# *Ikoria: Reich der Behemoths* Sethinweise

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

Fassung vom 6. März 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 Demütiger Naturkundler Demütiger Naturkundler

Das Set *Ikoria: Reich der Behemoths* istab seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 17. April 2020. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Gilden von Ravnica*, *Ravnicas Treue*, *Krieg der Funken*, *Hauptset 2020*, *Thron von Eldraine*, *Theros: Jenseits des Todes* und *Ikoria: Reich der Behemoths*.

Karten, die für *Ikoria: Reich der Behemoths* Draft-Booster und Themen-Booster gedruckt wurden, sowie die „Buy-a-Box“-Promokarte, sind im Standard-Format erlaubt.

Die Commander-Decks zu *Ikoria: Reich der Behemoths* enthalten einundsiebzig neue Karten (mit gedrucktem Set-Code C20 und den Sammelnummern 1–71). Diese Karten sind in den Formaten Commander, Vintage und Legacy turnierlegal. In den Formaten Standard, Pioneer und Modern sind sie nicht legal. Die anderen Karten in diesen Decks (mit gedrucktem Set-Code C20 und den Sammelnummern 72–314) bleiben in allen Formaten legal, in denen sie auch bisher legal waren. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format nicht ändert, nur weil sie in diesen Decks erscheint.

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[**Magic.Wizards.com/Commander**](http://magic.wizards.com/Commander) findest du weitere Informationen zu Commander.

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

## Neue Schlüsselwortfähigkeit: Mutation

## Neue Spielmechanik: Zusammenmutierte bleibende Karten

Während die Evolution auf Ikoria völlig aus dem Ruder läuft, passen sich einige Kreaturen nicht einfach an die neuen Gefahren um sie herum an. Stattdessen mutieren sie mit anderen Kreaturen zusammen, um größer, besser und gefährlicher als je zuvor zu werden. Dies wird im Spiel durch das neue Schlüsselwort Mutation und die neue Spielmechanik der zusammenmutierten bleibenden Karten ausgedrückt.

Fuchspapagei  
{3}{W}  
Kreatur — Fuchs, Vogel  
2/3  
Mutation {2}{W} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Fliegend  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

## Wirken und Verrechnen von Kreaturenzaubern mit Mutation

* Mutation stellt alternative Kosten dar. Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den alternativen Kosten von Mutation), 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, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
* Ein Zauberspruch mit Mutation wird zu einem mutierenden Kreaturenzauber. Er benötigt eine Kreatur deiner Wahl, die denselben Besitzer hat wie der mutierende Kreaturenzauber. In dem seltenen Fall, dass der Spieler, der den mutierenden Kreaturenzauber wirkt, nicht sein Besitzer ist, muss jener Spieler eine Kreatur seiner Wahl bestimmen, die der Besitzer des Zauberspruch ebenfalls besitzt.
* Ein mutierender Kreaturenzauber ist ein Kreaturenzauber, auch falls er nicht als Kreatur ins Spiel kommt.
* Sowie ein mutierender Kreaturenzauber verrechnet wird, überprüfe, ob sein Ziel noch legal ist. Falls das Ziel illegal ist, hört der Zauberspruch auf, ein mutierender Kreaturenzauber zu sein. Er wird als normaler Kreaturenzauber weiter verrechnet und kommt ins Spiel.
* Ein mutierender Kreaturenzauber, der verrechnet wird, kommt nicht ins Spiel. Er mutiert einfach mit der Kreatur deiner Wahl zusammen. Sowie dies geschieht, bestimmt der Beherrscher des mutierenden Kreaturenzaubers, ob er ihn auf oder unter die Kreatur seiner Wahl legt. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.
* Falls die Kreatur deiner Wahl bereits eine zusammenmutierte Kreatur ist, kann der mutierende Kreaturenzauber nur ganz oben oder ganz unten hingelegt werden. Er kann nicht in die Mitte gelegt werden.

## Zusammenmutierte bleibende Karten

* Die resultierende zusammenmutierte Kreatur hat alle Eigenschaften der obersten Karte oder des obersten Spielsteins, und sie hat auch alle Fähigkeit ihrer anderen Karten oder Spielsteine.
* Die zusammenmutierte Kreatur ist dieselbe Kreatur, die sie vor dem Zusammenmutieren war, daher bleiben alle angelegten Auren und alle auf sie gelegten Marken erhalten. Sie bleibt getappt, falls sie getappt war, sie greift weiterhin an, falls sie eine angreifende Kreatur war, usw. Falls sie durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges unter der Kontrolle ihres Beherrscher war, kann sie angreifen und {T}.
* Die Eigenschaften der kombinierten zusammenmutierten Kreatur können kopiert werden.
* Die zusammenmutierte Kreatur ist ein Spielstein, falls ihr oberstes Objekt ein Spielstein ist. Falls das oberste Objekt eine Karte ist, ist die zusammenmutierte Kreatur eine Nichtspielsteinkreatur, auch falls sie einen Spielstein enthält.
* Falls die zusammenmutierte Kreatur Fähigkeiten besitzt, die sich auf ihren Namen beziehen, wie z. B. die des Phasendelfins, beziehen sie sich auf „diese Kreatur“, auch falls sie durch die Mutation einen neuen Namen erhält.
* Falls eine Kreatur, die eine Kopie einer anderen Kreatur ist, mutiert, werden die Eigenschaften, die sie durch die Mutation erhält, angewendet, nachdem der Kopiereffekt angewendet wurde.

## Ausgelöste Fähigkeiten mit „Immer wenn diese Kreatur mutiert“

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn diese Kreatur mutiert“, wird ausgelöst, wenn der mutierende Kreaturenzauber ein Teil der zusammenmutierten bleibenden Karte wird. Sie wird nicht ausgelöst, falls ein mutierender Kreaturenzauber ein normaler Kreaturenzauber wird und ins Spiel kommt.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn diese Kreatur mutiert“, wird ausgelöst, egal ob die Fähigkeit von dem mutierenden Kreaturenzauber kam oder von der Kreatur, mit der der mutierende Kreaturenzauber zusammenmutiert ist.
* Falls eine Kreatur mehrere „immer wenn diese Kreatur mutiert“-Fähigkeiten hat, bestimmt ihr Beherrscher die Reihenfolge, in der diese Fähigkeiten verrechnet werden.
* Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, wenn eine Kreatur mutiert und zählt, wie oft jene Kreatur mutiert ist, wird jene Mutation, die dazu geführt hat, dass die Fähigkeit ausgelöst wurde, mitgezählt.

## Das Spiel verlassen

* Eine zusammenmutierte Kreatur kann nicht zerteilt werden, bis sie das Spiel verlässt. Du kannst zum Beispiel keine einzelne Kreaturenkarte aus einer zusammenmutierten Kreatur opfern, falls von dir verlangt wird, eine Kreatur zu opfern; du musst die gesamte Kreatur opfern.
* Falls eine zusammenmutierte Kreatur das Spiel verlässt, verlässt ein Objekt das Spiel und jede Karte wird in die entsprechende Zone gelegt. Falls zum Beispiel eine zusammenmutierte Kreatur aus drei Karten stirbt, ist eine Kreatur gestorben und drei Karten wurden auf den Friedhof eines Spielers gelegt.
* Falls eine zusammenmutierte Kreatur in eine Bibliothek gelegt wird, bestimmt ihr Besitzer die Reihenfolge dieser Karten. Falls zum Beispiel eine aus drei Karten zusammenmutierte Kreatur an dritter Stelle von oben in die Bibliothek ihres Besitzers gelegt wird, werden die drei Karten in einer von ihrem Besitzer festgelegten Reihenfolge an die dritte, vierte und fünfte Stelle gelegt. Die Reihenfolge ist den anderen Spielern nicht bekannt.
* Falls ein Effekt eine zusammenmutierte Kreatur ins Exil schickt und sie dann ins Spiel zurückbringt, kommt jede Karte einzeln ins Spiel zurück. Sie sind nicht mehr zusammenmutiert. Falls jener Effekt einen zusätzlichen Effekt auf das zurückgebrachte Objekt hat, wird der Effekt auf jede einzelne der bleibenden Karten angewendet.
* Falls mehrere Ersatzeffekte auf die zusammenmutierte Kreatur, die das Spiel verlässt oder in ihre neue Zone gelegt wird, angewendet werden könnten, wird der gewählte Ersatzeffekt auf alle beteiligten Objekte angewendet.
* Falls in einer Partie Commander ein Kommandeur Teil einer zusammenmutierten Kreatur ist, ist die resultierende Kreatur ein Kommandeur. Falls sie das Spiel verlässt und der Kommandeur stattdessen in die Kommandozone gelegt wird, werden jene bleibende Karte und die anderen Karten, die zu jener bleibende Karte gehörten, in ihre entsprechende Zone gelegt, während der Kommandeur in die Kommandozone gelegt wird.

## Ungewöhnliche Fälle

* Falls eine zusammenmutierte bleibende Karte eigenschaftsdefinierende Fähigkeiten hat, überschreiben diese die Eigenschaften des obersten Objektes. Falls zum Beispiel eine zusammenmutierte Kreatur eine Fähigkeit hat, die ihre Stärke oder Widerstandskraft mit einem \* definiert, wie z. B. die des Knochengrund-Mycodrax, überschreibt jene Fähigkeit die Stärke und Widerstandskraft, die vom obersten Objekt der zusammenmutierten Kreatur definiert wird.
* Falls ein mutierender Kreaturenzauber mit einer Kreatur zusammenmutiert, die nur vorübergehend eine Kreatur ist, bleibt sie eine zusammenmutierte bleibende Karte, wenn der Effekt, der sie zu einer Kreatur macht, endet. Sie hat weiterhin alle Eigenschaften des obersten Objektes, was dazu führen kann, dass sie eine Kreatur ist oder dass sie keine Kreatur ist, und sie hat alle Fähigkeiten ihrer anderen Karten.
* Die zusammenmutierte Kreatur ist aufgedeckt, falls ihr oberstes Objekt aufgedeckt ist. Falls das oberste Objekt verdeckt ist, ist es eine verdeckte Kreatur, auch falls es aufgedeckte Karten enthält.

## Neue Spielmechanik: Schlüsselwort-Marken

Manchmal erhalten Kreaturen bis zum Ende des Zuges Fähigkeiten, aber auf Ikoria sind diese Modifizierungen oft dauerhaft. Diese Veränderungen werden mithilfe der neuen Spielmechanik der Schlüsselwort-Marken vermerkt.

Ausgewachsen  
{2}{G}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges. Lege eine Trampelschaden-Marke auf sie.

* Eine bleibende Karte, auf der eine Schlüsselwort-Marke liegt, hat dieses Schlüsselwort.
* Um die Interaktion dauerhafter Effekte zu ermitteln, gilt: Der Zeitstempel einer Schlüsselwort-Marke auf einem Objekt ist die letzte Zeit, zu der eine beliebige Marke dieser Sorte auf das Objekt gelegt wurde. Das Entfernen einer Schlüsselwort-Marke ändert nicht den Zeitstempel der verbleibenden Marken.
* Unter den Schlüsselwörtern, die eine Schlüsselwort-Marke gewähren kann, hat mehrfaches Vorkommen eines dieser Schlüsselwörter keine zusätzliche Wirkung.
* In einigen *Ikoria*-Packungen sind Karten mit herauslösbaren Marken enthalten, die im Set vorkommen. Diese sind keine Voraussetzung zum Spielen. Genau wie bei anderen Marken können Spieler jede beliebige für beide Seiten akzeptable Methode anwenden, um die Marken darzustellen.

## Neue Schlüsselwortfähigkeit: Gefährte

Auf Ikoria ist nicht die gesamte Flora und Fauna hinter dir her. Einige Kreaturen werden sogar zu deinem besten Freund, wenn dein Deck interessant genug ist, um ihre Aufmerksamkeit zu erregen.

Zirda, Glut der Sonne  
{1}{r/w}{r/w}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Fuchs  
3/3  
Gefährte — Jede bleibende Karte in deinem Startdeck hat eine aktivierte Fähigkeit. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du sie einmal von außerhalb der Partie wirken.)*  
Fähigkeiten, die du aktivierst und die keine Manafähigkeiten sind, kosten beim Aktivieren {2} weniger. Dieser Effekt kann die Menge Mana in jenen Kosten nicht unter ein Mana reduzieren.  
{1}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.

