# Sethinweise *zu Gilden von Ravnica*

Zusammengestellt von Eli Shiffrin, mit Beiträgen von Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long und Thijs van Ommen

Fassung vom 8. August 2018

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter [**Support.Wizards.com**](http://Support.Wizards.com/).

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen über das Set und erklärt die Mechaniken und Konzepte des Sets.

Der Abschnitt „Kartenspezifisches“ enthält Antworten zu den wichtigsten, häufigsten und verwirrendsten Fragen, die Spieler zu einzelnen Karten des Sets haben könnten. Die einzelnen Erklärungen im kartenspezifischen Abschnitt enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind aufgeführt.

# ALLGEMEINES

## Informationen über das Set

Das Set *Gilden von Ravnica* besteht aus 259 Karten (111 häufige Karten, 80 nicht ganz so häufige Karten, 53 seltene Karten und 15 sagenhaft seltene Karten), die in Boosterpackungen erhältlich sind, sowie 12 Karten, die in den *Gilden von Ravnica* Planeswalker-Decks enthalten sind, 1 einzigartigen Promokarte, die mit der „Buy-a-Box“-Promotion zu *Gilden von Ravnica* in Stores erhältlich ist und 5 Standardländern, die in den Planeswalker-Decks, im Bundle und einigen weiteren ergänzenden Produkten enthalten sind.

*Magic* Open House: 22.–23. September 2018  
Prerelease-Wochenende: 29.–30. September 2018  
Draft-Wochenende: 6.–7. Oktober 2018

Das Set *Gilden von Ravnica* istab seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 5. Oktober 2018. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Ixalan*, *Rivalen von Ixalan*, *Dominaria*, *Hauptset 2019* und *Gilden von Ravnica*.

Unter [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules) findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets sowie eine Liste ausgeschlossener Karten.

Unter [**Locator.Wizards.com**](http://locator.wizards.com/) findest du einen Store oder ein Event in deiner Nähe.

## Wiederkehrendes Thema: Gilden und Gildenzeichen

Bei diesem erneuten Besuch Ravnicas rücken fünf Gilden in den Mittelpunkt: das Haus Dimir, die Izzet-Liga, der Golgari-Schwarm, die Boros-Legion und das Selesnija-Konklave.

Jede Gilde hat ein eigenes Symbol, das auf mit der jeweiligen Gilde verbundenen Karten aufgedruckt ist. Diese Gildenzeichen haben keinen Einfluss auf das Spiel oder den Deckbau.

## Schlüsselwortaktion der Dimir: Überwachen

Für das Haus Dimir sind Informationen wichtiger als alles andere. Die neue Schlüsselwortaktion *Überwachen* erlaubt es den Agenten der Dimir, einen Plan zu fassen und ihren Gegnern mehrere Schritte voraus zu sein. Schau dir die obersten Karten deiner Bibliothek an – wenn dir gefällt, was du siehst, kannst du die nächsten Züge perfekt vorbereiten. Und falls dir die Karten nicht gefallen, lege sie auf den Friedhof, um den gesuchten Karten ein Stück näher zu kommen.

Dimir-Informantin  
{2}{U}  
Kreatur — Mensch, Räuber  
1/4  
Wenn die Dimir-Informantin ins Spiel kommt, wende Überwachen 2 an. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

Die offiziellen Regeln für Überwachen lauten wie folgt:

701.41. Überwachen

701.41a „Überwachen N“ anzuwenden bedeutet, dass du dir die obersten N Karten deiner Bibliothek anschaust und dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek legst.

701.41b Falls ein Effekt es dir erlaubt, während der Anwendung von Überwachen zusätzliche Karten anzuschauen, zählen diese Karten zu den Karten, die du auf deinen Friedhof und in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek legen kannst.

* Manche Zaubersprüche, die dich anweisen, Überwachen anzuwenden, benötigen Ziele. Du kannst keine Zaubersprüche wirken, ohne legale Ziele zu bestimmen. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs illegal werden, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und Überwachen wird nicht angewendet.
* Wenn du Überwachen anwendest, kannst du alle Karten, die du dir anschaust, wieder oben auf deine Bibliothek legen; du kannst aber auch alle auf deinen Friedhof oder einen Teil davon oben auf deine Bibliothek und den Rest auf den Friedhof legen.
* Du führst die Aktionen, die auf einer Karte stehen, in der Reihenfolge aus, in der sie aufgeführt sind. Bei manchen Zaubersprüchen und Fähigkeiten bedeutet das, dass du Überwachen zuletzt anwendest. Bei anderen wendest du erst Überwachen an, bevor du andere Aktionen durchführst.
* Eine Fähigkeit, die „immer wenn du Überwachen anwendest“ ausgelöst wird, wird ausgelöst, nachdem du Überwachen angewendet hast. Das gilt auch, falls du weniger Karten in deiner Bibliothek hast als die Anzahl der Karten, für die du Überwachen anwenden sollst. Sie wird auch dann ausgelöst, wenn sich gar keine Karten in deiner Bibliothek befinden.

## Schlüsselwort-Fähigkeit der Izzet: Katalyse

Experimente, Explosionen und Aufregung: Die Izzet lieben es, ihre eigenen Wege zum Sieg zu erfinden. Ihr neuester Durchbruch ist die *Katalyse*. Wirf eine unnötige Karte von deiner Hand ab, um einen Zauberspruch mit Katalyse aus deinem Friedhof erneut zu wirken. Wenn ein Zauberspruch beim ersten Mal erfolgreich ist, wirke ihn erneut. Ausgezeichnet!

Stromschlag  
{1}{R}{R}  
Hexerei  
Der Stromschlag fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.  
Katalyse *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke sie danach ins Exil.)*

Die offiziellen Regeln für Katalyse lauten wie folgt:

702.132. Katalyse

702.132a Katalyse ist auf manchen Spontanzaubern und Hexereien zu finden. Es steht für zwei statische Fähigkeiten: Die eine wirkt, während sich die Karte im Friedhof eines Spielers befindet, die andere, während sich die Karte auf dem Stapel befindet. „Katalyse“ bedeutet: „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst“ und „Falls dieser Zauberspruch mithilfe seiner Katalyse-Fähigkeit gewirkt wurde, schicke ihn ins Exil, anstatt ihn irgendwo anders hinzulegen, sobald er den Stapel verlässt.“ Das Wirken eines Zauberspruchs mithilfe seiner Katalyse-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

* Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Katalyse wirken, wenn du normalerweise eine Hexerei wirken könntest.
* Ein Zauberspruch, der mit Katalyse gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal, ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
* Falls dir ein Effekt erlaubt, alternative Kosten anstatt der Manakosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, kannst du jene alternativen Kosten bezahlen, wenn du einen Zauberspruch mithilfe von Katalyse wirkst. Du musst trotzdem als zusätzliche Kosten zum Wirken des Zauberspruchs eine Karte abwerfen.
* Falls eine Karte mit Katalyse während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du diese, sofern dies legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion durchführen kann.

## Fähigkeitswort der Golgari: Totenwelt

Tod und Verwesung sind den Golgari nicht fremd. Alles kann wiederverwertet und neuen Bestimmungen zugeführt werden. Karten mit *Totenwelt*-Fähigkeiten werden mit jeder Kreaturenkarte in deinem Friedhof stärker. Je länger eine Partie andauert, desto mehr Tote unterstützen die entscheidenden Züge der Golgari.

Rhizom-Schlurfer  
{2}{B}{G}  
Kreatur — Pilzwesen, Zombie  
2/2  
*Totenwelt* — Der Rhizom-Schlurfer kommt für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Totenwelt ist ein Fähigkeitswort. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

* Kreaturenkarten mit anderen Typen, wie zum Beispiel Artefaktkreaturenkarten, zählen für Totenwelt-Fähigkeiten.
* Da Spielsteine keine Karten sind, zählen sie nie für Totenwelt-Fähigkeiten.

## Schlüsselwort-Fähigkeit der Boros: Mentor

Während Ravnica immer gefährlicher wird, trainieren die militärisch ausgerichteten Boros intensiv, um Schwächen in ihren eigenen Reihen zu eliminieren. Wenn eine Kreatur mit *Mentor* angreift, verstärkt sie einen schwächeren Verbündeten. So können sich Engel, Ritter und Soldaten gegenseitig unterstützen und zu einer unaufhaltbaren Streitmacht heranwachsen.

Brachialer Feldwebel  
{4}{R}  
Kreatur — Minotaurus, Soldat  
4/2  
Eile  
Mentor *(Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.)*

Die offiziellen Regeln für Mentor lauten wie folgt:

702.133. Mentor

702.133a Mentor ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Mentor“ bedeutet: „Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist als die Stärke dieser Kreatur.“

702.133b Hat eine Kreatur mehrfach Mentor, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.

* Mentor vergleicht die Stärke der Kreatur mit Mentor mit der Stärke der Kreatur deiner Wahl zu zwei verschiedenen Zeitpunkten: Einmal, sowie die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, und ein weiteres Mal beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit. Falls du die Stärke einer Kreatur erhöhen möchtest, damit ihre Mentor-Fähigkeit eine größere Kreatur als Ziel haben kann, ist deine letzte Chance, dies zu tun, im Beginn-des-Kampfes-Segment.
* Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl beim Verrechnen der Fähigkeit nicht mehr niedriger ist als die Stärke der angreifenden Kreatur, fügt Mentor keine +1/+1-Marke hinzu. Falls zum Beispiel zwei 3/3-Kreaturen mit Mentor angreifen und beide Mentor-Fähigkeiten dieselbe 2/2-Kreatur als Ziel haben, fügt die erste Mentor-Fähigkeit, die verrechnet wird, eine +1/+1-Marke hinzu und die zweite hat keinen Effekt.
* Falls die Kreatur mit Mentor das Spiel verlässt, während sich die Mentor-Fähigkeit auf dem Stapel befindet, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu entscheiden, ob die Stärke der Kreatur deiner Wahl niedriger ist.

## Schlüsselwort-Fähigkeit der Selesnija: Einberufen

Für die Selesnija zählt jede Seele. Mit *Einberufen*, einer wiederkehrenden Fähigkeit, die all jenen bekannt sein dürfte, die den Weg der Natur gewählt haben, kannst du dich ganz auf die Macht der Gemeinschaft verlassen. Nutze deine vielen kleineren Kreaturen, um gigantische Elementarwesen, kolossale Würmer und mehr zu wirken.

Belagerungswurm  
{5}{G}{G}  
Kreatur — Wurm  
5/5  
Einberufen *(Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.)*  
Verursacht Trampelschaden

Die offiziellen Regeln für Einberufen lauten wie folgt:

702.50. Einberufen

702.50a Einberufen ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Einberufen auf dem Stapel befindet. „Einberufen“ bedeutet: „Für jedes farbige Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du eine ungetappte Kreatur dieser Farbe, die du kontrollierst, tappen, anstatt dieses Mana zu bezahlen. Für jedes generische Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen, anstatt dieses Mana zu bezahlen.“

702.50b Die Einberufen-Fähigkeit stellt keine zusätzlichen oder alternativen Kosten dar und wird erst angewendet, nachdem die Gesamtkosten des Zauberspruchs mit Einberufen ermittelt wurden.

702.50c Eine Kreatur, die auf diese Weise für Mana in den Gesamtkosten eines Zauberspruchs getappt wurde, hat diesen Zauberspruch „einberufen“.

702.50d Das mehrfache Vorkommen von Einberufen auf demselben Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.

* Du kannst eine ungetappte Kreatur tappen, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, um einen Zauberspruch einzuberufen.
* Einberufen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.
* Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden.
* Da Einberufen keine alternativen Kosten darstellt, kann Einberufen auch zusammen mit alternativen Kosten verwendet werden.
* Wenn du eine mehrfarbige Kreatur für Einberufen tappst, bezahlst du dadurch für {1} oder ein Mana einer der Farben dieser Kreatur (du bestimmst, für welche).
* Wenn du mit Einberufen einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, bestimmst du zunächst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du beispielsweise den Weltenseelen-Koloss wirkst (einen Zauberspruch mit Einberufen und Manakosten von {X}{G}{W}) und für X = 3 wählst, betragen die Gesamtkosten {3}{G}{W}. Falls du zwei grüne Kreaturen und zwei weiße Kreaturen tappst, musst du noch {1} bezahlen.
* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopferte Kreatur nicht mehr im Spiel, sowie du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.

## Wiederkehrende Mechanik: Hybrides Mana

Hybride Manasymbole bedeuten Kosten, die mit einer der beiden Farben bezahlt werden können. Zum Beispiel kann {u/b} entweder mit {U} oder mit {B} bezahlt werden. Es ist gleichzeitig ein blaues und ein schwarzes Manasymbol.

