# Sethinweise zu *Double Masters*

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

Letzte Änderung am Dokument: 5. Juni 2020

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. Unter **[Magic.Wizards.com/Rules](http://magic.wizards.com/rules)** findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

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 in den kartenspezifischen Abschnitten enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind aufgeführt.

# ALLGEMEINES

## Informationen zum Set

Das Set *Double Masters* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Limited-Format turnierlegal: Freitag, 7. August 2020. Diese Karten sind in allen Constructed-Formaten legal, in denen sie bereits erlaubt sind. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format nicht ändert, nur weil sie in diesen Boosterpackungen erscheint. Insbesondere sind viele dieser Karten in den Formaten Standard, Pioneer oder Modern nicht legal.

Unter **[Magic.Wizards.com/Formats](http://magic.wizards.com/formats)** 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.

## Wiederkehrende Mechaniken

Über zwanzig Schlüsselwortfähigkeiten, Schlüsselwortaktionen, Fähigkeitswörter und unbenannte Mechaniken kehren im Set *Double Masters* zurück. Zu den Karten mit diesen Mechaniken sind im Abschnitt „Kartenspezifisches“ entsprechende einzelne Hinweise aufgeführt. Die Spielregeln für diese Mechaniken sind in diesem Set unverändert, mit einer bemerkenswerten Ausnahme, die zusammen mit der betroffenen Karte (Burgverlies) beschrieben wird.

In diesem Abschnitt findest du Hinweise zu einigen der Mechaniken, die am häufigsten vorkommen und besonders hohe Komplexität aufweisen.

## Wiederkehrende Mechanik: Lebende Waffe

Einige besonders böse Ausrüstungen aus Neu-Phyrexia sind so begierig darauf, sich in den Kampf zu stürzen, dass sie beim Ins-Spiel-Kommen einen Spielstein mitbringen, der sie trägt.

Schinderhülle
{1}
Artefakt — Ausrüstung
Lebende Waffe *(Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 schwarzen Keim-Kreaturenspielstein und lege sie dann an ihn an.)*
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.
Ausrüsten {2}

* Der Keim-Spielstein kommt als 0/0 Kreatur ins Spiel und die Ausrüstung wird an ihn angelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen dazu führen würden, dass der Spielstein stirbt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie der Spielstein ins Spiel kommt, sehen, dass eine 0/0 Kreatur ins Spiel gekommen ist.
* Wie alle anderen Ausrüstungen haben auch Ausrüstungen mit Lebende Waffe Ausrüstungskosten. Du kannst diese Kosten bezahlen, um eine Ausrüstung an eine andere Kreatur anzulegen, die du kontrollierst. Sobald der Keim-Spielstein nicht mehr ausgerüstet ist, wird er auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.
* Falls der Keim-Spielstein zerstört wird, bleibt die Ausrüstung im Spiel, wie bei allen anderen Ausrüstungen.
* Falls durch die ausgelöste Fähigkeit der Lebenden Waffe zwei Keime erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ausrüstung an einen von ihnen angelegt. Der andere wird auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.

## Wiederkehrende Mechanik: Regeneration

Einige Kreaturen geben nicht so leicht auf. Regeneration ist eine Schlüsselwortaktion, die eine Kreatur vor der Zerstörung bewahrt.

Verzerrte Scheußlichkeit
{5}{B}
Kreatur— Zombie, Mutant
5/3
{B}: Regeneriere die Verzerrte Scheußlichkeit.
Sumpfumwandlung {2} *({2}, wirf diese Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Sumpf-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.)*

* Wenn du eine bleibende Karte regenerierst, erzeugst du einen Ersatzeffekt-„Schild“, der später verwendet werden kann. Jener Effekt besagt: „Das nächste Mal, das [jene bleibende Karte] in diesem Zug zerstört würde, entferne stattdessen allen vermerkten Schaden von ihr und tappe sie. Falls sie eine angreifende oder blockende Kreatur ist, entferne sie aus dem Kampf.“
* Eine bleibende Karte kann regeneriert werden, auch falls sie bereits getappt ist.
* Eine bleibende Karte, die regeneriert wird, verlässt das Spiel nicht und kommt nicht ins Spiel. Fähigkeiten, die dadurch ausgelöst werden, dass eine Kreatur stirbt oder ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst, falls eine Kreatur regeneriert wird.
* Bleibende Karten werden durch Effekte zerstört, die den Begriff „zerstören“ verwenden. Außerdem werden Kreaturen dadurch zerstört, dass auf ihnen tödlicher Schaden vermerkt wird. Eine bleibende Karte wird nicht dadurch zerstört, dass sie geopfert wird oder dass ihre Widerstandskraft auf 0 oder weniger sinkt (falls es eine Kreatur ist).
* Falls eine bleibende Karte auf zwei Arten gleichzeitig zerstört würde, schützt ein Regenerationsschild sie vor beiden. Dies geschieht beispielsweise, falls eine Kreatur mit Todesberührung einer Kreatur so viele Schadenspunkte zufügt, wie ihre Widerstandskraft beträgt.

## Set-Thema: Kopieren von bleibenden Karten

Keine dieser Mechaniken ist jedoch das, was das Set wirklich ausmacht – es geht um Verdopplung! Das Set *Double Masters* bietet viele Möglichkeiten, Spielsteine zu erzeugen, die Kopien bleibender Karten sind, eine bleibende Karte in eine Kopie einer anderen bleibenden Karte zu verwandeln oder etwas als Kopie einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommen zu lassen.

Zahnradmonteur
{3}
Artefaktkreatur — Montagearbeiter
2/3
{7}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts deiner Wahl ist. Der Spielstein erhält Eile. Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

Theaterbühne
Land
{T}: Erzeuge {C}.
{2}, {T}: Die Theaterbühne wird zu einer Kopie eines Landes deiner Wahl, außer dass sie diese Fähigkeit hat.

Formbarer Stahl
{3}
Artefakt
Du kannst den Formbaren Stahl als Kopie eines beliebigen Artefakts im Spiel ins Spiel kommen lassen.

* Die Kopie kopiert genau das, was auf das kopierte Objekt aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, das kopierte Objekt kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob eine bleibende Karte 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. Insbesondere gilt: Falls etwas eine Kreatur kopiert, die normalerweise keine Kreatur ist, ist die Kopie keine Kreatur.
* Falls eine kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
* Falls eine kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kopiert die Kopie (b).
* Falls eine kopierte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert die Kopie die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat. Falls die Kopie eine bleibende Karte ist, die kein Spielstein ist und zu einer Kopie jenes Spielsteins wird oder als Kopie jenes Spielsteins ins Spiel kommt, ist die Kopie kein Spielstein.
* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Objekts werden ausgelöst, falls die Kopie ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Objekts funktionieren ebenfalls. Falls eine bleibende Karte erst nach dem Ins-Spiel-kommen zu einer Kopie eines anderen Objekts wird, werden diese Fähigkeiten nicht angewendet, sowie jene bleibende Karte zu einer Kopie wird, da sie ja bereits im Spiel ist.
* Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, z. B. indem sie als Spielstein-Kopie oder als bleibende Karte, die als Kopie einer Aura ins Spiel kommt, erzeugt wird, bestimmt der künftige Beherrscher der Kopie, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls ein Aura-Spielstein nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, wird er nicht erzeugt.
* Falls eine bleibende Karte zu einer Kopie einer Aura wird, wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, es sei denn, sie ist zufällig bereits an etwas angelegt, das sie legal verzaubern könnte.
* Der Effekt, der eine Kopie erzeugt oder ein Objekt als Kopie ins Spiel kommen oder zur Kopie werden lässt, kann besagen, dass sie eine Kopie ist „außer“ einigen Modifizierungen an ihren Eigenschaften wie Fähigkeiten oder Kartentypen. Falls irgendetwas die Kopie später kopiert, hat die neue Kopie ebenfalls diese Modifizierungen.
* Falls der Effekt besagt, dass die Kopie eine Fähigkeit „erhält“ oder „hat“, ohne anzugeben, dass es eine Ausnahme ist, wird diese erhaltene Fähigkeit nicht kopiert, falls etwas anderes die Kopie kopiert.
* Falls eine bleibende Karte zu einer Kopie einer Kreatur wird, kann die Kopie nicht angreifen oder eigene {T}-Kosten bezahlen, es sei denn, sie ist seit Beginn des aktuellsten Zuges ihres Beherrschers unter seiner Kontrolle.

## Set-Thema: Kopieren von Zaubersprüchen

Du siehst nicht doppelt – dieses Set gibt dir nicht nur viele Möglichkeiten, bleibende Karten zu kopieren, sondern ermuntert dich auch, Zaubersprüche zu kopieren.

Zauberverdopplerin
{1}{R}{R}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2
Aufblitzen
Wenn die Zauberverdopplerin ins Spiel kommt, kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Falls ein Effekt dich auffordert, einen Zauberspruch zu kopieren, und besagt, dass du neue Ziele für die Kopie bestimmen kannst, kann der Effekt jeden geeigneten Zauberspruch kopieren, 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. Die Kopie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
* Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, der Effekt erlaubt dir, neue zu bestimmen. Falls dies der Fall ist, kannst du eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keines. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (auch falls 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, 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.

# *DOUBLE MASTERS* KARTENSPEZIFISCHES

Ahnenklinge
{1}{W}
Artefakt — Ausrüstung
Wenn die Ahnenklinge ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein und lege die Ahnenklinge dann an ihn an.
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.
Ausrüsten {1} *({1}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

* Der Soldat-Spielstein, den du erzeugst, kommt als 1/1 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 1/1 Kreatur ins Spiel kommen.
* Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du den Soldat-Spielstein erzeugst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Ahnenklinge an ihn angelegt wird, eine Aktion ausführen.
* Falls durch die ausgelöste Fähigkeit zwei Soldaten erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ahnenklinge an einen von ihnen angelegt.

Akkord des Rufes
{X}{G}{G}{G}
Spontanzauber
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.)*
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger und bringe sie ins Spiel. Mische danach deine Bibliothek.

* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Du kannst eine ungetappte Kreatur tappen, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, um einen Zauberspruch einzuberufen.
* 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. Einberufen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.
* 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. Dann kannst du Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um zu den Gesamtkosten beizutragen. Falls du zum Beispiel den Akkord des Rufes wirkst und bestimmst, dass X gleich 3 sein soll, dann sind die Gesamtkosten {3}{G}{G}{G}. Falls du zwei grüne Kreaturen und zwei weiße Kreaturen tappst, musst du noch {1}{G} 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.

Alabastermagier
{1}{W}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/1
{1}{W}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

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

Altmaterial-Titan
{4}{B}{B}
Artefaktkreatur — Golem
6/4
Du kannst drei Artefakte opfern, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.
Schicke drei Artefaktkarten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe den Altmaterial-Titanen aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den alternativen Kosten des Altmaterial-Titanen), 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.
* Wirkst du den Altmaterial-Titanen, indem du seine alternativen Kosten bezahlst, ändert das nicht den Zeitpunkt, zu dem du ihn spielen kannst. Du kannst ihn nur zu einem Zeitpunkt wirken, zu dem du auch normal einen Kreaturenzauber wirken könntest.
* Du kannst seine zweite Fähigkeit nur aktivieren, falls sich der Altmaterial-Titan auf deinem Friedhof befindet. Um die Kosten dieser Fähigkeit zu bezahlen, kannst du drei beliebige Artefaktkarten aus deinem Friedhof ins Exil schicken – einschließlich des Altmaterial-Titanen selbst. Falls du ihn jedoch ins Exil schickst, um die Kosten zu bezahlen, wird er nicht auf deine Hand zurückgebracht, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Anpassungsfähige Kampfmaschine
{3}
Artefaktkreatur — Konstrukt
2/2
Sowie die Anpassungsfähige Kampfmaschine ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.
Die Anpassungsfähige Kampfmaschine hat zusätzlich zu ihren anderen Typen den bestimmten Kreaturentyp.
Andere Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

* Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie die Anpassungsfähige Kampfmaschine ins Spiel kommt. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem diese Entscheidung getroffen wird, und dem Zeitpunkt, zu dem die entsprechenden Kreaturen +1/+1 erhalten, keine Aktionen ausführen.
* Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Mensch oder Krieger. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legendär können nicht bestimmt werden.
* Obwohl die Anpassungsfähige Kampfmaschine ein Konstrukt ist, erhalten andere Konstrukt-Kreaturen, die du kontrollierst, nicht +1/+1, es sei denn, du hast Konstrukt bestimmt, sowie die Anpassungsfähige Kampfmaschine ins Spiel kam.

Apostel der Gruft
{B}
Kreatur — Mensch, Kleriker
1/1
Immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, kannst du einen Gegner deiner Wahl 1 Lebenspunkt verlieren lassen.

* Falls ein Artefakt gleichzeitig mit dem Apostel der Gruft auf einen Friedhof gelegt wird, wird seine Fähigkeit für jenes Artefakt ausgelöst.

Arcum Dagsson
{3}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
2/2
{T}: Der Beherrscher einer Artefaktkreatur deiner Wahl opfert sie. Der Spieler kann seine Bibliothek nach einer Nichtkreatur-Artefaktkarte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und dann seine Bibliothek mischen.

* Arcum Dagssons Fähigkeit hat eine Artefaktkreatur als Ziel, nicht den Spieler, der sie kontrolliert.
* Falls die Artefaktkreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Arcums Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler durchsucht seine Bibliothek. Falls das Ziel legal ist, aber die Karte nicht geopfert wird (zum Beispiel durch einen Effekt wie den von Sigarda vom Reiherschwarm), durchsucht ihr Beherrscher seine Bibliothek nach einer Nichtkreatur-Artefaktkarte.
* Ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn die Kreatur geopfert wird, werden zur selben Zeit auf den Stapel gelegt wie ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn das Nichtkreatur-Artefakt ins Spiel kommt.

Aristokratin aus Falkenrath
{2}{B}{R}
Kreatur — Vampir, Adliger
4/1
Fliegend, Eile
Opfere eine Kreatur: Die Aristokratin aus Falkenrath erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Falls die geopferte Kreatur ein Mensch war, lege eine +1/+1-Marke auf die Aristokratin aus Falkenrath.

* Die aktivierte Fähigkeit der Aristokratin aus Falkenrath überprüft, ob die geopferte Kreatur zuletzt im Spiel ein Mensch war. Es spielt keine Rolle, welche Kreaturentypen sie im Friedhof hat.
* Falls die geopferte Kreatur ein Mensch war, erhält die Aristokratin aus Falkenrath Unzerstörbarkeit und erhält außerdem eine +1/+1-Marke.
* Du kannst die Aristokratin aus Falkenrath opfern, um die Kosten ihrer eigenen Fähigkeit zu bezahlen. Sie erhält dann zwar weder eine Marke noch Unzerstörbarkeit, ermöglicht aber Fähigkeiten, die überprüfen, wann oder ob eine Kreatur stirbt.

Arixmethes, die schlummernde Insel
{2}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Krake
12/12
Arixmethes, die schlummernde Insel, kommt getappt mit fünf Schlummermarken ins Spiel.
Solange Arixmethes mindestens eine Schlummermarke auf sich liegen hat, ist sie ein Land. *(Sie ist keine Kreatur.)*
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Schlummermarke von Arixmethes entfernen.
{T}: Erzeuge {G}{U}.

* Arixmethes kann nicht als Land gespielt werden.
* Arixmethes ist erst ein Land, nachdem sie ins Spiel gekommen ist. Effekte wie der des Blutmondes beeinträchtigen ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit nicht. Entsprechend sehen Ersatzeffekte, die modifizieren, wie eine Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, Arixmethes als Kreatur ins Spiel kommen und nicht als Land. Ausgelöste Fähigkeiten (wie zum Beispiel Landung-Fähigkeiten) sehen dagegen, dass ein Land ins Spiel gekommen ist und keine Kreatur.
* Arixmethes kann in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommt, für Mana getappt werden, solange Schlummermarken auf ihr liegen. Natürlich nur, wenn du einen Weg findest, sie zu enttappen.
* Solange Arixmethes ein Land ist, ist sie immer noch grün und blau, sie ist immer noch legendär und ihre umgewandelten Manakosten betragen immer noch 4.
* Arixmethes’ Effekt, der sie zum Land macht, überschreibt alle früheren Effekte, die ihr andere Typen zugewiesen haben. Ein Phyrexianischer Körperwandler, der Arixmethes kopiert, ist zum Beispiel ein Land und kein Artefaktland, bis seine Schlummermarken entfernt sind.
* Arixmethes’ ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat, aber nachdem die Ziele für den Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Sobald Arixmethes wieder eine Kreatur ist, kann sie im selben Zug angreifen, solange du sie seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges kontrollierst.

Äthergläubiger Kanonist
{1}{W}
Artefaktkreatur — Mensch, Kleriker
2/2
Jeder Spieler, der in diesem Zug bereits einen Nichtartefakt-Zauberspruch gewirkt hat, kann in diesem Zug keine weiteren Nichtartefakt-Zaubersprüche wirken.

* Jeder Spieler kann in jedem Zug eine beliebige Anzahl an Artefaktzaubern wirken und zusätzlich maximal einen Nichtartefakt-Zauberspruch.
* Der Äthergläubige Kanonist berücksichtigt Zaubersprüche, die vorher im Zug gewirkt wurden, bevor der Äthergläubige Kanonist ins Spiel kam, einschließlich aller Zaubersprüche, die aus irgendeinem Grund noch auf dem Stapel sind. Alle Zaubersprüche, die noch auf dem Stapel sind, wenn der Äthergläubige Kanonist ins Spiel kommt, wurden jedoch zu diesem Zeitpunkt schon gewirkt und werden daher nicht von ihm betroffen.

Atraxa, Stimme der Prätoren
{G}{W}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Engel, Schrecken
4/4
Fliegend, Wachsamkeit, Todesberührung, Lebensverknüpfung
Zu Beginn deines Endsegments führst du Wucherung durch. *(Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

* Du kannst jegliche bleibende Karte bestimmen, die eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
* Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke verpassen willst. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
* Spieler können auf den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
* Loyalitätsmarken auf einen Planeswalker zu legen führt nicht dazu, dass dessen Loyalitätsfähigkeiten aktiviert werden.

Aufsässiger Schrottsammler
{2}{B}
Kreatur — Äthergeborener, Handwerker
2/2
Opfere ein Artefakt oder eine Kreatur: Lege eine +1/+1-Marke auf den Aufsässigen Schrottsammler. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* Du kannst den Aufsässigen Schrottsammler opfern, um die Kosten seiner eigenen Fähigkeit zu bezahlen. Er erhält dann zwar keine Marke, ermöglicht aber Fähigkeiten, die überprüfen, wann oder ob eine Kreatur stirbt.
* Falls du eine Artefaktkreatur opferst, um die Fähigkeit des Aufsässigen Schrottsammlers zu aktivieren, legst du eine +1/+1-Marke auf ihn, nicht zwei.

Auriok-Wiederverwerter
{3}{W}
Kreatur — Mensch, Soldat
2/4
{1}{W}: Bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 1 oder weniger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Falls eine Karte auf dem Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Auseinandernehmen
{2}{R}
Hexerei
Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl. Falls auf dem Artefakt Marken lagen, lege entsprechend viele +1/+1-Marken oder Ladungsmarken auf ein Artefakt, das du kontrollierst.