* Dein Gefährte beginnt die Partie von außerhalb der Partie. In einem Turnier bedeutet das dein Sideboard. Beim Casual Play, ist es einfach eine Karte, die du besitzt und die nicht in deinem Startdeck ist.
* Bevor du dein Deck mischst und es zu deiner Bibliothek wird, kannst du eine Karte, die dein Gefährte sein soll, von außerhalb der Partie offen vorzeigen, falls dein Startdeck die Voraussetzung für die Gefährte-Fähigkeit erfüllt. Du kannst nicht mehr als eine Karte offen vorzeigen. Sie bleibt aufgedeckt außerhalb der Partie, sowie die Partie beginnt.
* Die Voraussetzungen der Gefährte-Fähigkeit gelten nur für dein Startdeck. Sie gelten nicht für dein Sideboard.
* Falls mehr als ein Spieler einen Gefährten offen vorzeigen möchte, tut das zuerst der Startspieler. Danach folgen die anderen Spieler in Zugreihenfolge. Sobald ein Spieler bestimmt hat, keinen Gefährten offen vorzuzeigen, kann er seine Meinung später nicht mehr ändern.
* Falls du einen Gefährten außerhalb der Partie offen vorzeigst und solange er dort bleibt, kannst du ihn zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem dies legal ist. Sobald du dies tust, kommt er in die Partie und verhält sich wie jede andere Karte, die du in die Partie gebracht hast. Falls er zum Beispiel neutralisiert oder zerstört wird, wird er auf deinen Friedhof gelegt und bleibt in der Partie.
* Die anderen Fähigkeiten des Gefährten gelten nur, falls die Kreatur im Spiel ist. Sie haben keinen Effekt, solange der Gefährte außerhalb der Partie ist.
* Falls eine Karte mit einer Gefährte-Fähigkeit in deinem Startdeck ist, hat sie keinen Effekt und schränkt auch nicht die Möglichkeit ein, eine Karte in dein Startdeck zu legen. Zum Beispiel kann Zirda in deinem Startdeck sein, auch falls nicht alle anderen deiner bleibenden Karten aktivierte Fähigkeiten haben.
* In einer Partie Commander kannst du einen Gefährten haben. Dein Deck, einschließlich deines Kommandeurs, muss die Gefährte-Bedingung des Decks erfüllen. Dein Gefährte ist nicht eine deiner einhundert Karten.

## Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Umwandlung

Dieses Set bringt eine beliebte Mechanik zurück, die in der Vergangenheit schon mehrmals aufgetaucht ist. Die Umwandlung-Fähigkeit ist zurück und gibt dir die Möglichkeit, auf das volle Potenzial eines Zauberspruchs zu verzichten und stattdessen eine Karte zu ziehen – und manchmal gibt es beim Umwandeln sogar ein kleines Extra.

Komischer Vogel  
{3}{U}  
Kreatur — Vogel  
2/4  
Fliegend  
Umwandlung {2}{U} *({2}{U}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*  
Wenn du den Komischen Vogel umwandelst, lege eine Fliegend-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Einige Karten mit Umwandlung haben eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du sie umwandelst. Andere haben dagegen eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du eine beliebige Karte umwandelst. Die ausgelösten Fähigkeiten werden verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
* Weder die durch Umwandlung einer Karte ausgelösten Fähigkeiten noch die Umwandlung-Fähigkeit selbst sind Zaubersprüche. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (z. B. wie jener von Abbrechen), können sie nicht betreffen.
* Du kannst eine Karte mit Umwandlung immer umwandeln, auch falls ihre durch Umwandlung ausgelöste Fähigkeit kein legales Ziel hat. Das funktioniert, weil die Umwandlung-Fähigkeit und die durch sie ausgelöste Fähigkeit voneinander unabhängig sind. Das bedeutet auch: Falls eine der Fähigkeiten neutralisiert wird (z. B. durch Aberkennen), wird die andere ganz normal verrechnet.

## Kartenzyklus: Mythos der Apex-Monster

Unter den seltsamen und ungewöhnlichen Tierarten auf Ikoria sind fünf Exemplare ehrfurchtgebietend genug, um ihre eigenen Mythen und Legenden zu haben. Jede Karte im Mythos-Zyklus kann mithilfe einer einzigen Manafarbe gewirkt werden. Aber die Geschichte ist viel epischer, wenn du auch noch zwei andere Manafarben bezahlst.

Mythos von Vadrok  
{2}{R}{R}  
Hexerei  
Der Mythos von Vadrok fügt 5 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Planeswalkern deiner Wahl du bestimmst. Falls {W}{U} ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken, können jene bleibenden Karten bis zu deinem nächsten Zug nicht angreifen oder blocken und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

* Die Fähigkeiten der Mythen überprüfen, welche Manafarben du ausgegeben hast, um den Zauberspruch zu wirken. Sie sind keine alternativen Kosten, um den Zauberspruch zu wirken.
* Falls ein Effekt den Mythos-Zauberspruch kopiert, wurde kein Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken. Daher erhält die Kopie nicht den Bonus.
* Die Fähigkeit 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.
* Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, trotzdem für ihn zu bezahlen, es sei denn, eine andere Regel oder ein anderer Effekt erlaubt es dir, den Zauberspruch für Kosten zu wirken. Ebenso gilt: Du kannst nicht auf eine Kostenreduktion verzichten, es sei denn, jener Effekt erlaubt es dir.

## Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit in Commander: Partner von

Jedes der fünf *Ikoria*-Commander-Decks enthält ein besonderes Kartenpaar: Eine Karte ist ein einfarbiger Bynder und die andere Karte sein zweifarbiger gezähmter Kumpel.

Haldan, eifriger Arkanist  
{2}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
1/4  
Partner von Pako, arkaner Retriever *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Pako aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.)*  
Du kannst Nichtkreatur-Karten, die eine Apportiermarke auf sich liegen haben, aus dem Exil spielen, falls du sie ins Exil geschickt hast. Um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.  
  
Pako, arkaner Retriever  
{3}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Hund  
3/3  
Partner von Haldan, eifriger Arkanist  
Eile  
Immer wenn Pako, arkaner Retriever, angreift, schicke die oberste Karte der Bibliothek jedes Spielers ins Exil und lege auf jede von ihnen eine Apportiermarke. Lege für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Nichtkreatur-Karte eine +1/+1-Marke auf Pako.

* „Partner von [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Die erste ist eine ausgelöste Fähigkeit: „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen und dann seine Bibliothek mischen.“
* Beachte, dass der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek durchsucht (die von Effekten, z. B: dem des Würgegriffs, betroffen sein kann) und dass die Karte, die er findet, offen vorgezeigt wird, obwohl diese Wörter nicht im Erinnerungstext der Fähigkeit enthalten sind.
* Die zweite Fähigkeit, für die das Schlüsselwort „Partner von [Name]“ steht, modifiziert die Deckbau-Regeln in einer Partie Commander und hat außerhalb von Commander keine Funktion. Falls eine legendäre Kreaturenkarte mit „Partner von [Name]“ als dein Kommandeur bestimmt wird, kann auch die legendäre Kreaturenkarte mit dem genannten Namen als dein Kommandeur bestimmt werden.
* Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist. Falls Haldan und Pako deine Kommandeure sind, kann dein Deck Karten mit Blau, Rot und/oder Grün in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Weiß oder Schwarz.
* Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks werden gemischt und sind deine Bibliothek.
* Eine Kreatur mit einer „Partner von“-Fähigkeit kann keine andere Kreatur als Partner haben als ihren designierten Partner. Der Verlust einer Partner-Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Kommandeur zu sein.
* Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen. Der Effekt des Kommando-Signalturms bringt einen auf deine Hand, nicht beide.
* Die ausgelöste Fähigkeit des Schlüsselworts „Partner von“ wird in einer Partie Commander trotzdem ausgelöst. Falls dein anderer Kommandeur irgendwie in deine Bibliothek gelangt ist, kannst du ihn finden. Du kannst auch einen anderen Spieler als Ziel bestimmen, der jene Karte in seiner Bibliothek haben könnte.

## Wiederkehrende Schlüsselwortaktion in Commander: Anstacheln

Verschiedene Karten, die in diesen Decks erscheinen, lassen dich eine Kreatur anstacheln und sie in einen wilden Angriff auf einen anderen Spieler hetzen.

Funkelnder Impuls  
{2}{R}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und ist angestachelt. *(Sie greift in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*  
Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, erzeugst du einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

* Falls eine angestachelte Kreatur aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.
* Falls die angestachelte Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler als den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen gegnerischen Planeswalker (den ein beliebiger Gegner kontrolliert) oder einen Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
* Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist.
* Vom selben Spieler mehrfach angestachelt zu werden hat keinerlei Auswirkungen.
* Falls du eine Kreatur, die du kontrollierst, anstachelst, muss sie angreifen und sie muss einen Spieler anstatt eines Planeswalkers angreifen.
* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, bestimmst du, welchen Gegner sie angreift.

## Commander-Kartenzyklus: mit Kommandeur kostenlose Zaubersprüche

Fünf Karten in den *Ikoria*-Commander-Decks stellen einige der legendären Kreaturen in den Decks bei dem dar, was sie am liebsten tun. Falls du einen Kommandeur kontrollierst, kannst du diese Zaubersprüche kostenlos wirken.

Tödliches Toben  
{3}{B}  
Spontanzauber  
Falls du einen Kommandeur kontrollierst, kannst du diesen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.  
Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil.

* Sobald du beginnst, diesen Zauberspruch zu wirken, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere gilt: Sie können nicht versuchen, den Kommandeur, den du kontrollierst, zu entfernen, damit du die Kosten des Zauberspruchs bezahlen musst.
* Es spielt keine Rolle, wessen Kommandeur du kontrollierst. Hauptsache, du kontrollierst einen. Falls du zwei Kommandeure hast, musst du nur einen von ihnen kontrollieren.

# *IKORIA: REICH DER BEHEMOTHS* KARTENSPEZIFISCHES

Abgeriegelter Zufluchtsort  
{2}{W}  
Verzauberung  
Menschen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.  
{2}, tappe zwei ungetappte Menschen, die du kontrollierst: Tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Menschen, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Abgeriegelte Zufluchtsort während des Zuges das Spiel verlässt.
* Da die aktivierte Fähigkeit des Abgeriegelten Zufluchtsorts nicht das Symbol für Tappen in ihren Kosten hat, kannst du auch Kreaturen tappen, die zu Beginn deines aktuellsten Zuges noch nicht unter deiner Kontrolle waren, um die Kosten zu bezahlen.

Ansturm der Ewigkeitsbestie  
{2}{G}  
Hexerei  
Zeige als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Kreaturenkarte aus deiner Hand offen vor.  
Der Ansturm der Ewigkeitsbestie fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der vorgezeigten Karte zu.

* Du musst genau eine Karte offen vorzeigen, um den Ansturm der Ewigkeitsbestie zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Karte offen vorzuzeigen, und du kannst keine zusätzlichen Karten offen vorzeigen. Die aufgedeckte Karte bleibt aufgedeckt, bis der Ansturm der Ewigkeitsbestie verrechnet wird.
* Sowie der Ansturm der Ewigkeitsbestie verrechnet wird, fügt er Schaden basierend auf der Stärke der aufgedeckten Karte zu, falls sie noch auf deiner Hand ist. Falls die Karte deine Hand verlassen hat, fügt der Ansturm der Ewigkeitsbestie Schaden basierend auf der Stärke zu, die die Karte unmittelbar vor dem Verlassen deiner Hand hatte.

Archipelagor  
{5}{U}{U}  
Kreatur — Leviathan  
7/7  
Mutation {5}{U} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, tappe bis zu X Kreaturen deiner Wahl, wobei X gleich der Anzahl an Mutationen dieser Kreatur ist. Die Kreaturen enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihrer Beherrscher.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Archipelagors kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.

Aufkeimendes Ultimatum  
{B}{B}{G}{G}{G}{U}{U}  
Hexerei  
Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu drei einfarbigen Karten mit unterschiedlichen Namen und schicke sie ins Exil. Ein Gegner bestimmt eine jener Karten. Mische sie in deine Bibliothek. Du kannst die anderen Karten wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Schicke das Aufkeimende Ultimatum ins Exil.

* Eine einfarbige Karte hat genau eine der Farben Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün und keine andere Farbe. Ein farblose Karte ist nicht einfarbig.
* Falls du nur eine Karte findest, mischst du sie in deine Bibliothek und schickst das Aufkeimende Ultimatum ins Exil, ohne etwas zu wirken.
* Falls du ins Exil geschickte Karten wirken möchtest, geschieht das als Teil der Verrechnung des Aufkeimenden Ultimatums. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ einer Karte abhängen, werden ignoriert.
* Das Aufkeimende Ultimatum befindet sich noch auf dem Stapel, während du die Karten, die du gefunden hast, wirkst; diese Zaubersprüche können es also als Ziel haben. Sobald es allerdings ins Exil geschickt wurde, ist es kein legales Ziel mehr.
* Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise beim Emotionalen Wiedersehen der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Aufklärungsmission  
{2}{U}{U}  
Verzauberung  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen.  
Umwandlung {2} *({2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Die ausgelöste Fähigkeit der Aufklärungsmission wird für jede Kreatur, die du kontrollierst und die einem Spieler Kampfschaden zufügt, ausgelöst. Du kannst jedes Mal, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, genau eine Karte ziehen, egal wie viel Schaden zugefügt wurde.

Aufmerksame Sinnesbynderin  
{1}{g/w}{g/w}  
Kreatur — Mensch, Späher  
2/4  
Wachsamkeit  
Zu Beginn deines Endsegments erhältst du für jede Kreatur mit Wachsamkeit, die du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

* Die Anzahl der Kreaturen mit Wachsamkeit, die du kontrollierst, wird bestimmt, sowie die letzte Fähigkeit der Aufmerksamen Sinnesbynderin verrechnet wird. Falls die Aufmerksame Sinnesbynderin noch im Spiel ist, wird sie mitgezählt.

