... прикреплено к существу под вашим контролем» слово «вашим» относится к игроку, контролирующему Снаряжение, а не к игроку, контролирующему существо, к которому оно прикреплено. Предположим, под контролем оппонента есть существо, снаряженное Платьем Невесты, другое существо, снаряженное Нарядом Жениха, и тот игрок также контролирует оба тех Снаряжения. Если вы получите контроль над одним из тех существ, но не над прикрепленным к нему Снаряжением, то существо, над которым вы получили контроль, получит все бонусы, а существо, которое осталось под контролем оппонента, получит только +2/+0.
- 

Пленение Сигарды

{2}{W}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может атаковать или блокировать.

{4}{W}: изгоните зачарованное существо. Создайте одну фишку Крови. (*Это артефакт со способностью «{1}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».*)

- Только игрок, контролирующий Пленение Сигарды, может активировать его активируемую способность.
- 

Поглощающий Прилив

{2}{U}{U}

Волшебство

Каждый игрок выбирает не являющийся землей перманент под своим контролем. Верните все не являющиеся землями перманенты, не выбранные таким образом, в руки их владельцев. Затем вы берете одну карту за каждого оппонента, у которого в руке больше карт, чем у вас.

- Начиная с игрока, чей ход идет в данный момент, каждый игрок выбирает не являющийся землей перманент под своим контролем. Делая выбор, игроки знают, какие перманенты выбрали игроки до них. Затем все не являющиеся землями перманенты, которые не были выбраны игроками, возвращаются в руки своих владельцев одновременно.
-

Поднявшая Ополчение

{2}{W}

Существо — Человек Солдат

3/3

Поднявшая Ополчение не может атаковать в одиночку.

Каждый раз, когда Поднявшая Ополчение атакует, разверните целевое существо.

- Разворот атакующего существа не удаляет его из боя.
- Все атакующие выбираются одновременно. Вы не можете атаковать с помощью Поднявшей Ополчение, развернуть повернутое существо и атаковать еще и им.
- Вы можете выбрать целью этой способности развернутое существо. Например, если у всех ваших существ есть Бдительность, вы не будете вынуждены разворачивать существо оппонента.

---

Ползучее Заражение

{2}{G}

Чары

В начале вашего шага поддержки вы можете скрутить две карты. *(Вы можете положить две верхние карты вашей библиотеки на ваше кладбище.)*

Каждый раз, когда во время вашего хода одна или несколько карт существ попадают откуда-либо на ваше кладбище, создайте одну фишку существа 1/1 зеленое Насекомое. Эта способность срабатывает только один раз в каждом ходу.

- Чтобы способности Ползучего Заражения сработали, оно должно находиться на поле битвы. Если оно уничтожается одновременно с одним или несколькими принадлежащими вам существами, то его последняя способность не срабатывает.

---

Поставщик Кровавых Сосудов

{2}{B}{B}

Существо — Вампир

5/6

Полет, Пробивной удар

Каждый раз, когда оппонент разыгрывает заклинание, он создает одну фишку Крови. *(Это артефакт со способностью «{1}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

Каждый раз, когда Поставщик Кровавых Сосудов атакует, он получает +1/+0 до конца хода за каждую фишку Крови под контролем защищающегося игрока.

- Слова «до конца хода» были случайно пропущены в напечатанной карте. Текущая формулировка текста карты «Поставщик Кровавых Сосудов» из базы данных Oracle представлена выше.

- Для определения бонуса от последней способности учитываются только фишки Крови под контролем игрока, которого атакует Поставщик Кровавых Сосудов, или под контролем игрока, контролирующего planeswalker'a, которого он атакует.
- 

#### Поцелуй Вампира

{1} {B}

Волшебство

Целевой игрок теряет 2 жизни, а вы получаете 2 жизни. Создайте две фишки Крови. *(Это артефакты со способностью «{1}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

- Если к моменту разрешения этого заклинания целевой игрок станет нелегальной целью, то вы не получите 2 жизни и не создадите фишки Крови.
- 

#### Почтовый Нетопырь

{2} {B}

Существо — Летучая\_мышь

2/2

Полет

Когда Почтовый Нетопырь выходит на поле битвы, если вы получали жизни в этом ходу, верните не более одной целевой карты существа из вашего кладбища в вашу руку.

- Способность Почтового Нетопыря срабатывает, если в этом ходу вы получили любое количество жизней. Не имеет значения, если при этом вы потеряли столько же или больше жизней.
- 

#### Приглашение на Свадьбу

{2}

Артефакт

Когда Приглашение на Свадьбу выходит на поле битвы, возьмите карту.

{T}, пожертвуйте Приглашение на Свадьбу: целевое существо не может быть заблокировано в этом ходу.

Если оно является Вампиром, то также получает

Цепь жизни до конца хода.

- Если вы активируете последнюю способность Приглашения на Свадьбу, выбирая целью уже заблокированное существо, это не приведет к тому, что существо перестанет быть заблокированным.
-

Призыв Сигарды

{4} {W} {W}

Чары

Существа под вашим контролем с жетонами +1/+1 на них имеют базовую силу и выносливость 4/4, имеют Полет и являются Ангелами в дополнение к своим другим типам.

- Удаление всех жетонов +1/+1 с существа, на которое действует эта способность, или удаление Призыва Сигарды с поля битвы приводит к тому, что существу возвращаются те характеристики, которые у него были раньше. В частности, это может привести к тому, что существо потеряет Полет после того, как было объявлено атакующим, но до объявления блокирующих. Это также может привести к уничтожению существа с уже нанесенными ему повреждениями, если те повреждения больше, чем выносливость существа.

---

Притаившаяся Убийца

{3} {B}

Существо — Вампир Убийца

4/2

Когда Притаившаяся Убийца выходит на поле битвы, целевое существо под контролем оппонента получает -2/-2 до конца хода, если под контролем того оппонента нет других существ.