Lautloser Agent  
{1}{u/b}{u/b}  
Kreatur — Mensch, Räuber  
3/2  
Aufblitzen  
Wenn der Lautlose Agent ins Spiel kommt, wende Überwachen 1 an. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)*

* Sowie du einen Zauberspruch mit hybriden Manasymbolen in seinen Kosten wirkst oder eine entsprechende aktivierte Fähigkeit aktivierst, bestimmst du, welche Manafarbe du für jedes hybride Manasymbol bezahlst. Das geschieht zum gleichen Zeitpunkt, zu dem du den Modus oder einen Wert für X in den Manakosten bestimmen würdest. Du bestimmst zum Beispiel, ob du beim Wirken des Lautlosen Agenten {1}{U}{U}, {1}{U}{B} oder {1}{B}{B} bezahlst.
* Jedes zweifarbige, hybride Symbol erhöht die umgewandelten Manakosten einer Karte um 1. Die umgewandelten Manakosten des Lautlosen Agenten betragen beispielsweise 3.
* Eine Karte mit hybriden Manasymbolen in ihren Manakosten hat alle Farben, die in ihren Manakosten auftauchen, unabhängig davon, welches Mana bezahlt wurde, um sie zu wirken. Der Lautlose Agent ist zum Beispiel blau und schwarz, selbst wenn du ihn nur mit blauem Mana wirkst.
* Ebenso beinhaltet die Farbidentität einer Karte (die für Commander wichtig ist) immer beide Farben, die in den hybriden Manasymbolen der jeweiligen Karte vertreten sind. Der Lautlose Agent kann nicht in einem Commander-Deck enthalten sein, dessen Kommandeur nur Blau als Farbidentität hat, obwohl der Lautlose Agent mit ausschließlich blauem Mana gewirkt werden könnte.

## Wiederkehrende Mechanik: Geteilte Karten

In *Gilden von Ravnica* gibt es wieder geteilte Karten, und dieses Mal bieten sie noch mehr Optionen als je zuvor! Eine Hälfte der geteilten Karte hat hybride Manakosten und die Manakosten der anderen Hälfte verlangen zwei Manafarben.

Widerstand  
{r/w}{r/w}  
Spontanzauber  
Widerstand fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.  
//  
Wiederaufflammen  
{3}{R}{W}  
Hexerei  
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Erstschlag und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges. Nach dieser Hauptphase gibt es eine zusätzliche Kampfphase, der eine zusätzliche Hauptphase folgt.

* Um eine geteilte Karte zu wirken, bestimmst du eine Hälfte, die du wirken willst. Es ist nicht möglich, beide Hälften der in diesem Set enthaltenen geteilten Karten gleichzeitig zu wirken.
* Alle geteilten Karten haben zwei Karten-Vorderseiten auf einer einzigen Karte, wobei du nur jene Hälfte auf den Stapel legst, die du wirkst. Die Eigenschaften nicht gewirkten Kartenhälfte werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet. Falls ein Effekt zum Beispiel verhindert, dass du Zaubersprüche mit umgewandelten Manakosten von 4 oder höher wirkst, kannst du trotzdem noch Widerstand wirken.
* Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof zählt, zählt er Widerstand // Wiederaufflammen als eine Karte, nicht als zwei.
* Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen der Namen bestimmen, aber nicht beide.
* Solange eine geteilte Karte nicht auf dem Stapel ist, hat sie die kombinierten Eigenschaften beider Hälften. Ein Beispiel: Widerstand // Wiederaufflammen ist sowohl eine Spontanzauber- als auch eine Hexerei-Karte und ihre umgewandelten Manakosten betragen 7. Sollte ein Effekt es dir beispielsweise erlauben, eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 5 oder weniger aus deiner Hand zu wirken, kannst du damit weder Widerstand noch Wiederaufflammen wirken.
* Falls du einen Zauberspruch kopierst, der eine Hälfte einer geteilten Karte ist, ist die Kopie dieselbe Hälfte. Falls du zum Beispiel Widerstand kopierst, dann ist die Kopie eine Kopie von Widerstand, nicht von Wiederaufflammen.

## Wiederkehrender Zyklus: *Ravnica*-Doppelländer

Es gibt fünf Nichtstandardländer im Set *Gilden von Ravnica*, die jeweils zwei Standardlandtypen haben.

Nasses Grab  
Land — Insel, Sumpf  
*({T}: Erzeuge {U} oder {B}.)*  
Sowie das Nasse Grab ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

* Anders als die meisten Doppelländer hat dieses Land zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Distriktführerin es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den der Versunkenen Katakomben (aus *Ixalan*).
* Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

## KARTENSPEZIFISCHES

Alles auf eine Karte  
{1}{R}{W}  
Spontanzauber  
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit. Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug. Zu Beginn des Endsegments jenes Zuges verlierst du die Partie.

* Falls du den zusätzlichen Zug übergehst, den dir Alles auf eine Karte gibt, oder das Endsegment jenes Zuges übergehst, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit niemals ausgelöst.
* Der erste Effekt von Alles auf eine Karte betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung des Effekts gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später in der Partie unter deine Kontrolle kommen, erhalten nicht Unzerstörbarkeit.
* Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten permanent Unzerstörbarkeit. Falls du einen Weg findest, die Partie nicht während deines nächsten Zuges zu verlieren, haben sie Unzerstörbarkeit, bis sie das Spiel verlassen.

Aufstand der Unterstadt  
{2}{B}{G}  
Hexerei  
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Todesberührung bis zum Ende des Zuges. Dann kämpft eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Denke daran, dass eine Quelle mit Todesberührung Schaden, aber nicht unbedingt Kampfschaden zufügen muss, um eine andere Kreatur zu zerstören. Solange die Stärke der kämpfenden Kreatur, die du kontrollierst, größer als 0 ist (und der Schaden nicht verhindert wird), wird die kämpfende Kreatur, die du nicht kontrollierst, zerstört.
* Falls eine der zwei Kreaturen deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Aufstand der Unterstadt verrechnet werden soll, fügt keine der Kreaturen Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten trotzdem Todesberührung.
* Falls beide Kreaturen deiner Wahl ein illegales Ziel sind, wenn der Aufstand der Unterstadt verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keine Kreatur fügt Schaden zu oder erhält Todesberührung.
* Der erste Teil des Aufstands der Unterstadt betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem er verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Todesberührung.

Auftreiben  
{b/g}{b/g}  
Hexerei  
Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.  
//  
Aufreiben  
{4}{B}{G}  
Hexerei  
Du kannst zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur legen, die du kontrollierst. Dann erhalten alle Kreaturen -4/-4 bis zum Ende des Zuges.

* Aufreiben hat die Kreatur, die +1/+1-Marken erhält, nicht als Ziel. Du kannst Aufreiben auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.
* Aufreiben betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt seiner Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -4/-4.

Aurelia, Verfechterin des Rechts  
{2}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Engel  
2/5  
Fliegend  
Mentor *(Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.)*  
Bestimme zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges erhält die Kreatur +2/+0 und verursacht Trampelschaden, falls sie rot ist, und erhält Wachsamkeit, falls sie weiß ist.

* Aurelias letzte Fähigkeit wird verrechnet, bevor Angreifer deklariert werden.
* Die Kreatur deiner Wahl verursacht Trampelschaden und erhält Wachsamkeit, falls sie sowohl rot als auch weiß ist. Sie erhält nur einmal +2/+0, auch, falls sie sowohl rot als auch weiß oder weder rot noch weiß ist.
* Sobald Aurelias letzte Fähigkeit verrechnet wurde, behält die Kreatur alle Boni, die sie durch diese Fähigkeit erhalten hat, auch falls sich ihre Farben später ändern.

Beinhaustroll  
{1}{B}{G}  
Kreatur — Troll  
4/4  
Verursacht Trampelschaden  
Schicke zu Beginn deines Versorgungssegments eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf den Beinhaustroll. Anderenfalls opfere ihn.  
{B}{G}, wirf eine Kreaturenkarte ab: Lege eine +1/+1-Marke auf den Beinhaustroll.

* Du kannst dich nicht entscheiden, keine Kreaturenkarte in deinem Friedhof ins Exil zu schicken, falls sich dort eine befindet, die du ins Exil schicken kannst.
* Du kannst die letzte Fähigkeit des Beinhaustrolls während deines Versorgungssegments aktivieren, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
* Da das Versorgungssegment nach dem Enttappsegment stattfindet, sind deine Länder zu diesem Zeitpunkt enttappt, sodass sie dir helfen können, die letzte Fähigkeit des Beinhaustrolls während deines Versorgungssegments zu aktivieren. Da aber dein Versorgungssegment vor deinem Ziehsegment stattfindet, hast du zu diesem Zeitpunkt noch keine Karte für diesen Zug gezogen.

Bestienflüsterer  
{2}{G}{G}  
Kreatur — Elf, Druide  
2/3  
Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, ziehe eine Karte.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Bestienflüsterers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Blitzklingen-Verfechterin  
{R}{W}  
Kreatur — Mensch, Soldat  
1/1  
Doppelschlag, Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

* Falls eine angreifende Kreatur mit Doppelschlag, die Trampelschaden verursacht, alle sie blockenden Kreaturen mit Erstschlag-Kampfschaden zerstört, wird ihr gesamter normaler Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zugewiesen.

Blutagent  
{1}{B}{B}  
Kreatur — Vampir, Assassine  
3/1  
Lebensverknüpfung  
Wenn der Blutagent ins Spiel kommt, kannst du eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil schicken.  
Immer wenn du Überwachen anwendest und falls der Blutagent sich in deinem Friedhof befindet, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies tust, bringe den Blutagenten auf deine Hand zurück.

* Falls du Überwachen anwendest und dabei den Blutagenten auf deinen Friedhof legst, wird seine Fähigkeit ausgelöst, sobald du das Überwachen abgeschlossen hast.
* Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du dich entscheidest, 3 Lebenspunkte zu bezahlen, und dem Zeitpunkt, zu dem du den Blutagenten wieder auf deine Hand nimmst, eine Aktion ausführen.

Bruthöhlenspinne  
{5}{G}{G}  
Kreatur — Spinne  
5/7  
Reichweite  
*Totenwelt* — Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist. Du kannst davon eine grüne bleibende Karte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Die Fähigkeit der Bruthöhlenspinne wird beim Wirken ausgelöst und vor dem Zauberspruch selbst verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Falls eine Karte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Eine Länderkarte, die grünes Mana produziert, selbst ein Wald, hat normalerweise keine Farbe.

Chromatische Laterne  
{3}  
Artefakt  
Länder, die du kontollierst, haben „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“  
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

* Länder, die du kontrollierst, verlieren keine anderen Fähigkeiten, die sie hatten. Sie erhalten und verlieren auch keine Landtypen.

Degradierung  
{W}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur kann nicht blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind von der Degradierung nicht betroffen.

Desinformationskampagne  
{1}{U}{B}  
Verzauberung  
Wenn die Desinformationskampagne ins Spiel kommt, ziehst du eine Karte und jeder Gegner wirft eine Karte ab.  
Immer wenn du Überwachen anwendest, bringe die Desinformationskampagne auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Die letzte Fähigkeit der Desinformationskampagne wird nur ausgelöst, falls sie im Spiel ist. Sie wird nicht aus dem Friedhof zurückgebracht.

Die Macht der Massen  
{G}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält für jede Kreatur, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Der Bonus wird festgelegt, sowie Die Macht der Massen verrechnet wird. Er ändert sich nicht, selbst wenn sich später im Zug die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, ändert.
* Falls du eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel für Die Macht der Massen wählst, vergiss nicht, diese Kreatur mitzuzählen, wenn du die Höhe des Bonus bestimmst.

Dimir-Abhörwanze  
{U}{B}  
Kreatur — Insekt  
1/1  
Fliegend  
Bedrohlich *(Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*  
Immer wenn du Überwachen anwendest, lege eine +1/+1-Marke auf die Dimir-Abhörwanze.

* Du legst jedes Mal, wenn du Überwachen anwendest, nur eine +1/+1-Marke auf die Dimir-Abhörwanze, egal, wie viele Karten du dir beim Anwenden von Überwachen angesehen hast.

Durchgebrannter Dampfsippler  
{1}{R}  
Kreatur — Elementarwesen  
1/1  
Immer wenn du einen roten Zauberspruch wirkst und falls weniger als drei +1/+1-Marken auf dem Durchgebrannten Dampfsippler liegen, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.  
Entferne drei +1/+1-Marken vom Durchgebrannten Dampfsippler: Erzeuge {R}{R}{R}.