Bastion der Erinnerung  
{2}{B}  
Verzauberung  
Wenn die Bastion der Erinnerung ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt sterben, zu dem die Bastion der Erinnerung das Spiel verlässt, wird ihre letzte ausgelöste Fähigkeit für jede dieser Kreaturen ausgelöst.
* Falls dein Lebenspunktestand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem Kreaturen, die du kontrollierst, tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die letzte Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt letzte Fähigkeit der Bastion der Erinnerung dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Beizspucker-Gremlin  
{R}  
Kreatur — Gremlin  
1/1  
{1}, {T}: Der Beizspucker-Gremlin fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.  
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, enttappe den Beizspucker-Gremlin.

* 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.
* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit des Beizspucker-Gremlins dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 2 Lebenspunkte verliert.

Betäubungspfeil  
{2}  
Artefakt  
Wenn der Betäubungspfeil ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.  
{T}, opfere den Betäubungspfeil: Eine Kreatur deiner Wahl enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

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

Blitz des Donnerraptors  
{1}{R}  
Spontanzauber  
Der Blitz des Donnerraptors fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof sind. Falls die Kreatur bzw. der Planeswalker in diesem Zug sterben würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

* Der Blitz des Donnerraptors befindet sich noch auf dem Stapel, während du ermittelst, wie viel Schaden zugefügt wird. Er befindet sich nicht in deinem Friedhof, um zu dieser Schadensmenge beizutragen.
* Der Ersatzeffekt des Blitzes des Donnerraptors schickt die Kreatur oder den Planeswalker deiner Wahl ins Exil, falls sie bzw. er aus irgendeinem Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens. Er wird auf die Kreatur oder den Planeswalker deiner Wahl angewendet, auch falls der Blitz des Donnerraptors gar keinen Schaden zufügt (z. B. weil du keine Spontanzauber- oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof hast).

Blitzegel  
{5}{B}  
Kreatur — Egel  
5/2  
Aufblitzen  
Wenn der Blitzegel ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Entferne alle Marken von der Kreatur.

* Die Fähigkeit des Blitzegels entfernt alle Marken von der Kreatur deiner Wahl, bevor zustandsbasierte Aktionen überprüft werden, um festzustellen, ob die Kreatur sterben sollte. Beispielsweise verliert eine 2/2 Kreatur mit einer Fliegend-Marke diese Marke, solange sie eine 0/0 Kreatur ist, bevor sie stirbt.

Blitzsturm-Capridor  
{2}{W}  
Kreatur — Vogel, Ziege  
1/3  
Fliegend  
Falls dem Blitzsturm-Capridor Nicht-Kampfschaden zugefügt würde, verhindere den Schaden. Lege für jeden 1 Schadenspunkt, der auf diese Weise verhindert wird, eine +1/+1-Marke auf den Blitzsturm-Capridor.

* Falls dem Blitzsturm-Capridor Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, erhält er keine +1/+1-Marken für diesen Schaden.
* Falls dem Blitzsturm-Capridor gleichzeitig Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, und Schaden, der verhindert werden kann, erhält er für den verhinderten Schaden +1/+1-Marken, bevor überprüft wird, ob er durch den Schaden, der nicht verhindert werden konnte, stirbt.
* Falls mehrere Ersatz- oder Verhinderungseffekte versuchen, den Schaden, der einer Kreatur zugefügt wird, zu modifizieren, bestimmt der Beherrscher der Kreatur, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.

Blutstarre  
{3}{B}  
Spontanzauber  
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Lege eine Bedrohlich-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst. *(Sie kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

* Die Blutstarre hat nur eine Kreatur als Ziel: diejenige, die zerstört wird. Du bestimmst, auf welche Kreatur du eine Bedrohlich-Marke legst, nachdem die Kreatur deiner Wahl zerstört wurde.
* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, ins Exil geschickt wurde, bis die Kreatur, die zerstört wurde, das Spiel verlässt, kehrt die ins Exil geschickte Kreatur rechtzeitig zurück, um die Marke erhalten zu können.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Blutstarre verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du legst keine Bedrohlich-Marke auf irgendeine Kreatur. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (z. B. weil es Unzerstörbarkeit hat), legst du eine Bedrohlich-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst.

Borstiges Wildschwein  
{3}{G}  
Kreatur — Wildschwein  
4/3  
Das Borstige Wildschwein kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

* Falls das Borstige Wildschwein Bedrohlichkeit erhält, kann es gar nicht geblockt werden.

Brokkos, Apex der Ewigkeit  
{2}{B}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Nachtmahr, Bestie, Elementarwesen  
6/6  
Mutation {2}{(u/b)}{G}{G} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Verursacht Trampelschaden  
Du kannst Brokkos, Apex der Ewigkeit, mithilfe seiner Mutation-Fähigkeit aus deinem Friedhof wirken.

* Brokkos mit der von seiner letzten Fähigkeit gewährten Berechtigung zu wirken ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du ihn wirken kannst.
* Falls du Brokkos mithilfe seiner letzten Fähigkeit wirkst, musst du seine Mutationskosten bezahlen, um ihn zu wirken. Du kannst nicht bestimmen, seine Manakosten oder andere alternative Kosten zu bezahlen.
* Falls ein anderer Effekt dir erlaubt, Brokkos aus deinem Friedhof zu wirken, kannst du ihn für beliebige Kosten, die mit jener Berechtigung verbunden sind, wirken.

Buschfleisch-Wilderin  
{3}{B}  
Kreatur — Mensch, Soldat  
2/4  
{1}, {T}, opfere eine andere Kreatur: Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft der geopferten Kreatur dazu. Ziehe eine Karte.

* Verwende die Widerstandskraft, die die geopferte Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
* Du ziehst nur einen Karte, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.

Chevill, Erzfeind der Monster  
{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber  
1/3  
Todesberührung  
Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls deine Gegner keine bleibenden Karten mit Kopfgeldmarken kontrollieren, lege eine Kopfgeldmarke auf eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert.  
Immer wenn eine bleibende Karte, die ein Gegner kontrolliert und auf der eine Kopfgeldmarke liegt, stirbt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

* Chevills mittlere und letzte Fähigkeit suchen nach beliebigen Kopfgeldmarken auf den bleibenden Karten deiner Gegner, nicht nur nach Kopfgeldmarken, die genau dieser Chevill verteilt hat. Falls zum Beispiel die Spieler A und B jeweils einen Chevill kontrollieren und Spieler A eine Kopfgeldmarke auf eine Kreatur von Spieler C gelegt hat, legt der Chevill von Spieler B keine Kopfgeldmarke auf irgendetwas; beide Spieler erhalten 3 Lebenspunkte dazu und ziehen eine Karte, wenn jene Kreatur stirbt.
* Falls die Kreatur oder der Planeswalker, auf der bzw. dem eine Kopfgeldmarke liegt, aufhört, eine Kreatur oder ein Planeswalker zu sein, wird Chevills letzte Fähigkeit trotzdem ausgelöst, falls jene bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird.
* Falls Chevill zum selben Zeitpunkt das Spiel verlässt, zu dem eine bleibende Karte eines Gegners, auf der eine Kopfgeldmarke liegt, stirbt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte. Falls Chevill das Spiel verlässt, bevor jene bleibende Karte stirbt, wird Chevills letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.
* Falls dein Lebenspunktestand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem einer Kreatur, auf der eine Kopfgeldmarke liegt, tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die letzte Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.

Demütiger Naturkundler  
{1}{G}  
Kreatur — Mensch, Druide  
1/3  
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Verwende dieses Mana nur, um einen Kreaturenzauber zu wirken.

* Mana, das vom Demütigen Naturkundler erzeugt wird, kann für jeden Teil der Gesamtkosten eines Kreaturenzaubers verwendet werden. Dies schließt zusätzliche Kosten (wie Bonuskosten) und alternative Kosten (wie Mutationskosten) mit ein. Es kann nicht verwendet werden, um die Kosten von Fähigkeiten von Kreaturen, die du kontrollierst, zu bezahlen.

Der Ozolith  
{1}  
Legendäres Artefakt  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt und falls Marken auf ihr lagen, lege jene Marken auf den Ozolith.  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls der Ozolith Marken auf sich liegen hat, kannst du alle Marken vom Ozolith auf eine Kreatur deiner Wahl bewegen.

* Die erste Fähigkeit des Ozolithen bewegt keine Marken von der Kreatur, die das Spiel verlassen hat. Stattdessen führt sie dazu, dass du eine Anzahl an Marken jeder Sorte, die auf jener Kreatur lagen, auf den Ozolithen legst. Insbesondere gilt: Falls du aus irgendeinem Grund einen zweiten Ozolith kontrollierst, erhält jeder einzelne die gleichen Anzahlen und Sorten von Marken, die auf der Kreatur lagen, die das Spiel verlassen hat. Ebenso gilt: Falls die Kreatur eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn sie das Spiel verlässt, und die sich auf die Anzahl der Marken, die sie hatte, bezieht, verwendet diese Fähigkeit die Anzahl an Marken, die auf der bleibenden Karte lagen, auch falls die erste Fähigkeit des Ozolithen zuerst verrechnet wird.
* +1/+1-Marken auf dem Ozolithen haben keinen Effekt, es sei denn, er wird zu einer Kreatur. Schlüsselwort-Marken auf dem Ozolithen gewähren ihm Schlüsselwort-Fähigkeiten, die möglicherweise keinen praktischen Effekt haben. Zum Beispiel ergibt eine Fliegend-Fähigkeit auf einem Nichtkreaturartefakt keinen Sinn, Fluchsicherheit jedoch schon.
* Sowie die letzte Fähigkeit des Ozolithen verrechnet wird, bestimmst du, ob du die Marken bewegst.
* Es ist nicht möglich, nur einen Teil der Marken vom Ozolithen auf die Kreatur deiner Wahl bewegen.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die letzte Fähigkeit des Ozolithen verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du entfernst keine Marken vom Ozolithen.
* Falls der Ozolith das Spiel verlässt, nachdem die letzte Fähigkeit auslöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird, kannst du keine Marken von ihm auf die Kreatur deiner Wahl bewegen.

Drannithische Feuerstecherin  
{1}{R}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
2/2  
Immer wenn du eine andere Karte umwandelst, fügt die Drannithische Feuerstecherin jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.  
Umwandlung {1} *({1}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit der Drannithischen Feuerstecherin dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 2 Lebenspunkte verliert.

Drannithischer Magistrat  
{1}{W}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
1/3  
Deine Gegner können Zaubersprüche von nirgendwoher außer aus ihrer Hand wirken.

* Falls ein anderer Effekt sagt, dass ein Gegner einen Zauberspruch von irgendwoher außer seiner Hand wirken kann, hat die Einschränkung des Drannithischen Magistrats Vorrang vor jener Berechtigung.
* Falls eine Regel oder ein Effekt ihnen das erlaubt, können deine Gegner jedoch Länder aus anderen Zonen als ihrer Hand spielen sowie Fähigkeiten von Karten in anderen Zonen als ihrer Hand aktivieren.
* Effekte können Karten aus anderen Zonen unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel bringen.

Duell der Titanen  
{3}{R}{R}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl kämpft gegen eine andere Kreatur deiner Wahl. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Das Duell der Titanen kann zwei Kreaturen, die derselbe Spieler kontrolliert, als Ziel haben.
* Falls eines der beiden Ziele illegal ist, wenn das Duell der Titanen verrechnet werden soll, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Durchrammen  
{1}{G}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, Trampelschaden verursacht, wird überschüssiger Schaden stattdessen dem Beherrscher der Kreatur zugefügt.

* Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, wenn Durchrammen verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keiner Kreatur und keinem Spieler Schaden zu.
* Überschüssiger Schaden, der von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit zugefügt wird, wird ähnlich behandelt wie Kampfschaden von einer Kreatur, die Trampelschaden verursacht. Beginne mit der Menge an Schaden, die der Kreatur zugefügt wird, und bestimme, wie viel Schaden „tödlich“ ist. Dies ist die Widerstandskraft der Kreatur minus der Menge an Schaden, die bereits auf ihr vermerkt ist, aber ohne Berücksichtigung von Ersatz- oder Verhinderungseffekten, die diesen Schaden modifizieren würden. Ignoriere ebenfalls, ob die Kreatur eine Fähigkeit wie z. B Unzerstörbarkeit hat, die bewirkt, dass sie durch diesen Schaden nicht zerstört wird.
* Falls die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Todesberührung hat, ist 1 Schadenspunkt von ihr tödlich.
* Sobald du den überschüssigen Schaden ermittelt hast, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, jener Kreatur und ihrem Beherrscher gleichzeitig Schaden zu. Dieser Schaden kann durch Ersatz- oder Verhinderungseffekte modifiziert werden.

Düsterer Handel  
{3}{B}  
Spontanzauber  
Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm zwei davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof. Der Düstere Handel fügt dir 2 Schadenspunkte zu.