- Способность Притаившейся Убийцы срабатывает, даже если все ваши оппоненты контролируют больше одного существа. Если к моменту разрешения способности игрок, контролирующий целевое существо, контролирует других существ, то способность ничего не сделает. Обратите внимание, что в ответ тот игрок может разыграть заклинание существа с Мигом или создать фишку существа, чтобы избежать эффекта -2/-2.

---

Пробуждение Эдгара

{3} {B} {B}

Волшебство

Верните целевую карту существа из вашего кладбища на поле битвы.

Когда вы сбрасываете Пробуждение Эдгара, вы можете заплатить {B}. Когда вы это делаете, верните целевую карту существа из вашего кладбища в вашу руку.

- Вы не можете сбросить Пробуждение Эдгара только потому, что вам захотелось. Чтобы вы могли сбросить его, правило или эффект должны разрешить или предписать вам сделать это.
-

Проклятие Гостеприимства

{2} {R}

Чары — Аура Проклятие

Зачаровать игрока

Существа, атакующие зачарованного игрока, имеют Пробивной удар.

Каждый раз, когда существо наносит боевые повреждения зачарованному игроку, тот игрок изгоняет верхнюю карту своей библиотеки. До конца хода игрок, контролирующий то существо, может разыграть ту карту и может тратить ману на разыгрывание того заклинания, как если бы это была мана любого цвета.

- Срабатывающая способность Проклятия Гостеприимства срабатывает один раз за каждое существо, которое нанесло боевые повреждения зачарованному игроку.
- 

Раскапывание

{G}

Волшебство

Отсечение {1} {B} {B} {G} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Отсечения. Если вы это делаете, удалите слова в квадратных скобках.)*

Найдите в вашей библиотеке карту [базовой земли], [покажите ее], положите ее в вашу руку, затем перетасуйте библиотеку.

- Если вы оплатили стоимость Отсечения, то при разрешении Раскапывания вы должны положить карту в вашу руку (при условии, что у вас в библиотеке есть хотя бы одна карта).
-

Руно Стромкирк

{1}{U}{B}

Легендарное Существо — Вампир Священник

1/4

Полет

Когда Руно Стромкирк выходит на поле битвы, положите не более одной целевой карты существа из вашего кладбища на верх вашей библиотеки.

В начале вашего шага поддержки посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете показать ту карту. Если таким образом показывается карта существа с мановой ценностью 6 или больше, трансформируйте Руно Стромкирка.

////

Кротусс, Владыка Пучины

Легендарное Существо — Кракен Ужас

3/5

Полет

Каждый раз, когда Кротусс, Владыка Пучины атакует, создайте одну повернутую и атакующую фишку, являющуюся копией другого целевого атакующего существа. Если то существо является Кракеном, Левиафаном, Спрутом или Змеем, вместо этого создайте две такие фишки.

- Вы выбираете, кого из оппонентов или planeswalker'ов оппонентов атакует фишка, когда кладете ее на поле битвы. Это не обязательно должен быть тот же самый игрок или planeswalker, которого атакует Кротусс, Владыка Пучины.
  - Хотя фишка и атакует, она не была объявлена атакующим существом (это может оказаться важным, например, для способностей Тренировки, которые срабатывают каждый раз, когда существо атакует).
  - Фишка в точности копирует то, что было указано в тексте правил исходного существа, и ничего более (если только тот перманент не копирует что-либо еще и не является фишкой; см. ниже). Она не копирует ни имеющиеся на существе жетоны, ни прикрепленные к нему Ауры и/или Снаряжение, ни любые другие не копируемые эффекты, изменившие его силу, выносливость, типы, цвет и т. д. В частности, она не копирует эффекты, которые превращают не являющийся существом перманент в существо. Если фишка не является существом при выходе на поле битвы, она не атакует.
  - Если в мана-стоимости скопированного существа есть {X}, этот X равен 0.
  - Если скопированное существо копировало что-то еще, то фишка выходит на поле битвы в качестве копии того, что копировало то существо.
  - Если скопированное существо — это фишка, то фишка, созданная Кротуссом, копирует исходные характеристики той фишки в том виде, в котором они были указаны эффектом, положившим ее на поле битвы.
  - Любые способности скопированного существа, связанные с выходом на поле битвы, работают, когда фишка выходит на поле битвы. Также будут действовать все способности скопированного существа, гласящие: «При выходе [этого существа] на поле битвы» или «[Это существо] выходит на поле битвы с».
-

Руносвязанный Волк

{1}{R}

Существо — Волк

2/2

{3}{R}, {T}: Руносвязанный Волк наносит целевому оппоненту повреждения, равные количеству Волков и Вервольфов под вашим контролем.

- Активируемая способность Руносвязанного Волка подсчитывает количество Волков и Вервольфов под вашим контролем в момент ее разрешения, а не в момент активации.
  - Если вы контролируете существо, которое одновременно является и Волком, и Вервольфом, то для способности Руносвязанного Волка оно учитывается только один раз.
- 

Славный Восход

{3}{G}{G}

Чары

В начале боя во время вашего хода выберите одно —

- Существа под вашим контролем получают +1/+1 и Пробивной удар до конца хода.
  - Целевая земля до конца хода получает способность «{T}: добавьте {G}{G}{G}».
  - Если вы контролируете существо с силой не менее 3, возьмите карту.
  - Вы получаете 3 жизни.
- Вы можете выбрать третий режим Славного Восхода, даже если не контролируете ни одного существа с силой 3 или больше, когда способность попадает в стек. Если вы контролируете существо с силой 3 или больше, когда она разрешается, то вы возьмете карту. Если нет, то при разрешении способность ничего не сделает.
- 

Следопыт Дубовой Тени

{2}{G}

Существо — Человек Следопыт Вервольф

3/3

Вы можете разыграть это заклинание, как будто у него есть Миг, если вы заплатите за его разыгрывание на {2} больше.

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

////

Мастер Засад Лунного Света

Существо — Вервольф

6/3

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

- Вы можете разыграть Следопыта Дубовой Тени, как будто у него есть Миг, заплатив на {2} больше, даже если стоит ночь.