* Auseinandernehmen hat nur das Artefakt als Ziel, das zerstört werden soll. Wenn Auseinandernehmen verrechnet wird, bestimmst du, welche Sorte von Marken du haben möchtest, sowie ein Artefakt, das du kontrollierst und auf das sie gelegt werden sollen. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du diese Entscheidung triffst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Marken auf dem Artefakt liegen, Aktionen ausführen.
* Falls das Artefakt deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Auseinandernehmen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du legst dann keine Marken auf ein Artefakt. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), legst du Marken auf ein Artefakt.
* Es spielt keine Rolle, welche Sorten von Marken auf dem zerstörten Artefakt lagen. Wichtig ist nur, wie viele es waren. Falls auf einem Artefakt fünf Zündermarken und zwei Fallenmarken lagen, legst du sieben +1/+1-Marken bzw. sieben Ladungsmarken auf ein Artefakt.
* Du kannst +1/+1-Marken auf ein Nichtkreatur-Artefakt legen. Sie bewirken nichts, es sei denn, das Artefakt wird zu einer Kreatur. Dann erhöhen sie Stärke und Widerstandskraft der Kreatur.

Avacyn, Engel der Hoffnung
{5}{W}{W}{W}
Legendäre Kreatur — Engel
8/8
Fliegend, Wachsamkeit, Unzerstörbar
Andere bleibende Karten, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der einer Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Avacyn während des Zuges das Spiel verlässt.
* Ein Planeswalker mit Unzerstörbarkeit verliert trotzdem Loyalität, sowie ihm Schaden zugefügt wird. Er wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, wenn seine Loyalität auf 0 sinkt.

Balduvianischer Zorn
{X}{R}
Spontanzauber
Eine angreifende Kreatur deiner Wahl erhält +X/+0 bis zum Ende des Zuges.
Ziehe zu Beginn des Versorgungssegments des nächsten Zuges eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Balduvianische Zorn verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst dann im nächsten Zug keine Karte.

Basaltmonolith
{3}
Artefakt
Der Basaltmonolith enttappt nicht während deines Enttappsegments.
{T}: Erzeuge {C}{C}{C}.
{3}: Enttappe den Basaltmonolith.

* Die letzte Fähigkeit des Basaltmonoliths kann ihn so oft enttappen, wie du bezahlen kannst. Falls du glaubst, damit einen Weg gefunden zu haben, eine unbegrenzte Menge Mana zu erzeugen, liegst du wahrscheinlich richtig.

Beinschienen des Blitzes
{2}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur hat Eile und Verhülltheit. *(Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.)*
Ausrüsten {0}

* Du kannst eine Ausrüstung nicht einfach von einer Kreatur lösen. Falls die Beinschienen des Blitzes an die einzige Kreatur, die du kontrollierst, angelegt sind, kannst du keine andere Ausrüstung an sie anlegen (oder sie für irgendetwas anderes als Ziel bestimmen), bis du eine andere Kreatur hast, zu der du die Beinschienen des Blitzes bewegen kannst.
* Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und Eile erhält, aber vor dem Angreifer-Deklarieren-Segment Eile wieder verliert, kann sie in diesem Zug nicht angreifen. Das bedeutet, dass du die Beinschienen des Blitzes nicht verwenden kannst, um zwei neuen Kreaturen im selben Zug das Angreifen zu ermöglichen.

Bis zum Erbrechen
{3}{B}{B}
Spontanzauber
Zeige die oberste Karte deiner Bibliothek offen vor und nimm sie auf deine Hand. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe ihrer umgewandelten Manakosten. Du kannst diesen Vorgang beliebig oft wiederholen.

* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Jedes Mal, wenn du die vorgezeigte Karte auf deine Hand nimmst und die entsprechenden Lebenspunkte verlierst, entscheidest du, ob du weitermachst und die nächste Karte offen vorzeigst. Du musst nicht im Vorfeld entscheiden, wie viele Karten du auf diese Weise auf die Hand nehmen willst.
* Du kannst mit Bis zum Erbrechen weiter Karten aufdecken, auch falls dein Lebenspunktestand auf 0 oder weniger reduziert wurde. Falls du weiter Karten aufdeckst, verlierst du noch mehr Lebenspunkte und gibst dir einen negativen Lebenspunktestand. Sobald du aufhörst, verlierst du dann als zustandsbasierte Aktion die Partie.

Blasphemische Tat
{8}{R}
Hexerei
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur im Spiel {1} weniger.
Die Blasphemische Tat fügt jeder Kreatur 13 Schadenspunkte zu.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Blasphemischen Tat) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Die Fähigkeit der Blasphemischen Tat kann die Gesamtkosten für das Wirken des Zauberspruchs nicht unter {R} senken.
* Die Gesamtkosten, um die Blasphemische Tat zu wirken, werden festgelegt, bevor du die Kosten bezahlst. Falls beispielsweise drei Kreaturen im Spiel sind und darunter eine ist, die du opfern kannst, um {C} zu erzeugen, betragen die Gesamtkosten der Blasphemischen Tat {5}{R}. Danach, wenn du direkt vor dem Bezahlen der Kosten Manafähigkeiten aktivierst, kannst du die Kreatur opfern.
* Spieler können zwar auf die Blasphemische Tat antworten, sobald sie gewirkt wurde, aber sie können nicht zwischen dem Ankündigen des Zauberspruchs und dem Berechnen und Bezahlen der Kosten auf ihn antworten.

Blinkmotten-Nexus
Land
{T}: Erzeuge {C}.
{1}: Der Blinkmotten-Nexus wird bis zum Ende des Zuges zu einer 1/1 Blinkmotte-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit. Es ist immer noch ein Land.
{1}, {T}: Eine Blinkmotte-Kreatur deiner Wahl erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls die bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange die bleibende Karte bereits eine Kreatur war.
* Der Blinkmotten-Nexus kann das Ziel seiner letzten Fähigkeit sein, nachdem seine mittlere Fähigkeit aktiviert wurde. Falls er aktiviert wird, nachdem er eine Kreatur geblockt hat, wird er nicht aus dem Kampf entfernt und kann immer noch Kampfschaden zufügen und zugefügt bekommen.

Blitzaxt
{R}
Spontanzauber
Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab oder bezahle {5}.
Die Blitzaxt fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

* Die umgewandelten Manakosten der Blitzaxt betragen 1, unabhängig davon, welche zusätzlichen Kosten du bezahlst.

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.

Blutaugen-Lehrling
{3}{R}
Kreatur — Goblin, Krieger
2/3
{T}: Der Blutaugen-Lehrling fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls die Stärke des Blutaugen-Lehrlings 4 oder mehr ist.

* Sobald die Fähigkeit des Blutaugen-Lehrlings aktiviert wurde, wird sie Schaden zufügen, auch falls die Stärke des Blutaugen-Lehrlings weniger als 4 beträgt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Blutdornbusch
{2}{G}
Kreatur — Pflanze, Elementarwesen
2/3
Immer wenn du eine andere bleibende Karte opferst, lege eine +1/+1-Marke auf den Blutdornbusch.

* Die Fähigkeit des Blutdornbusches ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit eine bleibende Karte zu opfern; du musst einen anderen Weg finden, bleibende Karten zu opfern.
* Falls du als Teil des Wirkens eines Zauberspruchs oder des Aktivierens einer Fähigkeit eine bleibende Karte opferst, wird die Fähigkeit des Blutdornbusches vor dem Zauberspruch bzw. der aktivierten Fähigkeit verrechnet.
* Eine legendäre bleibende Karte, die aufgrund der „Legendenregel“ auf den Friedhof gelegt wird, wird nicht geopfert.

Blutmond
{2}{R}
Verzauberung
Nichtstandardländer sind Gebirge.

* Falls ein Nichtstandardland eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird „wenn“ es ins Spiel kommt, verliert es diese Fähigkeit, bevor sie ausgelöst werden kann.
* Falls ein Nichtstandardland eine Fähigkeit hat, durch die es getappt ins Spiel kommt, verliert es diese Fähigkeit, bevor sie angewendet werden kann. Dasselbe gilt auch für andere Fähigkeiten, die modifizieren, wie ein Land ins Spiel kommt, oder angewendet werden, „sowie“ ein Land ins Spiel kommt, z. B. die erste Fähigkeit des Seelengewölbes.
* Nichtstandardländer verlieren alle anderen Landtypen und Fähigkeiten, die sie hatten. Sie erhalten den Landtyp Gebirge und die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {R}.“
* Dieser Effekt betrifft nicht Namen oder Übertypen. Er macht weder ein Land zu einem Standardland noch entfernt er den Übertyp Legendär von einem legendären Land, und die Länder erhalten nicht den Namen „Gebirge“.

Blutsporen-Thrinax
{2}{G}{G}
Kreatur — Eidechse
2/2
Verschlingen 1 *(Sowie diese Karte ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen opfern. Diese Kreatur kommt mit entsprechend vielen +1/+1-Marken ins Spiel.)*
Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an +1/+1-Marken auf dem Blutsporen-Thrinax ist.

* Falls das Blutsporen-Thrinax gleichzeitig mit anderen Kreaturen, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, erhalten diese anderen Kreaturen keine zusätzlichen +1/+1-Marken durch die letzte Fähigkeit des Blutsporen-Thrinax. Diese Kreaturen können auch nicht vom Blutsporen-Thrinax verschlungen werden.

Bolas’ Schülerin
{3}{B}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/1
Wenn Bolas’ Schülerin ins Spiel kommt, opfere eine andere Kreatur. Du erhältst X Lebenspunkte dazu und ziehst X Karten, wobei X gleich der Stärke der geopferten Kreatur ist.

* Falls du mindestens eine andere Kreatur kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, musst du eine opfern. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine anderen Kreaturen kontrollierst, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
* Die Anzahl der Lebenspunkte, die du dazuerhältst, und der Karten, die du ziehst, entspricht der Stärke der Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte.

Bosh der Eisengolem
{8}
Legendäre Artefaktkreatur — Golem
6/7
Verursacht Trampelschaden
{3}{R}, opfere ein Artefakt: Bosh der Eisengolem fügt einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten des geopferten Artefakts zu.

* Bosh kann geopfert werden, um die Kosten seiner letzten Fähigkeit zu bezahlen.
* Falls ein Artefakt im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Braids, Beschwörungsadeptin
{2}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2
Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers kann der Spieler eine Artefakt-, Kreaturen- oder Länderkarte aus seiner Hand ins Spiel bringen.

* Braids’ Effekt zählt nicht als Spielen eines Landes, falls du damit eines ins Spiel bringst. Du kannst in deiner Hauptphase immer noch ein Land für den Zug spielen.
* Falls die bleibende Karte, die du ins Spiel bringst, eine Fähigkeit hat, die zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst wird, wird sie nicht in diesem Versorgungssegment ausgelöst.

Breya, Ätheriumformerin
{W}{U}{B}{R}
Legendäre Artefaktkreatur — Mensch
4/4
Wenn Breya, Ätheriumformerin, ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 blaue Thopter-Artefaktkreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.
{2}, opfere zwei Artefakte: Bestimme eines —
• Breya fügt einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.
• Eine Kreatur deiner Wahl erhält -4/-4 bis zum Ende des Zuges.
• Du erhältst 5 Lebenspunkte dazu.

* Breya kann eines der beiden Artefakte sein, die für die Kosten ihrer letzten Fähigkeit geopfert werden.

Brudiclad, Telchor-Ingenieur
{4}{U}{R}
Legendäre Artefaktkreatur — Handwerker
4/4
Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben Eile.
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erzeugst du einen 2/1 blauen Myr-Artefaktkreaturenspielstein. Dann kannst du einen Spielstein bestimmen, den du kontrollierst. Falls du dies tust, wird jeder andere Spielstein, den du kontrollierst, zu einer Kopie des bestimmten Spielsteins.

* Der letzte Effekt von Brudiclads ausgelöster Fähigkeit betrifft jeden anderen Spielstein, den du kontrollierst, also auch den Spielstein, der soeben erzeugt wurde, falls dieser nicht für die Fähigkeit bestimmt wurde.
* Alle anderen Spielsteine, die du kontrollierst, werden eine Kopie des bestimmten Spielsteins, auch diejenigen, die nicht denselben Typ haben. Falls du zum Beispiel einen Schatz-Artefaktspielstein kontrollierst und den Myr-Spielstein bestimmst, den Brudiclad gerade erzeugt hat, dann wird dein Schatz zu einer Kopie des Myr.
* Der Effekt von Brudiclads ausgelöster Fähigkeit ist dauerhaft. Er wird weiterhin angewendet, auch falls Brudiclad das Spiel verlässt.

Burgverlies
{1}{B}{B}
Verzauberung
Wenn das Burgverlies ins Spiel kommt, destabilisiert sich eine Kreatur deiner Wahl, bis das Burgverlies das Spiel verlässt. Tappe die Kreatur, sowie sie sich auf diese Weise stabilisiert. *(Angelegte Auren und Ausrüstungen destabilisieren sich mit ihr. Während die bleibenden Karten destabilisiert sind, werden sie behandelt, als würden sie nicht existieren.)*

* Falls das Burgverlies das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl weder destabilisiert noch getappt.
* Solange eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
* Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
* Einmalige Effekte, die darauf warten, dass eine Karte „das Spiel verlässt“, wie der Effekt der Flugdrachen-Freibeuterin, werden nicht ausgelöst, wenn eine bleibende Karte sich destabilisiert.
* Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Erweckenden Druiden ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
* Jede Aura und jede Ausrüstung, die an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich destabilisiert, destabilisiert sich ebenfalls. Sie stabilisieren sich mit der bleibenden Karte und sind immer noch an diese angelegt. Ebenso gilt: Bleibende Karten mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
* Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
* Eine vom Burgverlies destabilisierte Kreatur stabilisiert sich nicht (wie sonst üblich) im Enttappsegment ihres Beherrschers. Stattdessen stabilisiert sie sich sofort, nachdem das Burgverlies das Spiel verlassen hat.
* Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur getappt wird, werden nicht ausgelöst, wenn sich eine Kreatur getappt stabilisiert.

Champion von Lammholt
{1}{G}{G}
Kreatur — Mensch, Krieger
1/1
Kreaturen, deren Stärke kleiner ist als die des Champions von Lammholt, können Kreaturen, die du kontrollierst, nicht blocken.
Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf den Champion von Lammholt.

* Die erste Fähigkeit des Champions von Lammholt wird angewendet, auch falls er nicht angreift.
* Die Stärke wird nur verglichen, wenn Blocker deklariert werden. Eine Erhöhung der Stärke einer blockenden Kreatur (oder Verringerung der Stärke des Champions von Lammholt) nach diesem Zeitpunkt führt nicht dazu, dass eine Kreatur nicht mehr blockt oder ungeblockt wird.

Chrommox
{0}
Artefakt
*Einprägen* — Wenn der Chrommox ins Spiel kommt, kannst du eine Karte, die weder ein Land noch ein Artefakt ist, aus deiner Hand ins Exil schicken.
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der ins Exil geschickten Karte.

* Falls auf dem Chrommox keine Karte eingeprägt ist, kann er kein Mana erzeugen. Er kann nie {C} erzeugen, auch falls die eingeprägte Karte ein farbloses Manasymbol in ihren Manakosten hat.
* Falls du eine mehrfarbige Karte eingeprägt hast, bestimmst du jedes Mal, wenn du den Chrommox für Mana tappst, eine der Farben jener Karte.

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

* Die Höhe des Bonus wird ermittelt, sowie Die Macht der Massen verrechnet wird; sie ändert sich nicht, falls sich später im Zug die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, verändert.
* 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.

Die Schatzkammern öffnen
{4}{W}{W}
Hexerei
Bringe alle Artefakt- und Verzauberungskarten aus allen Friedhöfen unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück. *(Auren, die nichts zum Verzaubern haben, bleiben im Friedhof.)*

* Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.
* Falls eine Aura mit Die Schatzkammern öffnen ins Spiel zurückgebracht werden kann, muss dies geschehen, auch falls ihrem Besitzer nicht gefällt, was sie verzaubern würde.
* Falls mehrere Spieler Auren in ihren Friedhöfen haben, kündigt der Spieler, dessen Zug es ist, an, was seine Auren verzaubern werden. Dann tun die anderen Spieler in Zugreihenfolge dasselbe. Danach kommen alle Artefakte und Verzauberungen (sowohl Auren als auch Nicht-Auren) gleichzeitig ins Spiel.
* Eine auf diese Weise ins Spiel gebrachte Aura kann kein Artefakt und keine Verzauberung verzaubern, das bzw. die ebenfalls mit Die Schatzkammern öffnen ins Spiel gebracht wird.

Die Skarabäen-Gottheit
{3}{U}{B}
Legendäre Verzauberungskreatur — Gott
5/5
Zu Beginn deines Versorgungssegments verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du wendest Hellsicht X an, wobei X gleich der Anzahl an Zombies ist, die du kontrollierst.
{2}{U}{B}: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie ist.
Wenn Die Skarabäen-Gottheit stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Die Anzahl der Zombies, die du kontrollierst, wird gezählt, sowie die erste Fähigkeit der Skarabäen-Gottheit verrechnet wird. Spieler können versuchen, diese Anzahl als Antwort auf die Fähigkeit zu ändern (z. B. durch das Aktivieren ihrer zweiten Fähigkeit).
* Falls die Skarabäen-Gottheit stirbt, aber deinen Friedhof vor dem nächsten Endsegment verlässt, bleibt sie in der neuen Zone.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit der Skarabäen-Gottheit dazu, dass das gegnerische Team doppelt so viele Lebenspunkte verliert, wie du Zombies kontrollierst. Hellsicht wird jedoch nur gleich der Anzahl an Zombies, die du kontrollierst, anwendest.

Die Statue stürzen
{2}{W}
Spontanzauber
Tappe eine bleibende Karte deiner Wahl. Falls sie ein Artefakt ist, zerstöre sie.
Ziehe eine Karte.

* Die Statue stürzen kann eine beliebige bleibende Karte als Ziel haben, selbst eine, die bereits getappt ist.
* Falls Die Statue stürzen ein Artefakt als Ziel hat, wird es getappt, falls es ungetappt ist, und dann zerstört. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie es getappt wird, werden ausgelöst und verrechnet, nachdem Die Statue stürzen fertig verrechnet wurde.
* Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Die Statue stürzen verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte. Falls das Ziel legal ist, aber nicht getappt wird, nicht zerstört wird oder weder getappt noch zerstört wird, ziehst du eine Karte.

Dosierter Sprengstoff
{X}
Artefakt
Sonneneruption *(Diese Karte kommt für jede unterschiedliche Farbe an Mana, das ausgegeben wurde, um sie zu wirken, mit einer Ladungsmarke ins Spiel.)*
{2}, opfere den Dosierten Sprengstoff: Zerstöre jede bleibende Karte, die kein Land ist und deren umgewandelte Manakosten gleich der Anzahl an Ladungsmarken auf dem Dosierten Sprengstoff sind.

* Du kannst beim Wirken des Dosierten Sprengstoffs jeden beliebigen Wert für X bestimmen. Der für X bestimmte Wert beeinflusst nicht direkt die Anzahl an Ladungsmarken, mit denen der Dosierte Sprengstoff ins Spiel kommt, aber X lässt dich mehr Mana und somit mehr Manafarben ausgeben, um ihn zu wirken.
* Farbloses Mana gibt dem Dosierten Sprengstoff keine weitere Ladungsmarke. Farblos ist keine Farbe.
* 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.

Dunkle Tiefen
Legendäres verschneites Land
Die Dunklen Tiefen kommen mit zehn Eismarken ins Spiel.
{3}: Entferne eine Eismarke von den Dunklen Tiefen.
Wenn auf den Dunklen Tiefen keine Eismarken liegen, opfere sie. Falls du dies tust, erzeuge einen legendären 20/20 schwarzen Avatar-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Unzerstörbarkeit namens Marit Lage.