* Falls sich zwei oder weniger Karten in deiner Bibliothek befinden, nimmst du sie alle auf deine Hand und legst keine auf deinen Friedhof.

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.

Enklave der Bynder  
Land  
{T}: Erzeuge {C}.  
{3}, {T}: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

* Sobald du angekündigt hast, dass du die letzte Fähigkeit der Enklave der Bynder aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
* Sobald du die letzte Fähigkeit der Enklave der Bynder aktiviert hast, überprüft sie zu keinem Zeitpunkt erneut, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Erbitterte Taktik  
{W}{B}  
Spontanzauber  
Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Falls du keinen Menschen kontrollierst, verlierst du Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft der Kreatur.

* Verwende die Widerstandskraft, die die ins Exil geschickte Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du verlierst.
* Ob du einen Menschen kontrollierst, wird erst überprüft, nachdem du die Kreatur deiner Wahl ins Exil geschickt hast. Falls die Kreatur einen Menschen, den du kontrolliert hast, ins Exil geschickt hatte, „bis diese Kreatur das Spiel verlässt“, kommt jener Mensch rechtzeitig ins Spiel zurück, um für diesen Effekt berücksichtigt zu werden.

Erstickende Dämpfe  
{2}{B}  
Spontanzauber  
Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, erhalten -1/-1 bis zum Ende des Zuges.  
Umwandlung {2} *({2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Die Erstickenden Dämpfe betreffen nur Kreaturen, die deine Gegner zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung gerade kontrollieren. Kreaturen, die erst später im Zug unter seine Kontrolle geraten, erhalten nicht -1/-1.

Essenzsymbiont  
{1}{G}  
Kreatur — Bestie  
2/2  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, mutiert, legst du eine +1/+1-Marke auf die Kreatur und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu, wenn die Fähigkeit des Essenzsymbionten verrechnet wird, auch falls du keine +1/+1-Marke auf die mutierte Kreatur legen kannst (z. B. weil sie das Spiel verlassen hat).
* Falls der Essenzsymbiont mutiert, wird seine Fähigkeit ausgelöst.

Facettenleser  
{1}{U}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
1/2  
{1}, {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

* Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die ausgelöste Fähigkeit des Facettenlesers verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Farnland-Felidar  
{2}{G}{W}  
Kreatur — Katze, Bestie  
3/5  
Wachsamkeit  
Kreaturen mit Wachsamkeit, die du kontrollierst, haben „{1}, {T}: Tappe eine Kreatur deiner Wahl.“

* Die letzte Fähigkeit des Farnland-Felidars betrifft ihn selbst, solange er weiterhin Wachsamkeit hat.
* Du kannst die Fähigkeit, die der Farnland-Felidar gewährt, aktivieren, nachdem Angreifer deklariert wurden, aber bevor Blocker deklariert werden.
* Das Tappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.
* Sobald du die Fähigkeit, die der Farnland-Felidar gewährt, aktiviert hast, hat das Entfernen der Fähigkeit von jener Kreatur (z. B. wenn der Farnland-Felidar aus dem Spiel entfernt wird) keine Auswirkungen auf die Fähigkeit auf dem Stapel.

Fauchender Schnitter  
{5}{B}  
Kreatur — Nachtmahr  
4/6  
Mutation {4}{B} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, opfert jeder Gegner eine Kreatur.

* Beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) eine Kreatur, die er kontrolliert. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurde. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

Fester Stand  
{W}  
Verzauberung — Aura  
Aufblitzen  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.  
Solange die verzauberte Kreatur Wachsamkeit hat, weist sie Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.

* Die letzte Fähigkeit des Festen Stands ändert nicht die Stärke der verzauberten Kreatur; sie ändert nur die Menge an Kampfschaden, die jene Kreatur zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte. Falls beispielsweise eine Kreatur kämpft, solange sie vom Festen Stand verzaubert ist, fügt die Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu, nicht in Höhe ihrer Widerstandskraft.

Feurige Prophezeiung  
{1}{R}  
Spontanzauber  
Die Feurige Prophezeiung fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Du kannst eine Karte aus deiner Hand unter deine Bibliothek legen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Feurige Prophezeiung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du hast nicht die Möglichkeit, eine Karte unter deine Bibliothek zu legen.
* Während die Feurige Prophezeiung verrechnet wird, kannst du nicht mehr als eine Karte unter deine Bibliothek legen, um mehr als eine Karte zu ziehen.

Flammenflut  
{2}{R}  
Spontanzauber  
Die Flammenflut fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Überschüssiger Schaden wird stattdessen dem Beherrscher der Kreatur zugefügt.

* Überschüssiger Schaden, der von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit zugefügt wird, wird ähnlich behandelt wie Kampfschaden von einer Kreatur, die Trampelschaden verursacht. Beginne mit der Menge an Schaden, die der Kreatur zugefügt wird, und bestimme, wie viel Schaden „tödlich“ ist. Dies ist die Widerstandskraft der Kreatur minus der Menge an Schaden, die bereits auf ihr vermerkt ist, aber ohne Berücksichtigung von Ersatz- oder Verhinderungseffekten, die diesen Schaden modifizieren würden. Ignoriere ebenfalls, ob die Kreatur eine Fähigkeit wie z. B Unzerstörbarkeit hat, die bewirkt, dass sie durch diesen Schaden nicht zerstört wird.
* Sobald du den überschüssigen Schaden ermittelt hast, fügt die Flammenflut der Kreatur und ihrem Beherrscher gleichzeitig Schaden zu. Dieser Schaden kann durch Ersatz- oder Verhinderungseffekte modifiziert werden.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Flammenflut verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Er fügt keinem Spieler Schaden zu.

Fluchtprotokoll  
{1}{U}  
Verzauberung  
Immer wenn du eine Karte umwandelst, kannst du {1} bezahlen. Wenn du dies tust, schicke ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst, ins Exil und bringe es bzw. sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

* Während die ausgelöste Fähigkeit des Fluchtprotokolls verrechnet wird, kannst du nicht mehrmals {1} bezahlen, um mehrere bleibende Karten, die du kontrollierst, ins Exil zu schicken.
* Die ausgelöste Fähigkeit des Fluchtprotokolls geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst eine Artefaktkreatur, die du kontrollierst. Dies unterscheidet sich von Fähigkeiten, die sagen „Falls du dies tust …“, insofern, als Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren können, nachdem Mana bezahlt wurde, aber bevor das Ziel die Zone wechselt.
* Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Flüsterschlängler  
{U}{B}{B}  
Kreatur — Elementarwesen, Nachtmahr  
3/2  
Aufblitzen  
Immer wenn du einen anderen Zauberspruch wirkst, der Aufblitzen hat, ziehst du eine Karte und jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt.

* Falls dir ein Effekt erlaubt, einen Zauberspruch wirken, „als ob“ er Aufblitzen hätte, wird die letzte Fähigkeit des Flüsterschlänglers nicht ausgelöst.
* 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.
* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit des Flüsterschlänglers dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du eine Karte ziehst.

Frostluchs  
{2}{U}  
Kreatur — Elementarwesen, Katze  
2/2  
Wenn der Frostluchs ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Die Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Frostluchses kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.

Frostschleier-Hinterhalt  
{3}{U}{U}  
Spontanzauber  
Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Sie enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihrer Beherrscher.  
Umwandlung {1} *({1}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Der Frostschleier-Hinterhalt kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.

Gefräßiger Riesenhai  
{3}{U}{U}  
Kreatur — Hai  
5/4  
Aufblitzen  
Wenn der Gefräßige Riesenhai ins Spiel kommt, neutralisiere einen Artefakt- oder Kreaturenzauber deiner Wahl.

* Du kannst den Gefräßigen Riesenhai ohne ein Ziel für seine ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wirken. Diese Fähigkeit findet einfach nicht statt. Sie führt nicht dazu, dass sich der Gefräßige Riesenhai selbst neutralisiert. *So* hungrig ist er auch wieder nicht.

Gegenseitige Zerstörung  
{B}  
Hexerei  
Dieser Zauberspruch hat Aufblitzen, solange du eine bleibende Karte mit Aufblitzen kontrollierst.  
Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.  
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

* Sobald du ansagst, dass du die Gegenseitige Zerstörung wirkst, kann kein Spieler mehr versuchen, deine bleibenden Karten mit Aufblitzen zu entfernen, um sie Aufblitzen verlieren zu lassen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Falls sie Aufblitzen verliert, nachdem sie gewirkt wurde, wird sie dennoch verrechnet, falls möglich.
* Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
* Der letzte Zeitpunkt, zu dem überprüft wird, ob du einen Zauberspruch wirken darfst, ist, bevor Kosten bezahlt werden. Falls du eine Kreatur mit Aufblitzen opferst, um die Gegenseitige Zerstörung zu wirken, und du dann keine anderen bleibenden Karten mit Aufblitzen mehr hast, beendest du legal das Wirken der Gegenseitigen Zerstörung, obwohl sie nicht mehr Aufblitzen hat. In diesem Fall werden Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn du einen Zauberspruch mit Aufblitzen wirkst, nicht ausgelöst.

Gejagter Nachtmahr  
{1}{B}{B}  
Kreatur — Nachtmahr  
4/5  
Bedrohlich  
Wenn der Gejagte Nachtmahr ins Spiel kommt, legt ein Gegner deiner Wahl eine Todesberührung-Marke auf eine Kreatur, die er kontrolliert.

* Der Gegner deiner Wahl bestimmt, welche seiner Kreaturen eine Todesberührung-Marke erhält.
* Falls der Gegner deiner Wahl keine Kreaturen kontrolliert, legt er keine Todesberührung-Marke auf irgendeine Kreatur.

General Kudro von Drannith  
{1}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat  
3/3  
Andere Menschen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.  
Immer wenn General Kudro von Drannith oder ein anderer Mensch unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schicke eine Karte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil.  
{2}, opfere zwei Menschen: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 4 oder mehr.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Menschen, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls General Kudro von Drannith während des Zuges das Spiel verlässt.
* Nur Kreaturen sind Menschen. Planeswalker wie Lukka oder Narset, die menschliche Charaktere darstellen, bewirken nicht, dass General Kudros mittlere Fähigkeit ausgelöst wird.
* General Kudro kann geopfert werden, um die Kosten seiner letzten Fähigkeit zu bezahlen. Wie edel.

Genesis-Ultimatum  
{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}  
Hexerei  
Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Bringe davon eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten ins Spiel und nimm den Rest auf deine Hand. Schicke das Genesis-Ultimatum ins Exil.

* Du kannst bestimmen, keine bleibende Karte auf diese Weise ins Spiel zu bringen. Du nimmst sie auf deine Hand, ohne sie offen vorzuzeigen und ohne zu sagen, ob es eine bleibende Karte war.
* Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn bleibende Karten auf diese Weise ins Spiel kommen, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem das Genesis-Ultimatum fertig verrechnet wurde und im Exil ist.
* 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.
* Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, kann nichts verzaubern, was zum selben Zeitpunkt ins Spiel gebracht wird.

Gesang der Schöpfung  
{1}{G}{U}{R}  
Verzauberung  
Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.  
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, ziehe zwei Karten.  
Zu Beginn deines Endsegments wirfst du alle Karten aus deiner Hand ab.

* Falls du mehr als einen Gesang der Schöpfung kontrollierst, ist seine erste Fähigkeit kumulativ. Sie ist auch kumulativ mit anderen Effekten, die dich zusätzliche Länder spielen lassen, wie dem der Dryade des Ilysischen Hains.
* 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.
* Wenn du den Gesang der Schöpfung wirkst, wird seine zweite Fähigkeit nicht ausgelöst, da er noch nicht im Spiel ist.
* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

Gier nach Blut  
{1}{R}  
Hexerei  
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*  
Umwandlung {1} *({1}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie die Gier nach Blut verrechnet wird, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Großer Sandwurm  
{5}{G}{G}  
Kreatur — Wurm  
7/7  
Der Große Sandwurm kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.  
Umwandlung {2} *({2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Sobald der Große Sandwurm von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass der Große Sandwurm ungeblockt wird.

Gyruda, Verdammnis der Tiefen  
{4}{u/b}{u/b}  
Legendäre Kreatur — Dämon, Krake  
6/6  
Gefährte — Dein Startdeck enthält nur Karten mit geraden umgewandelten Manakosten. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du sie einmal von außerhalb der Partie wirken.)*  
Wenn Gyruda ins Spiel kommt, legt jeder Spieler die obersten vier Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof. Bringe davon eine Kreaturenkarte mit geraden umgewandelten Manakosten unter deiner Kontrolle ins Spiel.

* Falls eine Karte auf dem Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 0 hat gerade umgewandelte Manakosten.
* Falls ein Ersatzeffekt dazu führt, dass ein Spieler die obersten vier Karten seiner Bibliothek ins Exil schicken muss, anstatt sie auf seinen Friedhof zu legen, sowie Gyrudas ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kann die Kreaturenkarte, die du bestimmst, eine dieser Karten im Exil sein.