---

Смыть

{U}

Мгновенное заклинание

Отсечение {1}{U}{U} *(Вы можете разыграть это заклинание за его стоимость Отсечения. Если вы это делаете, удалите слова в квадратных скобках.)*

Отмените целевое [не разыгранное из руки владельца] заклинание.

- Копии заклинаний никогда не разыгрываются из руки, поэтому заклинание «Смыть» может отменять копии заклинаний, даже если его стоимость Отсечения не оплачена, а оригинальное заклинание, которое копируется, было разыграно из руки игрока.

---

Собиратель Кровавой Подати

{B}{R}

Существо — Вампир

3/2

Когда Собиратель Кровавой Подати выходит на поле битвы, создайте одну фишку Крови. *(Это артефакт со способностью «{1}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

{T}, пожертвуйте Собирателя Кровавой Подати: целевое существо получает -X/-X до конца хода, где X — удвоенное количество фишек Крови под вашим контролем. Активируйте только как волшебство.

- Значение X определяется в момент разрешения способности.

---

Соглядатай Стоков

{3}{U}

Существо — Дух

3/3

Соглядатай Стоков не может быть заблокирован, пока он атакует в одиночку.

Разупокоение {3}{U} *(Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища трансформированной за ее стоимость Разупокоения.)*

////

Короткий Путь Через Стоки

Чары — Аура

Зачаровать существо

Зачарованное существо не может быть заблокировано, пока оно атакует в одиночку.

Если Короткий Путь Через Стоки должен попасть откуда-либо на кладбище, изгоните его вместо этого.

- Если Соглядатай Стоков или существо, зачарованное Коротким Путем Через Стоки, атакует вместе с другим существом и становится заблокированным, то удаление другого существа из боя не приведет к тому, что оно перестанет быть заблокированным.

---

Сорин Безрадостный

{2} {B} {B}

Легендарный Planeswalker — Сорин

4

+1: посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете показать ту карту и положить ее в вашу руку. Если вы это делаете, вы теряете количество жизней, равное ее мановой ценности.

–2: создайте одну фишку существа 2/3 черный Вампир с Полетом и Цепью жизни.

–7: Сорин Безрадостный наносит 13 повреждений любой цели. Вы получаете 13 жизней.

- Если вы решили не показывать карту, которую вы посмотрели при помощи первой способности верности Сорина, то она остается на верху вашей библиотеки.

---

Спаситель Олленбока

{1} {W} {W}

Существо — Человек Солдат

1/2

Тренировка (*Каждый раз, когда это существо атакует вместе с другим существом с большей силой, положите один жетон +1/+1 на это существо.*)

Каждый раз, когда Спаситель Олленбока тренируется, изгоните не более одного другого целевого существа с поля битвы или карты существа из кладбища.

Когда Спаситель Олленбока покидает поле битвы, положите те изгнанные карты на поле битвы под контролем их владельцев.

- Существо «тренируется», когда на него кладется жетон +1/+1 в результате разрешения его способности Тренировки.

---

Старый Рутштайн

{1} {B} {G}

Легендарное Существо — Человек Простолюдин

1/4

Когда Старый Рутштайн выходит на поле битвы или в начале вашего шага поддержки, скрутите карту.

Если таким образом скручивается карта земли, создайте одну фишку Клада. Если таким образом скручивается карта существа, создайте одну фишку существа 1/1 зеленое Насекомое. Если таким образом скручивается не являющаяся существом или землей карта, создайте одну фишку Крови.

- Если вы скручиваете Жилище Дриад — карту, которая одновременно является существом и землей, — то вы получите одну фишку Клада и одну фишку зеленого Насекомого 1/1.

---

Сторож Баллисты

{2} {R} {R}

Существо — Человек Солдат Вервольф

4/3

{2} {R}, {T}: Сторож Баллисты наносит 1 повреждение любой цели.

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

////

Стрелок из Баллисты

Существо — Вервольф

5/5

{2} {R}: Стрелок из Баллисты наносит 1 повреждение любой цели. Существо, которому таким образом было нанесено повреждение, не может блокировать в этом ходу.

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

- Активируемые способности Сторожа Баллисты и Стрелка из Баллисты полностью независимы друг от друга. Например, если вы активируете способность Сторожа Баллисты, выбирая целью существо, а затем наступает ночь, то целевое существо все еще сможет блокировать в этом ходу. И наоборот, если вы разрешаете способность Стрелка из Баллисты, выбрав целью существо, то трансформация в Сторожа Баллисты не позволит существу, получившему таким образом повреждения, блокировать.

---

Странствующая Священница

{W}

Существо — Человек Священник

1/1

{T}: целевое существо получает +1/+0 до конца хода.

Вы получаете 1 жизнь. Активируйте только как волшебство.

- Если цель активируемой способности Странствующей Священницы к моменту ее разрешения становится нелегальной, то вы не получите 1 жизнь.

---

Сшитый из Кусков Ползун

{1} {U}

Существо — Зомби Ужас

1/2

{2} {U}: изгоните целевую карту существа из вашего кладбища и положите один жетон +1/+1 на Сшитого из Кусков Ползуна.

Сшитый из Кусков Ползун имеет все активируемые способности всех изгнанных им карт существ.

- Сшитый из Кусков Ползун получает только активируемые способности. Он не получает ни срабатывающие, ни статические способности. Активируемые способности записываются с

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

- Если в тексте активируемой способности изгнанной карты указано имя той карты, то для Сшитого из Кусков Ползуна рассматривайте ту способность, как если бы вместо этого в тексте указывалось имя «Сшитый из Кусков Ползун».
- Если вы контролируете нескольких Сшитых из Кусков Ползунов, каждый из них будет иметь активируемые способности только тех карт существ, которые были изгнаны именно этим Сшитым из Кусков Ползуном.
- Как только Сшитый из Кусков Ползун покидает поле битвы, у него не остается активируемых способностей изгнанных им карт существ. Если он вернется на поле битвы, это будет уже новый Сшитый из Кусков Ползун, не имеющий никакого отношения к тем изгнанным картам.
- Если Сшитый из Кусков Ползун изгоняет двустороннюю карту, то он получает активируемые способности только передней лицевой стороны той изгнанной карты.