* Die Dunklen Tiefen sind tatsächlich ein Land ohne Manafähigkeit. Sie können nicht für farbloses Mana getappt werden.
* Die letzte Fähigkeit der Dunklen Tiefen ist eine zustandsausgelöste Fähigkeit. Sie wird nicht noch einmal ausgelöst, während sich die Fähigkeit auf dem Stapel befindet, aber falls die Fähigkeit neutralisiert wird und Dunkle Tiefen danach immer noch ohne Eismarken im Spiel ist, wird sie sofort wieder ausgelöst.
* Falls die Dunklen Tiefen das Spiel verlassen, bevor ihre letzte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie nicht opfern und daher nicht Marit Lage erzeugen.

Dunkler Mitwisser
{1}{B}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/1
Zu Beginn deines Versorgungssegments zeigst du die oberste Karte deiner Bibliothek offen vor und nimmst sie auf deine Hand. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe ihrer umgewandelten Manakosten.

* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Duplikant
{6}
Artefaktkreatur — Gestaltwandler
2/4
*Einprägen* — Wenn der Duplikant ins Spiel kommt, kannst du eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl ins Exil schicken.
Solange eine Karte, die mit dem Duplikanten ins Exil geschickt wurde, eine Kreaturenkarte ist, hat der Duplikant Stärke, Widerstandskraft und Kreaturentypen der letzten Kreaturenkarte, die mit dem Duplikanten ins Exil geschickt wurde. Er ist immer noch ein Gestaltwandler.

* Basis-Stärke und -Widerstandskraft des Duplikanten ändern sich in Stärke und Widerstandskraft der eingeprägten Karte. Marken und andere Effekte, die Stärke und Widerstandskraft des Duplikanten modifizieren, werden immer noch angewendet.
* Fähigkeiten, die einen Wert für \* in Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur bestimmen, werden angewendet, während sich die Karte im Exil befindet, Fähigkeiten, die diese erhöhen oder reduzieren, jedoch nicht. Die Fähigkeit von Odrics Kreuzritter wird beispielsweise angewendet, wenn Stärke und Widerstandskraft des Duplikanten festgelegt werden, die Fähigkeit des Schattens des Todes jedoch nicht.
* Stärke und Widerstandskraft des Duplikanten werden ständig aktualisiert, falls sich Stärke und/oder Widerstandskraft der ins Exil geschickten Karte ändern.
* Falls eine verschmolzene bleibende Karte oder eine zusammenmutierte bleibende Karte durch die ausgelöste Fähigkeit des Duplikanten ins Exil geschickt wird, bestimmt der Beherrscher der Fähigkeit den relativen Zeitstempel der ins Exil geschickten Karten. Der Duplikant betrachtet die Informationen der Karte mit dem neuesten Zeitstempel.

Edle Hierarchin
{G}
Kreatur — Mensch, Druide
0/1
Edelmut *(Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)*
{T}: Erzeuge {G}, {W} oder {U}.

* Falls du genau eine Kreatur als Angreifer deklarierst, wird jede Edelmut-Fähigkeit auf jeder bleibenden Karte, die du kontrollierst (einschließlich möglicherweise auf der angreifenden Kreatur selbst), ausgelöst.
* Du musst mit genau einer Kreatur angreifen, damit Edelmut-Fähigkeiten ausgelöst werden. Edelmut-Fähigkeiten werden beispielsweise nicht ausgelöst, wenn du einen Spieler mit einer Kreatur und einen Planeswalker mit einer anderen Kreatur angreifst oder wenn du mit zwei Kreaturen angreifst, aber eine davon aus dem Kampf entfernt wird.
* Manche Effekte bringen Kreaturen angreifend ins Spiel. Da diese Kreaturen nie als Angreifer deklariert wurden, werden sie von Edelmut-Fähigkeiten ignoriert. Sie führen nicht dazu, dass Edelmut-Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls bereits Edelmut-Fähigkeiten ausgelöst wurden (weil nur genau eine Kreatur als Angreifer deklariert wurde), werden diese Fähigkeiten normal verrechnet, obwohl es jetzt möglicherweise mehrere Angreifer gibt.
* In einer Partie Two-Headed Giant greift eine Kreatur „alleine an“, wenn sie die einzige Kreatur ist, die von deinem gesamten Team als Angreifer deklariert wird. Falls du diese angreifende Kreatur kontrollierst, werden deine Edelmut-Fähigkeiten ausgelöst, die deines Teamkameraden jedoch nicht.

Eichhörnchengeschnatter
{G}
Hexerei
Erzeuge einen 1/1 grünen Eichhörnchen-Kreaturenspielstein.
Rückblende {1}{G} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

* Wenn du einen Zauberspruch für seine Rückblende-Fähigkeit wirkst, musst du weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), 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.
* Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.

Eifriges Konstrukt
{2}
Artefaktkreatur — Konstrukt
2/2
Wenn das Eifrige Konstrukt ins Spiel kommt, kann jeder Spieler Hellsicht 1 anwenden. *(Betrachte für Hellsicht 1 die oberste Karte deiner Bibliothek, dann kannst du sie unter deine Bibliothek legen.)*

* Falls mehrere Spieler gleichzeitig aufgefordert werden, Hellsicht anzuwenden, wie es beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit des Eifrigen Konstrukts der Fall ist, schauen die Spieler sich gleichzeitig die oberste Karte ihrer jeweiligen Bibliothek an. Dann bestimmen sie in Zugreihenfolge, ob sie jene Karte auf oder unter ihre Bibliothek legen.

Eisenliga-Reittier
{4}
Artefaktkreatur — Konstrukt
2/2
Eile
Fabrizieren 1 *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf sie oder erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturenspielstein.)*

* Du bestimmst, ob eine +1/+1-Marke auf das Eisenliga-Reittier gelegt oder ein Servo-Spielstein erzeugt werden soll, sowie die Fabrizieren-Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, und dem Zeitpunkt, zu dem die Marke hinzugefügt bzw. der Spielstein erzeugt wird, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
* Fabrizieren bewirkt nicht, dass das Eisenliga-Reittier bereits mit einer +1/+1-Marke auf ihm ins Spiel kommt. Das Eisenliga-Reittier kommt als 2/2 Kreatur ins Spiel und erst dann geht seine Fabrizieren-Fähigkeit auf den Stapel. Spieler können Aktionen ausführen (zum Beispiel Spontanzauber wirken), während die Fähigkeit darauf wartet, verrechnet zu werden.
* Falls du aus einem beliebigen Grund keine +1/+1-Marke auf das Eisenliga-Reittier legen kannst, sowie Fabrizieren verrechnet wird (zum Beispiel falls es nicht mehr im Spiel ist), erzeugst du einfach einen Servo-Spielstein.

Eiserner Raufbold
{3}
Artefaktkreatur — Golem
1/1
Bedrohlich *(Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*
Wenn der Eiserne Raufbold ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

* Der Eiserne Raufbold kann selbst das Ziel seiner Fähigkeit sein.

Emotionales Wiedersehen
{1}{R}
Hexerei
Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, zwei Karten ab.
Ziehe drei Karten.

* Da das Abwerfen der zwei Karten zusätzliche Kosten darstellt, kannst du das Emotionale Wiedersehen nicht wirken, falls du nicht zwei oder mehr andere Karten auf der Hand hast.

Engel der Morgenröte
{4}{W}
Kreatur — Engel
3/3
Fliegend
Wenn der Engel der Morgenröte ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Engels der Morgenröte betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+1 noch Wachsamkeit.

Erforschung
{G}
Verzauberung
Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

* Die Fähigkeit der Erforschung ist kumulativ, falls du mehr als eine kontrollierst. Sie ist auch kumulativ mit anderen Effekten, die dich zusätzliche Länder spielen lassen, wie dem der Dryade des Ilysischen Hains.

Ertüchtigung
{2}{G}
Spontanzauber
Falls du einen Wald kontrollierst, kannst du einen Gegner 3 Lebenspunkte dazuerhalten lassen, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +4/+4 bis zum Ende des Zuges.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den alternativen Kosten der Ertüchtigung), 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.
* Falls ein Effekt besagt, dass ein Gegner keine Lebenspunkte dazuerhalten kann, kannst du jenen Spieler nicht Lebenspunkte dazuerhalten lassen, um die alternativen Kosten der Ertüchtigung zu bezahlen. Falls stattdessen ein Effekt wie der des Schwefeligen Strudels das Dazuerhalten von Lebenspunkten ersetzt, kannst du bestimmen, die Kosten zu bezahlen, obwohl die Aktion der Kosten durch nichts ersetzt wird.

Erzengel von Thune
{3}{W}{W}
Kreatur — Engel
3/4
Fliegend, Lebensverknüpfung
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

* Falls einer Kreatur, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält sie durch die Fähigkeit des Erzengels von Thune nicht rechtzeitig eine Marke, um sie zu retten.
* 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, wird die Fähigkeit 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 einzelnes Ereignis dazu, und die Fähigkeit 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.

Esperzoa
{2}{U}
Artefaktkreatur — Qualle
4/3
Fliegend
Zu Beginn deines Versorgungssegments bringst du ein Artefakt, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Wenn die Fähigkeit der Esperzoa verrechnet wird und falls du keine anderen Artefakte kontrollierst, musst du die Esperzoa selbst auf deine Hand zurückbringen.

Fahrer der Toten
{3}{B}
Kreatur — Vampir
3/2
Wenn der Fahrer der Toten stirbt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Falls eine Karte auf dem Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls der Fahrer der Toten zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine Kreatur mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger, kannst du jene Karte als Ziel bestimmen und sie ins Spiel zurückbringen.
* Falls eine Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger zu einer Kopie des Fahrers der Toten wird und stirbt, kann sie selbst das Ziel ihrer Fähigkeit sein.

Faszinierende Sphäre
{2}
Artefakt
Immer wenn eine bleibende Karte enttappt wird, millt der Beherrscher der bleibenden Karte eine Karte. *(Er legt die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

* Falls bleibende Karten während des Enttappsegments enttappt werden, wird die Fähigkeit der Faszinierenden Sphäre entsprechend oft ausgelöst. Da jedoch während des Enttappsegments kein Spieler Priorität erhält, warten diese Fähigkeiten bis zum Beginn des Versorgungssegments darauf, auf den Stapel gelegt zu werden. Zu diesem Zeitpunkt werden auch alle „zu Beginn des Versorgungssegments“ ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst. Die Fähigkeiten und die ausgelöste Fähigkeit der Faszinierenden Sphäre werden gleichzeitig auf den Stapel gelegt.

Feuerwilder Schamane
{2}{R}
Kreatur — Goblin, Schamane
3/1
*Blutrausch* — {1}{R}, wirf den Feuerwilden Schamanen ab: Eine angreifende Kreatur deiner Wahl erhält +3/+1 bis zum Ende des Zuges.
Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen und falls der Feuerwilde Schamane in deinem Friedhof ist, kannst du {3} bezahlen. Falls du dies tust, bringe den Feuerwilden Schamanen auf deine Hand zurück.

* Die letzte Fähigkeit des Feuerwilden Schamanen wird nur ausgelöst, falls er sich zu dem Zeitpunkt, zu dem die Kreaturen einem Spieler Kampfschaden zufügen, in deinem Friedhof befindet. Beachte: Falls dem Feuerwilden Schamanen zum gleichen Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, wird die Fähigkeit des Feuerwilden Schamanen nicht ausgelöst.
* Falls Kreaturen, die du kontrollierst, gleichzeitig mehreren Spielern Kampfschaden zufügen (zum Beispiel weil du eine Multiplayer-Partie spielst), wird die Fähigkeit des Feuerwilden Schamanen einmal für jeden dieser Spieler ausgelöst. Allerdings bringt nur die erste dieser Fähigkeiten, für die du bezahlst, den Feuerwilden Schamanen auf deine Hand zurück. Auch falls er auf deinen Friedhof zurückgelegt wird, bevor die anderen Fähigkeiten verrechnet werden, wird er als ein anderer Feuerwilder Schamane betrachtet, nicht als jener, dessen Fähigkeit ausgelöst wurde.

Flimmerwisch
{1}{W}{W}
Kreatur — Elementarwesen
3/1
Fliegend
Wenn der Flimmerwisch ins Spiel kommt, schicke eine andere bleibende Karte deiner Wahl ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

* Die ins Exil geschickte Karte wird auch dann zu Beginn des Endsegments ins Spiel zurückgebracht, falls der Flimmerwisch zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist.
* Falls die bleibende Karte, die ins Spiel zurückkehrt, Fähigkeiten hat, die zu Beginn des Endsegments ausgelöst werden, werden diese Fähigkeiten in diesem Zug nicht ausgelöst.
* Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die bleibende Karte, die ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren. Sobald die ins Exil geschickte bleibende Karte zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war.
* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Froschifizieren
{1}{U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist eine blaue Frosch-Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1. *(Sie verliert alle anderen Karten- und Kreaturentypen.)*

* Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem Froschifizieren an sie angelegt wurde, behält sie die Fähigkeit.
* Froschifizieren überschreibt alle Farben und Kreaturentypen der verzauberten Kreatur. Sie ist einfach nur ein blauer Frosch. Die Kreatur behält alle Übertypen (wie Legendär), aber verliert alle anderen Kartentypen, die sie hat (wie Artefakt).
* Froschifizieren überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Froschifizieren an die Kreatur angelegt wurde, überschreiben den Effekt von Froschifizieren.
* Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie etwa der Effekt des Toten Gewichts, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
* Froschifizieren kann eine bleibende Karte verzaubern, die nur temporär eine Kreatur ist, z. B. ein Fahrzeug. Falls das geschieht, zwingt der Effekt von Froschifizieren die verzauberte bleibende Karte dazu, eine 1/1 blaue Frosch-Kreatur zu bleiben, selbst wenn der temporäre Effekt endet.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Froschifizieren während des Zuges an sie angelegt wurde.

Frühlingsblättertrommel
{1}
Artefakt
{T}, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

* Du kannst eine Kreatur tappen, die zu Beginn deines aktuellsten Zuges noch nicht unter deiner Kontrolle war, um die Fähigkeit der Frühlingsblättertrommel zu aktivieren.

Fünfseitiges Prisma
{2}
Artefakt
Sonneneruption *(Diese Karte kommt für jede unterschiedliche Farbe an Mana, das ausgegeben wurde, um sie zu wirken, mit einer Ladungsmarke ins Spiel.)*
Entferne eine Ladungsmarke vom Fünfseitigen Prisma: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

* Die Sonneneruption überprüft, welches Mana tatsächlich ausgegeben wurde, um einen Zauberspruch zu wirken. Falls ein Effekt es dir erlaubt, Mana auszugeben, „als wäre es Mana einer beliebigen Farbe“ oder eines beliebigen Typs, erlaubt dir dies, Mana auszugeben, das du sonst nicht ausgeben könntest, aber es ändert nichts daran, welches Mana du letztendlich tatsächlich ausgegeben hast, um den Zauberspruch zu wirken.
* Hat das Fünfseitige Prisma keine Ladungsmarken mehr, bleibt es im Spiel.

Furchteinflößende Rückkehr
{2}{B}{B}
Hexerei
Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
Rückblende — Opfere drei Kreaturen. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

* 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 Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), 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.
* Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.

Gallertentstehung
{X}{X}{G}
Hexerei
Erzeuge X X/X grüne Schlammwesen-Kreaturenspielsteine.

* Falls du zum Beispiel bestimmst, dass X gleich 1 sein soll, bezahlst du {2}{G} und erzeugst ein 1/1 Schlammwesen. Falls X gleich 2 ist, bezahlst du {4}{G} und erzeugst zwei 2/2 Schlammwesen. Falls X gleich 3 ist, erhältst du für {6}{G} drei 3/3 Schlammwesen und so weiter.

Gedankenergreifung
{B}
Hexerei
Ein Spieler deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab. Du verlierst 2 Lebenspunkte.

* Du verlierst auch dann 2 Lebenspunkte, falls der Spieler deiner Wahl keine Nichtland-Karten auf der Hand hat, die er abwerfen kann.

Gedankenspiegelung
{4}{U}{U}{U}
Verzauberung
Falls du eine Karte ziehen würdest, ziehe stattdessen zwei Karten.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich mehr als eine Karte ziehen lässt, verdoppelt die Fähigkeit der Gedankenspiegelung jedes Ziehen von Karten. Falls du zum Beispiel In Einklang bringen („Ziehe drei Karten“) wirkst, ziehst du sechs Karten.
* Die Effekte von mehreren Gedankenspiegelungen sind kumulativ. Falls du zum Beispiel zwei Gedankenspiegelungen im Spiel hast, ziehst du das Vierfache der ursprünglichen Anzahl an Karten. Falls du drei hast, ziehst du achtmal so viele Karten und so weiter.
* Falls zwei oder mehr Ersatzeffekte auf ein Kartenzieh-Ereignis angewendet würden, bestimmt der Spieler, der die Karte zieht, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.

Gefräßige Falle
{2}{B}{B}
Spontanzauber — Falle
Falls ein Gegner in diesem Zug drei oder mehr Karten von irgendwoher auf seinen Friedhof gelegt bekam, kannst du {0} bezahlen, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.
Schicke alle Karten aus dem Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den alternativen Kosten der Gefräßigen Falle), 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.

Gehärteter Stahl
{1}{W}{W}
Verzauberung
Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Gehärtete Stahl während des Zuges das Spiel verlässt.

Geist von Sankt Traft
{1}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Geist, Kleriker
2/2
Fluchsicher *(Diese Kreatur kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*
Immer wenn der Geist von Sankt Traft angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 4/4 weißen Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil.

* Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker der erzeugte Engel-Spielstein angreift. Das muss nicht der gleiche Spieler oder Planeswalker sein, den der Geist von Sankt Traft angreift.
* Obwohl der Engel eine angreifende Kreatur ist, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn der Spielstein angreifend ins Spiel kommt.
* Alle Effekte, die besagen, dass der Engel nicht angreifen kann (z. B. der von Propaganda) betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass der Engel-Spielstein angreifend ins Spiel kommt.
* Falls du mehr als einen Engel-Spielstein erzeugst (zum Beispiel wegen der Zeit der Verdopplung), werden beide am Ende des Kampfes ins Exil geschickt. Falls allerdings etwas zu einer Kopie des Engel-Spielsteins wird, wird die Kopie nicht ins Exil geschickt.

Geth, Fürst der Gruft
{4}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Zombie
5/5
Einschüchtern *(Diese Kreatur kann außer von Artefaktkreaturen und/oder Kreaturen, mit denen sie eine Farbe gemeinsam hat, nicht geblockt werden.)*
{X}{B}: Bringe eine Artefakt- oder Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X aus dem Friedhof eines Gegners unter deiner Kontrolle getappt ins Spiel. Dann millt der Spieler X Karten.

* Falls eine Karte auf dem Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Die Karte deiner Wahl muss umgewandelte Manakosten von genau X haben. Du kannst nicht mehr bezahlen, um den Spieler mehr Karten millen zu lassen.
* 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/oder bleibenden Karten, die du durch Geths letzte Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.

Geths Thron
{2}
Artefakt
{T}, opfere ein Artefakt: Führe Wucherung durch. *(Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

* Du kannst Geths Thron opfern, um die Kosten seiner eigenen Fähigkeit zu bezahlen.
* Du kannst jegliche bleibende Karte bestimmen, die eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
* Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke verpassen willst. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
* Spieler können auf den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
* Loyalitätsmarken auf einen Planeswalker zu legen führt nicht dazu, dass dessen Loyalitätsfähigkeiten aktiviert werden.