* Der Durchgebrannte Dampfsippler muss im Spiel sein, damit seine Fähigkeit ausgelöst werden kann. Ihn zu wirken löst nicht seine eigene Fähigkeit aus.
* Die ausgelöste Fähigkeit des Durchgebrannten Dampfsipplers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Falls drei oder mehr +1/+1-Marken auf dem Durchgebrannten Dampfsippler liegen, nachdem du für einen roten Zauberspruch bezahlt hast, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls drei oder mehr +1/+1-Marken auf ihm liegen, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erhält er keine +1/+1-Marke.

Durchtrennte Schicksalsfäden  
{1}{B}  
Hexerei  
Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.  
Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft der geopferten Kreatur dazu. Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

* Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
* Die Anzahl der Lebenspunkte, die du dazuerhältst, ist gleich der Widerstandskraft der geopferten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Durchtrennten Schicksalsfäden verrechnet werden sollen, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört werden kann, beispielsweise weil es Unzerstörbarkeit hat, erhältst du dennoch Lebenspunkte dazu.

Ein Herz fassen  
{W}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Du erhältst für jede angreifende Kreatur, die du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

* Du kannst Ein Herz fassen auch dann wirken, wenn du keine angreifenden Kreaturen kontrollierst, beispielsweise weil es nicht dein Zug ist. Die Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2, du erhältst jedoch keine Lebenspunkte dazu.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel für Ein Herz fassen wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Eisenhaut-Käfer  
{1}{G}  
Kreatur — Insekt  
1/1  
Wenn der Eisenhaut-Käfer ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

* Du kannst den Eisenhaut-Käfer als Ziel seiner eigenen Fähigkeit bestimmen.

Elektrostatisches Feld  
{1}{R}  
Kreatur — Mauer  
0/4  
Verteidiger  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt das Elektrostatische Feld jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Elektrostatischen Feldes wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die ausgelöste Fähigkeit des Elektrostatischen Feldes dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 2 Lebenspunkte verliert.

Emmara, Seele der Übereinkunft  
{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Elf, Kleriker  
2/2  
Immer wenn Emmara, Seele der Übereinkunft, getappt wird, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein mit Lebensverknüpfung.

* Die Fähigkeit von Emmara ist eine ausgelöste und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, Emmara jederzeit nach Belieben zu tappen; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, um sie zu tappen (zum Beispiel angreifen).
* Damit ihre Fähigkeit ausgelöst wird, muss Emmaras Zustand von ungetappt zu getappt wechseln. Falls ein Effekt versucht, Emmara zu tappen, und sie war zu diesem Zeitpunkt bereits getappt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Entfalten  
{g/w}  
Hexerei  
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Wald- oder Ebene-Standardlandkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.  
//  
Entwickeln  
{4}{G}{W}  
Hexerei  
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

* Entwickeln betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung des Zauberspruchs gerade kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten nicht +2/+2.

Erschleichen  
{2}{u/b}{u/b}  
Hexerei  
Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger.  
//  
Ersinnen  
{3}{U}{B}  
Hexerei  
Überwachen 3, bringe dann eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Der Effekt von Erschleichen ist permanent. Er endet nicht im Aufräumsegment und auch nicht, falls die Stärke der Kreatur erhöht wird, nachdem Erschleichen verrechnet wurde.
* Die Kreaturenkarte, die du mit Ersinnen zurückbringst, kann eine sein, die du gerade mithilfe von Überwachen auf den Friedhof gelegt hast.
* Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du Überwachen anwendest und dem Zeitpunkt, zu dem du eine Kreaturenkarte ins Spiel zurückbringst, Aktionen ausführen.

Ersetzen  
{u/r}  
Spontanzauber  
Vertausche jeweils Stärke und Widerstandskraft von bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.  
//  
Erfinden  
{4}{U}{R}  
Spontanzauber  
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Spontanzauber- und/oder einer Hexerei-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

* Falls du zwei Ziele bestimmst, vertauscht Ersetzen die Stärke und Widerstandskraft der einen Kreatur und dann die Stärke und Widerstandskraft der anderen Kreatur. Es vertauscht nicht die Stärke einer Kreatur mit der Stärke einer anderen Kreatur.
* Effekte, die die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur vertauschen, werden nach allen anderen Effekten angewendet, egal, seit wann diese Effekte angewendet werden. Falls du zum Beispiel Ersetzen wirkst und eine 1/2-Kreatur als Ziel bestimmst und dieser Kreatur später im Zug +2/+0 gibst, wird sie zu einer 2/3-Kreatur, nicht zu einer 4/1-Kreatur.
* Während Erfinden verrechnet wird, kannst du keine Karte, eine Spontanzauber-Karte, eine Hexerei-Karte oder eine Spontanzauber-Karte und eine Hexerei-Karte auf deine Hand nehmen.

Etrata die Attentäterin  
{2}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Vampir, Assassine  
3/5  
Etrata die Attentäterin kann nicht geblockt werden.  
Immer wenn Etrata einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die der Spieler kontrolliert, ins Exil und lege eine Attentatsmarke auf jene Karte. Der Spieler verliert die Partie, falls er drei oder mehr ins Exil geschickte Karten besitzt, auf denen Attentatsmarken liegen. Etratas Besitzer mischt Etrata in seine Bibliothek.

* Falls der Spieler keine Kreaturen kontrolliert, wird Etratas Fähigkeit nicht verrechnet. Etrata bleibt im Spiel und ihr Besitzer mischt seine Bibliothek nicht. Dasselbe gilt, falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Etratas Fähigkeit verrechnet werden soll.
* Falls Etrata das Spiel verlässt, während ihre ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, bleibt sie in ihrer neuen Zone und Etratas Besitzer mischt seine Bibliothek.
* Falls Etratas Fähigkeit eine Spielsteinkreatur ins Exil schickt, zählt diese nicht, wenn ermittelt wird, ob sich drei Karten mit Attentatsmarken im Exil befinden.
* Etratas Besitzer mischt sie in seine Bibliothek, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, egal, wie viele Karten sich im Exil befinden oder ob der Spieler die Partie verliert oder nicht.
* Falls Etrata in einer Partie Commander deine Kommandeurin ist, kannst du sie in die Kommandozone legen, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird. Du mischst deine Bibliothek trotzdem.

Expansion  
{u/r}{u/r}  
Spontanzauber  
Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.  
//  
Explosion  
{X}{U}{U}{R}{R}  
Spontanzauber  
Die Explosion fügt einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu. Ein Spieler deiner Wahl zieht X Karten.

* Die Expansion kann jeden Spontanzauber oder jede Hexerei mit entsprechenden umgewandelten Manakosten kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, berücksichtige den für X bestimmten Wert, wenn du die umgewandelten Manakosten für jenen Zauberspruch ermittelst.
* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
* Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).
* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beispielsweise das Bannfeuer), hat die Kopie denselben Wert für X.
* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
* Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
* Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
* Falls eines der zwei Ziele der Explosion illegal wird, bleibt das andere Ziel dennoch betroffen.

Experimentierfreude  
{3}{R}  
Verzauberung  
Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen.  
Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek spielen.  
Du kannst keine Karten aus deiner Hand spielen.  
{3}{R}: Zerstöre die Experimentierfreude.

* Die Experimentierfreude lässt dich die oberste Karte zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Ausnahme – siehe unten), auch, wenn du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
* Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du das Wirken des Zauberspruchs oder das Aktivieren der Fähigkeit abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen der Karten beachten, die du von deiner Bibliothek spielst.
* Du kannst nur dann ein Land oben von deiner Bibliothek spielen, falls du in diesem Zug noch eines spielen darfst.
* Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen.
* Du kannst keine Zaubersprüche aus deiner Hand wirken oder Länder aus deiner Hand spielen, aber du kannst mit diesen Karten andere Aktionen ausführen (sie zum Beispiel abwerfen, um ihre Umwandlung- oder Blutrausch-Fähigkeiten zu aktivieren).

Fallgitter-Ranken  
{G}  
Kreatur — Pflanze, Mauer  
0/3  
Verteidiger  
{2}, {T}, opfere eine Kreatur mit Verteidiger: Ziehe eine Karte.

* Du kannst die Fallgitter-Ranken opfern, um die Kosten ihrer eigenen Fähigkeit zu bezahlen.
* Falls du eine blockende Kreatur opferst, wird die angreifende Kreatur, die sie geblockt hat, nicht ungeblockt. Die angreifende Kreatur fügt keinen Kampfschaden zu, es sei denn, sie verursacht Trampelschaden oder andere Kreaturen blocken sie.

Farbenfrohe Wiedergeburt  
{4}{G}  
Hexerei  
Bringe bis zu drei mehrfarbige Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Schicke die Farbenfrohe Wiedergeburt ins Exil.

* Falls einige, aber nicht alle Ziele der Farbenfrohen Wiedergeburt illegal werden, werden die übrigen Ziele auf deine Hand zurückgebracht und die Farbenfrohe Wiedergeburt wird ins Exil geschickt. Falls alle ihre Ziele illegal werden, wird die Farbenfrohe Wiedergeburt nicht verrechnet und auf deinen Friedhof gelegt.

Feuerbalg  
{1}{R}  
Kreatur — Elementarwesen  
1/3  
Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhält der Feuerbalg +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Feuerbalgs wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Feuertreu-Feldherrin  
{R}{R}{W}{W}  
Kreatur — Mensch, Ritter  
4/3  
Mentor *(Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.)*  
Immer wenn der Feuertreu-Feldherrin Schaden zugefügt wird, fügt sie einem Spieler deiner Wahl ebenso viele Schadenspunkte zu.

* Die letzte Fähigkeit der Feuertreu-Feldherrin wird auch ausgelöst, falls ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde. Beispielsweise wird ihre Fähigkeit ausgelöst, falls ihr von einer 7/7-Kreatur, die sie blockt, 7 Schadenspunkte zugefügt werden, und die Feuertreu-Feldherrin fügt einem Spieler deiner Wahl 7 Schadenspunkte zu.
* Falls dein Lebenspunktestand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert werden, in dem auch die Feuertreu-Feldherrin Schaden erleidet, verlierst du die Partie, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.

Fiese Sabotage  
{1}{U}{U}  
Spontanzauber  
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.  
Überwachen 1. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)*

* Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für die Fiese Sabotage. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn die Fiese Sabotage verrechnet wird, aber du wendest Überwachen 1 an.

Flüsternder Spitzel  
{1}{B}  
Kreatur — Vampir, Räuber  
1/3  
Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Überwachen anwendest, fügt der Flüsternde Spitzel jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls du Überwachen anwendest, bevor der Flüsternde Spitzel ins Spiel kommt, löst das erneute Anwenden von Überwachen in diesem Zug seine Fähigkeit nicht aus.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Flüsternden Spitzels dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Forschung des Feuerhirns  
{U}{R}  
Verzauberung  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, lege eine Ladungsmarke auf die Forschung des Feuerhirns.  
{1}{U}, entferne zwei Ladungsmarken von der Forschung des Feuerhirns: Ziehe eine Karte.  
{1}{R}, entferne fünf Ladungsmarken von der Forschung des Feuerhirns: Sie fügt einem Ziel deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Forschung des Feuerhirns wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Friedensstifter-Zentaurin  
{1}{G}{W}  
Kreatur — Zentaur, Kleriker  
3/3  
Wenn die Friedensstifter-Zentaurin ins Spiel kommt, erhält jeder Spieler 4 Lebenspunkte dazu.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Friedensstifter-Zentaurin dazu, dass beide Teams 8 Lebenspunkte dazuerhalten.

Fülle an Kraft  
{4}{G}{G}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges.  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges.  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst dieselbe Kreatur mehrfach als Ziel bestimmen, da die Fülle an Kraft mehrfach eine „Kreatur deiner Wahl“ nennt. Du kannst drei verschiedenen Kreaturen jeweils +3/+3 geben, einer Kreatur +6/+6 und einer weiteren +3/+3 oder einer einzigen Kreatur +9/+9.

Für den Kampf rüsten  
{W}  
Hexerei  
Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

* Du kannst dieselbe Kreatur nicht zweimal als Ziel wählen, um zwei +1/+1-Marken auf sie zu legen.

Gedankengebundenes Trugbild  
{U}  
Kreatur — Geist  
2/2  
Verteidiger  
Immer wenn du Überwachen anwendest, lege eine +1/+1-Marke auf das Gedankengebundene Trugbild.  
Solange drei oder mehr +1/+1-Marken auf dem Gedankengebundenen Trugbild liegen, kann es angreifen, als ob es nicht Verteidiger hätte.

* Du legst jedes Mal, wenn du Überwachen anwendest, nur eine +1/+1-Marke auf das Gedankengebundene Trugbild, egal, wie viele Karten du dir beim Anwenden von Überwachen angesehen hast.
* Sobald das Gedankengebundene Trugbild angegriffen hat, führt das Entfernen von +1/+1-Marken nicht dazu, dass es aus dem Kampf entfernt wird.