---

Талия, Страж Трейбена

{1}{W}

Легендарное Существо — Человек Солдат

2/1

Первый удар

Разыгрывание заклинаний, не являющихся существами, стоит на {1} больше.

- Способность Талии действует на каждое заклинание, не являющееся заклинанием существа, в том числе и на ваши собственные заклинания.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость, которую вы платите, добавьте все повышения стоимости, затем отнимите все снижения стоимости. Мановая ценность заклинания остается неизменной, вне зависимости от фактической общей стоимости его разыгрывания.

---

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.*)

- Терновый Доспех не выходит на поле битвы прикрепленным к существу. Вместо этого Снаряжение выходит на поле битвы, а затем срабатывающая способность прикрепляет его к существу. Вы можете разыграть Терновый Доспех, даже если не контролируете ни одного существа.
-

Токсрилл, Едкий

{5} {B} {B}

Легендарное Существо — Слизень Ужас

7/7

В начале каждого заключительного шага положите один жетон слизи на каждое существо не под вашим контролем.

Существа не под вашим контролем получают -1/-1 за каждый жетон слизи на них.

Каждый раз, когда существо не под вашим контролем с жетоном слизи на нем умирает, создайте одну фишку существа 1/1 черный Слизень.

{U} {B}, пожертвуйте Слизня: возьмите карту.

- Вторая и третья способности Токсрилла, Едкого применяются ко всем существам не под вашим контролем с жетонами слизи на них, даже если те жетоны слизи получены не от первой способности Токсрилла, а от другого источника.
- Третья способность Токсрилла срабатывает, когда существо под контролем оппонента с жетоном слизи на нем умирает по любой причине, а не только из-за того, что его выносливость снижена второй способностью Токсрилла.
- Другая карта, Илистое Чудовище, заставляет не являющиеся Ужасами существа с жетонами слизи на них потерять все способности и делает их базовую силу и выносливость равной 2/2. Если у вас под контролем есть и Токсрилл, и Илистое Чудовище, то такие не являющиеся Ужасами существа будут существами 2/2 без способностей, которые также получают -1/-1 за каждый жетон слизи.

---

Только по Приглашению

{3} {W} {W}

Волшебство

Выберите число от 0 до 13. Каждый игрок жертвует столько существ.

- В числа, которые вы можете выбрать, входят 0 и 13.
- Если игрок контролирует меньше выбранного количества существ, то он приносит в жертву все свои существа.
- Начиная с игрока, чей ход идет в данный момент, каждый игрок в порядке очередности ходов выбирает, каких существ он принесет в жертву, а затем все выбранные игроками существа жертвуются одновременно. Игрокам будет известен выбор каждого игрока перед ними.

---

Трейбенский Архиупырь

{2} {B}

Существо — Зомби Священник

3/2

Каждый раз, когда Трейбенский Архиупырь или другой Зомби под вашим контролем умирает, посмотрите верхнюю карту вашей библиотеки. Если это карта Зомби, вы можете показать ее и положить в вашу руку. Если вы не кладете ту карту в вашу руку, вы можете положить ее на ваше кладбище.

- Если одновременно умирает Трейбенский Архиупырь и другой Зомби под вашим контролем, то эта способность срабатывает по одному разу за каждого из них.
- 

Тысяченожка Лесного Могильника

{4} {G}

Существо — Насекомое Ужас

2/2

Когда Тысяченожка Лесного Могильника выходит на поле битвы, скрутите три карты, затем положите на Тысяченожку Лесного Могильника один жетон +1/+1 за каждую карту существа на вашем кладбище.

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

- Тысяченожка Лесного Могильника получает по одному жетону +1/+1 за каждую карту существа на вашем кладбище, включая те карты существ, которые уже были там до того, как вы скрутили три карты.
- 

Увидеть Будущее

{2} {U}

Волшебство

Целевой игрок втасовывает не более четырех целевых карт из своего кладбища в свою библиотеку.

Вы смотрите четыре верхние карты вашей библиотеки, затем кладете одну из тех карт в вашу руку, а остальные — в низ вашей библиотеки в случайном порядке.

- Если вы выбрали ноль целевых карт или все карты являются нелегальными целями в момент разрешения заклинания «Увидеть Будущее», то целевой игрок все равно тасует свою библиотеку.
  - Если в момент разрешения заклинания «Увидеть Будущее» нелегальной целью является игрок, то библиотека не тасуется, а все целевые карты остаются на кладбище.
- 

Укрывающие Ветви

{2} {G}

Чары — Аура

Зачаровать существо

Когда Укрывающие Ветви выходят на поле битвы, возьмите карту.

Зачарованное существо получает +1/+3.

- Если существо, ставшее целью заклинания Ауры, не является легальной целью, когда заклинание пытается разрешиться, то Укрывающие Ветви кладутся на кладбище своего владельца из стека. Они не выходят на поле битвы, и вы не берете карту.
-

Упокоенные

{3}{G}

Чары

Каждый раз, когда Человек под вашим контролем умирает, возьмите карту.

Каждый раз, когда существо под вашим контролем, на котором есть жетон +1/+1, умирает, вы получаете 2 жизни.

- Если умирает Человек под вашим контролем с жетоном +1/+1 на нем, то срабатывают обе способности.
- 

Усадьба Волдаренов

Земля

{T}: добавьте {C}.

{T}, заплатите 1 жизнь: добавьте одну ману любого цвета. Тратьте эту ману только на разыгрывание заклинания Вампира.

{5}, {T}: создайте одну фишку Крови. Стоимость активации этой способности уменьшается на {1} за каждого Вампира под вашим контролем. *(Это артефакт со способностью «{1}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

- Заклинание Вампира — это заклинание с типом существа Вампир, независимо от того, есть ли слово «Вампир» в его имени.
- 

Ученица Приходских Клинков

{1}{W}

Существо — Человек Солдат

1/2

Тренировка *(Каждый раз, когда это существо атакует вместе с другим существом с большей силой, положите один жетон +1/+1 на это существо.)*

Когда Ученица Приходских Клинков умирает, положите ее жетоны на целевое существо под вашим контролем.