Gezielter Schuss
{2}{G}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Du kannst den Gezielten Schuss nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.
* Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie der Gezielten Schuss verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein legales Ziel ist, die andere Kreatur jedoch nicht, dann erhält deine Kreatur dennoch +1/+1.

Glanzband-Kunsthandwerker
{2}{W}
Kreatur — Zwerg, Handwerker
2/2
Fabrizieren 1 *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf sie oder erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturenspielstein.)*

* Du bestimmst, ob eine +1/+1-Marke auf den Glanzband-Kunsthandwerker gelegt oder ein Servo-Spielstein erzeugt werden soll, sowie die Fabrizieren-Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, und dem Zeitpunkt, zu dem die Marke hinzugefügt bzw. der Spielstein erzeugt wird, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
* Fabrizieren bewirkt nicht, dass der Glanzband-Kunsthandwerker bereits mit einer +1/+1-Marke auf ihm ins Spiel kommt. Der Glanzband-Kunsthandwerker kommt als 2/2 Kreatur ins Spiel und erst dann geht seine Fabrizieren-Fähigkeit auf den Stapel. Spieler können Aktionen ausführen (zum Beispiel Spontanzauber wirken), während die Fähigkeit darauf wartet, verrechnet zu werden.
* Falls du aus einem beliebigen Grund keine +1/+1-Marke auf den Glanzband-Kunsthandwerker legen kannst, sowie Fabrizieren verrechnet wird (zum Beispiel falls er nicht mehr im Spiel ist), erzeugst du einfach einen Servo-Spielstein.

Glasstaub-Moloch
{3}{W}{U}
Artefaktkreatur — Golem
3/4
Immer wenn ein anderes Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält der Glasstaub-Moloch +1/+1 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.
Umwandlung {w/u} *({w/u}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Sobald eine Kreatur den Glasstaub-Moloch geblockt hat, führt das Verrechnen seiner ausgelösten Fähigkeit nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Glimmender Rochen
{4}{U}
Kreatur — Fisch
3/3
Wenn der Glimmende Rochen ins Spiel kommt, verdopple die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einer beliebigen Anzahl an bleibenden Karten deiner Wahl.

* Du musst kein Ziel bestimmen, falls du nicht möchtest, dass die Anzahl der Marken auf einer bleibenden Karte verdoppelt wird.
* Um die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einer bleibenden Karte zu verdoppeln, lege für jede Marke, die sich bereits darauf befindet, eine weitere Marke derselben Sorte darauf. Effekte, die damit interagieren, dass Marken auf bleibende Karten gelegt werden, werden angewendet, falls zutreffend.
* Sowie die Fähigkeit des Glimmenden Rochens verrechnet wird, musst du die Anzahl an Marken jeder Sorte auf der bleibenden Karte deiner Wahl verdoppeln.

Goblin-Hämmerer
{R}
Kreatur — Goblin, Krieger
1/1
Verursacht Trampelschaden
Der Goblin-Hämmerer erhält +2/+0 für jede an ihn angelegte Ausrüstung.

* Die Kreatur erhält den Bonus des Goblin-Hämmerers zusätzlich zu jedem anderen Bonus, den ihr die Ausrüstung gibt.

Goblin-Wegefinder
{R}
Kreatur — Goblin, Späher
2/2
Eile
Immer wenn der Goblin-Wegefinder angreift, zeigt der verteidigende Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek offen vor. Falls es eine Länderkarte ist, nimmt der Spieler die Karte auf seine Hand.

* Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
* Falls der verteidigende Spieler eine Nichtland-Karte aufdeckt, bleibt sie oben auf seiner Bibliothek.

Godo, Fürst der Banditen
{5}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Barbar
3/3
Wenn Godo, Fürst der Banditen, ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Ausrüstung-Karte durchsuchen und sie ins Spiel bringen. Falls du dies tust, mische danach deine Bibliothek.
Immer wenn Godo zum ersten Mal in einem Zug angreift, enttappe ihn und alle Samurai, die du kontrollierst. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

* Im Gegensatz zu vielen Effekten, die zusätzliche Kampfphasen gewähren, erhältst du mit der Fähigkeit von Godo, Fürst der Banditen, keine zusätzliche Hauptphase. Die zusätzliche Kampfphase findet direkt nach der ersten Kampfphase statt.

Golem-Handwerker
{5}
Artefaktkreatur — Golem
3/3
{2}: Eine Artefaktkreatur deiner Wahl erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.
{2}: Eine Artefaktkreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges entweder Flugfähigkeit, Eile oder verursacht Trampelschaden *(du entscheidest)*.

* Der Golem-Handwerker kann selbst das Ziel seiner Fähigkeiten sein.
* Du bestimmst erst dann, ob die als Ziel gewählte Artefaktkreatur Flugfähigkeit, Trampelschaden oder Eile erhält, wenn die zweite Fähigkeit des Golem-Handwerkers verrechnet wird.

Golemhaut-Handschuhe
{1}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 für jede an sie angelegte Ausrüstung.
Ausrüsten {2} *({2}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

* Die Kreatur erhält den Bonus von den Golemhaut-Handschuhen zusätzlich zu jedem anderen Bonus, den ihr die andere Ausrüstung gibt.
* Die Golemhaut-Handschuhe werden von ihrer eigenen Fähigkeit mitgezählt und geben daher der Kreatur mindestens +1/+0.

Grimmiger Empath
{2}{G}
Kreatur — Elf
1/1
Wenn der Grimmige Empath ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 6 oder mehr durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Grollendes Erdbeben
{X}{R}
Hexerei
Das Grollende Erdbeben fügt jeder Kreatur ohne Reitkunst und jedem Spieler X Schadenspunkte zu.

* Reitkunst ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die ähnlich funktioniert wie Flugfähigkeit. Sie kommt im Set *Portal Three Kingdoms* vor und erscheint nicht im Set *Double Masters*. Das bedeutet, dass das Grollende Erdbeben in den meisten Fällen einfach jeder Kreatur und jedem Spieler X Schadenspunkte zufügt, selbst Kreaturen, die in ihrer Illustration als Reiter dargestellt werden.

Groß-Architekt
{1}{U}{U}
Kreatur — Vedalken, Handwerker
1/3
Andere blaue Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
{U}: Eine Artefaktkreatur deiner Wahl wird bis zum Ende des Zuges blau.
Tappe eine ungetappte blaue Kreatur, die du kontrollierst: Erzeuge {C}{C}. Verwende dieses Mana nur, um Artefaktzauber zu wirken oder Fähigkeiten von Artefakten zu aktivieren.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer blauen Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Groß-Architekt während des Zuges das Spiel verlässt.
* Die zweite Fähigkeit des Groß-Architekten bewirkt, dass die betroffene Artefaktkreatur alle anderen Farben, die sie hat, verliert, aber nicht, dass sie aufhört, ein Artefakt zu sein.
* Du kannst eine beliebige ungetappte blaue Kreatur tappen (einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der Manafähigkeit des Groß-Architekten zu bezahlen. Das schließt auch den Groß-Architekten selbst ein.

Größer machen
{3}{G}{G}
Hexerei
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +7/+7 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. Sie muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

* Nur eine Kreatur muss die betroffene Kreatur blocken. Andere Kreaturen können sie ebenfalls blocken oder andere Kreaturen blocken oder gar nicht blocken.
* Falls aus irgendeinem Grund keine der Kreaturen, die der verteidigende Spieler kontrolliert, blocken kann (weil sie z. B. alle getappt sind), dann wird die betroffene Kreatur nicht geblockt. Falls Kosten damit verbunden sind, dass die betroffene Kreatur geblockt wird, ist der verteidigende Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht geblockt werden.

Größeres Wohl
{2}{G}{G}
Verzauberung
Opfere eine Kreatur: Ziehe so viele Karten, wie die Stärke der geopferten Kreatur beträgt, und wirf dann drei Karten ab.

* Verwende die Stärke, die die geopferte Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Karten du ziehst.
* Falls du keine drei Karten auf deiner Hand hast, wenn von dir verlangt wird, drei Karten abzuwerfen, wirfst du alle Karten von deiner Hand ab.
* Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen von Karten passiert, während die ausgelöste Fähigkeit des Größeren Wohls verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Herumpfuschender Magier
{W}{U}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2
Sowie der Herumpfuschende Magier ins Spiel kommt, bestimme einen Nichtland-Kartennamen.
Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen können nicht gewirkt werden.

* Zwischen dem Benennen eine Karte und dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit des Herumpfuschenden Magiers angewendet wird, kann kein Spieler Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren.
* Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen, die sich aus irgendeinem Grund bereits auf dem Stapel befinden, wenn der Herumpfuschende Magier ins Spiel kommt, werden nicht von der Fähigkeit des Herumpfuschenden Magiers betroffen.

Herzlose Plünderung
{2}{B}
Hexerei
Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab.
*Überfall* — Falls du in diesem Zug angegriffen hast, erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

* Falls du in diesem Zug mit einer Kreatur angegriffen hast, erhältst du einen Schatz, auch falls der Gegner deiner Wahl eine oder null Karten abwirft.
* Du erzeugst nur einen Schatz-Spielstein, falls du in diesem Zug angegriffen hast, unabhängig davon, mit wie vielen Kreaturen außer der ersten du angegriffen hast.

Herzschlag des Frühlings
{2}{G}
Verzauberung
Immer wenn ein Spieler ein Land für Mana tappt, erzeugt er ein Mana eines beliebigen Typs, den das Land produziert hat.

* Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
* Falls du ein Land für mehr als ein Mana tappst, wählst du einen Typ aus, der produziert wurde, und fügst ein Mana dieses Typs hinzu.
* Der Herzschlag des Frühlings interessiert sich nicht für Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die das Mana betreffen, das deine Länder produzieren, wie es z. B. beim Unbeanspruchten Territorium und beim Seelengewölbe der Fall wäre. Er produziert einfach ein Mana des entsprechenden Typs, ohne die Einschränkungen und Zusatzklauseln zu beachten.

Hindern
{1}{U}{U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls der Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, lege ihn auf oder unter die Bibliothek seines Besitzers anstatt auf dessen Friedhof.

* Der Beherrscher von Hindern, nicht unbedingt der Beherrscher des neutralisierten Zauberspruchs, bestimmt, wohin der neutralisierte Zauberspruch gelegt wird.

Im Leid ertrinken
{1}{B}{B}
Hexerei
Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.)*

* Im Leid ertrinken betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt seiner Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen oder zu Kreaturen werden, erhalten nicht -2/-2.

Immervoller Kelch
{0}
Artefakt
Multibonus {2} *(Du kannst zusätzlich beliebig oft {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Der Immervolle Kelch kommt mit X Ladungsmarken ins Spiel, wobei X die Anzahl ist, wie oft seine Bonuskosten bezahlt wurden.
{T}: Erzeuge {C} für jede Ladungsmarke auf dem Immervollen Kelch.

* Du kannst den Immervollen Kelch ohne jeglichen Bonus wirken, falls du möchtest. Falls jedoch keine Ladungsmarken auf dem Immervollen Kelch liegen, wird beim Aktivieren seiner letzten Fähigkeit kein Mana produziert.

Isochron-Szepter
{2}
Artefakt
*Einprägen* — Wenn das Isochron-Szepter ins Spiel kommt, kannst du eine Spontanzauberkarte mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deiner Hand ins Exil schicken.
{2}, {T}: Du kannst die ins Exil geschickte Karte kopieren. Falls du dies tust, kannst du die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls das Isochron-Szepter das Spiel verlässt, während die aktivierte Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, kann die Fähigkeit immer noch eine Kopie erzeugen. Falls allerdings die eingeprägte Karte das Exil verlässt, während die aktivierte Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, kann sie nicht kopiert werden.
* Du wirkst die Kopie, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
* Falls du die Kopie nicht wirken möchtest, kannst du bestimmen, es nicht zu tun. Dann hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden.
* Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch 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.

Izzet-Amulett
{U}{R}
Spontanzauber
Bestimme eines —
• Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {2}.
• Das Izzet-Amulett fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.
• Ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

* Falls du den letzten Modus bestimmst, ziehst du zwei Karten und wirfst zwei Karten ab, während das Izzet-Amulett verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Jace, der Gedankenformer
{2}{U}{U}
Legendärer Planeswalker — Jace
3
+2: Schaue dir die oberste Karte der Bibliothek eines Spielers deiner Wahl an. Du kannst sie unter die Bibliothek des Spielers legen.
0: Ziehe drei Karten und lege dann zwei Karten aus deiner Hand in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.
−1: Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.
−12: Schicke alle Karten aus der Bibliothek eines Spielers deiner Wahl ins Exil, dann mischt der Spieler die Karten auf seiner Hand in seine Bibliothek.

* Du ziehst drei Karten und legst zwei Karten zurück, während Jaces zweite Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
* Falls der Spieler, den du für Jaces letzte Fähigkeit bestimmt hast, keine Karten auf der Hand hat, mischt jener Spieler nichts in seine Bibliothek und die Bibliothek des Spielers bleibt leer. Der Spieler verliert die Partie erst, wenn er danach versucht, von der leeren Bibliothek zu ziehen.

Jhoira, Kapitänin der Wetterlicht
{2}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
3/3
Immer wenn du einen historischen Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte. *(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)*

* Ein Zauberspruch ist historisch, falls er den Übertyp „Legendär“, den Kartentyp „Artefakt“ oder den Verzauberungstyp „Sage“ hat. Verfügt ein Zauberspruch über mehr als einen dieser Typen, wird es dadurch nicht „historischer“ als andere und erhält auch keine zusätzlichen Boni – ein Zauberspruch ist entweder historisch oder nicht historisch.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Jhoiras treuer Gefährte
{4}
Artefaktkreatur — Vogel
2/2
Fliegend
Historische Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger. *(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)*

* Ein Zauberspruch ist historisch, falls er den Übertyp „Legendär“, den Kartentyp „Artefakt“ oder den Verzauberungstyp „Sage“ hat. Verfügt ein Zauberspruch über mehr als einen dieser Typen, wird es dadurch nicht „historischer“ als andere und erhält auch keine zusätzlichen Boni – ein Zauberspruch ist entweder historisch oder nicht historisch.
* Die letzte Fähigkeit von Jhoiras treuem Gefährten reduziert nicht seine eigenen Kosten, während du ihn wirkst.

Kaalia von der Weite
{1}{R}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker
2/2
Fliegend
Immer wenn Kaalia von der Weite einen Gegner angreift, kannst du eine Engel-, Dämon- oder Drache-Kreaturenkarte aus deiner Hand getappt und den Gegner angreifend ins Spiel bringen.

* Kaalias Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls sie einen Planeswalker angreift.
* Obwohl die Kreatur, die du ins Spiel bringst, eine angreifende Kreatur ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn sie angreifend ins Spiel kommt.
* Alle Effekte, die besagen, dass die Engel-, Dämon- oder Drache-Kreatur nicht angreifen kann (z. B. der von Propaganda oder falls die Kreatur Verteidiger hat) betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass die Kreatur angreifend ins Spiel kommt.
* Falls der Gegner, den Kaalia angegriffen hat, nicht mehr in der Partie ist, wenn ihre Fähigkeit verrechnet wird, kannst du zwar eine Engel-, Dämon- oder Drache-Kreaturenkarte getappt ins Spiel bringen, aber sie greift dann niemanden an und ist keine angreifende Kreatur.
* Falls Kaalia einen Gegner angreift, kommt die Kreatur ins Spiel und greift jenen Spieler an, auch falls Kaalia aus irgendeinem Grund einen anderen Spieler oder Planeswalker angreift, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Karn der Befreite
{7}
Legendärer Planeswalker — Karn
6
+4: Ein Spieler deiner Wahl schickt eine Karte aus seiner Hand ins Exil.
−3: Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl ins Exil.
−14: Starte die Partie neu, lasse dabei aber alle mit Karn dem Befreiten ins Exil geschickten bleibenden Karten, die keine Auren sind, im Exil. Bringe jene Karten dann unter deiner Kontrolle ins Spiel.

* Eine Partie, die neu gestartet wird, beendet sofort die vorherige Partie. Die Spieler in der alten Partie beginnen dann sofort eine neue. Die ursprüngliche, von Karns Fähigkeit beendete Partie, wird für keinen Spieler als Sieg, Niederlage oder Unentschieden gewertet.
* Spieler können vor der neuen Partie keine Karten zwischen Deck und Sideboard bewegen.
* Der Spieler, der die Fähigkeit kontrolliert hat, durch die die Partie neu gestartet wurde, ist der Startspieler der neuen Partie. Die neue Partie beginnt wie jede normale Partie: Jeder Spieler mischt sein Deck (außer den Karten, die durch Karns Fähigkeit noch im Exil sind). Der Lebenspunktestand jedes Spielers wird zu 20 (bzw. der Startlebenspunktezahl des Formats, das gerade gespielt wird). Jeder Spieler zieht sieben Karten. Spieler können Mulligans nehmen. Spieler können aufgrund der Karten auf ihrer Starthand Aktionen ausführen, wie die von Ley-Linien.
* Karns erste Fähigkeit und dritte Fähigkeit sind miteinander verbunden. Ebenso sind seine zweite und dritte Fähigkeit miteinander verbunden. Nur bleibende Karten, die keine Auren sind und durch eine von Karns ersten beiden Fähigkeiten ins Exil geschickt wurden, bleiben im Exil, wenn die Partie neu gestartet wird.
* Nachdem die Spielvorbereitungen beendet sind, aber bevor der erste Zug der Partie durchgeführt wird, wird Karns Fähigkeit fertig verrechnet, und die im Exil gelassenen Karten werden ins Spiel gebracht. Falls dies bewirkt, dass irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst werden, werden sie zu Beginn des ersten Versorgungssegments auf den Stapel gelegt.
* Bleibende Karten, die durch Karns Fähigkeit ins Spiel gebracht wurden, sind seit Beginn des ersten Zugs ihres Startbeherrschers durchgehend unter dessen Kontrolle. Kreaturen unter ihnen können angreifen, und ihre aktivierten Fähigkeiten mit {T} in den Kosten können aktiviert werden.
* Alle bleibenden Karten, die durch Karns Fähigkeit getappt ins Spiel gekommen sind, enttappen während des ersten Enttappsegments ihres Beherrschers.
* Aktionen, die in der durch Neustart beendeten Partie durchgeführt wurden, werden nicht auf die neue Partie angewendet. Falls dir zum Beispiel in der ursprünglichen Partie vom Schandmal-Peitscher Schaden zugefügt wurde, wird der Effekt, dass du keine Lebenspunkte dazuerhalten kannst, nicht in die neue Partie übernommen.
* Spieler nehmen keine Marken oder Embleme, die sie in der ursprünglichen Partie hatten, mit in die neue Partie.
* In einer Multiplayer-Partie nehmen Spieler, die die alte Partie verlassen haben, bevor sie durch Karns Fähigkeit neu gestartet wurde, nicht an der neuen Partie teil.
* Falls ein Spieler die Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden die bleibenden Karten, die du durch Karns Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.
* In einer Partie Commander legt jeder Spieler seinen Kommandeur in die Kommandozone, bevor er sein Deck mischt, es sei denn, er wurde mit Karn ins Exil geschickt. In diesem Fall bleibt der Kommandeur im Exil und wird ins Spiel gebracht, wenn Karns Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
* Die Anzahl, wie oft ein Spieler seinen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hat, wird auf null zurückgesetzt. Die Menge an Kampfschaden, die Spielern von jedem Kommandeur zugefügt wurde, wird auf 0 zurückgesetzt.