Haifun  
{5}{U}  
Verzauberung  
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen X/X blauen Hai-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit, wobei X gleich den umgewandelten Manakosten jenes Zauberspruchs ist.  
Umwandlung {X}{1}{U} *({X}{1}{U}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*  
Wenn du den Haifun umwandelst, erzeuge einen X/X blauen Hai-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

* 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.
* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.
* Du kannst 0 als Wert für X in den Umwandlungskosten des Haifuns bestimmen. Die letzte Fähigkeit wird ausgelöst und du erzeugst einen 0/0 blauen Hai-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. Der Hai stirbt dann sofort, es sei denn, etwas anderes erhöht seine Widerstandskraft.

Handwerker des Bösen  
{b/g}{b/g}  
Kreatur — Nachtmahr  
1/1  
Der Handwerker des Bösen erhält +1/+1 für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof.  
{X}{b/g}, {T}, opfere eine andere Kreatur: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* Die erste Fähigkeit des Handwerkers des Bösen wird nur angewendet, solange er im Spiel ist.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Handwerker des Bösen zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls Kreaturenkarten im Laufe des Zuges deinen Friedhof verlassen.
* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Herzloser Akt  
{1}{B}  
Spontanzauber  
Bestimme eines —  
• Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, auf der keine Marke liegt.  
• Entferne bis zu drei Marken von einer Kreatur deiner Wahl.

* Falls du den zweiten Modus des Herzlosen Akts bestimmst, bestimmst du, welche Marken von der Kreatur entfernt werden, egal wer die Kreatur kontrolliert. Du kannst Marken verschiedener Sorten bestimmen.
* Falls du den ersten Modus bestimmst und die Kreatur als Antwort eine Marke erhält, kannst du nicht stattdessen Marken von ihr entfernen. Der Zauberspruch wird einfach nicht verrechnet. Ebenso gilt: Falls du den zweiten Modus bestimmst und die Kreatur als Antwort ihre Marken verliert, kannst du sie nicht stattdessen zerstören.

Höhlenflüsterer  
{4}{B}  
Kreatur — Nachtmahr  
4/4  
Mutation {3}{B} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Bedrohlich *(Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, wirft jeder Gegner eine Karte ab.

* Sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.

Illuna, Apex der Wünsche  
{2}{G}{U}{R}  
Legendäre Kreatur — Bestie, Elementarwesen, Dinosaurier  
6/6  
Mutation {3}{r/g}{U}{U} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Fliegend, verursacht Trampelschaden  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine bleibende Karte aufdeckst, die kein Land ist. Bringe sie ins Spiel oder nimm sie auf deine Hand.

* Illunas letzte Fähigkeit schickt die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler sehen, um welche Karte es sich handelt, falls du sie auf deine Hand nimmst.
* Du bestimmst, ob du die Karte auf deine Hand nimmst oder ins Spiel bringst, nachdem du sie gesehen hast.
* Eine bleibende Karte, die kein Land ist, kann ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung oder ein Planeswalker sein.
* Alle Länder-, Spontanzauber- und Hexerei-Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, bleiben im Exil.
* 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.

Im Ganzen verschlingen  
{W}  
Hexerei  
Tappe als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst.  
Schicke eine getappte Kreatur deiner Wahl ins Exil. Lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, die getappt wurde, um die zusätzlichen Kosten für diesen Zauberspruch zu bezahlen.

* Du musst genau eine Kreatur tappen, um Im Ganzen verschlingen zu wirken; du kannst es nicht wirken, ohne eine Kreatur zu tappen, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen tappen.
* Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen (einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die zusätzlichen Kosten zu bezahlen.
* Die getappte Kreatur deiner Wahl wird ins Exil geschickt, auch falls die Kreatur, die du getappt hast, das Spiel verlässt oder enttappt wird, bevor Im Ganzen verschlingen verrechnet wird.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Im Ganzen verschlingen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du legst keine +1/+1-Marke auf irgendeine Kreatur.
* Falls ein Effekt Im Ganzen verschlingen kopiert, legt die Kopie eine +1/+1-Marke auf Kreatur, die getappt wurde, um die zusätzlichen Kosten des ursprünglichen Zauberspruchs zu bezahlen.

Inspirierendes Ultimatum  
{U}{U}{R}{R}{R}{W}{W}  
Hexerei  
Ein Spieler deiner Wahl erhält 5 Lebenspunkte dazu, das Inspirierende Ultimatum fügt einem Ziel deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu und dann ziehst du fünf Karten.

* Du kannst dich selbst als den Spieler bestimmen, der 5 Lebenspunkte dazuerhält.
* Falls eines der beiden Ziele illegal wird, bevor das Inspirierende Ultimatum verrechnet wird, wird das verbleibende Ziel immer noch betroffen und du ziehst fünf Karten. Falls beide Ziele illegal werden, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und du ziehst nicht fünf Karten.

Jagdanführer-Liger  
{3}{W}  
Kreatur — Katze  
3/4  
Mutation {2}{W} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Mutationen dieser Kreatur ist.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Jagdanführer-Ligers betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +X/+X.
* Der Wert von X wird erst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit ermittelt. Sobald dies geschehen ist, ändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch falls der Jagdanführer-Liger erneut mutieren sollte. In diesem Fall erhalten die Kreaturen jedoch ein zweites, größeres +X/+X zusätzlich zu dem, das durch die frühere Verrechnung der Fähigkeit erzeugt wurde.

Jauchzende Himmelsbynderin  
{1}{w/u}{w/u}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
2/2  
Fliegend  
Fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, haben „Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die diese Kreatur als Ziel haben, kosten beim Wirken {2} mehr.“

* Die letzte Fähigkeit der Jauchzenden Himmelsbynderin betrifft sie selbst, solange sie weiterhin Flugfähigkeit hat.
* Ein gegnerischer Zauberspruch, der eine einzelne fliegende Kreatur, die du kontrollierst, mehrfach als Ziel hat, kostet beim Wirken nur insgesamt {2} mehr. Ein gegnerischer Zauberspruch, der mehrere fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, als Ziel hat, kostet für jede dieser Kreaturen {2} mehr.

Jegantha der Urquell  
{4}{r/g}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Hirsch  
5/5  
Gefährte — Keine Karte in deinem Startdeck hat dasselbe Manasymbol mehr als einmal in ihren Manakosten. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du sie einmal von außerhalb der Partie wirken.)*  
{T}: Erzeuge {W}{U}{B}{R}{G}. Dieses Mana kann nicht verwendet werden, um generische Manakosten zu bezahlen.

* Jeganthas Gefährte-Fähigkeit vergleicht die genauen Symbole in den Manakosten der Karten in deinem Deck. Falls eine Karte zweimal dasselbe Symbol hat, z. B. {X}{X}{R} oder {r/g}{r/g}, ist die Gefährte-Bedingung nicht erfüllt.
* Generische Manakosten werden normalerweise durch numerische Manasymbole ({1}, {2} usw.) und auch als {X} dargestellt. Das sind alle Kosten, die Mana benötigen, außer {C}, {W}, {U}, {B}, {R} oder {G}.

Kaheera, Behüter der Verlassenen  
{1}{g/w}{g/w}  
Legendäre Kreatur — Katze, Bestie  
3/2  
Gefährte — Jede Kreaturenkarte in deinem Startdeck ist eine Katze-, Elementarwesen-, Nachtmahr-, Dinosaurier- oder Bestie-Karte. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du sie einmal von außerhalb der Partie wirken.)*  
Wachsamkeit  
Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, die eine Katze, ein Elementarwesen, ein Nachtmahr, ein Dinosaurier oder eine Bestie ist, erhält +1/+1 und hat Wachsamkeit.

* Kreaturenkarten in deinem Deck können eine Mischung der fünf Kreaturentypen sein, für die sich Kaheera interessiert. Sie können auch zusätzliche Typen haben, solange jede Kreaturenkarte mindestens einen dieser fünf Typen hat. Nichtkreatur-Karten können beliebige Untertypen haben.
* Eine Kreatur, die mehr als einen der fünf Typen hat, erhält von Kaheeras letzter Fähigkeit nur einmal +1/+1.

Kanalisierte Macht  
{2}{U}{R}  
Spontanzauber  
Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, X Karten ab.  
Ein Spieler deiner Wahl zieht X Karten. Die Kanalisierte Macht fügt bis zu einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl X Schadenspunkte zu.

* Falls du die Kanalisierte Macht wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, bestimmst du dennoch einen Wert für X und wirfst X Karten ab. Das liegt daran, dass der Zauberspruch kein {X} in seinen Manakosten hat.
* Falls eines der zwei Ziele der Kanalisierten Macht illegal wird, wird das andere Ziel dennoch betroffen.

Kaulquappensymbiont  
{1}{U}  
Kreatur — Frosch  
1/3  
Jeder Kreaturenzauber, den du wirkst, kostet beim Wirken {1} weniger, falls er Mutation hat.  
Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst und falls er Mutation hat, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

* Die erste Fähigkeit des Kaulquappensymbionten betrifft Kreaturenzauber, die du wirkst und die Mutation haben, auch falls du sie nicht für ihre Mutationskosten wirkst. Ebenso wird seine zweite Fähigkeit ausgelöst, auch falls der Kreaturenzauber für andere Kosten als für seine Mutationskosten gewirkt wurde.
* Effekte, die die generischen Manakosten eines Zauberspruchs reduzieren (wie derjenige des Kaulquappensymbionten), können die Menge an farbigem Mana, die benötigt wird, nicht reduzieren.
* 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.
* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.
* Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die ausgelöste Fähigkeit des Kaulquappensymbionten verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Keruga, Weiser der Größe  
{3}{g/u}{g/u}  
Legendäre Kreatur — Dinosaurier, Flusspferd  
5/4  
Gefährte — Dein Startdeck enthält nur Länderkarten und Karten mit umgewandelten Manakosten von 3 oder mehr. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du sie einmal von außerhalb der Partie wirken.)*  
Wenn Keruga, Weiser der Größe, ins Spiel kommt, ziehe für jede andere bleibende Karte mit umgewandelten Manakosten von 3 oder mehr, die du kontrollierst, eine Karte.

* Falls eine Karte im Deck eines Spielers oder eine bleibende Karte im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Die umgewandelten Manakosten eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, sind 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was er kopiert.

Kinnan, Bynder-Naturtalent  
{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Druide  
2/2  
Immer wenn du eine bleibende Karte, die kein Land ist, für Mana tappst, erzeuge ein Mana eines beliebigen Typs, das die bleibende Karte erzeugt hat.  
{5}{G}{U}: Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Nicht-Mensch-Kreaturenkarte ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Du „tappst eine bleibende Karte für Mana“ nur dann, wenn du eine Manafähigkeit dieser bleibenden Karte aktivierst, die das {T}-Symbol in ihren Kosten enthält. Eine Manafähigkeit erzeugt Mana als Teil ihres Effekts.
* Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
* Das zusätzliche Mana wird von Kinnan produziert, nicht von der bleibenden Karte, die kein Land ist und die du für Mana getappt hast.
* Kinnan interessiert sich nicht für Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die das Mana betreffen, das die bleibende Karte, die kein Land ist, produziert. Das zusätzliche Mana, das Kinnan produziert, unterliegt keinen Einschränkungen oder Zusatzklauseln.

Kogla der Affentitan  
{3}{G}{G}{G}  
Legendäre Kreatur — Menschenaffe  
7/6  
Wenn Kogla der Affentitan ins Spiel kommt, kämpft er gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.  
Immer wenn Kogla angreift, zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.  
{1}{G}: Bringe einen Menschen deiner Wahl, den du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück. Kogla erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Koglas erste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls sie ein legales Ziel ist, aber Kogla nicht mehr im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.
* Falls der Mensch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Koglas letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kogla erhält nicht Unzerstörbarkeit.

Kolossifizierung  
{5}{G}{G}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Wenn die Kolossifizierung ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur.  
Die verzauberte Kreatur erhält +20/+20.

* Die Kolossifizierung kann an eine bereits getappte Kreatur angelegt werden. Seine mittlere Fähigkeit hat in diesem Fall keinen Effekt, aber seine letzte Fähigkeit mit Sicherheit.

Kommando der Nachtwache  
{2}{B}  
Kreatur — Mensch, Soldat  
2/3  
Wenn das Kommando der Nachtwache ins Spiel kommt und falls du in diesem Zug angegriffen hast, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.

* Die Fähigkeit des Kommandos der Nachtwache prüft nur, ob du in diesem Zug eine angreifende Kreatur deklariert hast. Sie wird nicht einmal für jede solche Kreatur ausgelöst und prüft nicht, ob angreifende Kreaturen Schaden zugefügt haben.

Kristalliner Riese  
{3}  
Artefaktkreatur — Riese  
3/3  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bestimmst du per Zufall eine der folgenden Sorten von Marken, die der Kristalline Riese noch nicht auf sich liegen hat, nämlich Fliegend, Erstschlag, Todesberührung, Fluchsicher, Lebensverknüpfung, Bedrohlich, Reichweite, Trampelschaden, Wachsamkeit oder +1/+1. Lege eine Marke der bestimmten Sorte auf den Kristallinen Riesen.