- Последняя способность Ученицы Приходских Клинков кладет все ее жетоны на целевое существо, а не только жетоны +1/+1.
- Последняя способность Ученицы Приходских Клинков не заставляет вас перемещать жетоны с нее на целевое существо. Вы просто кладете на то существо столько жетонов каждого типа, сколько было на Ученице Приходских Клинков в момент, когда она умерла.
- В некоторых необычных случаях вы можете в конечном итоге положить соответствующие жетоны больше, чем на один перманент. Например, если, когда умирает Ученица Приходских Клинков, под вашим контролем есть Озолит, вы положите соответствующее число жетонов каждого типа как на целевое существо, так и на Озолит.

- Если на Ученице Приходских Клинков есть жетоны -1/-1, когда она умирает, то последняя способность включает и их тоже. Это может привести к тому, что получатель жетонов тоже умрет.
- 

Халана и Алена, Партнеры

{2} {R} {G}

Легендарное Существо — Человек Следопыт

2/3

Первый удар, Захват

В начале боя во время вашего хода положите X жетонов +1/+1 на другое целевое существо под вашим контролем, где X — сила Халаны и Алены. То существо получает Ускорение до конца хода.

- Если к моменту разрешения срабатывающей способности сила Халаны и Алены каким-либо образом стала отрицательной, то вы не положите жетоны на то существо. Однако эффект не снимает жетоны с существа и не дает ему жетоны -1/-1.
- 

Цапля Надежды

{3} {W}

Существо — Птица

2/3

Полет

Если вы должны получить жизнь(-и), вы получаете такое же количество жизней плюс 1 вместо этого.

{1} {W}: Цапля Надежды получает Цепь жизни до конца хода.

- Если вы контролируете двух Цапль Надежды и должны получить жизни, то вы получаете такое же количество жизней плюс 2. Третья Цапля Надежды позволяет вам получить такое же количество жизней плюс 3, и так далее.
  - Средняя способность Цапли Надежды применяется только один раз для каждого события получения жизней, будь то 1 жизнь от Вдохновенного Оратора или 4 жизни от Восходящего Ангела. Если вы получаете некоторое количество жизней «за каждое» что-либо или «равное числу» чего-либо, то все эти жизни получаются одновременно, и способность Цапли Надежды применяется только один раз.
  - Каждое существо с Цепью жизни, наносящее боевые повреждения, вызывает отдельное событие получения жизней. Например, если два существа под вашим контролем с Цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно, то вторая способность Цапли Надежды применяется для каждого из этих двух событий отдельно. Однако если одно существо с Цепью жизни под вашим контролем одновременно наносит боевые повреждения нескольким существам, игрокам и/или planeswalker'am (возможно, потому что у него есть Пробивной удар, или его блокируют несколько существ), то способность применяется только один раз.
  - В игре в формате «Двухголовый гигант» вторая способность Цапли Надежды не применяется к жизни, которую получает ваш напарник, несмотря на то что она увеличивает количество жизней вашей команды.
-

Целься в Голову

{2} {B}

Волшебство

Выберите одно —

- Изгоните целевого Зомби.
- Целевой оппонент изгоняет две карты из своей руки.

- Если у целевого оппонента в руке есть только одна карта, он изгоняет ту карту.
- 

Чандра, Сражающая Наповал

{1} {R} {R}

Легендарный Planeswalker — Чандра

3

+1: добавьте {R}. Чандра, Сражающая Наповал наносит 1 повреждение не более чем одному целевому игроку или planeswalker'у.

+1: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Если она красная, то вы можете разыграть ее в этом ходу.

−7: изгоните пять верхних карт вашей библиотеки.

Вы можете разыграть находящиеся среди них красные заклинания в этом ходу. Вы получаете эмблему со способностью «Каждый раз, когда вы разыгрываете красное заклинание, эта эмблема наносит X повреждений любой цели, где X — количество маны, потраченной на разыгрывание того заклинания».

- Первая способность Чандры идет в стек, и на нее можно ответить, даже если не было выбрано ни одной цели. Она не считается мана-способностью.
  - Вторая способность Чандры проверяет характеристики изгнанной вами карты, чтобы узнать, красная ли она. Если заклинание, которым становится карта, по какой-то причине не является красным, вы все равно можете разыграть ее. Например, Рован, Ученая Искр, передняя лицевая сторона двусторонней карты с выбором, является красной. Уилл, Ученый Мороза, обратная лицевая сторона той же карты, — синего цвета. В изгнании та карта красная, поэтому если вы изгоните ее с помощью этой способности, то можете разыграть любую ее сторону.
  - Последняя способность Чандры, напротив, позволяет вам разыгрывать только те заклинания, которые при разыгрывании являются красными, независимо от того, какого цвета карта в изгнании. Если Рован, Ученая Искр окажется изгнана этой способностью, то вы не сможете разыграть Уилла, Ученого Мороза таким образом, потому что это будет синее заклинание.
  - Вы должны оплатить все стоимости заклинаний, разыгранных при помощи двух последних способностей Чандры. Для средней способности вы также должны соблюдать все ограничения на время разыгрывания.
  - Срабатывающая способность эмблемы смотрит на фактическое количество маны, потраченной на разыгрывание заклинания. Если какой-либо эффект заставляет вас потратить больше или меньше маны на разыгрывание того заклинания, это будет учтено при определении значения X. Если же какой-либо эффект отменяет заклинание, если вы не заплатите определенное количество маны, то такая мана не считается маной, потраченной на разыгрывание заклинания.
-

Эдгар, Очарованный Жених  
{2}{W}{B}  
Легендарное Существо — Вампир Аристократ  
4/4

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

Когда Эдгар, Очарованный Жених умирает, верните его на поле битвы трансформированным под контролем его владельца.