Gedankenlöschung  
{U}{B}  
Hexerei  
Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Karte, die kein Land ist. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab.  
Überwachen 1. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)*

* Du wendest Überwachen 1 auch an, falls der Gegner keine Karte abwirft, weil er zum Beispiel keine Karten auf der Hand hatte.

Geheimnisse des Mausoleums  
{1}{B}  
Spontanzauber  
*Totenwelt* — Durchsuche deine Bibliothek nach einer schwarzen Karte mit umgewandelten Manakosten kleiner oder gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

* Eine Länderkarte, die schwarzes Mana produziert, selbst ein Sumpf, hat normalerweise keine Farbe.
* Falls eine Karte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Geheimweg-Adept  
{1}{U}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
1/3  
{2}{U}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Wird die Fähigkeit des Geheimweg-Adepten aktiviert, nachdem eine Kreatur geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass diese Kreatur ungeblockt wird.

Gildenmagierin der Legion  
{R}{W}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
2/2  
{5}{R}, {T}: Die Gildenmagierin der Legion fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu.  
{2}{W}, {T}: Tappe eine andere Kreatur deiner Wahl.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit der Gildenmagierin der Legion dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 6 Lebenspunkte verliert.

Gildenmagierin der Liga  
{U}{R}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
2/2  
{3}{U}, {T}: Ziehe eine Karte.  
{X}{R}, {T}: Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, berücksichtige den für X bestimmten Wert, wenn du die umgewandelten Manakosten für jenen Zauberspruch ermittelst.
* Die zweite Fähigkeit der Gildenmagierin der Liga kann jeden Spontanzauber und jede Hexerei kopieren den bzw. die du kontrollierst, nicht nur solche mit Zielen.
* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
* Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
* Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).
* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beispielsweise das Bannfeuer), hat die Kopie denselben Wert für X.
* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
* Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.

Gildenmagierin des Hauses  
{U}{B}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
2/2  
{1}{U}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.  
{2}{B}, {T}: Überwachen 2. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

* Die erste Fähigkeit der Gildenmagierin des Hauses tappt die Kreatur nicht. Sie kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, getappt oder ungetappt. Falls die Kreatur zu Beginn des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers bereits ungetappt ist, bewirkt der Effekt nichts.

Glefe des Gildenbunds  
{2}  
Artefakt — Ausrüstung  
Die ausgerüstete Kreatur hat Wachsamkeit und Bedrohlichkeit und erhält +1/+0 für jedes Tor, das du kontrollierst. *(Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*  
Ausrüsten {3} *({3}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

* Die ausgerüstete Kreatur hat selbst dann Wachsamkeit und Bedrohlichkeit, wenn du keine Tore kontrollierst.

Goblin-Elektromagier  
{U}{R}  
Kreatur — Goblin, Zauberer  
2/2  
Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Der Effekt des Goblin-Elektromagiers reduziert nur das generische Mana in den Gesamtkosten des Zauberspruchs.

Golgari-Plünderer  
{3}{G}  
Kreatur — Elf, Krieger  
0/0  
Eile  
*Totenwelt* — Die Golgari-Plünderer kommen für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

* Falls du die Golgari-Plünderer aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringst, zählt deren Totenwelt-Fähigkeit sie selbst mit.

Göttliche Erscheinung  
{3}{W}{W}  
Verzauberung  
Falls ein oder mehrere Kreaturenspielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen entsprechend viele 4/4 weiße Engel-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit erzeugt.

* Die Eigenschaften des Spielsteins werden vollständig durch den 4/4 weißen Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit ersetzt. Er hat keinerlei Fähigkeiten, mit denen der ursprüngliche Spielstein erzeugt worden wäre. Alle weiteren Angaben, die im Effekt enthalten sind, der den Spielstein erzeugt (beispielsweise ob er getappt ist oder angreift, „Der Spielstein erhält Eile“ oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten weiterhin.
* Falls du einen Nichtkreatur-Spielstein erzeugst, der zu einer Kreatur wird, sowie er ins Spiel kommt, vielleicht wegen eines Effekts wie dem von Marsch der Maschinen, dann wird der Effekt der Göttlichen Erscheinung nicht auf die Erzeugung dieses Spielsteins angewendet. (Der Grund hierfür ist, dass der Effekt der Göttlichen Erscheinung modifiziert, wie die Spielsteine erzeugt werden, und der Effekt von Marsch der Maschinen wird erst angewendet, sowie die Spielsteine tatsächlich ins Spiel kommen.)
* Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein erzeugt würde, wird jener Effekt angewendet, bevor der Effekt der Göttlichen Erscheinung angewendet wird.

Gravitationshieb  
{3}{R}  
Hexerei  
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einem Spieler deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.  
Katalyse *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke sie danach ins Exil.)*

* Falls die Kreatur deiner Wahl oder der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Gravitationshieb verrechnet werden soll, fügt die Kreatur keinen Schaden zu.

Haazda-Marschall  
{W}  
Kreatur — Mensch, Soldat  
1/1  
Immer wenn der Haazda-Marschall und mindestens zwei andere Kreaturen angreifen, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein mit Lebensverknüpfung.

* Sobald die Fähigkeit des Haazda-Marschalls ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle mehr, wie viele Kreaturen noch angreifen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Hemmhaut-Ferox  
{2}{G}{G}  
Kreatur — Bestie  
6/6  
Fluchsicher  
Du kannst keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken.  
{2}: Der Hemmhaut-Ferox verliert alle Fähigkeiten bis zum Ende des Zuges. Jeder Spieler kann diese Fähigkeit aktivieren.  
Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dazu führt, dass du den Hemmhaut-Ferox abwirfst, bringe ihn ins Spiel, anstatt ihn auf deinen Friedhof zu legen.

* Die aktivierte Fähigkeit des Hemmhaut-Ferox kann nur aktiviert werden, während er im Spiel ist. Spieler können sie beispielsweise nicht aktivieren, um zu verhindern, dass sein Ersatzeffekt ihn ins Spiel bringt.
* Sobald die aktivierte Fähigkeit des Hemmhaut-Ferox verrechnet wurde, kann er neue Fähigkeiten erhalten. Jene Fähigkeiten behält er.
* Sobald der Hemmhaut-Ferox seine aktivierte Fähigkeit verloren hat, die dazu führt, dass er seine Fähigkeiten verliert, kann die Fähigkeit erst wieder in einem späteren Zug aktiviert werden.

Hinterhältige Vertuschung  
{2}{U}{U}  
Spontanzauber  
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls der Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, schicke ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen. Du kannst bis zu vier Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof in deine Bibliothek mischen.

* Die Hinterhältige Vertuschung kann sich nicht selbst als Ziel haben. Du kannst nicht versuchen, sie mit sich selbst zu neutralisieren und Karten einzumischen, und du kannst ihren Effekt nicht verwenden, um sie selbst wieder in deine Bibliothek zu mischen.
* Du kannst null Karten in deinem Friedhof als Ziel bestimmen und trotzdem deine Bibliothek mischen.
* Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für die Hinterhältige Vertuschung. Der Zauberspruch wird beim Verrechnen der Hinterhältigen Vertuschung nicht neutralisiert, aber du kannst trotzdem Karten in deine Bibliothek mischen.

Hoffnungsschimmer  
{1}{W}  
Verzauberung  
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.  
{3}{W}: Erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein mit Lebensverknüpfung.

* Die erste Fähigkeit des Hoffnungsschimmers wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, egal ob du beispielsweise 1 Lebenspunkt durch die Üble Nachrede oder 3 Lebenspunkte durch die Kriechende Kälte dazuerhältst.
* Du kannst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit des Hoffnungsschimmers nicht mehrfach {2} bezahlen, um mehr als eine Karte zu ziehen.
* Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, dann wird die Fähigkeit des Hoffnungsschimmers zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
* Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die erste Fähigkeit des Hoffnungsschimmers wird nur einmal ausgelöst.
* In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktestand deines Teams erhöht.

Höllendrachen-Welpe  
{4}{R}  
Kreatur — Drache  
3/3  
Fliegend  
Immer wenn der Höllendrachen-Welpe angreift, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu.

* Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
* In einer Partie Two-Headed Giant kann die ausgelöste Fähigkeit des Höllendrachen-Welpen nur eine Kreatur als Ziel haben, die der angegriffene Spieler kontrolliert. Sie kann keine Kreatur als Ziel haben, die der Teamkamerad jenes Spielers kontrolliert.

Hypothesifizieren  
{3}{U}{R}  
Spontanzauber  
Ziehe zwei Karten. Dann kannst du eine Karte, die kein Land ist, abwerfen. Wenn du dies tust, fügt Hypothesifizieren einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

* Hypothesifizieren geht ohne Ziel auf den Stapel. Wenn der Zauberspruch verrechnet wird, kannst du eine Karte abwerfen. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst eine Kreatur deiner Wahl, dem Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust …“, da du das Ziel erst bestimmst, nachdem du zwei Karten gezogen hast.

Integrität  
{r/w}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.  
//  
Intervention  
{2}{R}{W}  
Spontanzauber  
Die Intervention fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

* Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn die Intervention verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht 3 Lebenspunkte dazu.

Ionisieren  
{1}{U}{R}  
Spontanzauber  
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Ionisieren fügt dem Beherrscher des Zauberspruchs 2 Schadenspunkte zu.

* Ein Zauberspruch, der „nicht neutralisiert werden kann“, ist ein legales Ziel für Ionisieren. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn Ionisieren verrechnet wird, aber Ionisieren fügt dessen Beherrscher immer noch 2 Schadenspunkte zu.

Izoni Tausendauge  
{2}{B}{B}{G}{G}  
Legendäre Kreatur — Elf, Schamane  
2/3  
*Totenwelt* — Wenn Izoni Tausendauge ins Spiel kommt, erzeuge für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof einen 1/1 schwarzen und grünen Insekt-Kreaturenspielstein.  
{B}{G}, opfere eine andere Kreatur: Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu und ziehst eine Karte.

* Du kannst Izonis letzte Fähigkeit aktivieren, während ihre Totenwelt-Fähigkeit auf dem Stapel ist. Dadurch wird die Anzahl der Insekt-Kreaturenspielsteine erhöht, die du erzeugst.

Jagd machen  
{G}  
Hexerei  
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn Jagd machen verrechnet wird, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.

Jahrtausendsturm  
{4}{U}{R}  
Verzauberung  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie einmal für jeden anderen Spontanzauber und jede andere Hexerei, die du zuvor in diesem Zug gewirkt hast. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

* Zaubersprüche, die du gewirkt hast und die neutralisiert wurden, wurden trotzdem gewirkt, sodass sie Kopien hinzufügen, wenn die Fähigkeit des Jahrtausendsturms später für andere Zaubersprüche in dem Zug verrechnet wird.
* Falls ein Effekt dich anweist, mehrere Zaubersprüche zu wirken, werden sie in beliebiger Reihenfolge einzeln nacheinander gewirkt.
* Die Fähigkeit des Jahrtausendsturms kopiert jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei, nicht nur solche mit Zielen.
* Kopien werden selbst dann erzeugt, wenn der Zauberspruch, der die Fähigkeit des Jahrtausendsturms ausgelöst hat, neutralisiert wurde, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde. Die Kopien werden vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
* Die Kopien haben dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopieren, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, haben die Kopien dieselben Werte für X.
* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
* Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
* Die Kopien, die die Fähigkeit des Jahrtausendsturms erzeugt, werden auf dem Stapel erzeugt und werden daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (beispielsweise die des Jahrtausendsturms selbst), werden nicht ausgelöst.

Kameradschaft  
{4}{G}{W}  
Hexerei  
Du erhältst X Lebenspunkte dazu und ziehst X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Der zweite Teil des Effekts der Kameradschaft betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem sie verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+1.

Kammer-Wachposten  
{X}  
Artefaktkreatur — Konstrukt  
0/0  
Der Kammer-Wachposten kommt für jede unterschiedliche Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um ihn zu wirken, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.  
{X}, {T}, entferne X +1/+1-Marken vom Kammer-Wachposten: Er fügt einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu.  
{W}{U}{B}{R}{G}: Bringe den Kammer-Wachposten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Du kannst beim Wirken des Kammer-Wachpostens jeden beliebigen Wert für X bestimmen. Der für X bestimmte Wert beeinflusst nicht direkt die Anzahl an +1/+1-Marken, mit denen der Kammer-Wachposten ins Spiel kommt, aber X lässt dich mehr Mana und somit mehr Manafarben ausgeben, um ihn zu wirken.
* Falls ein Effekt es dir erlaubt, Mana auszugeben, als sei es Mana einer beliebigen Farbe, um den Kammer-Wachposten zu wirken, wird nur das tatsächlich ausgegebene Mana betrachtet, um die Anzahl an Marken zu bestimmen.
* Farbloses Mana gibt dem Kammer-Wachposten keine zusätzliche +1/+1-Marke. Farblos ist keine Farbe.
* Falls der Kammer-Wachposten ins Spiel kommt, ohne gewirkt worden zu sein, erhält er keine +1/+1-Marken.
* Falls eine andere Kreatur als Kopie des Kammer-Wachpostens ins Spiel kommt, bestimmen die Manafarben, die bezahlt wurden, um jene andere Kreatur zu wirken, mit wie vielen +1/+1-Marken sie ins Spiel kommt.
* Der Wert, der für X bestimmt wird, sowie du die erste aktivierte Fähigkeit des Kammer-Wachpostens aktivierst, muss nicht derselbe Wert für X sein wie der, den du zum Wirken bestimmt hast.