* Du bestimmst per Zufall eine Sorte von Marken und legst sie auf den Kristallinen Riesen, während seine Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Sorte von Marke bestimmt wird, und dem Zeitpunkt, zu dem der Kristalline Riese die Marke hat, keine Aktionen ausführen.
* Solange noch nicht alle zehn der aufgeführten Marken auf dem Kristallinen Riesen liegen, legst du zu Beginn des Kampfes in deinem Zug eine Marke auf ihn. Falls Marken aller zehn Sorten auf ihm liegen, wird die Fähigkeit ausgelöst, aber du legst keine weitere Marke auf ihn.
* Falls der Kristalline Riese eines der aufgeführten Schlüsselwörter hat, aber nicht wegen einer Marke jener Sorte, kann jene Sorte von Marke dennoch per Zufall bestimmt werden.

Labyrinth-Raptor  
{B}{R}  
Kreatur — Nachtmahr, Dinosaurier  
2/2  
Bedrohlich  
Immer wenn eine Kreatur mit Bedrohlichkeit, die du kontrollierst, geblockt wird, opfert der verteidigende Spieler eine Kreatur, die sie blockt.  
{B}{R}: Kreaturen mit Bedrohlichkeit, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Die zweite und dritte Fähigkeit des Labyrinth-Raptors betreffen ihn selbst, solange er weiterhin Bedrohlichkeit hat.
* Der verteidigende Spieler opfert eine blockende Kreatur, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Das kann dazu führen, dass die Kreatur mit Bedrohlichkeit von einer einzelnen Kreatur geblockt wird; die blockende Kreatur blockt weiterhin. Sie fügt weiterhin normal Kampfschaden zu und ihr kann weiterhin normal Kampfschaden zugefügt werden.
* Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.

Lavagrund-Glücksritterin  
{2}{W}  
Kreatur — Mensch, Soldat  
3/3  
Sowie die Lavagrund-Glücksritterin ins Spiel kommt, bestimme gerade oder ungerade. *(Null zählt als gerade.)*  
Die Lavagrund-Glücksritterin hat Schutz vor allen umgewandelten Manakosten des bestimmten Merkmals.

* Du bestimmst gerade oder ungerade für die Lavagrund-Glücksritterin, bevor sie ins Spiel kommt. Es gibt keinen Zeitpunkt, zu dem Spieler sie als Ziel bestimmen können, bevor sie die entsprechenden Schutzfähigkeiten erhalten hat.
* Falls für die Fähigkeit der Lavagrund-Glücksritterin aus irgendeinem Grund keine Wahl getroffen wurde, gewährt ihr ihre letzte Fähigkeit keine Schutzfähigkeiten.
* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln. Falls eine bleibende Karte oder eine Karte in einer anderen Zone {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Die umgewandelten Manakosten eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, sind 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was er kopiert.

Leichen aufwühlen  
{1}{B}  
Spontanzauber  
Lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Dann kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

* Weil Leichen aufwühlen nicht die Kreatur in deinem Friedhof als Ziel hat, kannst du eine der drei Karten bestimmen, die du aus deiner Bibliothek dorthin gelegt hast.

Leuchtende Brutmotte  
{2}{W}{W}  
Kreatur — Insekt  
3/4  
Fliegend  
Immer wenn eine nichtfliegende Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, bringe sie mit einer Fliegend-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

* Falls die Leuchtende Brutmotte zur gleichen Zeit wie eine andere nichtfliegende Kreatur stirbt, wird ihre Fähigkeit für die Kreatur ausgelöst.
* Falls die Leuchtende Brutmotte stirbt, nachdem sie Flugfähigkeit verloren hat, aber nicht ihre ausgelöste Fähigkeit, wird ihre Fähigkeit für sie selbst ausgelöst.
* Falls eine zusammenmutierte Kreatur stirbt und keine Flugfähigkeit hatte, wird jede Karte, die Teil der zusammenmutierten Kreatur war, ins Spiel zurückgebracht. Auf jeder einzelnen Kreatur liegt eine Fliegend-Marke.
* Die Fähigkeit der Leuchtenden Brutmotte wird ausgelöst, falls eine nichtfliegende Spielsteinkreatur stirbt, aber der Spielstein wird nicht ins Spiel zurückgebracht. Falls der Spielstein eine zusammenmutierte Kreatur war, werden alle Karten, die Teil davon waren, ins Spiel zurückgebracht.

Listige Nachtbynderin  
{u/b}{u/b}  
Kreatur — Mensch, Räuber  
2/2  
Aufblitzen  
Zaubersprüche mit Aufblitzen, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger und können nicht neutralisiert werden.

* Die letzte Fähigkeit der Listigen Nachtbynderin wird nicht auf sie selbst angewendet, solange sie ein Zauberspruch ist.
* 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 Listigen Nachtbynderin) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Die Kostenreduktion der Listigen Nachtbynderin gilt nur für generisches Mana in den Kosten eines Zauberspruchs. Sie kann die Menge an farbigem Mana, die benötigt wird, nicht reduzieren. Zum Beispiel wird deine erste Listige Nachtbynderin normalerweise nicht die Kosten deiner zweiten reduzieren, da sie kein generisches Mana in ihren Kosten hat.
* Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Zaubersprüche mit Aufblitzen, die du wirkst, immer noch als Ziel haben. Dein Zauberspruch kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte neutralisierender Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
* Falls die Listige Nachtbynderin ins Spiel kommt, während ein Zauberspruch mit Aufblitzen, den du gewirkt hast, auf dem Stapel ist, kann jener Zauberspruch nicht neutralisiert werden, obwohl du nicht {1} weniger bezahlt hast.
* Spieler können nicht versuchen, die Listige Nachtbynderin zu entfernen und dadurch die Kosten eines Zauberspruchs, den du gerade wirkst, zu erhöhen, aber sie können sie entfernen, damit ihre Zaubersprüche und Fähigkeiten deine Zaubersprüche neutralisieren können.
* Zaubersprüche mit Aufblitzen, die du kontrollierst, aber nicht gewirkt hast (vielleicht weil sie Kopien eines Zauberspruchs sind oder weil du die Kontrolle über sie von einem anderen Spieler übernommen hast), können neutralisiert werden.

Luftkatzenherrscher  
{W}{U}  
Kreatur — Elementarwesen, Katze  
1/1  
Fliegend  
Der Luftkatzenherrscher erhält +1/+1 für jede andere fliegende Kreatur, die du kontrollierst.  
{2}{W}{U}: Erzeuge einen 1/1 weißen Katze-Vogel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

* Die erste Fähigkeit des Luftkatzenherrschers wird nur angewendet, solange er im Spiel ist.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Luftkatzenherrscher zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls andere Kreaturen mit Flugfähigkeit, die du kontrollierst, im Laufe des Zuges das Spiel verlassen.

Lukka, Verstoßener der Kupferjacken  
{3}{R}{R}  
Legendärer Planeswalker — Lukka  
5  
+1: Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Kreaturenkarten, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, erhalten: „Du kannst diese Karte aus dem Exil wirken, solange du einen Lukka-Planeswalker kontrollierst.“  
−2: Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und decke dann Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte mit höheren umgewandelten Manakosten aufdeckst. Bringe sie ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.  
−7: Jede Kreatur, die du kontrollierst, fügt jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Du kannst jede Kreaturenkarte, die von Lukkas erster Fähigkeit ins Exil geschickt wurde, wirken, solange du einen beliebigen Lukka-Planeswalker kontrollierst, nicht nur denjenigen, der die Karte ins Exil geschickt hat.
* Die Fähigkeit, die Lukkas erste Fähigkeit gewährt, ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die Karte wirken kannst.
* Du bezahlst weiterhin alle Kosten für Zaubersprüche, die du durch Lukkas erste Fähigkeit wirkst. Du kannst alternative Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Mutationskosten.
* Sobald du beginnst, eine ins Exil geschickte Karte zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Lukka verlierst. Du kannst das Wirken ganz normal beenden.
* Du kannst Kreaturenkarten, die von Lukkas erster Fähigkeit ins Exil geschickt wurden, als Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken, falls eine Regel oder ein Effekt es dir erlaubt. Abenteurerkarten aus dem Set *Thron von Eldraine* können beispielsweise als Abenteuer gewirkt werden.
* Falls eine Kreaturenkarte in der Bibliothek eines Spielers oder eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls du deine gesamte Bibliothek offen vorzeigst, ohne eine Kreaturenkarte mit höheren umgewandelten Manakosten offen vorzuzeigen, legst du die Karten deiner Bibliothek in zufälliger Reihenfolge zurück und spielst weiter.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt Lukkas letzte Fähigkeit dazu, dass das gegnerische Team doppelt so viele Lebenspunkte verliert, wie die Stärke deiner Kreaturen beträgt.

Lurrus aus der Traumhöhle  
{1}{w/b}{w/b}  
Legendäre Kreatur — Katze, Nachtmahr  
3/2  
Gefährte — Jede bleibende Karte in deinem Startdeck hat umgewandelte Manakosten von 2 oder weniger. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du sie einmal von außerhalb der Partie wirken.)*  
Lebensverknüpfung  
Während jedes deiner Züge kannst du einen Bleibende-Karte-Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deinem Friedhof wirken.

* Lurrus interessiert sich nicht für Spontanzauber- oder Hexerei-Karten in deinem Deck. Sie können beliebige umgewandelte Manakosten haben.
* Falls eine Karte im Deck eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln. Falls beispielsweise ein Bleibende-Karte-Zauberspruch {X}{W} kostet, kannst du ihn mit einem Wert von 1 für X wirken, aber nicht 2.
* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen des Zauberspruchs beachten, den du aus deinem Friedhof wirkst.
* Du musst die Kosten bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, z. B. Mutationskosten, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
* Sobald du beginnst, den Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Lurrus verlierst. Du kannst das Wirken ganz normal beenden.
* Falls du einen Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst und dafür eine andere Berechtigung verwendest, wird der Effekt von Lurrus nicht angewendet. Du kannst einen anderen Bleibende-Karte-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken.
* Falls du einen Bleibende-Karte-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst und dann im selben Zug einen neuen Lurrus unter deiner Kontrolle ins Spiel bringst, kannst du im selben Zug einen weiteren Bleibende-Karte-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken.
* Falls eine bleibende Karte während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, jene Karte zu wirken, bevor ein Spieler sie aus deinem Friedhof entfernen kann.
* Lurrus lässt dich keine Länder aus deinem Friedhof spielen.

Lutri der Zauberbalger  
{1}{u/r}{u/r}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Otter  
3/2  
Gefährte — Alle Nichtland-Karten in deinem Startdeck haben unterschiedliche Namen. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du sie einmal von außerhalb der Partie wirken.)*  
Aufblitzen  
Wenn Lutri der Zauberbalger ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Lutris Fähigkeit kann jeden Spontanzauber und jede Hexerei, die du kontrollierst, 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. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
* Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).
* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde (wie beim Mythos von Vadrok), 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.

Massenaussterben  
{3}{B}  
Hexerei  
Bestimme gerade oder ungerade. Schicke alle Kreaturen, deren umgewandelte Manakosten dem bestimmten Merkmal entsprechen, ins Exil. *(Null zählt als gerade.)*

* Du bestimmst gerade oder ungerade, während das Massenaussterben verrechnet wird. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Entscheidung triffst, und dem Zeitpunkt, zu dem einige Kreaturen aussterben, keine Aktionen ausführen.
* Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Die umgewandelten Manakosten eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, sind 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was er kopiert.

Monströser Schritt  
{4}{G}  
Hexerei  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +7/+7 bis zum Ende des Zuges. Bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl blockt sie in diesem Zug, falls möglich.  
Umwandlung {2} *({2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Falls die zweite Kreatur deiner Wahl die erste Kreatur deiner Wahl aus irgendeinem Grund nicht blocken kann (weil sie z. B. getappt ist), blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie die Kreatur blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken. Sie kann dann eine andere Kreatur blocken oder gar nicht blocken.
* Falls eine Kreatur eine Kreatur mit Bedrohlichkeit blocken muss, muss eine andere Kreatur jene Kreatur ebenfalls blocken, falls möglich. Falls keine andere Kreatur blocken kann, kann die Kreatur, die blocken muss, eine andere Kreatur blocken oder gar nicht blocken.
* Andere Kreaturen außer der zweiten Kreatur deiner Wahl können trotzdem die erste Kreatur deiner Wahl blocken, falls möglich.

Mystische Bändigung  
{1}{U}  
Verzauberung — Aura  
Aufblitzen  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur erhält -2/-0 und verliert alle Fähigkeiten. *(Mutationen mit der Kreatur geben ihr keine neuen Fähigkeiten. Sie kann jedoch auf andere Weise Fähigkeiten erhalten.)*

* Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem die Mystische Bändigung an sie angelegt wurde, behält sie diese Fähigkeit.
* Falls Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur als \*/\* angegeben sind und ihre Stärke und Widerstandskraft durch eine Fähigkeit definiert werden, werden ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/0, wenn sie alle Fähigkeiten verliert. Die Mystische Bändigung macht sie dann zu -2/0. Falls ihre Stärke und Widerstandskraft \*/\*+1 betragen, ist sie -2/1 usw.
* Die verzauberte Kreatur zu mutieren, führt nicht dazu, dass sie Fähigkeiten erhält. Das liegt daran, dass Mutation die Grundeigenschaften der Kreatur modifiziert, während Mystische Bändigung auf die resultierende Kreatur angewendet wird.