////

Гроб Эдгара Маркова  
Легендарный Артефакт  
В начале вашего шага поддержки создайте одну фишку существа 1/1 белый и черный Вампир с Цепью жизни и положите один жетон кровной линии на Гроб Эдгара Маркова. Затем, если на нем есть три или больше жетона кровной линии, удалите те жетоны и трансформируйте его.

- Если не являющаяся двусторонней карта является копией Эдгара, Очарованного Жениха, то она не возвращается на поле битвы, когда умирает.

---

Эрут, Измученная Пророчица  
{1}{U}{R}  
Легендарное Существо — Человек Чародей  
2/4

Если вы должны взять карту, вместо этого изгоните две верхние карты вашей библиотеки. Вы можете разыграть те карты в этом ходу.

- Вы можете решить применить эффект замены Эрут, даже если в вашей библиотеке меньше двух карт. Если в вашей библиотеке нет карт, вы не изгоните таким образом ни одной карты, но также и не проиграете партию за попытку взять карту из пустой библиотеки.

---

## ОТДЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ ДЛЯ ФОРМАТА «КОМАНДИР» ВЫПУСКА «ИННИСТРАД: БАГРОВАЯ КЛЯТВА»

Артериальная Алхимия  
{2}{R}  
Чары  
Когда Артериальная Алхимия выходит на поле битвы, создайте одну фишку Крови за каждого имеющегося у вас оппонента. *(Это артефакт со способностью «{1}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*  
Фишки Крови под вашим контролем являются Снаряжением в дополнение к своим другим типам и имеют способности «Снаряженное существо получает +2/+0» и Снарядить {2}.

- Фишки Крови перестают быть Снаряжением, если Артериальная Алхимия покидает поле битвы. Если какие-то из них в это время прикреплены к существам, они открепляются.
- Если под вашим контролем есть несколько Артериальных Алхимий, то существа, снаряженные Снаряжением Кровь, получают +2/+0 за каждую Артериальную Алхимию. Стоимость снаряжения по-прежнему остается {2}.
- Если фишка Крови каким-то образом является одновременно и существом, и Снаряжением, то ее нельзя прикрепить к существу.

Архидемон Шэдоугранджа

{6} {B}

Существо — Демон

8/4

Когда Архидемон Шэдоугранджа выходит на поле битвы, каждый оппонент жертвует существо с наибольшей силой среди существ под своим контролем. Вы получаете количество жизней, равное наибольшему значению силы среди пожертвованных таким образом существ.

Бешенство — {2} {B}, заплатите 8 жизней. *(Если вы сбрасываете эту карту, сбросьте ее в изгнание.*

*Когда вы это делаете, разыграйте ее за ее стоимость Бешенства или положите на ваше кладбище.)*

- Если во время разрешения первой способности Архидемона Шэдоугранджа у игрока есть несколько существ с одинаковым наибольшим значением силы среди существ под его контролем, тот игрок выбирает, какое из них пожертвовать.
- В игре *Magic* карты сбрасываются только из руки игрока. Если какой-либо эффект помещает карты на кладбище откуда-либо еще, то это не считается сбрасыванием.
- Бешенство работает вне зависимости от того, по какой причине вы сбрасываете карту. Вы можете сбросить ее для оплаты стоимости, в результате действия заклинания или способности, или потому, что на шаге очистки у вас слишком много карт в руке. Однако вы не можете сбросить карту с Бешенством, просто потому что вам захотелось.
- Сброшенная карта с Бешенством считается сброшенной несмотря на то, что она отправилась в изгнание, а не на кладбище. Если вы сбрасывали ее, чтобы оплатить какую-либо стоимость, эта стоимость считается оплаченной. Сработают все способности, срабатывающие, когда сбрасывается карта.
- Разыгранное за стоимость Бешенства заклинание помещается в стек обычным образом. Его можно отменить, скопировать и так далее. В момент разрешения оно кладется на поле битвы, если это карта перманента, или на кладбище владельца, если это карта мгновенного заклинания или волшебства.
- Разыгрывая заклинание с Бешенством, вы игнорируете ограничения по времени разыгрывания, связанные с типом карты. Например, вы можете разыграть существо с Бешенством, если сбросили его во время хода оппонента.
- Чтобы определить общую стоимость заклинания, возьмите мана-стоимость или альтернативную стоимость (например, стоимость Бешенства), 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.

- Когда разрешается срабатывающая способность Бешенства, если вы решаете не разыгрывать карту, то она отправляется на ваше кладбище. Бешенство не дает вам возможности разыграть ее попозже.
- Если вы сбрасываете карту с Бешенством для оплаты стоимости заклинания или активируемой способности, то срабатывающая способность Бешенства той карты (и заклинание, которым станет карта, если вы решите ее разыграть), разрешатся до заклинания или способности, стоимость которой вы оплачивали путем сбрасывания карты.
- Если вы сбрасываете карту с Бешенством во время разрешения заклинания или способности, то карта сразу же отправляется в изгнание. Продолжайте разрешать заклинание или способность, учитывая, что сброшенной карты в это время нет на вашем кладбище. Ее срабатывающая способность Бешенства попадет в стек, как только заклинание или способность разрешатся до конца.

Блюстительница из Рода Марковых

{4} {R} {R}

Существо — Вампир Солдат

6/6

Каждый раз, когда Блюстительница из Рода Марковых или другой Вампир выходит на поле битвы под вашим контролем, Блюстительница из Рода Марковых дерется не более чем с одним целевым существом под контролем оппонента. Каждый раз, когда умирает существо, которому Блюстительница из Рода Марковых нанесла повреждения в этом ходу, создайте одну фишку Крови. *(Это артефакт со способностью «{I}, {T}, сбросьте карту, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту».)*

Если Блюстительница из Рода Марковых умирает одновременно с другим существом, то ее последняя способность срабатывает, если в этом ходу она наносила повреждения тому существу.