Karrthus, Tyrann von Jund
{4}{B}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Drache
7/7
Fliegend, Eile
Wenn Karrthus, Tyrann von Jund, ins Spiel kommt, übernimm die Kontrolle über alle Drachen und enttappe dann alle Drachen.
Andere Drache-Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

* Wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, enttappst du alle Drachen, einschließlich derjenigen, die du bereits kontrollierst.
* Der Kontrollwechsel-Effekt von Karrthus’ letzter Fähigkeit ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder falls Karrthus das Spiel verlässt. In einer Multiplayer-Partie endet er allerdings, falls du die Partie verlässt.

Kemba, Kha-Herrscherin
{1}{W}{W}
Legendäre Kreatur — Katze, Kleriker
2/4
Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du für jede an Kemba, Kha-Herrscherin, angelegte Ausrüstung einen 2/2 weißen Katze-Kreaturenspielstein.

* Die Anzahl an Ausrüstungen, die an Kemba angelegt ist, wird bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls Kemba zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, wird ihr letzter Zustand im Spiel überprüft, um zu bestimmen, wie viele Ausrüstungen an sie angelegt waren.

Klonhülle
{5}
Artefaktkreatur — Gestaltwandler
2/2
*Einprägen* — Wenn die Klonhülle ins Spiel kommt, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an, schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege dann den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.
Wenn die Klonhülle stirbt, decke die ins Exil geschickte Karte auf. Falls es eine Kreaturenkarte ist, bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel.

* Sowie die erste Fähigkeit der Klonhülle verrechnet wird, musst du eine der angeschauten Karten ins Exil schicken, auch falls keine davon eine Kreaturenkarte ist.
* Falls die ins Exil geschickte Karte keine Kreaturenkarte ist, sowie die zweite Fähigkeit der Klonhülle verrechnet wird, bleibt sie einfach offen im Exil.
* Falls du die Kontrolle über die Klonhülle eines anderen Spielers übernimmst, kannst du dir die verdeckt ins Exil geschickte Karte nicht anschauen. Falls jedoch die Klonhülle stirbt, deckst du jene Karte auf, und falls es eine Kreaturenkarte ist, bringst du sie unter deiner Kontrolle ins Spiel.

Knarrenbombe
{2}
Artefakt
{T}: Lege eine Ladungsmarke auf die Knarrenbombe.
{T}, opfere die Knarrenbombe: Zerstöre jede bleibende Karte, die kein Land ist und deren umgewandelte Manakosten gleich der Anzahl an Ladungsmarken auf der Knarrenbombe sind.

* 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.

Knochenpicker
{3}{B}
Kreatur — Vogel
3/2
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.
Fliegend, Todesberührung

* In einer Multiplayer-Partie kann es vorkommen, dass ein Spieler die Partie in demselben Moment verliert, in dem auch seine Kreaturen sterben. In diesem Fall wird die Kostenreduktion des Knochenpickers angewendet.

Kostspielige Plünderung
{1}{B}
Spontanzauber
Opfere ein Artefakt oder eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.
Ziehe zwei Karten.

* Du kannst nicht ein Artefakt opfern, um Mana zu erzeugen und damit die Manakosten der Kostspieligen Plünderung und auch ihre zusätzlichen Kosten zu bezahlen.
* Du kannst die Kostspielige Plünderung nicht wirken, ohne eine bleibende Karte zu opfern, und du kannst nicht zusätzliche bleibende Karten opfern.

Kuldotha-Schmiedemeister
{5}
Artefaktkreatur — Konstrukt
3/5
{T}, opfere drei Artefakte: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte und bringe sie ins Spiel. Mische danach deine Bibliothek.

* Der Kuldotha-Schmiedemeister kann eines der drei Artefakte sein, die du opferst, um die Fähigkeit zu aktivieren.

Kuldothas Feuerunhold
{4}{R}{R}
Kreatur — Elementarwesen
4/4
Wenn Kuldothas Feuerunhold ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt opfern. Falls du dies tust, fügt Kuldothas Feuerunhold 4 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst.

* Du teilst den Schaden auf, sowie du die ausgelöste Fähigkeit von Kuldothas Feuerunhold auf den Stapel legst, nicht sowie sie verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Du kannst nicht mehr als 4 Ziele bestimmen und einem Ziel 0 Schaden zuweisen.
* Du kannst auch null Ziele bestimmen. Falls du dies tust, fügt Kuldothas Feuerunhold zwar keinen Schaden zu, aber du kannst ein Artefakt opfern.
* Falls einige der Ziele für die Fähigkeit von Kuldothas Feuerunhold illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird gar nicht zugefügt. Falls alle Ziele illegal werden, kannst du kein Artefakt opfern.
* Ob du ein Artefakt opferst bzw. welches Artefakt du opferst, entscheidest du erst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald du dich entscheidest, ein Artefakt zu opfern (oder nicht), ist es für die anderen Spieler zu spät, um darauf zu reagieren.

Labyrinth von Ith
Land
{T}: Enttappe eine angreifende Kreatur deiner Wahl. Verhindere allen Kampfschaden, der ihr in diesem Zug zugefügt und von ihr zugefügt würde.

* Das Labyrinth von Ith ist wirklich ein Land ohne Manafähigkeit. Es kann nicht für farbloses Mana getappt werden.
* Das Labyrinth von Ith kann eine ungetappte angreifende Kreatur als Ziel haben. Es verhindert trotzdem den Kampfschaden, den sie zufügen würde und der ihr zugefügt würde.
* Die Kreatur wird nicht aus dem Kampf entfernt, nur ihr Schaden wird verhindert. Sie ist trotzdem eine angreifende Kreatur, bis die Kampfphase abgeschlossen ist.
* Du kannst die Fähigkeit des Labyrinths von Ith im Kampfschadensegment oder im Ende-des-Kampfes-Segment mit einer angreifenden Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel aktivieren. Sie wird enttappt und der Schaden, den sie bereits zugefügt hat, wird nicht rückgängig gemacht.

Lästiger Flüsterer
{r/g}{r/g}
Kreatur — Goblin, Schamane
2/2
Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.
{r/g}: Ein Zauberspruch deiner Wahl kann nicht neutralisiert werden.

* Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, immer noch als Ziel haben. Der betreffende Zauberspruch kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte neutralisierender Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.

Lebendige Brücke
{3}
Artefakt
Kreaturen, deren Stärke größer ist als die Anzahl an Karten auf deiner Hand, können nicht angreifen.

* Der Effekt der Lebendigen Brücke überprüft die Anzahl an Karten auf deiner Hand nur, während ein Spieler (auch du) Angreifer deklariert. Sobald eine Kreatur legal angegriffen hat, kann sie nicht aus dem Kampf entfernt werden, indem ihre Stärke oder die Anzahl der Karten auf deiner Hand geändert wird.

Leichenverbrenner aus Cragganwick
{2}{R}{R}
Kreatur — Riese, Schamane
5/4
Wenn der Leichenverbrenner aus Cragganwick ins Spiel kommt, wirf eine per Zufall bestimmte Karte ab. Falls du auf diese Weise eine Kreaturenkarte abwirfst, fügt der Leichenverbrenner aus Cragganwick einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke jener Karte zu.

* Du bestimmst den Spieler oder Planeswalker deiner Wahl, wenn die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird. Wie viel Schaden zugefügt wird, weißt du erst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
* Falls der Spieler oder Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du wirfst dann auch keine Karte ab.
* Falls du keine Karten auf der Hand hast, wenn die Fähigkeit des Leichenverbrenners aus Cragganwick verrechnet wird, wirfst du nichts ab.
* Der Leichenverbrenner aus Cragganwick fügt Schadenspunkte in Höhe der Stärke der abgeworfenen Kreaturenkarte, wie sie in deinem Friedhof existiert, zu.

Leitstern der Unruhe
{3}{B}{B}
Hexerei
Bringe eine Artefakt- oder Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Mische den Leitstern der Unruhe in die Bibliothek seines Besitzers.

* Falls die Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Leitstern der Unruhe verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du mischst ihn nicht in deine Bibliothek.
* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, wird die bleibende Karte, die du durch den Leitstern der Unruhe kontrollierst, ins Exil geschickt.

Macht des Waldes
{1}{G}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
Rückblende {2}{G}{G} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), 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.
* Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.

Magnet des Taumelns
{3}
Artefakt
Der Magnet des Taumelns kommt mit drei Ladungsmarken ins Spiel.
{T}, entferne eine Ladungsmarke vom Magneten des Taumelns: Tappe ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl.

* Hat der Magnet des Taumelns keine Ladungsmarken mehr, bleibt er im Spiel.

Magus der Unterwelt
{3}{B}
Kreatur — Mensch, Zauberer
4/3
Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers zerstörst du eine von dem Spieler bestimmte Nichtartefaktkreatur, die er kontrolliert. Sie kann nicht regeneriert werden.

* Die ausgelöste Fähigkeit kann eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit als Ziel haben. Sie wird nicht zerstört.
* Obwohl der Spieler, dessen Versorgungssegment es ist, die Kreatur als Ziel bestimmt, kontrollierst du die Fähigkeit. Ein Gegner kann keine Kreatur mit Fluchsicherheit, die er kontrolliert, als Ziel bestimmen.

Magus des Willens
{2}{B}
Kreatur — Mensch, Zauberer
3/3
{2}{B}, {T}, schicke den Magus des Willens ins Exil: Bis zum Ende des Zuges kannst du Länder und Zaubersprüche aus deinem Friedhof spielen bzw. wirken. Falls in diesem Zug eine Karte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Karten, die auf deinen Friedhof gelegt würden, werden ins Exil geschickt, auch falls du sie bereits vor diesem Zug gespielt hast, z. B. eine Nichtspielsteinkreatur, die sterben würde.
* Spielsteine sind keine Karten und werden normal auf deinen Friedhof gelegt (und hören danach auf zu existieren). Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt, werden ausgelöst, wenn Spielsteinkreaturen auf deinen Friedhof gelegt werden. Sie werden jedoch nicht ausgelöst, wenn eine Nichtspielsteinkreatur ins Exil geschickt wird, anstatt auf deinen Friedhof gelegt zu werden.
* Du musst die Kosten für die Karte in deinem Friedhof bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst alternative Kosten wie Überlast-Kosten für die Karte bezahlen, anstatt ihrer Manakosten.
* Du kannst eine Länderkarte nur von deinem Friedhof spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen kannst.
* Der Magus des Willens ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die Karten in deinem Friedhof spielen kannst. Falls du zum Beispiel eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen in deinem Friedhof hast, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
* Falls ein anderer Effekt (z. B. der einer Abprall- oder Rückkauf-Fähigkeit) zu verändern versucht, in welche Zone ein Zauberspruch nach dem Verrechnen gelegt wird, kannst du bestimmen, ob du ihn mit dem Effekt des Magus des Willens ins Exil schickst oder den anderen Effekt anwendest.

Mahlstrom-Nexus
{W}{U}{B}{R}{G}
Verzauberung
Der erste Zauberspruch, den du pro Zug wirkst, hat Kaskade. *(Wenn du deinen ersten Zauberspruch wirkst, schicke solange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als der erste Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)*

* Dieser Effekt zählt auch die Zaubersprüche mit, die vorher im Zug gewirkt wurden, bevor der Mahlstrom-Nexus ins Spiel kam, einschließlich aller Zaubersprüche, die noch auf dem Stapel sind. Falls du in diesem Zug bereits Zaubersprüche gewirkt hast (einschließlich des Mahlstrom-Nexus selbst), gibt diese Fähigkeit in diesem Zug keinem deiner Zaubersprüche Kaskade.
* Falls der erste Zauberspruch, den du in einem Zug wirkst, bereits Kaskade hat, werden beide Kaskade-Fähigkeiten einzeln ausgelöst. Handele sie nacheinander ab: Erst wird die eine Kaskade-Fähigkeit verrechnet und du wirkst die entsprechende Karte, falls du möchtest. Der neue Zauberspruch wird verrechnet. Dann wird die andere Kaskade-Fähigkeit verrechnet. Schließlich wird der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet.
* Die umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs werden ausschließlich durch die Manasymbole bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind. Falls die Manakosten {X} enthalten, verwende den bestimmten Wert für X in der Berechnung. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
* Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
* Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
* Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
* Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.

Manaechos
{2}{R}{R}
Verzauberung
Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, kannst du so viel {C} erzeugen, wie du Kreaturen kontrollierst, die mit ihr einen Kreaturentyp gemeinsam haben.

* Die zu erzeugende Menge Mana wird erst bestimmt, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Manaechos verrechnet wird. Die Fähigkeit ist keine Manafähigkeit und Spieler können darauf antworten.
* Die Kreatur, die ins Spiel kommt, hat einen Kreaturentyp mit sich selbst gemeinsam, falls sie überhaupt Kreaturentypen hat, sodass die Manaechos normalerweise mindestens {C} erzeugen.
* Die Manaechos zählen die Anzahl der Kreaturen, die einen Typ gemeinsam haben, nicht, wie viele Typen sie gemeinsam haben. Falls beispielsweise ein Mensch-Krieger ins Spiel kommt, während du zwei Menschen und zwei andere Mensch-Krieger kontrollierst, erzeugst du fünf {C}.

Manakrypta
{0}
Artefakt
Zu Beginn deines Versorgungssegments wirfst du eine Münze. Falls du den Münzwurf verlierst, fügt dir die Manakrypta 3 Schadenspunkte zu.
{T}: Erzeuge {C}{C}.

* Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem das Ergebnis des Münzwurfs ermittelt wird, und dem Zeitpunkt, zu dem Schaden zugefügt wird, falls du den Münzwurf verloren hast, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

Manamorphose
{1}{r/g}
Spontanzauber
Erzeuge zwei Mana in einer beliebigen Kombination von Farben.
Ziehe eine Karte.

* Du bestimmst, welche Manafarbe oder welche Manafarben erzeugt wird bzw. werden, bevor du eine Karte ziehst.

Manaspiegelung
{4}{G}{G}
Verzauberung
Falls du eine bleibende Karte für Mana tappst, erzeugt sie stattdessen das Doppelte dieses Manas.

* Du „tappst eine bleibende Karte für Mana“ nur, falls du eine Manafähigkeit dieser bleibenden Karte aktivierst, die das {T}-Symbol in ihren Kosten enthält. Eine Manafähigkeit erzeugt Mana als Teil ihres Effekts.
* Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, „immer wenn du [etwas] für Mana tappst“, und Mana produziert, wird diese ausgelöste Manafähigkeit nicht von der Manaspiegelung betroffen.
* Die Manaspiegelung produziert selbst kein Mana. Stattdessen bewirkt sie, dass bleibende Karten, die du für Mana tappst, mehr Mana produzieren. Falls die Manafähigkeit jener bleibenden Karte Einschränkungen oder Zusatzklauseln enthält, die das Mana betreffen, das sie produziert, gelten diese für sämtliches Mana, das sie auf diese Weise produziert.
* Die Effekte von mehreren Manaspiegelungen sind kumulativ. Falls du zum Beispiel zwei Manaspiegelungen im Spiel hast, erhältst du das Vierfache der ursprünglichen Menge des entsprechenden Typs von Mana. Falls du drei hast, erhältst du achtmal so viel Mana und so weiter.

Mazirek, Kraul-Todespriester
{3}{B}{G}
Legendäre Kreatur — Insekt, Schamane
2/2
Fliegend
Immer wenn ein Spieler eine andere bleibende Karte opfert, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

* Mazireks letzte Fähigkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit eine bleibende Karte zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, bleibende Karten zu opfern.
* Falls du als Teil des Wirkens eines Zauberspruchs oder des Aktivierens einer Fähigkeit eine bleibende Karte opferst, wird Mazireks letzte Fähigkeit vor dem Zauberspruch bzw. der aktivierten Fähigkeit verrechnet.
* Falls du Mazirek und andere bleibende Karten gleichzeitig opferst, wird Mazireks letzte Fähigkeit für die anderen bleibenden Karten ausgelöst.
* Eine legendäre bleibende Karte, die aufgrund der „Legendenregel“ auf den Friedhof gelegt wird, wird nicht geopfert.

Meister der Umwandler
{3}{U}
Artefaktkreatur — Mensch, Handwerker
1/2
{U}, {T}, bringe ein Artefakt, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück: Du kannst eine Artefaktkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

* Der Meister der Umwandler kann auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht werden, um die Kosten seiner aktivierten Fähigkeit zu bezahlen.
* Die Artefaktkarte, die du ins Spiel bringst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kann die gleiche Karte sein, die du beim Bezahlen der Kosten auf deine Hand zurückgebracht hast. Falls dies der Fall ist, kehrt sie als neues Objekt ins Spiel zurück, das in keiner Beziehung zu seiner früheren Existenz steht.

Meister des Ätheriums
{2}{U}
Artefaktkreatur — Vedalken, Zauberer
\*/\*
Stärke und Widerstandskraft des Meisters des Ätheriums sind gleich der Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst.
Andere Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Meisters des Ätheriums bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
* Solange der Meister des Ätheriums im Spiel ist, zählt er sich bei seiner Fähigkeit selbst mit.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Meister des Ätheriums zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls andere Artefakte, die du kontrollierst, während des Zuges das Spiel verlassen, und Schaden, der anderen Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, kann zu tödlichem Schaden werden, falls der Meister des Ätheriums während des Zuges das Spiel verlässt.

Meisterspleißer
{3}{W}
Kreatur — Mensch, Handwerker
1/1
Wenn der Meisterspleißer ins Spiel kommt, erzeuge einen 3/3 farblosen Golem-Artefaktkreaturenspielstein.
Golems, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Golem, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Meisterspleißer während des Zuges das Spiel verlässt.

Meisterwerk der Erfindungsgabe
{1}
Artefakt — Ausrüstung
Du kannst das Meisterwerk der Erfindungsgabe als Kopie einer beliebigen Ausrüstung im Spiel ins Spiel kommen lassen.

* Das Meisterwerk der Erfindungsgabe kommt gelöst ins Spiel. Es kommt nicht an dieselbe Kreatur angelegt ins Spiel wie die Ausrüstung, die es kopiert.

Metallische Zurechtweisung
{2}{U}
Spontanzauber
Improvisieren *(Deine Artefakte können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jedem Artefakt, das du tappst, nachdem du mit dem Aktivieren deiner Manafähigkeiten fertig bist, bezahlst du {1}.)*
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.

* 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. Improvisieren wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden.
* Improvisieren ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.
* Improvisieren kann nicht für {U} in den Gesamtkosten der Metallischen Zurechtweisung bezahlen.
* Falls ein Artefakt, das du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du diese Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt bereits getappt, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst es dann nicht noch einmal für Improvisieren tappen. Ebenso gilt: Falls du ein Artefakt opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, und du kannst es daher nicht für Improvisieren tappen.
* Das Tappen eines Artefakts sorgt nicht dafür, dass seine Fähigkeiten nicht länger angewendet werden, es sei denn, diese Fähigkeiten sagen dies explizit.
* Ausrüstung, die an eine Kreatur angelegt ist, wird nicht getappt, wenn diese Kreatur getappt wird, und die Kreatur wird nicht getappt, wenn die Ausrüstung getappt wird.

Mishras Fabrik
Land
{T}: Erzeuge {C}.
{1}: Mishras Fabrik wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/2 Montagearbeiter-Artefaktkreatur. Es ist immer noch ein Land.
{T}: Eine Montagearbeiter-Kreatur deiner Wahl erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls die bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange die bleibende Karte bereits eine Kreatur war.
* Mishras Fabrik kann das Ziel ihrer letzten Fähigkeit sein, nachdem ihre mittlere Fähigkeit aktiviert wurde. Falls sie aktiviert wird, nachdem er eine Kreatur geblockt hat, wird er nicht aus dem Kampf entfernt und kann immer noch Kampfschaden zufügen und zugefügt bekommen.