Knisternder Sceada  
{U}{U}{R}{R}  
Kreatur — Sceada  
\*/4  
Fliegend  
Die Stärke des Knisternden Sceada ist gleich der Gesamtanzahl an Spontanzauber- und Hexerei-Karten, die du besitzt und die sich im Exil oder in deinem Friedhof befinden.  
Wenn der Knisternde Sceada ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

* Falls du Karten im Exil besitzt, die verdeckt sind, haben sie keine Eigenschaften. Auch wenn diese Karten Spontanzauber oder Hexereien sind, zählen sie nicht.
* Die Fähigkeit, die die Stärke des Knisternden Sceadas bestimmt, funktioniert in allen Zonen.

Kosmotronische Welle  
{3}{R}  
Hexerei  
Die Kosmotronische Welle fügt jeder Kreatur, die deine Gegner kontrollieren, 1 Schadenspunkt zu. Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, können in diesem Zug nicht blocken.

* Da der Effekt der Kosmotronischen Welle nicht die Eigenschaften von bleibenden Karten ändert, wird ständig aktualisiert, welche Kreaturen von ihrem zweiten Effekt betroffen sind. Kreaturen, die später im Zug unter die Kontrolle eines Gegners kommen, können nicht blocken.

Kraftsporenwurm  
{5}{G}  
Kreatur — Wurm  
6/4  
*Totenwelt* — Wenn der Kraftsporenwurm ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges Wachsamkeit und +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.  
Der Kraftsporenwurm kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Totenwelt-Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof sich später im Zug verändert, beeinflusst das nicht die Kreatur deiner Wahl.
* Falls sich keine Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, erhält die Kreatur deiner Wahl nur Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.
* Falls der Kraftsporenwurm Bedrohlichkeit erhält, kann er gar nicht geblockt werden.

Kraul-Harpunier  
{1}{G}  
Kreatur — Insekt, Krieger  
3/2  
Reichweite  
*Totenwelt* — Wenn der Kraul-Harpunier ins Spiel kommt, bestimme bis zu eine Kreatur deiner Wahl mit Flugfähigkeit, die du nicht kontrollierst. Der Kraul-Harpunier erhält +X/+0 bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist. Dann kannst du den Kraul-Harpunier gegen die bestimmte Kreatur kämpfen lassen.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Totenwelt-Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof sich später im Zug verändert, beeinflusst das nicht den Kraul-Harpunier.
* Du bestimmst das Ziel der ausgelösten Fähigkeit (oder dass sie kein Ziel hat), sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Ob die Kreaturen kämpfen oder nicht, bestimmst du erst beim Verrechnen der Fähigkeit.
* Falls du ein Ziel bestimmst und die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit des Kraul-Harpuniers verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und der Kraul-Harpunier erhält nicht +X/+0. Falls die Kreatur deiner Wahl noch legal, der Kraul-Harpunier aber nicht mehr im Spiel ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.
* Falls du keine Kreatur deiner Wahl bestimmst, erhält der Kraul-Harpunier einfach +X/+0 bis zum Ende des Zuges.

Kriechende Kälte  
{3}{B}  
Hexerei  
Die Kriechende Kälte fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.  
Wenn die Kriechende Kälte von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie ins Exil schicken. Falls du dies tust, fügt die Kriechende Kälte jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Kriechende Kälte dazu, dass das gegnerische Team 6 Lebenspunkte verliert und du 3 Lebenspunkte dazuerhältst.

Kriegsboss der Legion  
{2}{R}  
Kreatur — Goblin, Soldat  
2/2  
Mentor *(Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.)*  
Erzeuge zu Beginn des Kampfes in deinem Zug einen 1/1 roten Goblin-Kreaturenspielstein. Der Spielstein erhält Eile bis zum Ende des Zuges und greift in diesem Kampf an, falls möglich.

* Falls der Spielstein aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (zu, Beispiel, weil er getappt wird), greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

Kunstvoller Gegenschlag  
{2}{U}{B}  
Spontanzauber  
Bestimme eines oder beides —  
• Tappe eine Kreatur deiner Wahl.  
• Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-4 bis zum Ende des Zuges.

* Die zwei Modi des Kunstvollen Gegenschlags können beide dieselbe Kreatur oder verschiedene Kreaturen als Ziel haben.

Lavaschlinge  
{1}{R}  
Hexerei  
Die Lavaschlinge fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Die Lavaschlinge schickt die als Ziel gewählte Kreatur ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde und nicht nur wegen tödlichen Schadens. Dies gilt auch dann für die Kreatur deiner Wahl, falls die Lavaschlinge ihr (aufgrund eines Verhinderungseffekts) keinen Schaden zufügt.

Lazav der Vielgestaltige  
{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Gestaltwandler  
1/3  
Wenn Lazav der Vielgestaltige ins Spiel kommt, wende Überwachen 1 an. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)*  
{X}: Lazav der Vielgestaltige wird zu einer Kopie einer Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof mit umgewandelten Manakosten von X, außer dass ihr Name Lazav der Vielgestaltige ist, sie zusätzlich zu ihren anderen Typen legendär ist und diese Fähigkeit hat.

* Lazav kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, ausgenommen der Eigenschaften, die er ausdrücklich ändert. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
* Alle Effekte, die auf Lazav angewendet wurden, bevor er die Kopie einer anderen Karte wurde, werden weiter angewendet, nachdem er eine Kopie geworden ist. Dasselbe gilt für Marken auf Lazav.
* Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Da Lazav nicht ins Spiel kommt, wenn er die Kopie einer Karte wird, werden auf der kopierten Karte enthaltene Fähigkeiten, die „Wenn diese Karte ins Spiel kommt …“ oder „Diese Karte kommt mit … ins Spiel“ enthalten, nicht angewendet.
* Falls die kopierte Karte eine Fähigkeit hat, die nur einmal pro Zug aktiviert werden kann, dann erlaubt das erneute Kopieren der Karte es dir, die neue Instanz der Fähigkeit zu aktivieren.

Ledev-Champion  
{1}{G}{W}  
Kreatur — Elf, Ritter  
2/2  
Immer wenn der Ledev-Champion angreift, kannst du eine beliebige Anzahl ungetappter Kreaturen, die du kontrollierst, tappen. Der Ledev-Champion erhält für jede auf diese Weise getappte Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.  
{3}{G}{W}: Erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein mit Lebensverknüpfung.

* Die zu tappenden Kreaturen für die erste Fähigkeit des Ledev-Champions werden beim Verrechnen der Fähigkeit bestimmt. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die zu tappenden Kreaturen bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem Stärke und Widerstandskraft des Ledev-Champions erhöht werden, Aktionen ausführen.
* Angreifende Kreaturen mit Wachsamkeit können für die erste Fähigkeit des Ledev-Champions getappt werden. Falls der Ledev-Champion selbst Wachsamkeit hat, kann auch er auf diese Weise getappt werden. Diese Kreaturen werden nicht aus dem Kampf entfernt.
* Kreaturen, die in diesem Zug unter deine Kontrolle gekommen sind, können für die erste Fähigkeit des Ledev-Champions getappt werden.
* Du kannst Kreaturen auf diese Weise nur tappen, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Ledev-Champions verrechnet wird. Du kannst später im Kampf nicht weitere Kreaturen tappen, um ihm weitere Male +1/+1 zu geben.

Licht der Legion  
{4}{W}{W}  
Kreatur — Engel  
5/5  
Fliegend  
Mentor *(Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.)*  
Wenn das Licht der Legion stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf jede weiße Kreatur, die du kontrollierst.

* Falls einer anderen weißen Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig mit dem Licht der Legion tödlicher Schaden zugefügt wird, werden beide gleichzeitig zerstört. Jene Kreatur erhält keine Marke von der Fähigkeit des Lichts der Legion, um sie zu retten.

Lichtbogen-Phoenix  
{3}{R}  
Kreatur — Phoenix  
3/2  
Fliegend, Eile  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug drei oder mehr Spontanzauber und/oder Hexereien gewirkt hast, bringe den Lichtbogen-Phoenix aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Da das Beginn-des-Kampfes-Segment vor dem Deklarieren der Angreifer stattfindet, kannst du in demselben Kampf mit dem Lichtbogen-Phoenix angreifen, in dem er ins Spiel zurückkehrt.

Missionsbesprechung  
{U}{U}  
Spontanzauber  
Überwachen 2, bestimme dann eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte in deinem Friedhof. Du kannst jene Karte in diesem Zug wirken. Falls die Karte in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil. *(Um Überwachen 2 anzuwenden, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

* Die Spontanzauber- oder Hexerei-Karte, die du bestimmst, kann eine Karte sein, die du gerade mithilfe von Überwachen auf den Friedhof gelegt hast.
* Die Missionsbesprechung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die bestimmte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexerei-Karte bestimmst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
* Die Missionsbesprechung ist noch auf dem Stapel, während du eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte in deinem Friedhof bestimmst. Du kannst die Missionsbesprechung nicht verwenden, um dieselbe Missionsbesprechung aus deinem Friedhof zu wirken.
* Falls du einen Zauberspruch auf diese Weise wirkst und jene Karte ins Exil geschickt wird, gilt sie in der Zone, in die sie gelegt wird, als neues Objekt. Sie wird nicht ins Exil geschickt, falls sie später im Zug auf deinen Friedhof gelegt wird.

Mitternachts-Sensenmann  
{2}{B}  
Kreatur — Zombie, Ritter  
3/2  
Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, fügt der Mitternachts-Sensenmann dir 1 Schadenspunkt zu und du ziehst eine Karte.

* Wenn der Mitternachts-Sensenmann stirbt, wird seine Fähigkeit ausgelöst, sofern er kein Spielstein ist.
* Falls der Mitternachts-Sensenmann zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird die Fähigkeit des Mitternachts-Sensenmanns für jede von ihnen ausgelöst.

Morbide Menagerie  
{3}{B}{B}  
Hexerei  
Bestimme eine Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 1 in deinem Friedhof. Mache dann dasselbe mit Kreaturenkarten mit umgewandelten Manakosten von 2 und 3. Bringe die bestimmten Karten ins Spiel zurück.

* Die Morbide Menagerie hat die Karten, die ins Spiel zurückgebracht werden sollen, nicht als Ziel. Du bestimmst die Karten erst beim Verrechnen. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die Karten bestimmst und dem Zeitpunkt, zu dem du sie zurück ins Spiel bringst, Aktionen ausführen.
* Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls du keine Kreaturenkarte mit mit den entsprechenden umgewandelten Manakosten in deinem Friedhof hast, machst du einfach mit den nächsten umgewandelten Manakosten weiter.
* Alle zurückgebrachten Karten kommen gleichzeitig ins Spiel.

Murmelnder Mystiker  
{3}{U}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
1/5  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen Vogel-Illusion-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Murmelnden Mystikers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Nekrotische Wunde  
{B}  
Spontanzauber  
*Totenwelt* — Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Totenwelt-Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof sich später im Zug verändert, beeinflusst das nicht die Kreatur deiner Wahl.
* Die Nekrotische Wunde schickt die als Ziel gewählte Kreatur ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde und nicht nur sofort, nachdem die Nekrotische Wunde verrechnet wurde.
* Falls du keine Kreaturenkarten in deinem Friedhof hast, erhält die Kreatur deiner Wahl -0/-0 und wird jedoch ins Exil geschickt, falls sie in diesem Zug sterben würde.

Niv-Mizzet der Parun  
{U}{U}{U}{R}{R}{R}  
Legendäre Kreatur — Drache, Zauberer  
5/5  
Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.  
Fliegend  
Immer wenn du eine Karte ziehst, fügt Niv-Mizzet der Parun einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.  
Immer wenn ein Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, ziehst du eine Karte.