Владыка Холлоухенджа

{4} {G} {G}

Существо — Волк

4/4

Миг

В начале вашего шага поддержки создайте одну фишку существа 2/2 зеленый Волк за каждое существо под вашим контролем, являющееся Волком или Вервольфом.

- Если вы контролируете существо, которое одновременно является и Волком, и Вервольфом, то для срабатывающей способности Владыки Холлоухенджа оно учитывается только один раз.

Гибельный Ткач

{4} {B} {B}

Существо — Паук Ужас

1/8

Захват

Духовная связь (*Вы можете образовать пару между этим существом и другим существом без пары, когда одно из них выходит на поле битвы. Они остаются в паре, пока оба находятся под вашим контролем.*)

Пока Гибельный Ткач находится в паре с другим существом, каждое из тех существ имеет способность «Когда это существо умирает, возьмите количество карт, равное его силе».

- Чтобы определить, сколько карт вы берете, используйте значение силы существа в последний момент его пребывания на поле битвы.
- 

Дебоширы с Перекрестка

{5} {B}

Существо — Вампир

5/5

Атакующие Вампиры под вашим контролем имеют Смертельное касание и Цепь жизни.

Каждый раз, когда Вампир под вашим контролем умирает, вы можете заплатить 2 жизни. Если вы это делаете, возьмите карту.

- За каждого Вампира, который умирает, вы можете заплатить 2 жизни только один раз. Вы не можете заплатить несколько раз за одну и ту же срабатывающую способность, чтобы взять несколько карт.
- 

Донал, Вестник Крыльев

{2} {U} {U}

Легендарное Существо — Человек Чародей

3/3

Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся легендарным заклинание существа с Полетом, вы можете скопировать его, но при этом копия является Духом в дополнение к своим другим типам с базовой силой и выносливостью 1/1. Делайте это только один раз в каждом ходу. (*Копия становится фишкой.*)

- Если скопировано заклинание существа, то при разрешении заклинания оно кладется на поле битвы как фишка; на поле битвы не кладется копия заклинания. Правила, которые применяются к той ситуации, когда заклинание перманента становится перманентом, применяются и к копии заклинания, становящейся фишкой.
- Когда разрешающаяся копия заклинания становится фишкой, не считается, что эта фишка «создана».

- Копия помнит все решения, которые были приняты для оригинального заклинания во время его разыгрывания, включая значения, выбранные для X в мана-стоимости, и то, были ли оплачены какие-либо альтернативные или дополнительные стоимости. Например, если у оригинального заклинания существа был Усилитель, и его стоимость Усилителя была оплачена, то копия также будет с оплаченным Усилителем.

---

#### Зловещий Вальс

{3}{B}{R}

#### Волшебство

Выберите три целевые карты существ на вашем кладбище. Верните две случайно выбранные из них карты на поле битвы и положите оставшуюся в низ вашей библиотеки.

- Если во время разрешения Зловещего Вальса легальными целями являются только две или одна карта существа, то все легальные цели кладутся на поле битвы, и ни одна карта не кладется в низ вашей библиотеки.

---

#### Обручальное Кольцо

{2}{W}{W}

#### Артефакт

Когда Обручальное Кольцо выходит на поле битвы, если оно было разыграно, целевой оппонент создает одну фишку, являющуюся его копией.

Каждый раз, когда оппонент, контролирующий артефакт с именем Обручальное Кольцо, берет карту во время своего хода, вы берете карту.

Каждый раз, когда оппонент, контролирующий артефакт с именем Обручальное Кольцо, получает жизнь(-и) во время своего хода, вы получаете столько же жизней.

- Условия срабатывания второй и третьей способностей Обручального Кольца учитывают оппонентов, контролирующих любой артефакт с именем Обручальное Кольцо, а не только фишку-копию, созданную первой способностью.

---

#### Оккультное Прозрение

{X}{U}

#### Мгновенное заклинание

Возьмите X карт, затем сбросьте X карт. Создайте одну фишку существа 1/1 белый Дух с Полетом за каждый тип карты среди сброшенных таким образом карт.

- Вы можете сбросить карты следующих типов: артефакт, волшебство, земля, мгновенное заклинание, существо, чары и planeswalker. Легендарный, базовый и снежный — это супертипы, а не типы карты. Человек, снаряжение или Аура — это подтипы, а не типы карты.
-

Отпрыск Изобилия

{2} {R}

Существо — Вампир Аристократ

3/1

Каждый раз, когда Отпрыск Изобилия или другой не являющийся фишкой Вампир под вашим контролем умирает, создайте одну фишку Клада. *(Это артефакт со способностью «{T}, пожертвуйте этот артефакт: добавьте одну ману любого цвета».)*

{R}, пожертвуйте два артефакта: изгоните верхнюю карту вашей библиотеки. Вы можете разыграть ту карту в этом ходу.

- Разыгрывая таким образом карту, следуйте обычным ограничениям на время разыгрывания той карты. Например, если вы разыгрываете таким образом землю, то можете сделать это только во время своей главной фазы, когда стек пуст, и только если вы еще не разыгрывали землю (если только другой эффект не позволяет вам разыграть дополнительные земли).
- 

Полуночный Поджигатель

{3} {R}

Существо — Вампир

3/2

Когда Полуночный Поджигатель выходит на поле битвы, уничтожьте не более X целевых артефактов без мана-способностей, где X — количество Вампиров под вашим контролем.

- Срабатывающая способность Полуночного Поджигателя не может делать целью артефакты, у которых есть активируемые или срабатывающие мана-способности. Активируемая мана-способность — это такая способность, которая при разрешении может добавить ману в хранилище маны игрока, не имеет целей и не является способностью верности. Срабатывающая мана-способность — это такая способность, которая добавляет ману в хранилище маны игрока и срабатывает при работе активируемой мана-способности.
- 

Призрачная Имитация

{2} {U}

Волшебство

Каждый игрок показывает верхнюю карту своей библиотеки. За каждую показанную таким образом карту существа создайте одну фишку, являющуюся копией той карты, но при этом являющуюся 1/1, являющуюся Духом в дополнение к своим другим типам и имеющую способность Полета. Если таким образом не было показано ни одной карты существа, верните Призрачную Имитацию в руку ее владельца.