Morkrut-Todesfee
{3}{B}{B}
Kreatur — Geist
4/4
*Morbide* — Wenn die Morkrut-Todesfee ins Spiel kommt und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, erhält eine Kreatur deiner Wahl -4/-4 bis zum Ende des Zuges.

* Die Morbide-Fähigkeit der Morkrut-Todesfee wird nur einmal ausgelöst, nicht einmal für jede Kreatur, die in diesem Zug gestorben ist. Falls keine Kreaturen gestorben sind, wenn sie ins Spiel kommt, wird ihre Fähigkeit gar nicht ausgelöst.
* Falls sich keine anderen Kreaturen im Spiel befinden, wenn die Morbide-Fähigkeit ausgelöst wird, muss die Fähigkeit die Morkrut-Todesfee selbst als Ziel haben.

Myr-Kampfkugel
{7}
Artefaktkreatur — Myr, Konstrukt
4/7
Wenn die Myr-Kampfkugel ins Spiel kommt, erzeuge vier 1/1 farblose Myr-Artefaktkreaturenspielsteine.
Immer wenn die Myr-Kampfkugel angreift, kannst du X ungetappte Myr, die du kontrollierst, tappen. Falls du dies tust, erhält die Myr-Kampfkugel +X/+0 bis zum Ende des Zuges und fügt dem Spieler oder Planeswalker, den sie angreift, X Schadenspunkte zu.

* Du bestimmst den Wert für X, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst keinen Wert für X bestimmen, der größer ist als die Anzahl an ungetappten Myr, die du kontrollierst.
* Du kannst alle ungetappten Myr, die du kontrollierst, tappen, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, nicht nur die Myr-Spielsteine, die du mit der ersten Fähigkeit ins Spiel gebracht hast. Dies schließt auch Myr mit ein, die nicht seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle sind.
* Sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du ungetappte Myr tappen, die du kontrollierst, auch falls die Myr-Kampfkugel bis dahin nicht mehr im Spiel ist. Falls dies geschehen ist, kann die Myr-Kampfkugel zwar nicht mehr den +X/+0-Bonus erhalten, aber sie fügt trotzdem dem entsprechenden Spieler oder Planeswalker X Schadenspunkte zu.

Myr-Wiederholer
{2}
Artefaktkreatur — Myr
1/1
Wenn der Myr-Wiederholer stirbt, bringe eine andere Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Falls der Myr-Wiederholer zum selben Zeitpunkt wie ein anderes Artefakt, das du besitzt, stirbt, kann seine Fähigkeit jene andere Artefaktkarte als Ziel haben.

Myrschmied
{1}{W}
Kreatur — Mensch, Handwerker
2/1
Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 farblosen Myr-Artefaktkreaturenspielstein.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Während die Fähigkeit des Myrschmieds verrechnet wird, kannst du nicht mehr als {1} bezahlen, um mehr als einen Myr zu erzeugen.

Mysterien des Ulvenwalds
{2}{G}
Verzauberung
Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, stelle Nachforschungen an. *(Erzeuge einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*
Immer wenn du einen Hinweis opferst, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.

* Falls eine Nichtspielsteinkreatur zum selben Zeitpunkt stirbt wie die Mysterien des Ulvenwalds, wird die erste Fähigkeit ausgelöst.
* Die letzte Fähigkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit einen Hinweis zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, ihn zu opfern, zum Beispiel durch die aktivierte Fähigkeit von Hinweis-Spielsteinen.
* Falls du als Teil des Wirkens eines Zauberspruchs oder des Aktivierens einer Fähigkeit einen Hinweis opferst, wird die letzte Fähigkeit vor dem Zauberspruch bzw. der aktivierten Fähigkeit verrechnet.

Nachtstahl-Schmiede
{9}
Artefakt
Artefakte, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der einer Artefaktkreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Nachtstahl-Schmiede während des Zuges das Spiel verlässt.

Nazahns Hammer
{4}
Legendäres Artefakt — Ausrüstung
Immer wenn Nazahns Hammer oder eine andere Ausrüstung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ihn bzw. sie an eine Kreatur deiner Wahl anlegen, die du kontrollierst.
Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und hat Unzerstörbarkeit.
Ausrüsten {4}

* Falls Nazahns Hammer gleichzeitig mit anderen Ausrüstungen, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit für jede dieser Ausrüstungen ausgelöst.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der der ausgerüsteten Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du Nazahns Hammer während des laufenden Zuges an eine andere Kreatur anlegst.

Nüchterner Befehl
{4}{W}{W}
Hexerei
Bestimme zwei —
• Zerstöre alle Artefakte.
• Zerstöre alle Verzauberungen.
• Zerstöre alle Kreaturen mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger.
• Zerstöre alle Kreaturen mit umgewandelten Manakosten von 4 oder mehr.

* Die bestimmten Modi werden nacheinander ausgeführt. Falls eine bleibende Karte eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, immer wenn sie oder eine andere bleibende Karte zerstört wird, sieht sie bleibende Karten, die vor oder gleichzeitig mit ihr zerstört werden, aber nicht bleibende Karten, die durch spätere Modi zerstört werden.
* Falls der erste und der letzte Modus bestimmt werden, muss eine Artefaktkreatur mit umgewandelten Manakosten von 4 oder mehr zweimal regeneriert werden, damit sie überlebt. Das liegt daran, dass die Modi nacheinander ausgeführt werden und der Regenerationsschild vom ersten aufgebraucht wird. Dasselbe gilt für alle anderen Kombinationen von Modi, bei denen eine bleibende Karte zweimal betroffen ist.
* Falls eine Karte ins Exil geschickt wird, „bis“ eine andere bleibende Karte das Spiel verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte sofort ins Spiel zurückgebracht, sobald jene bleibende Karte das Spiel verlässt, während der Nüchterne Befehl verrechnet wird, und kann durch einen späteren Modus zerstört werden.

O-Naginata
{1}
Artefakt — Ausrüstung
Die O-Naginata kann nur an eine Kreatur mit Stärke 3 oder mehr angelegt werden.
Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0 und verursacht Trampelschaden.
Ausrüsten {2} *({2}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)*

* Die O-Naginata kann nur an eine Kreatur angelegt werden, falls die Stärke jener Kreatur 3 oder mehr beträgt, bevor die O-Naginata an sie angelegt wird.
* Die Ausrüsten-Fähigkeit der O-Naginata kann jede beliebige Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel haben – aber falls die Stärke der Kreatur 2 oder weniger beträgt, wird sie nicht angelegt, sowie sie verrechnet wird.
* Die O-Naginata wird gelöst, falls die Stärke der ausgerüsteten Kreatur so reduziert wird, dass sie, einschließlich der +3/+0 durch den Effekt der O-Naginata, 2 oder weniger beträgt, sowie zustandsbasierte Aktionen überprüft werden.

Odrics Kreuzritter
{2}{W}
Kreatur — Mensch, Soldat
\*/\*
Stärke und Widerstandskraft von Odrics Kreuzritter sind gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft von Odrics Kreuzritter bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
* Solange Odrics Kreuzritter im Spiel ist, zählt er sich bei seiner Fähigkeit selbst mit.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Odrics Kreuzritter zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls andere Kreaturen, die du kontrollierst, im Laufe des Zuges das Spiel verlassen.

Opalmox
{0}
Legendäres Artefakt
*Metallkunst* — {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du drei oder mehr Artefakte kontrollierst.

* Falls du den Opalmox und ein anderes Artefakt kontrollierst und dann ein zweiter Opalmox als dein drittes Artefakt ins Spiel kommt, kannst du die Manafähigkeit von keinem der beiden aktivieren, bevor du einen aufgrund der „Legendenregel“ auf den Friedhof legst.

Ovalhatz-Draufgängerin
{3}{B}
Kreatur — Mensch, Pilot
4/2
Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du die Ovalhatz-Draufgängerin aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

* Die Fähigkeit der Ovalhatz-Draufgängerin wird nur ausgelöst, falls sie bereits in deinem Friedhof ist, sowie ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt.

Parasitischer Kauz
{2}{U}
Artefaktkreatur — Vogel
2/2
Fliegend
Wenn der Parasitische Kauz ins Spiel kommt und falls du eine schwarze bleibende Karte kontrollierst, verliert ein Spieler deiner Wahl 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls du, unmittelbar nachdem der Parasitische Kauz ins Spiel gekommen ist, keine schwarze bleibende Karte kontrollierst, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du keine kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, verliert kein Spieler Lebenspunkte und kein Spieler erhält Lebenspunkte dazu. Es muss jedoch nicht beide Male dieselbe schwarze bleibende Karte sein.
* Die Fähigkeit des Parasitischen Kauzes wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele schwarze bleibende Karten du außer der ersten kontrollierst.

Phyrexianischer Nichtigmacher
{2}
Artefaktkreatur — Schrecken
2/1
Sowie der Phyrexianische Nichtigmacher ins Spiel kommt, bestimme einen Nichtland-Kartennamen.
Aktivierte Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen können nicht aktiviert werden.

* Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „Kosten: Effekt“. Manche Schlüsselwörter (wie z. B. Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihren Erinnerungstexten. Statische und ausgelöste Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen sind nicht betroffen.
* Die Fähigkeit des Phyrexianischen Nichtigmachers betrifft Quellen mit dem bestimmten Namen, unabhängig davon, in welcher Zone sie sich befinden. Eine Umwandlung-Fähigkeit einer Karte mit dem bestimmten Namen kann beispielsweise nicht aus der Hand aktiviert werden.

Puls des Mahlstroms
{1}{B}{G}
Hexerei
Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, und alle anderen bleibenden Karten, die denselben Namen wie jene bleibende Karte haben.

* Der Puls des Mahlstroms hat nur ein Ziel. Andere bleibende Karten mit demselben Namen werden zerstört, auch falls sie Fluchsicherheit oder Schutz haben.
* Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Puls des Mahlstroms verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du zerstörst gar keine bleibenden Karten. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), zerstörst du trotzdem andere bleibende Karten mit demselben Namen.
* Der Name eines Spielsteins ist der gleiche wie die Untertypen, mit denen er erzeugt wurde, es sei denn, der Spielstein ist eine Kopie einer anderen bleibenden Karte oder der Effekt, der den Spielstein erzeugt hat, gibt ihm ausdrücklich einen anderen Namen. Beispielsweise heißen ein vom Jungen Pyromagier erzeugter 1/1 roter Elementarwesen-Kreaturenspielstein und ein vom Wanderer des Hains erzeugter 4/4 grüner Elementarwesen-Kreaturenspielstein beide „Elementarwesen“.

Racheranke
{2}{G}{G}
Kreatur — Elementarwesen
4/3
Eile
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls es der zweite Kreaturenzauber ist, den du in diesem Zug wirkst, kannst du die Racheranke aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Die ausgelöste Fähigkeit der Racheranke funktioniert nur, falls sich die Racheranke bereits auf deinem Friedhof befindet, sowie du mit dem Wirken deines zweiten Kreaturenzaubers in einem Zug fertig bist, und dort bleibt, bis die Fähigkeit verrechnet wird.
* Die ausgelöste Fähigkeit der Racheranke überprüft die Zaubersprüche, die du im gesamten Zug wirkst, und nicht nur während des Zeitraums, in dem sich die Racheranke auf deinem Friedhof befindet. Falls du zum Beispiel einen Kreaturenzauber wirkst, dann die Racheranke auf deinen Friedhof gelegt wird und du danach einen weiteren Kreaturenzauber wirkst, wird die Fähigkeit der Racheranke ausgelöst.
* Die Fähigkeit der Racheranke wird nur für den zweiten Kreaturenzauber ausgelöst, den du in einem Zug wirkst. Sie wird nicht für den dritten, vierten usw. ausgelöst. Außerdem spielt es keine Rolle, wie viele Nichtkreatur-Zaubersprüche du in einem Zug wirkst. Die Fähigkeit zählt nur Kreaturenzauber.

Rätselschmied
{1}{U}
Kreatur — Mensch, Handwerker
2/1
Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die Fähigkeit des Rätselschmieds verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Reinstahl-Paladin
{W}{W}
Kreatur — Mensch, Ritter
2/2
Immer wenn eine Ausrüstung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine Karte ziehen.
*Metallkunst* — Ausrüstungen, die du kontrollierst, hat Ausrüsten {0}, solange du drei oder mehr Artefakte kontrollierst.

* Du kannst immer noch die anderen Ausrüsten-Fähigkeiten der Ausrüstung aktivieren, falls du möchtest.
* Sobald die Fähigkeit Ausrüsten {0} aktiviert wurde, wird das Verrechnen der Fähigkeit nicht mehr verhindert, falls etwas dazu führt, dass der Reinstahl-Paladin das Spiel verlässt oder sein Beherrscher weniger als drei Artefakte kontrolliert.

Reliktläuferin
{1}{U}
Kreatur — Mensch, Räuber
2/1
Die Reliktläuferin kann nicht geblockt werden, falls du in diesem Zug einen historischen Zauberspruch gewirkt hast. *(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)*

* Sobald die Reliktläuferin geblockt wurde, führt das Wirken eines historischen Zauberspruchs nicht dazu, dass die blockende Kreatur aus dem Kampf entfernt wird oder die Reliktläuferin ungeblockt wird.

Richtspruch des Konzils
{1}{W}{W}
Hexerei
*Wille des Konzils* — Beginnend mit dir stimmt jeder Spieler für eine bleibende Karte, die kein Land ist und die du nicht kontrollierst. Schicke alle bleibenden Karten mit den meisten Stimmen ins Exil.

* Da die Stimmen in Zugreihenfolge abgegeben werden, weiß jeder Spieler, wie die Spieler vor ihm gestimmt haben.
* Jeder Spieler muss für eine der infrage kommenden bleibenden Karten stimmen. Enthaltungen sind nicht möglich.
* Die Spieler stimmen erst ab, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird. Alle Antworten auf den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit müssen erfolgen, ohne das Ergebnis der Abstimmung zu kennen.
* Die infrage kommenden bleibenden Karten sind nicht Ziel der Fähigkeit. Spieler können zum Beispiel für eine bleibende Karte mit Schutz vor Weiß stimmen.
* Spieler können nichts tun, nachdem die Abstimmung beendet ist und bevor die bleibenden Karten mit den meisten Stimmen ins Exil geschickt werden.
* In dem ungewöhnlichen Fall, dass keine bleibenden Karten Stimmen erhalten haben, wird nichts ins Exil geschickt.

Rift des Sturmtiefs
{1}{U}
Spontanzauber
Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die du nicht kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.
Überlast {6}{U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von „eine … deiner Wahl“ durch „jede …“ ersetzt.)*

* Falls du die Überlast-Kosten des Rifts des Sturmtiefs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
* Da ein Zauber mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-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.
* Falls du angewiesen wirst, einen Zauber mit Überlast zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu zahlen.

Riku der Doppelspiegler
{2}{G}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du {U}{R} bezahlen. Falls du dies tust, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.
Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {G}{U} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist.

* Während eine der ausgelösten Fähigkeiten von Riku verrechnet wird, kannst du das Mana nicht mehrfach bezahlen, um mehrere Kopien zu erzeugen.
* Rikus erste Fähigkeit kann den Spontanzauber oder die Hexerei kopieren, auch falls er bzw. sie vor dem Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit neutralisiert wurde. Ebenso kann Rikus zweite Fähigkeit einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie der Kreatur ist, auch falls diese das Spiel verlassen hat, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde. Verwende die letzten bekannten kopierbaren Werte des Zauberspruchs bzw. der Kreatur, um zu ermitteln, wie die Kopie aussieht.

Sandsteinorakel
{7}
Artefaktkreatur — Sphinx
4/4
Fliegend
Wenn das Sandsteinorakel ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner. Falls jener Spieler mehr Karten auf der Hand hat als du, ziehe so viele Karten, wie die Differenz beträgt.

* Du bestimmst einen Gegner, während die Fähigkeit des Sandsteinorakels verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du diese Entscheidung triffst, und dem Zeitpunkt, zu dem du Karten ziehst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
* Um so viele Karten zu ziehen, wie die Differenz beträgt, ermittle zuerst, wie viele Karten du ziehen kannst, und ziehe dann so viele Karten, ggf. modifiziert durch Ersatzeffekte. Falls du zum Beispiel zwei Karten auf der Hand hast und der bestimmte Gegner hat fünf, führt die Gedankenspiegelung dazu, dass du sechs Karten ziehst anstatt drei.

Schädelmulcher
{4}{G}
Kreatur — Elementarwesen
3/3
Verschlingen 1 *(Sowie diese Karte ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen opfern. Diese Kreatur kommt mit entsprechend vielen +1/+1-Marken ins Spiel.)*
Wenn der Schädelmulcher ins Spiel kommt, ziehe für jede Kreatur, die er verschlungen hat, eine Karte.

* Da Verschlingen angewendet wird, sowie der Schädelmulcher ins Spiel kommt, kann er nicht Kreaturen verschlingen, die gleichzeitig mit ihm ins Spiel kommen.

Schädelverstärkung
{2}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.
{B}{B}: Lege die Schädelverstärkung an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.
Ausrüsten {1}

* Die Schädelverstärkung wird von ihrer eigenen Fähigkeit mitgezählt und gibt daher der Kreatur mindestens +1/+0.
* Die erste aktivierte Fähigkeit der Schädelverstärkung ähnelt zwar einer Ausrüsten-Fähigkeit, aber sie ist keine Ausrüsten-Fähigkeit. Vor allem kannst du sie jederzeit aktivieren, wenn du einen Spontanzauber wirken könntest, selbst im Zug des Gegners.

Schamanische Offenbarung
{3}{G}{G}
Hexerei
Ziehe für jede Kreatur, die du kontrollierst, eine Karte.
*Wildheit* — Du erhältst für jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, 4 Lebenspunkte dazu.

* Nachdem du Karten gezogen hast, während die Schamanische Offenbarung verrechnet wird, kann nichts anderes geschehen, bevor du die entsprechenden Lebenspunkte dazuerhältst. Insbesondere werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn du Karten ziehst, erst auf den Stapel gelegt, nachdem du Lebenspunkte dazuerhalten hast.

Schandstahl-Koloss
{12}
Artefaktkreatur — Golem
11/11
Verursacht Trampelschaden, Infizieren, Unzerstörbar
Falls der Schandstahl-Koloss von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, zeige den Schandstahl-Koloss stattdessen offen vor und mische ihn in die Bibliothek seines Besitzers.

* Schaden, den eine Kreatur mit Infizieren zufügt, führt nicht dazu, dass Schaden auf einer Kreatur vermerkt wird oder ein Spieler Lebenspunkte verliert. Stattdessen führt er dazu, dass entsprechend viele -1/-1-Marken auf jene Kreatur gelegt werden bzw. dem Spieler entsprechend viele Giftmarken gegeben werden. Schaden, der Planeswalkern zugefügt wird, führt immer noch dazu, dass jener Planeswalker entsprechend viele Loyalitätsmarken verliert.
* Falls ein Spieler zehn oder mehr Giftmarken hat, verliert er die Partie. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion.
* Die -1/-1-Marken bleiben dauerhaft auf der Kreatur. Sie werden nicht entfernt, falls die Kreatur regeneriert wird oder der Zug endet.
* Schaden aus einer Quelle mit Infizieren ist in jeder Hinsicht Schaden. Falls die Quelle mit Infizieren auch Lebensverknüpfung hat, lässt Schaden, der durch diese Quelle zugefügt wird, ihren Beherrscher auch entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten. Schaden aus einer Quelle mit Infizieren kann verhindert oder umgeleitet werden. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Schaden zugefügt wird, werden also auch entsprechend ausgelöst, falls eine Quelle mit Infizieren Schaden zufügt.