* Falls ein Effekt dich anweist, mehrere Karten zu ziehen, wird Niv-Mizzets erste ausgelöste Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst. Du bestimmst die Ziele für diese Fähigkeiten, nachdem du alle Karten gezogen hast.
* Sorgt ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dafür, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, wird die erste ausgelöste Fähigkeit von Niv-Mizzet nicht ausgelöst.
* Die zweite ausgelöste Fähigkeit von Niv-Mizzet wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird. Dadurch wird die erste ausgelöste Fähigkeit ausgelöst, die ebenfalls vor dem Zauberspruch verrechnet wird.
* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem Niv-Mizzets zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird. Insbesondere kann die Karte, die du ziehst, gegebenenfalls den Zauberspruch neutralisieren.

Ochran-Meuchlerin  
{1}{B}{G}  
Kreatur — Elf, Assassine  
1/1  
Todesberührung  
Alle Kreaturen, die die Ochran-Meuchlerin in diesem Zug blocken können, tun dies.

* Denke daran, dass eine Quelle mit Todesberührung einer Kreatur Schaden zufügen muss, damit die Kreatur zerstört wird. Falls fünf Kreaturen die Ochran-Meuchlerin blocken, während ihre Stärke immer noch 1 beträgt, wird nur einer dieser Kreaturen (nach Wahl des Beherrschers der Ochran-Meuchlerin) Schaden zugefügt und nur diese wird zerstört. Um mehr als eine Kreatur zu zerstören, musst du die Stärke der Ochran-Meuchlerin erhöhen.
* Falls eine Kreatur, die der verteidigende Spieler kontrolliert, die Ochran-Meuchlerin aus irgendeinem Grund nicht blocken kann (z. B. weil sie getappt ist), dann blockt sie die Ochran-Meuchlerin nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur die Ochran-Meuchlerin blockt, ist der verteidigender Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.

Omnimagische Adeptin  
{4}{U}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
3/4  
{2}{U}, {T}: Du kannst eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Du kannst auf diese Weise auch eine Hexerei wirken, falls es nicht dein Zug ist.
* Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei den Durchtrennten Schicksalsfäden der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Pelzsammler  
{G}  
Kreatur — Elf, Krieger  
1/1  
Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommt oder stirbt und falls ihre Stärke größer ist als die des Pelzsammlers, lege eine +1/+1-Marke auf den Pelzsammler.  
Solange drei oder mehr +1/+1-Marken auf dem Pelzsammler liegen, verursacht er Trampelschaden.

* Um zu ermitteln, ob die erste Fähigkeit des Pelzsammlers ausgelöst wird, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, verwende die Stärke der Kreatur, nachdem alle statischen Fähigkeiten angewendet wurden, die deren Stärke modifizieren (wie beispielsweise jene von Trostani der Entzweiten).
* Um zu ermitteln, ob die erste Fähigkeit des Pelzsammlers ausgelöst wird, wenn eine Kreatur stirbt, verwende deren Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte.
* Falls eine Kreatur mit Stärke kleiner oder gleich der Stärke des Pelzsammlers ins Spiel kommt oder stirbt, wird die erste Fähigkeit des Pelzsammlers nicht ausgelöst. Du kannst weder die Stärke jener Kreatur erhöhen noch die des Pelzsammlers verringern, um eine Marke zu erhalten.
* Falls während der Verrechnung der ersten Fähigkeit des Pelzsammlers die Stärke der Kreatur, die ins Spiel kommt, nicht mehr größer ist als die des Pelzsammlers oder die Stärke des Pelzsammlers so weit erhöht wurde, dass sie größer oder gleich der Stärke der gestorbenen Kreatur ist, erhält der Pelzsammler keine +1/+1-Marke. Das bedeutet vor allem, dass der Pelzsammler, falls er noch eine 1/1-Kreatur ist und zwei 2/2-Kreaturen sterben, nur eine +1/+1-Marke erhält, sowie die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, und dass er zu stark sein wird, um noch eine Marke zu erhalten, sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
* Falls die ins Spiel kommende Kreatur das Spiel verlässt, während die ausgelöste Fähigkeit des Pelzsammlers auf dem Stapel liegt, verwende deren Stärke wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, ob der Pelzsammler eine +1/+1-Marke erhält.
* Falls die Stärke des Pelzsammlers weniger als 0 beträgt, löst eine Kreatur mit Stärke 0 (oder weniger als 0 aber mehr als die des Pelzsammlers) seine erste Fähigkeit aus, wenn sie ins Spiel kommt oder stirbt.
* Falls dem Pelzsammler gleichzeitig mit einer größeren Kreatur, die du kontrollierst, tödlicher Schaden zugefügt wird, werden sie gleichzeitig zerstört. Der Pelzsammler erhält durch seine Fähigkeit nicht mehr rechtzeitig eine zusätzliche +1/+1-Marke, um gerettet zu werden.

Preis der Berühmtheit  
{3}{B}  
Spontanzauber  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls er eine legendäre Kreatur als Ziel hat.  
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.  
Überwachen 2. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

* Die umgewandelten Manakosten des Preises der Berühmtheit betragen 4, auch falls er beim Wirken {2} weniger kostet.
* Du wendest Überwachen an, bevor Fähigkeiten verrechnet werden, die durch die sterbende Kreatur deiner Wahl ausgelöst werden.
* Der Preis der Berühmtheit kann eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit als Ziel haben. Sie wird nicht zerstört, aber du wendest Überwachen an.

Quasi-Duplikat  
{1}{U}{U}  
Hexerei  
Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.  
Katalyse *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke sie danach ins Exil.)*

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Kreatur aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur kopiert etwas anderes oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
* Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
* Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
* Falls die kopierte Kreatur selbst ein Spielstein ist, kopiert der vom Quasi-Duplikat erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

Ral der Sturmrufer *(aus dem Planeswalker-Deck)*  
{4}{U}{R}  
Legendärer Planeswalker — Ral  
4  
+1: Ziehe eine Karte.  
−2: Ral der Sturmrufer fügt 3 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein, zwei oder drei Ziele deiner Wahl du bestimmst.  
−7: Ziehe sieben Karten. Ral der Sturmrufer fügt jeder Kreatur, die deine Gegner kontrollieren, 7 Schadenspunkte zu.

* Falls einige der Ziele von Rals zweiter Fähigkeit illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet, und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird nicht zugefügt.

Ral, Izzet-Statthalter  
{3}{U}{R}  
Legendärer Planeswalker — Ral  
5  
+1: Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof.  
−3: Ral, Izzet-Statthalter, fügt einer Kreatur deiner Wahl Schaden in Höhe der Gesamtanzahl an Spontanzauber- und Hexerei-Karten zu, die du besitzt und die sich im Exil oder in deinem Friedhof befinden.  
−8: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt dieses Emblem einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu und du ziehst zwei Karten.“

* Falls du nur eine Karte in deiner Bibliothek hast, bringt Rals erste Fähigkeit sie auf deine Hand. Nichts wird auf den Friedhof gelegt.
* Falls du Karten im Exil besitzt, die verdeckt sind, haben sie keine Eigenschaften. Falls es normalerweise Spontanzauber oder Hexereien sind, zählen sie nicht für Rals zweite Fähigkeit.
* Das von Rals letzter Fähigkeit erzeugte Emblem ist farblos. Der Schaden, den es zufügt, kommt von einer farblosen Quelle.
* Die ausgelöste Fähigkeit von Rals Emblem wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Falls die bleibende Karte bzw. der Spieler deiner Wahl für die ausgelöste Fähigkeit von Rals Emblem ein illegales Ziel wird, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du ziehst dann nicht zwei Karten.

Rals Ladungsmagier *(aus dem Planeswalker-Deck)*  
{2}{U}{R}  
Kreatur — Viashino, Zauberer  
3/3  
Verursacht Trampelschaden *(Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*  
Immer wenn Rals Ladungsmagier angreift und falls du einen Ral-Planeswalker kontrollierst, erhält Rals Ladungsmagier bis zum Ende des Zuges +1/+0 für jede Karte auf deiner Hand.

* Die Anzahl der Karten auf deiner Hand wird nur überprüft, sowie die ausgelöste Fähigkeit von Rals Ladungsmagier verrechnet wird. Falls sich die Anzahl später im Zug ändert, betrifft das nicht seine Stärke.
* Ob du einen Ral-Planeswalker kontrollierst, wird überprüft, sowie die Fähigkeit ausgelöst wird und sowie sie verrechnet wird. Nachdem sie verrechnet wurde, während du einen Ral-Planeswalker kontrolliert hast, behält Rals Ladungsmagier den Bonus für den Rest des Zuges, auch wenn du deinen Planeswalker verlierst.

Rals Zerstreuung *(aus dem Planeswalker-Deck)*  
{3}{U}{U}  
Spontanzauber  
Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Ral der Sturmrufer durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel für Rals Zerstreuung wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du suchst nicht nach Ral dem Sturmrufer.

Rhizom-Schlurfer  
{2}{B}{G}  
Kreatur — Pilzwesen, Zombie  
2/2  
*Totenwelt* — Der Rhizom-Schlurfer kommt für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

* Falls du den Rhizom-Schlurfer aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringst, zählt dessen Totenwelt-Fähigkeit ihn selbst mit.

Risikofaktor  
{2}{R}  
Spontanzauber  
Ein Gegner deiner Wahl kann sich vom Risikofaktor 4 Schadenspunkte zufügen lassen. Falls der Spieler dies nicht tut, ziehst du drei Karten.  
Katalyse *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke sie danach ins Exil.)*

* Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Risikofaktor verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst nicht drei Karten.

Ritual des Rußes  
{2}{B}{B}  
Hexerei  
Zerstöre alle Kreaturen mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger.

* Spielsteine, die keine Kopie von etwas anderem sind, haben keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise umgewandelte Manakosten von 0.
* Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Rückgratläufer  
{2}{B}  
Kreatur — Insekt  
3/2  
Wenn der Rückgratläufer stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Falls einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig mit dem Rückgratläufer tödlicher Schaden zugefügt wird, werden beide gleichzeitig zerstört. Jene Kreatur erhält keine Marke von der Fähigkeit des Rückgratläufers, um sie zu retten.

Schall-Attacke  
{1}{U}{R}  
Spontanzauber  
Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Die Schall-Attacke fügt dem Beherrscher der Kreatur 2 Schadenspunkte zu.  
Katalyse *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke sie danach ins Exil.)*

* Die Schall-Attacke kann eine getappte Kreatur als Ziel haben. Die Kreatur kann nicht noch einmal getappt werden, aber die Schall-Attacke fügt dem Beherrscher der Kreatur 2 Schadenspunkte zu.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel für die Schall-Attacke wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keinem Spieler wird Schaden zugefügt.

Schild an Schild  
{3}{G}{W}  
Spontanzauber  
Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Sie erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren. Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.)*

* Ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, können nicht noch einmal enttappt werden, aber diese Kreaturen erhalten ebenfalls Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit.

Schimmelhüne  
{7}{B}{G}  
Kreatur — Pilzwesen, Zombie  
6/6  
*Totenwelt* — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger.  
Wenn der Schimmelhüne ins Spiel kommt, bringe eine Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Falls ein Effekt es dir erlaubt, den Schimmelhünen aus deinem Friedhof zu wirken, zählt seine Totenwelt-Fähigkeit ihn selbst nicht mit. Er ist schon auf dem Stapel, wenn du seine Gesamtkosten ermittelst, um ihn zu wirken.
* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenigen aus der Totenwelt-Fähigkeit des Schimmelhünen) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Schimmersporen-Schamanin  
{B}{G}  
Kreatur — Elf, Schamane  
3/1  
Wenn die Schimmersporen-Schamanin ins Spiel kommt, lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Du kannst eine Länderkarte aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen.

* Die Länderkarte, die du oben auf deine Bibliothek legst, kann eine sein, die du gerade auf deinen Friedhof gelegt hast.

Schmelzenviertel-Minotaurus  
{2}{R}  
Kreatur — Minotaurus, Krieger  
2/3  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kann eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, in diesem Zug nicht blocken.

* Das Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit des Schmelzenviertel-Minotaurus, nachdem eine Kreatur geblockt hat, entfernt die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf und führt auch nicht dazu, dass die Kreatur, die sie geblockt hat, ungeblockt wird.
* Die ausgelöste Fähigkeit des Schmelzenviertel-Minotaurus wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Schmetterndes Signalhorn  
{1}{R}{W}  
Hexerei  
Bestimme eines oder beides —  
• Das Schmetternde Signalhorn fügt jeder Kreatur 3 Schadenspunkte zu.  
• Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

* Der zweite Modus des Schmetternden Signalhorns betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Lebensverknüpfung.
* Wenn einer Kreatur, die du kontrollierst, durch den ersten Modus des Schmetternden Signalhorns tödlicher Schaden zugefügt wird, ist die Kreatur noch im Spiel, um durch den zweiten Modus des Zauberspruchs Lebensverknüpfung zu erhalten, bevor sie stirbt.