Mythos von Brokkos  
{2}{G}{G}  
Hexerei  
Falls {U}{B} ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken, durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, lege sie auf deinen Friedhof und mische dann deine Bibliothek.  
Bringe bis zu zwei bleibende Karten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Weil der Mythos von Brokkos die bleibenden Karten in deinem Friedhof nicht als Ziel hat, kannst du die Karte bestimmen, nach der du gesucht hast.
* Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.

Mythos von Illuna  
{2}{U}{U}  
Hexerei  
Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer bleibenden Karte deiner Wahl ist. Falls {R}{G} ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken, erzeuge stattdessen einen Spielstein, der eine Kopie der bleibenden Karte ist, außer dass sie „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt und falls sie eine Kreatur ist, kämpft sie gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst“ hat.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf die bleibende Karte aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die 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.
* Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
* Falls die kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
* Falls die kopierte bleibende Karte selbst ein Spielstein ist, kopiert der vom Mythos von Illuna erzeugte Spielstein die ursprünglichen Eigenschaften dieses Spielsteins so, wie sie der Effekt angibt, der den Spielstein erzeugt hat.
* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.
* Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, z. B. indem sie als Spielstein erzeugt wird, 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 ein Aura-Spielstein nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, wird er nicht erzeugt.
* Falls {R}{G} ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken, hat der Spielstein die zusätzliche Fähigkeit. Falls irgendetwas den Spielstein später kopiert, hat die Kopie ebenfalls diese Fähigkeit.
* Falls der Spielstein nicht sofort eine Kreatur ist, nachdem er ins Spiel gekommen ist, wird die gewährte Fähigkeit nicht ausgelöst. Du kannst keine Aktionen ausführen, um den Spielstein zu einer Kreatur zu machen, nachdem er ins Spiel gekommen ist.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist oder falls der Spielstein keine Kreatur mehr ist, wenn die gewährte Fähigkeit des Spielsteins verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls sie ein legales Ziel ist, aber der Spielstein nicht mehr im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Mythos von Nethroi  
{2}{B}  
Spontanzauber  
Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, falls es eine Kreatur ist oder falls {G}{W} ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken.

* Der Mythos von Nethroi kann eine beliebige bleibende Karte, die kein Land ist, als Ziel haben. Sowie der Zauberspruch verrechnet wird, bestimmst du, ob die bleibende Karte zerstört wird. Dies ist der Fall, wenn sie entweder zu diesem Zeitpunkt eine Kreatur ist oder weil {G}{W} ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken.

Mythos von Snapdax  
{2}{W}{W}  
Hexerei  
Jeder Spieler bestimmt ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung und einen Planeswalker unter den bleibenden Karten, die keine Länder sind und die er kontrolliert, und opfert dann den Rest. Falls {B}{R} ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken, bestimmst stattdessen du für jeden Spieler die bleibenden Karten.

* Falls du eine bleibende Karte mit mehr als einem Typ kontrollierst, kannst du sie für jeden dieser Typen bestimmen. Du könntest zum Beispiel eine Artefaktkreatur als das Artefakt bestimmen, das du behältst, und auch als die Kreatur, die du behältst.
* Falls du die bleibenden Karten für jeden Spieler bestimmst, muss deine Auswahl jedenfalls legal sein. Zum Beispiel kannst du es nicht ablehnen, eine Kreatur zu bestimmen, die ein Spieler behalten wird, falls jener Spieler eine Kreatur kontrolliert.
* Sowie der Mythos von Snapdax verrechnet wird, bestimmst zuerst du, welche bleibenden Karten, die du kontrollierst, nicht geopfert werden. Danach tut jeder anderer Spieler in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Dann werden alle nicht bestimmten bleibenden Karten, die keine Länder sind, gleichzeitig geopfert.
* Länder, die noch einen zusätzlichen Typ bleibender Karten haben, können nicht bestimmt werden und sie werden auch nicht geopfert.

Mythos von Vadrok  
{2}{R}{R}  
Hexerei  
Der Mythos von Vadrok fügt 5 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Planeswalkern deiner Wahl du bestimmst. Falls {W}{U} ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken, können jene bleibenden Karten bis zu deinem nächsten Zug nicht angreifen oder blocken und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

* Jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.
* Falls einige der Ziele für den Mythos von Vadrok illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet, aber der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird nicht zugefügt.
* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind vom Mythos von Vadrok nicht betroffen.
* Die Kreaturen und Planeswalker deiner Wahl können nicht angreifen oder blocken und ihre Fähigkeiten können nicht aktiviert werden, auch falls der Schaden, der ihnen zugefügt würde, verhindert wird. Falls jedoch eine dieser bleibenden Karten zu einem illegalen Ziel wird, kann sie angreifen oder blocken und ihre Fähigkeiten können aktiviert werden.

Narset des alten Weges  
{1}{U}{R}{W}  
Legendärer Planeswalker — Narset  
4  
+1: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Erzeuge {U}, {R} oder {W}. Verwende dieses Mana nur, um einen Nichtkreatur-Zauberspruch zu wirken.  
−2: Ziehe eine Karte, dann kannst du eine Karte abwerfen. Wenn du auf diese Weise eine Nichtland-Karte abwirfst, fügt Narset des alten Weges einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten jener Karte zu.  
−6: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt dieses Emblem einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.“

* Da es sich um eine Loyalitätsfähigkeit handelt, ist Narsets erste Fähigkeit keine Manafähigkeit. Sie kann nur zu einem Zeitpunkt aktiviert werden, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
* Narsets zweite Fähigkeit geht ohne Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du eine Karte und kannst bestimmen, eine Karte abzuwerfen. Wenn du auf diese Weise eine Nichtland-Karte abwirfst, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust, …“ insofern, als du ein Ziel bestimmst, nachdem du dir die gezogene Karte angeschaut hast. Spieler können auf die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit antworten und wissen dabei, wie viel Schaden zugefügt wird.
* Du kannst eine Karte abwerfen, auch falls Narset das Spiel verlässt, bevor ihre mittlere Fähigkeit verrechnet wird. Die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit wird trotzdem ausgelöst, falls du eine Nichtland-Karte abwirfst.
* Falls eine Karte, die du abwirfst, {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* 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.
* Das von Narsets letzter Fähigkeit erzeugte Emblem ist farblos. Der Schaden, den es zufügt, kommt von einer farblosen Quelle.

Nekropanther  
{1}{W}{B}  
Kreatur — Katze, Nachtmahr  
3/3  
Mutation {2}{w/b}{w/b} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 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.

Nethroi, Apex des Todes  
{2}{W}{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Katze, Nachtmahr, Bestie  
5/5  
Mutation {4}{g/w}{B}{B} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Todesberührung, Lebensverknüpfung  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, bringe eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten deiner Wahl mit einer Gesamtstärke von 10 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Nethrois ausgelöste Fähigkeit kann eine beliebige Kombination von Kreaturen mit einer Gesamtstärke von 10 oder weniger zurückbringen. Zum Beispiel könnte sie zehn 1/1 Kreaturenkarten, zwei 5/5 Kreaturenkarten usw. als Ziel haben. Unabhängig davon, welche anderen Kreaturenkarten du als Ziele bestimmst, kannst du auch eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten mit Stärke 0 als Ziele bestimmen.
* Verwende die Stärke der Kreaturenkarten, wie sie in deinem Friedhof existieren, um zu ermitteln, ob sie die Ziele von Nethrois ausgelöster Fähigkeit sein können. Zum Beispiel kann eine 0/0 Kreaturenkarte, die als Kopie einer 15/15 Kreatur ins Spiel kommt, zurückgebracht werden, genauso wie fünf 0/0 Kreaturenkarten, von denen jede einzelne mit drei +1/+1-Marken ins Spiel kommt.
* Falls sich die Stärke der Kreaturenkarten deiner Wahl ändert, während sie in deinem Friedhof sind, z. B. weil eine davon eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit hat, die den Wert für einen \* in ihrer Stärke definiert, kann die Gesamtstärke der Kreaturen größer als 10 werden. Falls dies geschieht, sind alle ausgewählten Ziele illegal und nichts wird ins Spiel zurückgebracht.

Nobler Leosaurus  
{R}{W}  
Kreatur — Dinosaurier, Katze  
2/2  
Mutation {1}{r/w}{r/w} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Die letzte Fähigkeit des Noblen Leosaurus betrifft nur andere Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +2/+1.

Oase des Todes  
{W}{B}{G}  
Verzauberung  
Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Bringe dann eine Kreaturenkarte mit niedrigeren umgewandelten Manakosten als die der Kreatur, die gestorben ist, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.  
{1}, opfere die Oase des Todes: Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der höchsten umgewandelten Manakosten unter den Kreaturen, die du kontrollierst, dazu.

* Weil die ausgelöste Fähigkeit nicht die Kreaturenkarte in deinem Friedhof als Ziel hat, kannst du eine der zwei Karten bestimmen, die du aus deiner Bibliothek dorthin gelegt hast.
* Falls eine Kreatur im Spiel oder eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Verwende die umgewandelten Manakosten der Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, und die umgewandelten Manakosten der Kreaturenkarte, wie sie in deinem Friedhof existiert, um zu ermitteln, welche Karten du auf deine Hand zurückbringen kannst. Dies kann dazu führen, dass sich eine Kreatur, die stirbt, selbst auf deine Hand zurückbringt; vielleicht weil sie eine Karte einer zusammenmutierten Kreatur war oder weil sie zu einer Kopie einer teureren Kreatur geworden war.
* Falls die Oase des Todes zu einer Kreatur wird, führt das Auslösen ihrer letzten Fähigkeit dazu, dass ihre erste Fähigkeit ausgelöst wird.

Obosh der Beutestecher  
{3}{b/r}{b/r}  
Legendäre Kreatur — Teufelsbraten, Schrecken  
3/5  
Gefährte — Dein Startdeck enthält nur Länderkarten und Karten mit ungeraden umgewandelten Manakosten. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du sie einmal von außerhalb der Partie wirken.)*  
Falls eine Quelle mit ungeraden umgewandelten Manakosten, die du kontrollierst, einer bleibenden Karte oder einem Spieler Schaden zufügen würde, fügt sie der bleibenden Karte oder dem Spieler stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln. Falls eine bleibende Karte oder Karte in einer anderen Zone {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls eine Kreatur mit Trampelschaden, die du kontrollierst, einer blockenden Kreatur Kampfschaden zufügen würde, während du Obosh kontrollierst, musst du ihren unmodifizierten Schaden zuweisen. Falls zum Beispiel eine 3/3 Kreatur mit Trampelschaden von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem verteidigenden Spieler 1 Schadenspunkt zuweisen. Die angreifende Kreatur fügt dann der blockenden Kreatur 4 und dem verteidigenden Spieler 2 Schadenspunkte zu.
* Falls ein Effekt wie der des Gierigen Gigantotherions von dir verlangt, Schaden auf mehrere Ziele aufzuteilen, musst du den unmodifizierten Schaden aufteilen, bevor dieser dann verdoppelt wird.
* Falls mehrere Ersatz- oder Verhinderungseffekte versuchen, den Schaden, der einer bleibende Karte oder einem Spieler zugefügt wird, zu modifizieren, bestimmt der betroffene Spieler oder der Beherrscher der betroffenen bleibenden Karte, in welcher Reihenfolge diese angewendet werden.

Parzellenbestie  
{2}{G}{U}  
Kreatur — Elementarwesen, Bestie  
2/4  
Mutation {G}{U} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
{1}, {T}: Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie ins Spiel bringen. Falls du die Karte nicht ins Spiel bringst, nimm sie auf deine Hand.

* Der Effekt der Parzellenbestie zählt nicht als Spielen eines Landes. Er kann auch eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.
* Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek nicht ins Spiel bringst, nimmst du sie auf deine Hand, ohne sie offen vorzuzeigen.
* Falls die oberste Karte deiner Bibliothek eine Länderkarte ist, kannst du sie einfach auf deine Hand nehmen, anstatt sie in Spiel zu bringen. Falls du dies tust, zeigst du die Länderkarte nicht offen vor.

Phasendelfin  
{2}{U}  
Kreatur — Elementarwesen, Wal  
1/4  
Immer wenn der Phasendelfin angreift, kann eine andere angreifende Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Falls zwei Phasendelfine gleichzeitig angreifen, können ihre Fähigkeiten den jeweils anderen als Ziel haben.
* Die Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug auch dann nicht geblockt werden, falls der Phasendelfin das Spiel verlässt.

Plötzliche Spinnendrüsen  
{G}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+3 bis zum Ende des Zuges. Lege eine Reichweite-Marke auf sie. Enttappe sie.

* Die Plötzlichen Spinnendrüsen können eine Kreatur als Ziel haben, die nicht getappt ist. Sie erhält dennoch +1/+3 und eine Reichweite-Marke.

Pyroceratops  
{3}{R}  
Kreatur — Elementarwesen, Dinosaurier  
2/3  
Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den Pyroceratops.