Schatten des Todes
{B}
Kreatur — Avatar
13/13
Der Schatten des Todes erhält -X/-X, wobei X gleich deinem Lebenspunktestand ist.

* Die Fähigkeit des Schattens des Todes wird nur angewendet, solange der Schatten des Todes im Spiel ist. In allen anderen Zonen beträgt seine Stärke und Widerstandskraft jeweils 13.
* Der Wert für X ändert sich, wenn du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst. Er wird nicht festgelegt, sowie der Schatten des Todes ins Spiel kommt.
* Falls dein Lebenspunktestand negativ ist, wird für X der Wert 0 angenommen.
* In einer Partie Two-Headed Giant ist dein Lebenspunktestand gleich dem Lebenspunktestand deines Teams.

Schätze aus Gerümpel
{2}{R}
Hexerei
Opfere ein Artefakt als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.
Bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Schätze aus Gerümpel kann das Artefakt, das du opferst, um seine zusätzlichen Kosten zu bezahlen, nicht als Ziel haben.
* Das Artefakt, das du opferst, wird geopfert, nachdem die Gesamtkosten, um Schätze aus Gerümpel zu wirken, ermittelt werden. Seine Fähigkeiten können diese Kosten beeinflussen.
* Du kannst nicht ein Artefakt opfern, um Mana zu erzeugen und damit die Manakosten von Schätze aus Gerümpel und auch seine zusätzlichen Kosten zu bezahlen.

Schatzhüter
{4}
Artefaktkreatur — Konstrukt
3/3
Wenn der Schatzhüter stirbt, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Nichtland-Karte mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aufdeckst. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege alle aufgedeckten Karten, die nicht auf diese Weise gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Falls du die aufgedeckte Nichtland-Karte mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger nicht wirkst, wird sie zusammen mit den anderen aufgedeckten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek gelegt.
* Falls deine Bibliothek keine Nichtland-Karten mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger enthält, deckst du alle Karten in deiner Bibliothek auf und legst sie dann in zufälliger Reihenfolge zurück.
* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch 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.

Schatzmagier
{2}{U}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2
Wenn der Schatzmagier ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit umgewandelten Manakosten von 6 oder mehr durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Schleichangriff
{3}{R}
Verzauberung
{R}: Du kannst eine Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Die Kreatur erhält Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

* Du opferst die Kreatur nur, falls du sie am Ende des Zuges immer noch kontrollierst. Falls jene Kreatur das Spiel verlassen hat, auch falls sie zurückgekehrt ist, opferst du sie nicht.

Schmerzschmied
{1}{B}
Kreatur — Mensch, Handwerker
2/1
Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, kannst du eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +2/+0 und Todesberührung erhalten lassen.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Schmetterschädel
{5}
Artefakt — Ausrüstung
Lebende Waffe *(Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 schwarzen Keim-Kreaturenspielstein und lege sie dann an ihn an.)*
Die ausgerüstete Kreatur erhält +4/+4 und hat Wachsamkeit und Lebensverknüpfung.
{3}: Bringe den Schmetterschädel auf die Hand seines Besitzers zurück.
Ausrüsten {5}

* Die Fähigkeit, den Schmetterschädel auf die Hand seines Besitzers zurückzubringen, kann nur aktiviert werden, falls der Schmetterschädel im Spiel ist. Falls der Schmetterschädel nicht mehr im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, bleibt der Schmetterschädel in seiner neuen Zone und wird nicht auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht.

Schrank des Beschwörers
{5}
Artefakt
Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil schicken und sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel zurückbringen.

* Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
* Falls du „bis zum Ende des Zuges“ die Kontrolle über eine Kreatur übernimmst, kontrollierst du sie während des Endsegments des Zuges.
* Wenn ein Effekt die ins Exil geschickte Karte „unter deiner Kontrolle“ ins Spiel zurückbringt, kontrollierst du sie danach dauerhaft. Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Karten, die du durch den Effekt des Schranks des Beschwörers kontrollierst, ins Exil geschickt.

Schreitende Balliste
{X}{X}
Artefaktkreatur — Konstrukt
0/0
Die Schreitende Balliste kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.
{4}: Lege eine +1/+1-Marke auf die Schreitende Balliste.
Entferne eine +1/+1-Marke von der Schreitenden Balliste: Sie fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

* Manakosten von {X}{X} bedeuten, dass du zweimal X bezahlen musst. Falls du für X den Wert 3 bestimmen möchtest, musst du {6} bezahlen, um die Schreitende Balliste zu wirken.
* Falls der Schreitenden Balliste Schaden zugefügt oder ihre Widerstandskraft durch einen Effekt reduziert wurde, begrenzt das die Anzahl an +1/+1-Marken, die du im aktuellen Zug von ihr entfernen kannst. Falls zum Beispiel drei +1/+1-Marken auf ihr liegen und ihr im aktuellen Zug bereits 1 Schadenspunkt zugefügt wurde, wird sie unmittelbar nach der zweiten Aktivierung ihrer zweiten Fähigkeit zerstört und du kannst die Fähigkeit nicht ein drittes Mal aktivieren.

Schwert aus Feuer und Eis
{3}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor Rot und vor Blau.
Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, fügt das Schwert aus Feuer und Eis einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu und du ziehst eine Karte.
Ausrüsten {2}

* Falls das bestimmte Ziel ein illegales Ziel ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.

Schwert aus Licht und Schatten
{3}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor Weiß und vor Schwarz.
Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu und kannst bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.
Ausrüsten {2}

* Falls du in deinem Friedhof eine Kreaturenkarte deiner Wahl bestimmst und jene Karte ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du erhältst nicht 3 Lebenspunkte dazu. Falls du gar kein Ziel bestimmst, erhältst du nur 3 Lebenspunkte dazu.
* Die ausgelöste Fähigkeit kann eine Kreaturenkarte als Ziel haben, die unmittelbar nach dem Kampfschaden, durch den die Fähigkeit ausgelöst wurde, infolge zustandsbasierter Aktionen auf deinen Friedhof gelegt wurde.

Schwert aus Schmaus und Hunger
{3}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor Schwarz und vor Grün.
Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, wirft der Spieler eine Karte ab und du enttappst alle Länder, die du kontrollierst.
Ausrüsten {2}

* Du enttappst alle Länder, die du kontrollierst, auch falls der Spieler keine Karte abwerfen kann.
* Du kannst deine Länder für Mana tappen, während sich die ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel befindet. Du verlierst jedoch alles Mana, das du auf diese Weise erzeugst, falls du es nicht vor dem Ende des aktuellen Kampfschadensegments ausgibst.

Schwert der Sanften
{2}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+2.
Ausrüsten {2}
Immer wenn eine 1/1 Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du das Schwert der Sanften aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen und es dann an die Kreatur anlegen.

* Die letzte Fähigkeit des Schwertes der Sanften wird nur ausgelöst, falls es sich in deinem Friedhof befindet, sofort nachdem die 1/1 Kreatur ins Spiel gekommen ist.
* Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, musst du statische Fähigkeiten beachten, um zu ermitteln, ob ihre Stärke und Widerstandskraft jeweils 1 beträgt. Zaubersprüche, aktivierte Fähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten können nicht verwendet werden, um die Stärke der Kreatur rechtzeitig zu erhöhen oder zu senken, damit die letzte Fähigkeit ausgelöst oder verhindert wird.
* Sobald die letzte Fähigkeit ausgelöst wurde, verhindert eine Änderung von Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur nicht mehr, dass du das Schwert der Sanften zurückbringst und an die Kreatur anlegst.
* Alle Kreaturen können mit dem Schwert der Sanften ausgerüstet werden, nicht nur 1/1 Kreaturen.
* Falls das Schwert der Sanften nicht an die Kreatur angelegt werden kann, durch die seine letzte Fähigkeit ausgelöst wurde, z. B. weil jene Kreatur das Spiel verlassen hat, kehrt das Schwert der Sanften ins Spiel zurück und bleibt gelöst.

Sen-Drillinge
{2}{W}{U}{B}
Legendäre Artefaktkreatur — Mensch, Zauberer
3/3
Zu Beginn deines Versorgungssegments bestimmst du einen Gegner deiner Wahl. In diesem Zug kann jener Spieler keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren und spielt mit offenen Karten. Du kannst in diesem Zug Länder und Zaubersprüche aus seiner Hand spielen bzw. wirken.

* Der Gegner deiner Wahl kann keine Fähigkeiten aktivieren, einschließlich Manafähigkeiten.
* Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie z. B. Umwandlung) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihren Erinnerungstexten.
* Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Ausgelöste Fähigkeiten werden von den Sen-Drillingen nicht betroffen.
* Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, z. B. dass bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, werden von den Sen-Drillingen nicht betroffen. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und werden nicht betroffen.
* Du kannst keine Fähigkeiten von Karten auf der Hand des Gegners deiner Wahl aktivieren.
* Die Sen-Drillinge erlauben dir nicht, in deinem Zug mehr als ein Land zu spielen, und ändern nicht, wann du Zaubersprüche aus der Hand des Gegners deiner Wahl wirken kannst.

Sharuum, Sphinx-Hegemon
{3}{W}{U}{B}
Legendäre Artefaktkreatur — Sphinx
5/5
Fliegend
Wenn Sharuum, Sphinx-Hegemon, ins Spiel kommt, kannst du eine Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

* Falls Sharuum, Sphinx-Hegemon, unmittelbar nachdem er ins Spiel gekommen ist, als zustandsbasierte Aktion auf deinen Friedhof gelegt wird (zum Beispiel wegen der „Legendenregel“), kann er die Artefaktkarte sein, die seine eigene Fähigkeit als Ziel hat.

Silumgar-Aasfresser
{4}{B}
Kreatur — Zombie, Vogel
2/3
Fliegend
Ausschlachten *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern.)*
Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf den Silumgar-Aasfresser. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges, falls er die Kreatur ausgeschlachtet hat.

* Eine Kreatur mit Ausschlachten „schlachtet eine Kreatur aus“, falls der Beherrscher der Ausschlachten-Fähigkeit der Kreatur beim Verrechnen der Ausschlachten-Fähigkeit eine Kreatur geopfert hat.
* Du entscheidest, ob du eine Kreatur opferst und welche Kreatur du opferst, sowie die Ausschlachten-Fähigkeit verrechnet wird. Eine Kreatur kann sich selbst ausschlachten.
* Du kannst pro Ausschlachten-Fähigkeit höchstens eine Kreatur opfern.
* Falls dem Silumgar-Aasfresser zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird wie einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, erhält er durch seine letzte Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um ihn zu retten.

Skirsdag-Hohepriester
{1}{B}
Kreatur — Mensch, Kleriker
1/2
*Morbide* — {T}, tappe zwei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst: Erzeuge einen 5/5 schwarzen Dämon-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

* Im Gegensatz zum Skirsdag-Hohepriester selbst müssen die beiden anderen Kreaturen, die du tappst, um seine Fähigkeit zu aktivieren, nicht seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend unter deiner Kontrolle sein.

Skithiryx, der Fäulnisdrache
{3}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Drache, Skelett
4/4
Fliegend
Infizieren *(Diese Kreatur fügt Schaden in Form von -1/-1-Marken für Kreaturen und von Giftmarken für Spieler zu.)*
{B}: Skithiryx, der Fäulnisdrache, erhält Eile bis zum Ende des Zuges.
{B}{B}: Regeneriere Skithiryx.

* Schaden, den eine Kreatur mit Infizieren zufügt, führt nicht dazu, dass Schaden auf einer Kreatur vermerkt wird oder ein Spieler Lebenspunkte verliert. Stattdessen führt er dazu, dass entsprechend viele -1/-1-Marken auf jene Kreatur gelegt werden bzw. dem Spieler entsprechend viele Giftmarken gegeben werden. Schaden, der Planeswalkern zugefügt wird, führt immer noch dazu, dass jener Planeswalker entsprechend viele Loyalitätsmarken verliert.
* Falls ein Spieler zehn oder mehr Giftmarken hat, verliert er die Partie. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion.
* Die -1/-1-Marken bleiben dauerhaft auf der Kreatur. Sie werden nicht entfernt, falls die Kreatur regeneriert wird oder der Zug endet.
* Schaden aus einer Quelle mit Infizieren ist in jeder Hinsicht Schaden. Falls die Quelle mit Infizieren auch Lebensverknüpfung hat, lässt Schaden, der durch diese Quelle zugefügt wird, ihren Beherrscher auch entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten. Schaden aus einer Quelle mit Infizieren kann verhindert oder umgeleitet werden. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Schaden zugefügt wird, werden also auch entsprechend ausgelöst, falls eine Quelle mit Infizieren Schaden zufügt.

Sonnenschmieder
{3}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +4/+0.
{R}{W}, löse den Sonnenschmieder: Durchsuche deine Bibliothek nach einer roten oder weißen Spontanzauberkarte mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger und wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Mische danach deine Bibliothek.
Ausrüsten {3}

* Du kannst die Kosten für das Lösen des Sonnenschmieders nur bezahlen, falls der Sonnenschmieder an eine Kreatur angelegt ist.
* Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch 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.

Sphinx des Gildenbunds
{7}
Artefaktkreatur — Sphinx
5/5
Die Sphinx des Gildenbunds hat alle Farben.
Fliegend
Fluchsicher vor Einfarbig *(Diese Kreatur kann nicht das Ziel von einfarbigen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

* Die Fähigkeit, die dafür sorgt, dass die Sphinx des Gildenbunds alle Farben hat, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
* Ein Objekt ist einfarbig, falls es genau eine Farbe hat. Ein farbloses Objekt ist nicht einfarbig.

Steinhauender Riese
{3}{W}{W}
Kreatur — Riese, Krieger
4/4
Wachsamkeit
{1}{W}, {T}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Ausrüstung-Karte und bringe sie ins Spiel. Lege sie an eine Kreatur an, die du kontrollierst. Mische danach deine Bibliothek.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Steinhauenden Riesen hat keine Kreatur als Ziel. Allerdings muss die Kreatur in der Lage sein, legal von der Ausrüstung ausgerüstet zu werden. Du könntest beispielsweise die Ausrüstung zwar an eine verhüllte Kreatur anlegen, aber nicht an eine mit Schutz vor Artefakten.
* Falls es keine Kreatur gibt, an die du die Ausrüstung legal anlegen kannst, bleibt sie gelöst im Spiel.

Stimme des Wiedererwachens
{G}{W}
Kreatur — Elementarwesen
2/2
Immer wenn ein Gegner während deines Zuges einen Zauberspruch wirkt oder wenn die Stimme des Wiedererwachens stirbt, erzeuge einen grünen und weißen Elementarwesen-Kreaturenspielstein mit „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.“

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Stärke und Widerstandskraft des Spielsteins ändern sich mit der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst. Die Fähigkeit des Spielsteins zählt ihn selbst, also ist er mindestens 1/1.

Strahlenspiegelung
{4}{W}
Verzauberung
Falls du Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du stattdessen doppelt so viele Lebenspunkte dazu.

* Die Effekte von mehreren Strahlenspiegelungen sind kumulativ. Falls du zum Beispiel zwei Strahlenspiegelungen kontrollierst, erhältst du das Vierfache der ursprünglichen Anzahl an Lebenspunkten dazu. Falls du drei Strahlenspiegelungen kontrollierst, erhältst du das Achtfache der ursprünglichen Anzahl dazu und so weiter.
* Falls ein Effekt deinen Lebenspunktestand auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als dein derzeitiger Lebenspunktestand, würdest du durch diesen Effekt Lebenspunkte in Höhe der Differenz dieser beiden Werte dazuerhalten. Die Strahlenspiegelung verdoppelt dann die Anzahl der Lebenspunkte, die du durch den Effekt dazuerhalten würdest. Falls du zum Beispiel 3 Lebenspunkte hast und dein Lebenspunktestand wird durch einen Effekt „zu 10“, erhältst du tatsächlich stattdessen 14 Lebenspunkte dazu und dein neuer Lebenspunktestand wird zu 17.
* In einer Partie Two-Headed Giant ist nur der Beherrscher der Strahlenspiegelung von ihr betroffen. Falls der Teamkamerad jenes Spielers Lebenspunkte dazuerhält, hat die Strahlenspiegelung keinen Effekt, auch wenn die dazuerhaltenen Lebenspunkte auf den gemeinsamen Lebenspunktestand des Teams angewendet werden.

Streben nach Wissen
{2}{U}
Spontanzauber
Ziehe drei Karten. Wirf dann zwei Karten ab, es sei denn, du wirfst eine Artefaktkarte ab.

* Du kannst entweder eine Artefaktkarte abwerfen oder zwei Karten, die Artefakte sein können oder auch nicht. Falls du wirklich möchtest, kannst du auch zwei Artefaktkarten abwerfen.

Tapferkeit in Akros
{3}{W}
Verzauberung
Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Die Fähigkeit der Tapferkeit in Akros betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, einschließlich der Kreatur, die sie ausgelöst hat. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+1.

Temur-Kampfwut
{1}{R}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges. *(Sie fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.)*
*Wildheit* — Die Kreatur verursacht außerdem bis zum Ende des Zuges Trampelschaden, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

* Die Temur-Kampfwut überprüft, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Falls du dies tust, verursacht die Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges Trampelschaden, auch falls du später im Zug keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
* 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.

Thopter-Gießerei
{w/b}{U}
Artefakt
{1}, opfere ein Nichtspielsteinartefakt: Erzeuge einen 1/1 blauen Thopter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Du kannst die Thopter-Gießerei opfern, um die Kosten ihrer eigenen Fähigkeit zu bezahlen.

Todesernte-Ritual
{2}{B}{G}
Verzauberung
*Morbide* — Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, kannst du eine Karte ziehen.

* Falls keine Kreatur gestorben ist, bevor das Endsegment eines Zuges beginnt, wird die Fähigkeit des Todesernte-Rituals gar nicht ausgelöst. Die Kreatur kann allerdings gestorben sein, bevor das Todesernte-Ritual ins Spiel kam.
* Du ziehst eine Karte, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, nicht eine Karte pro Kreatur, die während des Zuges gestorben ist.

Tödlicher Stoß
{B}
Spontanzauber
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, falls sie umgewandelte Manakosten von 2 oder weniger hat.
*Rebellion* — Falls in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, zerstöre stattdessen die Kreatur, falls sie umgewandelte Manakosten von 4 oder weniger hat.

* Der Tödliche Stoß kann eine beliebige Kreatur zum Ziel haben, auch eine mit umgewandelten Manakosten von 5 oder mehr. Die umgewandelten Manakosten der Kreatur werden erst überprüft, wenn der Tödliche Stoß verrechnet wird.
* Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Rebellion-Fähigkeiten prüfen nicht, warum die bleibende Karte das Spiel verlassen hat, wer dafür verantwortlich war oder in welche Zone sie bewegt wurde. Ihre Bedingung gilt gleichermaßen als erfüllt, wenn du ein Artefakt geopfert hast, um Kosten zu bezahlen, wenn eine Kreatur, die du kontrolliert hast, von Niederschlagen zerstört wurde, oder wenn eine Verzauberung durch den Rift des Sturmtiefs auf deine Hand zurückgebracht wurde.
* Spielsteine, die das Spiel verlassen, erfüllen ebenfalls die Bedingung von Rebellion.

Toxische Sintflut
{2}{B}
Hexerei
Bezahle X Lebenspunkte als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.
Alle Kreaturen erhalten -X/-X bis zum Ende des Zuges.