Schneisenschläger-Riese  
{4}{R}{W}  
Kreatur — Riese, Soldat  
5/5  
Wachsamkeit  
Immer wenn der Schneisenschläger-Riese angreift, fügt er jeder Kreatur, die der verteidigende Spieler kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu.

* Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
* In einer Partie Two-Headed Giant fügt der Schneisenschläger-Riese jeder Kreatur, die von dem Spieler kontrolliert wird, den er angreift, 1 Schadenspunkt zu. Die Kreaturen des anderen Spielers sind nicht betroffen.

Selektive Falle  
{X}{U}  
Hexerei  
Bringe X Kreaturen deiner Wahl eines Kreaturentyps, den du bestimmst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Um einen Kreaturentyp zu bestimmen, musst du einen existierenden Kreaturentyp wie z. B. Vampir oder Ritter bestimmen. Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen, wie zum Beispiel „Vampir, Ritter“ bestimmen, aber wenn du nur „Vampir“ bestimmst, reicht das aus, um einen Vampir-Ritter als Ziel zu haben. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden; dasselbe gilt für Übertypen wie Legendär und Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, wie zum Beispiel Jace, Fahrzeug oder Schatz.

Seuchensäer  
{2}{B}  
Kreatur — Mensch, Schamane  
3/2  
Wenn der Seuchensäer ins Spiel kommt, opfert jeder Spieler eine Kreatur oder einen Planeswalker. Jeder Spieler, der dies nicht kann, wirft eine Karte ab.

* Sowie die Fähigkeit des Seuchensäers verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, eine Kreatur oder einen Planeswalker, den er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten bleibenden Karten gleichzeitig geopfert. Als Nächstes bestimmt jeder Spieler, der keine bleibende Karte opfern konnte, in derselben Reihenfolge verdeckt eine Karte auf seiner Hand und schließlich werden alle so bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.
* Jeder Gegner bestimmt unter den Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert, eine bleibende Karte, die er opfert. Du bestimmst nicht, welchen Typ von bleibender Karte die anderen Spieler opfern müssen.
* Der Seuchensäer kann für seine eigene Fähigkeit von seinem Beherrscher geopfert werden. Sei kein Seuchensäer; trage bei gefährlichen Arbeiten immer Schutzausrüstung.

Signalturm-Blitz  
{1}{U}{R}  
Hexerei  
Der Signalturm-Blitz fügt einer Kreatur deiner Wahl Schaden in Höhe der Gesamtanzahl an Spontanzauber- und Hexerei-Karten zu, die du besitzt und die sich im Exil oder in deinem Friedhof befinden.  
Katalyse *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke sie danach ins Exil.)*

* Der Signalturm-Blitz ist immer noch auf dem Stapel, während du deine Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof und im Exil zählst. Er selbst wird nicht gezählt.
* Falls du Karten im Exil besitzt, die verdeckt sind, haben sie keine Eigenschaften. Auch wenn diese Karten Spontanzauber oder Hexereien sind, zählen sie nicht.

Störrischer Goblin  
{1}{R}  
Kreatur — Goblin, Krieger  
2/1  
Immer wenn der Störrische Goblin eine Kreatur blockt oder von ihr geblockt wird, fügt der Störrische Goblin jener Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird einmal für jede Kreatur ausgelöst, die den Störrische Goblin blockt oder die er blockt. Die Fähigkeit wird verrechnet und fügt der Kreatur Schaden zu, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Falls alle Kreaturen, die den Störrischen Goblin blocken, dadurch zerstört werden, führt das nicht dazu, dass der Störrische Goblin ungeblockt wird.

Strahlspalter-Magier  
{U}{R}  
Kreatur — Vedalken, Zauberer  
2/2  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die nur den Strahlspalter-Magier als Ziel hat, und falls du mindestens eine andere Kreatur kontrollierst, die jener Zauberspruch als Ziel haben könnte, bestimme eine jener Kreaturen. Kopiere den Zauberspruch. Die Kopie hat die bestimmte Kreatur als Ziel.

* Die Fähigkeit wird immer ausgelöst, wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, die nur den Strahlspalter-Magier und kein anderes Objekt bzw. keinen anderen Spieler als Ziel hat, und nur, falls du eine andere Kreatur kontrollierst, die jener Zauberspruch als Ziel haben könnte. Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die mehrere Ziele hat und der Strahlspalter-Magier für jede Instanz als Ziel bestimmt wird, wird die Fähigkeit des Strahlspalter-Magiers ausgelöst.
* Falls du keine andere Kreatur kontrollierst, die der Zauberspruch als Ziel haben könnte, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Strahlspalter-Magiers verrechnet wird, kopierst du den Zauberspruch nicht.
* Falls der Strahlspalter-Magier das Spiel verlässt oder zu einem illegalen Ziel für den Zauberspruch wird, der seine Fähigkeit ausgelöst hat, wird der Zauberspruch immer noch kopiert.
* Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie die Fähigkeit des Strahlspalter-Magiers selbst), werden nicht ausgelöst.
* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Ein anderer Modus kann nicht bestimmt werden.
* Falls der kopierte Zauberspruch ein X enthält, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie bei der Selektiven Falle), hat die Kopie denselben Wert für X.
* Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
* In manchen seltenen Fällen kann der ursprüngliche Zauberspruch eine andere Kreatur als Ziel haben, die Kopie jedoch nicht (beispielsweise, weil ein Effekt die Eigenschaften des ursprünglichen Zauberspruchs auf dem Stapel modifiziert hat, die Kopie jedoch nicht verändert wird). Falls die Kopie die bestimmte Kreatur nicht als Ziel haben kann, wird die Kopie nicht erzeugt.

Tajic, Klinge der Legion  
{1}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat  
3/2  
Eile  
Mentor *(Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.)*  
Verhindere allen Nicht-Kampfschaden, der anderen Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde.  
{R}{W}: Tajic, Klinge der Legion, erhält Erstschlag bis zum Ende des Zuges.

* Falls Tajic und anderen Kreaturen, die du kontrollierst, gleichzeitig tödlicher Nicht-Kampfschaden zugefügt würde, wird der Schaden, der deinen anderen Kreaturen zugefügt würde, verhindert.

Tobendes Monument  
{4}  
Artefaktkreatur — Kleriker  
0/0  
Verursacht Trampelschaden  
Das Tobende Monument kommt mit drei +1/+1-Marken ins Spiel.  
Immer wenn du einen mehrfarbigen Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf das Tobende Monument.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Tobenden Monuments wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Tödlicher Besuch  
{3}{B}{B}  
Hexerei  
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.  
Überwachen 2. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

* Du wendest Überwachen an, bevor Fähigkeiten verrechnet werden, die durch die sterbende Kreatur deiner Wahl ausgelöst werden.
* Der Tödliche Besuch kann eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit als Ziel haben. Sie wird nicht zerstört, aber du wendest Überwachen an.

Traumfresser  
{4}{U}{U}  
Kreatur — Nachtmahr, Sphinx  
4/3  
Aufblitzen  
Fliegend  
Wenn der Traumfresser ins Spiel kommt, wende Überwachen 4 an. Wenn du dies tust, kannst du eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen. *(Um Überwachen 4 anzuwenden, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

* Die ausgelöste Fähigkeit des Traumfressers geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird und nachdem du Überwachen angewendet hast, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist. Diese wird auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust …“, da du das Ziel erst bestimmst, nachdem du Überwachen angewendet hast.
* Die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit des Traumfressers wird auch ausgelöst, falls du weniger als vier Karten in deiner Bibliothek hast, auf die du Überwachen anwenden kannst.

Tribunal des Konklaves  
{3}{W}  
Verzauberung  
Einberufen *(Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.)*  
Wenn das Tribunal des Konklaves ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis das Tribunal des Konklaves das Spiel verlässt.

* Falls das Tribunal des Konklaves das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
* Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren. Wird die Karte ins Spiel zurückgebracht, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.
* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Trophäe der Meuchlerin  
{B}{G}  
Spontanzauber  
Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Ihr Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und dann seine Bibliothek mischen.

* Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Trophäe der Meuchlerin verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler durchsucht seine Bibliothek.
* Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird, beispielsweise, weil sie Unzerstörbarkeit hat, kann ihr Beherrscher seine Bibliothek durchsuchen.
* Der Beherrscher der bleibenden Karte mischt seine Bibliothek nur, falls er sie durchsucht hat.

Trostani die Entzweite  
{3}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Dryade  
1/4  
Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.  
Wenn Trostani die Entzweite ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 weiße Soldat-Kreaturenspielsteine mit Lebensverknüpfung.  
Zu Beginn deines Endsegments übernimmt jeder Spieler die Kontrolle über alle Kreaturen, die er besitzt.

* Der Besitzer eines Spielsteins ist der Spieler, der ihn erzeugt hat.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der anderen Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Trostani während des Zuges das Spiel verlässt.
* Falls eine Kreatur eine Fähigkeit hat, die zu Beginn jedes Endsegments ausgelöst wird und Trostanis Fähigkeit dafür sorgt, dass du die Kontrolle über sie übernimmst, kontrolliert trotzdem der frühere Beherrscher dieser Kreatur die Fähigkeit. Falls die Kreatur eine Fähigkeit hat, die zu Beginn des Endsegments ausgelöst wird, wird diese Fähigkeit nicht ausgelöst, wenn du die Kontrolle über sie übernimmst.

Üble Nachrede  
{B}  
Hexerei  
Die Üble Nachrede fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu. Jeder Gegner wirft eine Karte ab und legt dann die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof. Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Wenn die Üble Nachrede verrechnet wird, fügt sie zunächst jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu, dann bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, dieser Gegner) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden die bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen. Als Nächstes legt jeder Gegner gleichzeitig die oberste Karte seiner Bibliothek auf den Friedhof. Schließlich erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Üble Nachrede dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert, jeder Spieler des gegnerischen Teams eine Karte abwirft und die oberste Karte seiner Bibliothek auf den Friedhof legt. Außerdem erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

Unsteter Zyklop  
{3}{R}  
Kreatur — Zyklop, Schamane  
0/8  
Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhält der Unstete Zyklop +X/+0 bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich den umgewandelten Manakosten jenes Zauberspruchs ist.

* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, berücksichtige den für X bestimmten Wert, wenn du die umgewandelten Manakosten für jenen Zauberspruch ermittelst.
* Die ausgelöste Fähigkeit des Unsteten Zyklopen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Unterreich-Lich  
{3}{B}{G}  
Kreatur — Zombie, Elf, Schamane  
4/3  
Falls du eine Karte ziehen würdest, schaue dir stattdessen die obersten drei Karten deiner Bibliothek an, nimm dann eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.  
Bezahle 4 Lebenspunkte: Der Unterreich-Lich erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe ihn.

* Falls ein Effekt dich anweist, mehrere Karten zu ziehen, wird jedes Ziehen einzeln nacheinander durchgeführt und durch die Fähigkeit des Unterreich-Lichs ersetzt. Das bedeutet, dass du, falls du zwei Karten ziehst, dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek anschaust, eine auf deine Hand nimmst und die anderen beiden auf deinen Friedhof legst und dann denselben Prozess mit den nächsten drei Karten in deiner Bibliothek wiederholst.
* Die erste Fähigkeit des Unterreich-Lichs wird auch dann angewendet, wenn du weniger als drei Karten in deiner Bibliothek hast. Da dein Ziehen durch den Effekt des Unterreich-Lichs ersetzt wird, kannst du die Partie nicht dafür verlieren, dass du versuchst, eine Karte aus einer leeren Bibliothek zu ziehen.
* Du kannst die letzte Fähigkeit des Unterreich-Lichs auch aktivieren, falls er schon getappt ist. Er kann nicht noch einmal getappt werden, aber er erhält immer noch Unzerstörbarkeit.

Unterstadt-Nekrolisk  
{3}{B}  
Kreatur — Zombie, Eidechse  
3/3  
{1}, opfere eine andere Kreatur: Lege eine +1/+1-Marke auf den Unterstadt-Nekrolisken. Er erhält Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest. *(Er kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

* Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlichkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Urbanes Utopia  
{1}{G}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert ein Land  
Wenn das Urbane Utopia ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.  
Das verzauberte Land hat „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Das verzauberte Land verliert keine anderen Fähigkeiten, die es hatte. Es erhält oder verliert auch keine Landtypen.

Verächtlicher Hieb  
{1}{U}  
Spontanzauber  
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 4 oder mehr.

* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, berücksichtige den für X bestimmten Wert, wenn du die umgewandelten Manakosten für jenen Zauberspruch ermittelst.

Verehrtes Loxodon  
{4}{W}  
Kreatur — Elefant, Kleriker  
4/4  
Einberufen *(Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.)*  
Wenn das Verehrte Loxodon ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur, die es einberufen hat.