- Показанные карты остаются на верху библиотек своих владельцев.
-

Призрачный Арканист  
{3}{U}  
Существо — Дух Чародей  
3/2

Полет

Когда Призрачный Арканист выходит на поле битвы, вы можете разыграть из кладбища мгновенное заклинание или заклинание волшебства с мановой ценностью, не превышающей количество Духов под вашим контролем, без уплаты его мана-стоимости. Если то заклинание должно быть положено на кладбище, изгоните его вместо этого.

- Если вы решите разыграть заклинание, то должны сделать это, пока способность Призрачного Арканиста разрешается. Вы не можете подождать и разыграть его позже.
- Когда вы разыгрываете заклинание «без уплаты его мана-стоимости», то можете оплачивать его дополнительные стоимости (например, Усилитель), но не можете оплачивать его альтернативные стоимости (например, Воспоминание).
- Если в мана-стоимости разыгрываемого таким образом заклинания есть  $X$ , то его значение обязательно должно быть 0.

---

Стрефан, Основатель Рода Маурер  
{2}{B}{R}  
Легендарное Существо — Вампир Аристократ  
3/2

Полет

В начале вашего заключительного шага создайте одну фишку Крови за каждого игрока, потерявшего жизни в этом ходу.

Каждый раз, когда Стрефан атакует, вы можете пожертвовать две фишки Крови. Если вы это делаете, вы можете положить карту Вампира из вашей руки на поле битвы повернутой и атакующей. Она получает Неразрушимость до конца хода.

- Первая срабатывающая способность Стрефана подсчитывает количество игроков, потерявших любое количество жизней, даже если в этом ходу они также получили столько же или больше жизней.
-

Тимотар, Барон Нетопырей  
{4} {B} {B}  
Легендарное Существо — Вампир Аристократ  
4/4

Оберег — Сбросьте карту.

Каждый раз, когда другой не являющийся фишкой Вампир под вашим контролем умирает, вы можете заплатить {1} и изгнать его. Если вы это делаете, создайте одну фишку существа 1/1 черная Летучая\_мышь с Полетом. Она получает способность «Когда это существо наносит боевые повреждения игроку, пожертвуйте его и верните изгнанную карту на поле битвы повернутой».

- Последняя способность Тимотара связана со способностью, которую он дает фишке Летучей\_мышь. Если эффект замены заставляет вас создать несколько фишек Летучей\_мышь при помощи этого эффекта, то у каждой из них будет эта связанная способность, и изгнанная карта будет возвращена на поле битвы, если любая из фишек нанесет боевые повреждения игроку.
  - Если в момент разрешения срабатывающей способности фишки Летучей\_мышь изгнанная карта почему-то больше не находится в изгнании, то вы все равно пожертвуете фишку Летучей\_мышь.
  - Если другое существо выходит на поле битвы как копия той фишки Летучей\_мышь, или другой эффект создает копию той фишки Летучей\_мышь, то у копии будет срабатывающая способность, которую дает Тимотар, но она не будет связана со способностью Тимотара и не вернет карту на поле битвы. Однако полученная ею срабатывающая способность все равно заставит вас пожертвовать копию Летучей\_мышь, когда она наносит игроку боевые повреждения.
  - Способность каждой фишки Летучей\_мышь, которую вы создаете, учитывает только карту, изгнанную во время разрешения способности, создавшей ту фишку. Когда она наносит боевые повреждения игроку, вы возвращаете на поле битвы только ту карту, а не любую другую карту, изгнанную Тимотаром.
  - Если вы не можете изгнать карту (возможно, потому что другой эффект переместил карту до разрешения срабатывающей способности), то вы не сможете заплатить {1} и не создадите фишку.
  - Последняя способность Тимотара срабатывает, когда умирает любой не являющийся фишкой Вампир под вашим контролем, а не только принадлежащие вам не являющиеся фишками Вампиры. Если вы контролируете Тимотара и не являющегося фишкой Вампира, который принадлежит другому игроку, то, когда тот Вампир умирает, вы можете заплатить {1} и изгнать ту карту из кладбища другого игрока.
  - Срабатывающую способность контролирует тот игрок, под контролем которого находится фишка Летучей\_мышь, когда она наносит игроку боевые повреждения, и изгнанная карта возвращается на поле битвы под контролем того игрока.
-

Умбрис, Воплощение Страх  
{3}{U}{B}  
Легендарное Существо — Кошмар Ужас  
1/1

Умбрис, Воплощение Страх получает +1/+1 за каждую карту в изгнании, принадлежащую вашим оппонентам.

Каждый раз, когда Умбрис или другой Кошмар или Ужас выходит на поле битвы под вашим контролем, целевой оппонент изгоняет карты с верха своей библиотеки до тех пор, пока не изгонит карту земли.

- Первая способность Умбриса, Воплощения Страх, учитывает все карты в изгнании, принадлежащие вашим оппонентам, а не только карты, изгнанные его второй способностью.

---

Час Хищников  
{1}{B}  
Волшебство

До конца хода существа под вашим контролем получают Угрозу и способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, изгоните верхнюю карту библиотеки того игрока рубашкой вверх. Вы можете смотреть и разыграть ту карту, пока она остается в изгнании, и вы можете тратить ману на разыгрывание того заклинания, как если бы это была мана любого цвета».

- Чтобы разыграть изгнанные таким образом карты, вы должны оплатить все стоимости и соблюдать обычные разрешения и ограничения на время разыгрывания. Например, если вы разыгрываете таким образом землю, то можете сделать это только во время своей главной фазы, когда стек пуст, и только если вы еще не разыгрывали землю (если только другой эффект не позволяет вам разыграть дополнительные земли).

---

Magic: The Gathering, Magic, «Стриксхейвен», «Калдхайм», Zendikar, «Приключения в Забытых Королевствах» и Иннистрад являются товарными знаками компании Wizards of the Coast LLC в США и других странах. ©2021 Wizards.