* Falls du die Toxische Sintflut wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, bestimmst du dennoch einen Wert für X und bezahlst X Lebenspunkte. Das liegt daran, dass der Zauberspruch kein {X} in seinen Manakosten hat.
* Alle Kreaturen, die im Spiel sind, wenn die Toxische Sintflut verrechnet wird, werden betroffen. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen oder zu Kreaturen werden, werden nicht betroffen.

Trennender Titan
{8}
Artefaktkreatur — Golem
7/10
Wenn der Trennende Titan ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt, bestimme ein Land jedes Standardlandtyps und zerstöre dann jene Länder.

* Die Fähigkeit des Trennenden Titanen hat kein Ziel. Wenn sie verrechnet wird, muss der Beherrscher des Trennenden Titanen ein Land für jeden Standardlandtyp (Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald) bestimmen. Die Länder werden dann gleichzeitig zerstört.
* Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die Länder bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem du sie zerstörst, keine Aktionen ausführen. Insbesondere können sie Manafähigkeiten jener Länder nicht aktivieren.
* Falls einer der Standardlandtypen nicht vorhanden ist, wird er nicht bestimmt. Falls das einzige Land eines bestimmten Typs eines ist, das du kontrollierst, muss du es bestimmen.
* Falls ein Land mehr als einen Standardlandtyp hat, kann es mehr als einmal bestimmt werden.

Trinisphäre
{3}
Artefakt
Solange die Trinisphäre ungetappt ist, kostet jeder Zauberspruch, der beim Wirken weniger als drei Mana kosten würde, beim Wirken drei Mana. *(Zusätzliches Mana in den Kosten kann mit Mana beliebiger Farbe oder mit farblosem Mana bezahlt werden. Zum Beispiel kostet ein Zauberspruch, der beim Wirken {1}{B} kosten würde, stattdessen {2}{B}.)*

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Wende schließlich den Effekt der Trinisphäre an, falls die Mana-Komponente in den Kosten des Zauberspruchs weniger als drei Mana beträgt. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Falls die Trinisphäre, bevor sie als Kosten, um einen Zauberspruch zu wirken, entweder das Spiel verlässt, oder getappt oder enttappt wird, werden diese Kosten bezahlt, nachdem du die Gesamtkosten festgelegt hast.

Übernatürliche Ausdauer
{B}
Spontanzauber
Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+0 und „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.“

* Der Effekt der Übernatürlichen Ausdauer tritt nur einmal ein. Falls die Kreatur deiner Wahl stirbt und anschließend ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als eine neue Kreatur. Sollte diese neue Kreatur dann ebenfalls sterben, kehrt sie kein zweites Mal zurück.

Umformen
{X}{U}{U}
Hexerei
Opfere ein Artefakt als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger und bringe sie ins Spiel. Mische danach deine Bibliothek.

* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für diese Karte für X der Wert 0 angenommen.

Unlizenzierte Zersetzung
{1}{B}{R}
Spontanzauber
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Falls du ein Artefakt kontrollierst, fügt die Unlizenzierte Zersetzung dem Beherrscher der Kreatur 3 Schadenspunkte zu.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Unlizenzierte Zersetzung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Er fügt keinem Spieler Schaden zu. Falls das Ziel legal ist, aber die Kreatur nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil sie Unzerstörbarkeit hat), werden ihrem Beherrscher 3 Schadenspunkte zugefügt.
* Ob du ein Artefakt kontrollierst oder nicht, wird erst überprüft, nachdem die Kreatur zerstört wurde, während die Unlizenzierte Zersetzung verrechnet wird. Falls du zum Beispiel einen Messeplatz-Hüter zerstörst, der eine Artefaktkreatur von dir ins Exil geschickt hatte, fügt die Unlizenzierte Zersetzung dem Beherrscher des Messeplatz-Hüters 3 Schadenspunkte zu.

Uralte Regungen
{G}
Hexerei
Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine farblose Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege dann den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Objekte ohne Manakosten, einschließlich Länder, die farbiges Mana produzieren könnten, sind standardmäßig farblos.

Vasall des Knäuels
{6}{G}{G}
Kreatur — Elementarwesen
8/8
Verursacht Trampelschaden
Immer wenn der Vasall des Knäuels einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine beliebige Anzahl an Ländern deiner Wahl, die du kontrollierst, bestimmen und auf jedes davon eine Erweckungsmarke legen. Jedes der bestimmten Länder ist eine 8/8 grüne Elementarwesen-Kreatur, solange eine Erweckungsmarke auf ihm liegt. Es ist immer noch ein Land.

* Ob ein betroffenes Land eine 8/8 grüne Elementarwesen-Kreatur bleibt, hängt nur davon ab, ob noch eine Erweckungsmarke auf ihm liegt, und nicht davon, ob der Vasall des Knäuels noch im Spiel ist.
* Falls eine Erweckungsmarke von einem betroffenen Land auf ein anderes Land bewegt wird, führt dies nicht dazu, dass der Empfänger von der Fähigkeit des Vasallen des Knäuels betroffen wird.

Veraffung
{U}
Spontanzauber
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Sie kann nicht regeneriert werden. Ihr Beherrscher erzeugt einen 3/3 grünen Menschenaffe-Kreaturenspielstein.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Veraffung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Menschenaffe-Spielstein. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugt sein Beherrscher einen Menschenaffe-Spielstein.

Verdammter Geisterbeschwörer
{2}{B}
Kreatur — Mensch, Kleriker, Söldner
2/2
{B}, {T}, opfere den Verdammten Geisterbeschwörer: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Da Ziele bestimmt werden, bevor Kosten bezahlt werden, kann der Verdammte Geisterbeschwörer nicht selbst das Ziel seiner Fähigkeit sein.

Versteckte Vorräte
{W}{B}
Verzauberung
*Rebellion* — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturenspielstein.
{1}, Opfere eine Kreatur: Hellsicht 1.

* Falls keine bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlassen hat, bevor dein Endsegment beginnt, wird die erste Fähigkeit der Versteckten Vorräte gar nicht ausgelöst. Die bleibende Karte kann das Spiel allerdings verlassen haben, bevor die Versteckten Vorräte ins Spiel kamen.
* Rebellion-Fähigkeiten prüfen nur, ob in diesem Zug eine bleibende Karte, die du kontrolliert hast, das Spiel verlassen hat oder nicht. Sie werden also nicht mehrmals angewendet, falls mehr als eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat. Sie prüfen nicht, ob die bleibende Karte, die das Spiel verlassen hat, noch in der Zone ist, in die sie bewegt wurde.
* Rebellion-Fähigkeiten prüfen nicht, warum die bleibende Karte das Spiel verlassen hat, wer dafür verantwortlich war oder in welche Zone sie bewegt wurde. Ihre Bedingung gilt gleichermaßen als erfüllt, wenn du ein Artefakt geopfert hast, um Kosten zu bezahlen, wenn eine Kreatur, die du kontrolliert hast, von Niederschlagen zerstört wurde, oder wenn eine Verzauberung durch den Rift des Sturmtiefs auf deine Hand zurückgebracht wurde.
* Spielsteine, die das Spiel verlassen, erfüllen ebenfalls die Bedingung von Rebellion.

Vish Kal, Blutgebieter
{4}{W}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Vampir
5/5
Fliegend, Lebensverknüpfung
Opfere eine Kreatur: Lege X +1/+1-Marken auf Vish Kal, Blutgebieter, wobei X gleich der Stärke der geopferten Kreatur ist.
Entferne alle +1/+1-Marken von Vish Kal: Eine Kreatur deiner Wahl erhält für jede auf diese Weise entfernte +1/+1-Marke -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

* Verwende die Stärke, die die geopferte Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele +1/+1-Marken auf Vish Kal gelegt werden.
* Vish Kals letzte Fähigkeit fügt keinen Schaden zu. Sie bewirkt nicht, dass du durch die Lebensverknüpfung-Fähigkeit Lebenspunkte dazuerhältst.

Vollendete Kampfmaschine
{7}
Artefaktkreatur — Konstrukt
5/7
Fabrizieren 1 *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf sie oder erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturenspielstein.)*

* Du bestimmst, ob eine +1/+1-Marke auf die Vollendete Kampfmaschine gelegt oder ein Servo-Spielstein erzeugt werden soll, sowie die Fabrizieren-Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, und dem Zeitpunkt, zu dem die Marke hinzugefügt bzw. der Spielstein erzeugt wird, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
* Fabrizieren bewirkt nicht, dass die Vollendete Kampfmaschine bereits mit einer +1/+1-Marke auf ihr ins Spiel kommt. Die Vollendete Kampfmaschine kommt als 5/7 Kreatur ins Spiel und erst dann geht ihre Fabrizieren-Fähigkeit auf den Stapel. Spieler können Aktionen ausführen (zum Beispiel Spontanzauber wirken), während die Fähigkeit darauf wartet, verrechnet zu werden.
* Falls du aus einem beliebigen Grund keine +1/+1-Marke auf die Vollendete Kampfmaschine legen kannst, sowie Fabrizieren verrechnet wird (zum Beispiel falls sie nicht mehr im Spiel ist), erzeugst du einfach einen Servo-Spielstein.

Vorsteher der Gießerei
{3}
Artefaktkreatur — Konstrukt
2/3
Andere Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Artefaktkreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Vorsteher der Gießerei während des Zuges das Spiel verlässt.

Wachposten des Perlendreizacks
{4}{U}
Kreatur — Meervolk, Soldat
3/3
Aufblitzen
Wenn der Wachposten des Perlendreizacks ins Spiel kommt, kannst du eine historische bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. *(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)*

* Die ins Exil geschickte Karte wird auch dann zu Beginn des Endsegments ins Spiel zurückgebracht, falls der Wachposten des Perlendreizacks nicht mehr im Spiel ist.
* Falls die bleibende Karte, die ins Spiel zurückkehrt, Fähigkeiten hat, die zu Beginn des Endsegments ausgelöst werden, werden diese Fähigkeiten in diesem Zug nicht ausgelöst.
* Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die bleibende Karte, die ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren. Sobald die ins Exil geschickte bleibende Karte zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war.
* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Waffenschub
{R}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 und Erstschlag bis zum Ende des Zuges.
Überlast {1}{R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von „eine … deiner Wahl“ durch „jede …“ ersetzt.)*

* Falls du die Überlast-Kosten des Waffenschubs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
* Da ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die verhüllt sind oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-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.
* Falls du angewiesen wirst, einen Zauber mit Überlast zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu zahlen.

Waffenstärke
{W}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls du eine Ausrüstung kontrollierst, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.

* Du erzeugst einen Mensch-Soldat-Spielstein, falls du eine beliebige Ausrüstung kontrollierst, nicht nur eine, die an die Kreatur deiner Wahl oder überhaupt an eine Kreatur angelegt ist.
* Du erzeugst nur einen Spielstein, egal wie viele Ausrüstungen du außer der ersten kontrollierst.
* Der Mensch-Soldat-Spielstein, den du erzeugst, kann nicht das Ziel sein, das +2/+2 erhält.

Waffentrainer
{R}{W}
Kreatur — Mensch, Soldat, Verbündeter
3/2
Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0, solange du eine Ausrüstung kontrollierst.

* Die Fähigkeit des Waffentrainers gibt den Kreaturen nur einmal +1/+0, egal wie viele Ausrüstungen du außer der ersten kontrollierst.
* Die Fähigkeit des Waffentrainers wird angewendet, auch falls die Ausrüstung, die du kontrollierst, nicht an eine Kreatur angelegt ist.

Waldland-Champion
{1}{G}
Kreatur — Elf, Späher
2/2
Immer wenn ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf den Waldland-Champion.

* Die Anzahl an +1/+1-Marken, die du auf den Waldland-Champion legst, ist gleich der Anzahl an Spielsteinen, die unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, auch falls einige oder alle jener Spielsteine das Spiel verlassen, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Wallungsknoten
{1}
Artefakt
Der Wallungsknoten kommt mit sechs Ladungsmarken ins Spiel.
{1}, {T}, entferne eine Ladungsmarke vom Wallungsknoten: Lege eine Ladungsmarke auf ein Artefakt deiner Wahl.

* Der Wallungsknoten kann als Ziel seiner eigenen aktivierten Fähigkeit bestimmt werden. Da die Fähigkeit eine Marke nicht „bewegt“, entfernt sie eine Marke vom Wallungsknoten und legt dann eine auf ihn.
* Hat der Wallungsknoten keine Ladungsmarken mehr, bleibt er im Spiel.

Wechselbalg
{2}{W}
Stammes-Spontanzauber — Gestaltwandler
Wandelwicht *(Diese Karte hat alle Kreaturentypen.)*
Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr Beherrscher erzeugt einen 1/1 farblosen Gestaltwandler-Kreaturenspielstein mit Wandelwicht.

* Stammes- ist ein Kartentyp (wie Kreatur oder Spontanzauber), kein Übertyp (wie Legendär).
* Wandelwicht wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Wechselbalg verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Gestaltwandler-Spielstein.

Wechselnde Bepflanzung
{G}
Spontanzauber
Opfere ein Land als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Länderkarte, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

* Du kannst die Wechselnde Bepflanzung nicht wirken, ohne ein Land zu opfern, und du kannst nicht zusätzliche Länder opfern.

Weg ins Exil
{W}
Spontanzauber
Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und dann seine Bibliothek mischen.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Weg ins Exil verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Der Beherrscher der Kreatur sucht dann auch nicht nach einer Standardland-Karte.
* Der Beherrscher der ins Exil geschickten Kreatur muss seine Bibliothek nicht nach einer Standardland-Karte durchsuchen. Falls jener Spieler das nicht tut, mischt er auch nicht seine Bibliothek.

Willenskraft
{3}{U}{U}
Spontanzauber
Du kannst 1 Lebenspunkt bezahlen und eine blaue Karte aus deiner Hand ins Exil schicken, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den alternativen Kosten der Willenskraft), 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.

Wissensschwall
{4}{U}
Hexerei
Ziehe eine Anzahl Karten in Höhe der höchsten umgewandelten Manakosten unter den bleibenden Karten, die du kontrollierst.

* Falls eine bleibende Karte im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Wundenspiegelung
{5}{B}
Verzauberung
Zu Beginn jedes Endsegments verliert jeder Gegner so viele Lebenspunkte, wie er in diesem Zug bereits verloren hat. *(Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.)*

* Wenn die Fähigkeit der Wundenspiegelung verrechnet wird, wird überprüft, wie viele Lebenspunkte jeder Gegner während des Zuges verloren hat. Dann bewirkt die Fähigkeit, dass dieser Gegner noch einmal so viele Lebenspunkte verliert. Es spielt keine Rolle, auf welche Weise der Gegner Lebenspunkte verloren hat oder wer dies verursacht hat. Außerdem spielt es keine Rolle, ob die Wundenspiegelung bereits im Spiel war, als die Lebenspunkte oder ein Teil davon verloren wurden.
* Die Fähigkeit der Wundenspiegelung überprüft nur, ob Lebenspunkte verloren wurden. Sie berücksichtigt nicht, ob auch Lebenspunkte dazugewonnen wurden. Falls ein Gegner zum Beispiel 4 Lebenspunkte verloren hat, aber während des Zuges 6 Lebenspunkte dazuerhalten hat, hat jener Spieler jetzt mehr Lebenspunkte als zu Beginn des Zuges – aber die Fähigkeit der Wundenspiegelung bewirkt trotzdem, dass der Spieler 4 Lebenspunkte verliert.
* Falls die Fähigkeit der Wundenspiegelung verrechnet wird und dann ein Gegner später im gleichen Zug Lebenspunkte verliert, wird dieser Verlust an Lebenspunkten von der Wundenspiegelung nicht mitgezählt.
* Mehrere Wundenspiegelungen werden jeweils einzeln ausgelöst. Falls ein Gegner zum Beispiel 1 Lebenspunkt verloren hat, führt die ausgelöste Fähigkeit der ersten, die verrechnet wird, dazu, dass er 1 weiteren Lebenspunkt verliert. Da er jetzt 2 Lebenspunkte verloren hat, führt die nächste ausgelöste Fähigkeit dazu, dass er 2 Lebenspunkte verliert, bei der nächsten sind es 4 und so weiter.

Wutspiegelung
{4}{R}{R}
Verzauberung
Kreaturen, die du kontrollierst, haben Doppelschlag.

* Falls eine Kreatur Doppelschlag verliert, nachdem sie im Erstschlag-Kampfschadensegment Schaden zugewiesen hat (zum Beispiel weil die Wutspiegelung das Spiel verlässt), weist diese Kreatur im normalen Kampfschadensegment keinen Schaden mehr zu.

Zaubermissachter
{2}
Artefaktkreatur — Schrecken
0/4
{u/p}: Ändere ein Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit deiner Wahl auf den Zaubermissachter. *({u/p} kann entweder mit {U} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)*

* Du kannst die Fähigkeit des Zaubermissachters aktivieren, auch falls der Zaubermissachter kein legales Ziel für den Zauberspruch oder die Fähigkeit deiner Wahl ist – oder auch falls jener Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit keine Ziele hat. In diesem Fall werden keine Ziele geändert.
* Falls der Zaubermissachter das Spiel verlässt, bevor seine Fähigkeit verrechnet wird, oder auf eine andere Weise zu einem illegalen Ziel für den Zauberspruch oder die Fähigkeit deiner Wahl wird, bevor seine Fähigkeit verrechnet wird, werden keine Ziele geändert.
* Falls das Ändern eines Ziels eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit auf den Zaubermissachter andere Ziele dieses Zauberspruchs bzw. dieser Fähigkeit illegal machen würde, kann jenes Ziel nicht auf den Zaubermissachter geändert werden.
* Falls in dem Zauberspruch bzw. der Fähigkeit mehrmals der Begriff „deiner Wahl“ vorkommt, bestimmst du, welches der Ziele du auf den Zaubermissachter änderst, sowie die Fähigkeit des Zaubermissachters verrechnet wird.
* Falls ein Zauberspruch bzw. eine Fähigkeit mehrere Ziele hat, aber nicht den Begriff „deiner Wahl“ mehrmals verwendet, wie zum Beispiel die Fähigkeit des Glimmenden Rochens, kannst du nur eines der Ziele auf den Zaubermissachter ändern.
* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine variable Anzahl an Zielen hat, kannst du die Anzahl der Ziele nicht ändern.

Zeit der Verdopplung
{4}{G}
Verzauberung
Falls ein Effekt einen oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugen würde, erzeugt er stattdessen doppelt so viele solcher Spielsteine.
Falls ein Effekt eine oder mehrere Marken auf eine bleibende Karte, die du kontrollierst, legen würde, legt er stattdessen doppelt so viele solcher Marken auf die bleibende Karte.

* Die Zeit der Verdopplung betrifft bleibende Karten, die mit einer bestimmten Anzahl an Marken ins Spiel kommen.
* Planeswalker kommen mit dem Doppelten der normalen Anzahl an Loyalitätsmarken ins Spiel. Falls du jedoch eine Fähigkeit aktivierst, für deren Kosten du Loyalitätsmarken auf einen Planeswalker legen musst, wird die Anzahl dieser Marken nicht verdoppelt. Das liegt daran, dass jene Marken als Kosten darauf gelegt werden, nicht als Effekt.
* Falls zwei Zeiten der Verdopplung im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder Marken das Vierfache der ursprünglichen Anzahl. Falls drei im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder Marken das Achtfache der ursprünglichen Anzahl und so weiter.

Zeitsieber
{U}{B}
Artefakt
{T}, opfere fünf Artefakte: Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

* Du kannst den Zeitsieber opfern, um die Kosten seiner eigenen Fähigkeit zu bezahlen.

Magic: The Gathering, Magic und Oracle sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2020 Wizards.