* Du kannst nicht mehr Kreaturen tappen, als nötig sind, um dessen Gesamtkosten zu bezahlen, um das Verehrte Loxodon einzuberufen. Das bedeutet, dass es normalerweise maximal fünf Kreaturen einberufen können.

Verpestete Dämpfe  
{2}{B}  
Hexerei  
Alle Kreaturen erhalten -1/-1 bis zum Ende des Zuges.  
Überwachen 2. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

* Kreaturen, die sterben werden, nachdem sie -1/-1 erhalten, sind noch im Spiel, wenn du Überwachen anwendest. Sie werden erst auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt, nachdem die Verpesteten Dämpfe vollständig verrechnet wurden. Falls beim Anwenden von Überwachen irgendwelche ihrer Fähigkeiten ausgelöst werden, werden diese Fähigkeiten ausgelöst, aber erst verrechnet, nachdem die Kreaturen das Spiel verlassen haben.
* Die Verpesteten Dämpfe betreffen nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -1/-1.

Verrat der Erinnerung  
{1}{U}{B}  
Hexerei  
Schicke alle Karten aus allen Friedhöfen deiner Gegner ins Exil. Du kannst jene Karten in diesem Zug wirken und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana eines beliebigen Typs. Zu Beginn des nächsten Endsegments und falls sich noch mindestens eine jener Karten im Exil befindet, bringe sie auf die Friedhöfe ihrer Besitzer zurück.  
Schicke den Verrat der Erinnerung ins Exil.

* Du kannst keine Länderkarten spielen, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden.
* Der Verrat der Erinnerung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickten Karten wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexerei-Karte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
* Falls du einen Zauberspruch auf diese Weise wirkst und jene Karte ins Exil geschickt wird, gilt sie als neues Objekt. Der Verrat der Erinnerung ermöglicht es dir nicht erneut, sie zu wirken. Sie bleibt im Exil, wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Verrats der Erinnerung verrechnet wird.
* Nur die Karten, die im Exil geblieben sind, werden wieder auf die Friedhöfe ihrer Besitzer zurückgelegt. Ein Bleibende-Karte-Zauberspruch, der so gewirkt wurde, bleibt beispielsweise im Spiel.
* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du durch den Effekt des Verrats der Erinnerung kontrollierst, ins Exil geschickt. Falls du die Partie verlässt, bevor die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Verrats der Erinnerung verrechnet wird, bleiben die Karten im Exil.

Verschmustes Indrik  
{5}{G}  
Kreatur — Bestie  
4/4  
Wenn das Verschmuste Indrik ins Spiel kommt, kannst du es gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, kämpfen lassen. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Du bestimmst das Ziel der ausgelösten Fähigkeit, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Ob die Kreaturen kämpfen oder nicht, bestimmst du erst beim Verrechnen der Fähigkeit.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit des Verschmusten Indriks verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls das Verschmuste Indrik nicht mehr im Spiel ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Verstandesräuber  
{1}{U}{B}  
Kreatur — Specter  
2/2  
Fliegend  
Immer wenn der Verstandesräuber einem Spieler Kampfschaden zufügt, schaue dir die obersten drei Karten der Bibliothek jenes Spielers an, schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege dann den Rest auf seinen Friedhof. Solange die Karte im Exil ist, kannst du sie anschauen und sie wirken, und um den Zauberspruch zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana eines beliebigen Typs.

* Der Verstandesräuber ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexerei-Karte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
* Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt es dir nicht, Länder zu spielen.
* Du kannst die ins Exil geschickte Karte auch noch wirken, falls der Verstandesräuber das Spiel verlässt oder du die Kontrolle über ihn verlierst. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über den Verstandesräuber übernimmt, kann dieser Spieler die ins Exil geschickte Karte nicht wirken.
* Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zaubersprüche oder bleibenden Karten, die du durch den Effekt des Verstandesräubers kontrollierst, ins Exil geschickt und alle verdeckten Karten im Exil bleiben dauerhaft verdeckt. Kein Spieler kann sie sich anschauen.

Verständnis  
{1}{u/b}  
Hexerei  
Überwachen 2, ziehe dann eine Karte. *(Um Überwachen 2 anzuwenden, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*  
//  
Verstreuung  
{3}{U}{B}  
Spontanzauber  
Jeder Gegner bestimmt unter den bleibenden Karten, die er kontrolliert und die keine Länder sind, eine bleibende Karte mit den höchsten umgewandelten Manakosten, bringt sie auf die Hand ihres Besitzers zurück und wirft dann eine Karte ab.

* Falls ein Gegner ausschließlich Länder kontrolliert, wenn die Verstreuung verrechnet wird, bringt der Spieler keine bleibende Karte auf seine Hand zurück. Er wirft dennoch eine Karte ab.
* Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Sowie die Verstreuung verrechnet wird, bestimmt zunächst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, dieser Gegner) unter den bleibenden Nichtland-Karten, die er kontrolliert, eine bleibende Karte mit den höchsten Manakosten. Dann tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, wobei er weiß, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Dann werden alle bestimmten bleibenden Karten gleichzeitig zurück auf die Hand genommen. Als Nächstes bestimmt jeder Gegner in derselben Reihenfolge verdeckt eine Karte auf seiner Hand und schließlich werden alle so bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.

Verstärkte Überwachung  
{1}{U}  
Verzauberung  
Jedes Mal, wenn du Überwachen anwendest, kannst du dir dabei zwei zusätzliche Karten ansehen.  
Schicke die Verstärkte Überwachung ins Exil: Mische deinen Friedhof in deine Bibliothek.

* Die zusätzlichen Karten, die du dir aufgrund der Fähigkeit der Verstärkten Überwachung ansiehst, sind Teil der Karten, auf die du Überwachen anwendest. Du kannst die Karten auf deinen Friedhof oder zusammen mit den anderen in beliebiger Reihenfolge wieder oben auf deine Bibliothek legen.
* Falls du eine zweite Verstärkte Überwachung kontrollierst, werden beide Effekte angewendet und du kannst dir vier zusätzliche Karten ansehen. Falls du noch eine dritte Verstärkte Überwachung kontrollierst, kannst du dir sechs zusätzliche Karten ansehen und so weiter.
* Die letzte Fähigkeit der Verstärkten Überwachung kann nur aktiviert werden, während sie im Spiel ist.

Versunkene Geheimnisse  
{1}{U}  
Verzauberung  
Immer wenn du einen blauen Zauberspruch wirkst, legt ein Spieler deiner Wahl die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

* Die Versunkenen Geheimnisse müssen im Spiel sein, damit deren Fähigkeit ausgelöst werden kann. Sie zu wirken löst nicht ihre eigene Fähigkeit aus.
* Die ausgelöste Fähigkeit der Versunkenen Geheimnisse wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Vraska, Königin der Golgari  
{2}{B}{G}  
Legendärer Planeswalker — Vraska  
4  
+2: Du kannst eine andere bleibende Karte opfern. Falls du dies tust, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und ziehst eine Karte.  
−3: Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger, die kein Land ist.  
−9: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, verliert der Spieler die Partie.“

* Du bestimmst, ob du eine bleibende Karte (und wenn ja, welche) opfern willst, wenn Vraskas erste Fähigkeit verrechnet wird. Kein Spieler kann zwischen dem Bestimmen der bleibenden Karte, die geopfert werden soll, und dem Opfern der bleibenden Karte eine Aktion ausführen.
* Spielsteine, die keine Kopie von etwas anderem sind, haben keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise umgewandelte Manakosten von 0.
* Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Vraskas Dienerin *(aus dem Planeswalker-Deck)*  
{1}{B}{G}  
Kreatur — Zombie, Soldat  
3/3  
Wenn Vraskas Dienerin stirbt und falls du einen Vraska-Planeswalker kontrollierst, erhältst du Lebenspunkte in Höhe der Stärke von Vraskas Dienerin dazu.

* Die Anzahl der erhaltenen Lebenspunkte ist gleich der Stärke von Vraskas Dienerin, wie sie zuletzt im Spiel existierte.
* Falls die Stärke von Vraskas Dienerin negativ war, verlierst du keine Lebenspunkte und erhältst keine dazu.
* Falls du keinen Vraska-Planeswalker kontrollierst, sowie die ausgelöste Fähigkeit von Vraskas Dienerin verrechnet wird, beispielsweise weil Vraska zur gleichen Zeit wie Vraskas Dienerin das Spiel verlassen hat, erhältst du keine Lebenspunkte dazu.

Vraskas Steinblick *(aus dem Planeswalker-Deck)*  
{4}{B}{G}  
Hexerei  
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Vraska, majestätische Gorgo, durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

* Die Anzahl der Lebenspunkte, die du dazuerhältst, ist gleich der Widerstandskraft der zerstörten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte. Falls sie nicht zerstört wurde (weil sie zum Beispiel Unzerstörbarkeit hat), erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft, wie sie aktuell im Spiel existiert, dazu.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel für Vraskas Steinblick wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu und durchsuchst deine Bibliothek nicht nach Vraska, majestätische Gorgo.

Wesensmal-Zeichnerin  
{2}{B}{B}  
Kreatur — Mensch, Schamane  
2/3  
*Totenwelt* — Wenn die Wesensmal-Zeichnerin ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges Bedrohlichkeit und +X/+0, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist. *(Sie kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Totenwelt-Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof sich später im Zug verändert, beeinflusst das nicht die Kreatur deiner Wahl.
* Falls sich keine Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, erhält die Kreatur deiner Wahl nur Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

Widerstand  
{r/w}{r/w}  
Spontanzauber  
Widerstand fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.  
//  
Wiederaufflammen  
{3}{R}{W}  
Hexerei  
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Erstschlag und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges. Nach dieser Hauptphase gibt es eine zusätzliche Kampfphase, der eine zusätzliche Hauptphase folgt.

* Wiederaufflammen betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung des Zauberspruchs gerade kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten nicht Erstschlag und Wachsamkeit.
* Falls du Wiederaufflammen nicht in einer Hauptphase wirkst (beispielsweise mithilfe der Fähigkeit der Omnimagischen Adeptin), erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Erstschlag und Wachsamkeit, aber es gibt keine zusätzliche Kampfphase oder Hauptphase. Falls du Wiederaufflammen in der Hauptphase eines Gegners wirkst, gibt es eine zusätzliche Kampf- und Hauptphase, aber jener Spieler greift in der Kampfphase an, nicht du.

Winzige Dragonauten  
{1}{U}{R}  
Kreatur — Feenwesen, Zauberer  
1/3  
Fliegend  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhalten die Winzigen Dragonauten +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Winzigen Dragonauten wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Wojek-Leibwache  
{2}{R}  
Kreatur — Mensch, Soldat  
3/3  
Mentor *(Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.)*  
Die Wojek-Leibwache kann weder alleine angreifen noch alleine blocken.

* Falls du mehr als eine Wojek-Leibwache kontrollierst, können sie gemeinsam angreifen oder blocken, selbst wenn keine anderen Kreaturen angreifen oder blocken.
* Die Wojek-Leibwache kann zwar nicht alleine angreifen, aber andere angreifende Kreaturen müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen. Zum Beispiel kann die Wojek-Leibwache einen Gegner angreifen, während eine andere Kreatur einen Planeswalker angreift, den der Gegner kontrolliert. Ebenso müssen andere blockende Kreaturen nicht dieselbe Kreatur wie die Wojek-Leibwache blocken.
* Nachdem die Wojek-Leibwache angegriffen oder geblockt hat, bleibt sie auch dann im Kampf, falls du keine andere angreifende oder blockende Kreatur mehr kontrollierst.
* Falls ein Effekt besagt, dass die Wojek-Leibwache angreift oder blockt, falls möglich, und du eine andere Kreatur kontrollierst, die angreifen oder blocken kann, musst du mit der Wojek-Leibwache und einer anderen Kreatur angreifen oder blocken.
* In einer Partie Two-Headed Giant kann die Wojek-Leibwache gemeinsam mit einer Kreatur, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen oder blocken, auch wenn keine andere Kreatur, die du kontrollierst, angreift oder blockt.

Zerstörung der Hehlerware  
{3}{W}  
Spontanzauber  
Bestimme eines oder beides —  
• Schicke ein Artefakt deiner Wahl ins Exil.  
• Schicke eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil.

* Falls du beide Modi bestimmt hast und eines der Ziele der Zerstörung der Hehlerware ein illegales Ziel wird, wird das andere Ziel trotzdem ins Exil geschickt.

Magic: The Gathering, Magic, Gilden von Ravnica, Ixalan, Rivalen von Ixalan, Dominaria, Planeswalker-Decks und die Gildennamen und -symbole sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2018 Wizards.