* 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.

Quarzwald-Schmetterer  
{2}{R}{R}{G}  
Kreatur — Dinosaurier, Bestie  
6/6  
Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die Trampelschaden verursachen und die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeuge einen X/X grünen Dinosaurier-Bestie-Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht, wobei X gleich der Menge an Schadenspunkten ist, welche die Kreaturen dem Spieler zugefügt haben.

* Die zweite Fähigkeit des Quarzwald-Schmetterers umfasst Schaden, der vom Quarzwald-Schmetterer selbst zugefügt wurde, solange er weiterhin Trampelschaden verursacht.
* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst und die Trampelschaden verursacht, ungeblockt ist, wird die gesamte Menge an Kampfschaden, die sie dem verteidigenden Spieler zufügt, von der letzten Fähigkeit des Quarzwald-Schmetterers gezählt.

Rache des Sprösslings  
{2}{R}{W}{B}  
Verzauberung  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug schickst du eine rote, weiße oder schwarze Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist, außer dass er 1/1 ist. Er erhält Eile bis zu deinem nächsten Zug.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, ausgenommen der Eigenschaften, die der Kopiereffekt ausdrücklich ändern. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
* Die Stärke und Widerstandskraft des Spielsteins sind 1/1. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können. Falls die kopierte Karte eine Fähigkeit hat, die ihre Stärke oder Widerstandskraft definiert, wird jene Fähigkeit nicht kopiert. Andererseits gilt: Das Erhalten von Eile, nachdem der Spielstein erzeugt wurde, ist keine kopierbare Fähigkeit.
* Falls die vom Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein auch diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ähnliches gilt für „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten, die ebenfalls funktionieren.
* In der deutschen Version dieser Karte hat sich ein Fehler eingeschlichen. Die ausgelöste Fähigkeit hat die Kreaturenkarte im Friedhof als Ziel. Der obige Text ist korrekt.

Rielle die Allwissende  
{1}{U}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
0/3  
Rielle die Allwissende erhält +1/+0 für jede Spontanzauber- und Hexerei-Karte in deinem Friedhof.  
Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug eine oder mehrere Karten abwirfst, ziehst du entsprechend viele Karten.

* Rielles erste Fähigkeit wird nur angewendet, solange sie im Spiel ist.
* Falls du eine Karte als Kosten abwirfst, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren, wird Rielles ausgelöste Fähigkeit vor dem Zauberspruch bzw. der Fähigkeit verrechnet, aber nachdem du Ziele für ihn bzw. sie bestimmt hast. Falls du eine Karte abwirfst, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, wird dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit fertig verrechnet, bevor Rielles ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
* Falls du zum ersten Mal in deinem Zug Karten abwirfst, weil du in deinem Aufräumsegment zu viele Karten auf deiner Hand hast, ziehst du entsprechend viele Karten. Spieler erhalten in diesem Fall während des Aufräumsegments Priorität und nach diesem Aufräumsegment wird ein neues Aufräumsegment durchgeführt, in dem du vielleicht erneut Karten abwerfen musst.

Rückkehr für Rache  
{4}{B}{G}  
Spontanzauber  
Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Wenn du dies tust, kämpft sie gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Sowie du die Rückkehr für Rache wirkst, hat sie nur eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof als Ziel. Während der Zauberspruch verrechnet wird, bringst du die Karte deiner Wahl ins Spiel zurück. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, gegen das sie kämpft. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust, …“ insofern, als du eine Kreaturenkarte ins Spiel zurückbringen kannst, ohne dass es ein legales Ziel gibt, gegen das sie kämpfen kann.
* Die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit der Rückkehr für Rache wird zur selben Zeit auf den Stapel gelegt wie alle anderen ausgelösten Fähigkeiten, die durch die Kreatur, die ins Spiel kommt, ausgelöst werden.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls die Kreatur, die du ins Spiel bringst, nicht mehr im Spiel ist oder keine Kreatur mehr ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Ruf des Todbrüters  
{2}{B}  
Hexerei  
Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von insgesamt 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Lege eine Todesberührung-Marke auf eine davon. Lege dann eine Bedrohlich-Marke auf eine davon.

* Falls eine Karte auf dem Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Du kannst mit dem Rufs des Todbrüters eine einzelne Kreaturenkarte als Ziel bestimmen. In diesem Fall legst du beide Marken auf jene Kreatur.
* Falls du zwei Kreaturenkarten zurückbringst, kannst du eine Marke auf jede Kreatur oder zwei Marken auf eine Kreatur legen.
* Falls du keine Kreaturenkarten ins Spiel zurückbringst, legst du keine Marken auf irgendeine Kreatur.

Savai-Donnermähne  
{R}{W}  
Kreatur — Elementarwesen, Katze  
3/2  
Immer wenn du eine Karte umwandelst, kannst du {2} bezahlen. Wenn du dies tust, fügt die Savai-Donnermähne einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Während die ausgelöste Fähigkeit der Savai-Donnermähne verrechnet wird, kannst du nicht mehrfach {2} bezahlen, damit sie mehr Schaden zufügt oder du mehr Lebenspunkte dazuerhält.
* Falls du {2} bezahlst, während die ausgelöste Fähigkeit der Savai-Donnermähne verrechnet wird, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und separat verrechnet. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust, …“ insofern, als Spieler Aktionen ausführen können, nachdem du Mana bezahlt hast, aber bevor der Schaden zugefügt wird.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit der Savai-Donnermähne verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du erhältst nicht 2 Lebenspunkte dazu.
* Du kannst {2} bezahlen, auch falls die Savai-Donnermähne das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit wird trotzdem ausgelöst, falls du dies tust.

Schauriges Ultimatum  
{W}{W}{B}{B}{B}{G}{G}  
Hexerei  
Bringe eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten mit unterschiedlichen Namen aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.
* Du bestimmst, welche bleibenden Karten du zurückbringst, während das Schaurige Ultimatum verrechnet wird. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du Karten bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem diese Karten ins Spiel zurückkehren, Aktionen ausführen.
* Du kannst bestimmen, nur eine einzelne bleibende Karte zurückzubringen, unabhängig von ihrem Namen.
* 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.
* Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, kann nichts verzaubern, was zum selben Zeitpunkt ins Spiel gebracht wird.

Seelenverwandtschaft  
{2}{U}  
Hexerei  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls du eine Mensch-Kreatur und eine Nicht-Mensch-Kreatur kontrollierst.  
Ziehe zwei Karten.

* 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 Seelenverwandtschaft) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Sobald du angekündigt hast, dass du die Seelenverwandtschaft wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis ihre Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, ob du eine Mensch-Kreatur und eine Nicht-Mensch-Kreatur kontrollierst.
* Die Seelenverwandtschaft ist nicht betroffen, falls du nicht mehr eine Mensch-Kreatur und eine Nicht-Mensch-Kreatur kontrollierst, nachdem du sie gewirkt hast.

Sicher behüten  
{1}{U}  
Spontanzauber  
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, der eine bleibende Karte, die du kontrollierst, als Ziel hat.  
Ziehe eine Karte.

* Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für Sicher behüten. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn Sicher behüten verrechnet wird, aber du ziehst trotzdem eine Karte.
* Sicher behüten kann einen Zauberspruch als Ziel haben, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele eine bleibende Karte ist, die du kontrollierst.
* Falls die bleibende Karte, die du kontrollierst und die das Ziel des Zauberspruchs deiner Wahl ist, das Spiel verlässt, ist jener Zauberspruch kein legales Ziel für Sicher behüten mehr. Andererseits gilt: Falls die als Ziel gewählte bleibende Karte ein illegales Ziel für den Zauberspruch deiner Wahl wird, aber unter deiner Kontrolle im Spiel bleibt, ist der Zauberspruch deiner Wahl trotzdem ein legales Ziel für Sicher behüten.

Snapdax, Apex der Jagd  
{1}{R}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Dinosaurier, Katze, Nachtmahr  
3/5  
Mutation {2}{b/r}{W}{W} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Doppelschlag  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, fügt sie einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, 4 Schadenspunkte zu und du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

* Falls es keine legalen Ziele für Snapdax’ ausgelöste Fähigkeit gibt, wenn sie ausgelöst wird, wird sie nicht auf den Stapel gelegt und du erhältst keine 4 Lebenspunkte dazu. Ebenso gilt: Falls die Kreatur oder der Planeswalker ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und du erhältst keine 4 Lebenspunkte dazu.

Stolzer Wildbynder  
{2}{r/g}{r/g}  
Kreatur — Mensch, Krieger  
4/3  
Verursacht Trampelschaden  
Kreaturen, die du kontrollierst und die Trampelschaden verursachen, haben „Du kannst diese Kreatur ihren Kampfschaden zuweisen lassen, als ob sie nicht geblockt worden wäre.“

* Die letzte Fähigkeit des Stolzen Wildbynders betrifft ihn selbst, solange er weiterhin Trampelschaden verursacht.
* Du kannst entscheiden, den Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zuzuweisen, auch falls die blockende Kreatur Schutz vor Grün hat oder andere Schadensverhinderungseffekte angewendet werden.
* Beim Zuweisen des Kampfschadens bestimmst du, ob du den blockenden Kreaturen vollen Schaden zuweisen willst und nur überzähligen Trampelschaden dem Spieler oder Planeswalker zuweisen willst, den die Kreatur angreift, oder ob du den gesamten Schaden dem Spieler oder Planeswalker zuweisen willst. Du kannst nicht einem Blocker Schaden zuweisen und andere Blocker bei der Schadenszuweisung überspringen.

Sylphidendrache  
{U}{R}  
Kreatur — Feenwesen, Drache  
1/1  
Fliegend, Eile  
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den Sylphidendrachen.

* 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.

Titanenhorst  
{1}{B}{G}{U}  
Verzauberung  
Schaue dir zu Beginn deines Versorgungssegments die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.  
Schicke eine Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge {C}. Verwende dieses Mana nur, um einen farbigen Zauberspruch zu wirken, der kein {X} in seinen Manakosten hat.

* Falls du die Karte, die du dir anschaust, nicht auf deinen Friedhof legst, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek. Du ziehst sie in deinem Ziehsegment, es sei denn, etwas anderes bewegt sie.
* Das vom Titanenhorst erzeugte Mana kann verwendet werden, um einen Zauberspruch zu wirken, der {X} in seinen zusätzlichen oder alternativen Kosten hat.

Umori der Sammler  
{2}{b/g}{b/g}  
Legendäre Kreatur — Schlammwesen  
4/5  
Gefährte — Alle Nichtland-Karten in deinem Startdeck haben einen Kartentyp gemeinsam. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du sie einmal von außerhalb der Partie wirken.)*  
Sowie Umori der Sammler ins Spiel kommt, bestimme einen Kartentyp.  
Zaubersprüche des bestimmten Typs, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

* Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Planeswalker und Hexerei sind Kartentypen. Übertypen (wie z. B. Legendär) und Untertypen (wie z. B. Schlammwesen) sind keine Kartentypen.
* Um die Gefährte-Voraussetzung von Umori zu erfüllen, muss ein Kartentyp existieren, den jede Nichtland-Karte in deinem Startdeck hat. Falls zum Beispiel jede Nichtland-Karte eine Artefaktkreatur, eine Verzauberungskreatur oder eine Kreatur ist, ist die Voraussetzung erfüllt. Falls du jedoch eine Artefaktkreatur, ein Artefakt und eine Kreatur hast, dann nicht.
* Länderkarten in deinem Deck können eine beliebige Anzahl an zusätzlichen Typen haben, die sie mit anderen Karten gemeinsam haben oder nicht.
* Effekte, die die generischen Manakosten eines Zauberspruchs reduzieren (wie derjenige von Umori), können die Menge an farbigem Mana, die benötigt wird, nicht reduzieren.

Unbändiger Wolfsbär  
{3}{G}  
Kreatur — Wolf, Bär  
4/4  
Immer wenn der Unbändige Wolfsbär angreift, kannst du bis zum Ende des Zuges die Basis-Stärke und -Widerstandskraft eines Menschen deiner Wahl, den du kontrollierst, zur Stärke und Widerstandskraft des Unbändigen Wolfsbären ändern.

* Stärke und Widerstandskraft des Unbändigen Wolfsbären sind nicht betroffen, wenn der Mensch deiner Wahl diese Werte annimmt.
* Du bestimmst, ob sich die Basis-Stärke und -Widerstandskraft des Menschen ändert, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, nicht, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.
* Alle Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft des Menschen modifizieren, ohne sie auf bestimmte Werte zu setzen, gelten weiterhin, nachdem seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft festgelegt wurde. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge diese anderen Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die seine Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren.
* Die neue Basis-Stärke und -Widerstandskraft des Menschen wird auf die tatsächlichen Werte des Unbändigen Wolfsbären gesetzt, nicht nur auf seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft. Falls sich die Stärke oder Widerstandskraft des Unbändigen Wolfsbären später im Zug ändert, wird der Mensch davon nicht betroffen.
* Falls der Unbändige Wolfsbär das Spiel verlässt, während sich seine ausgelöste Fähigkeit noch auf dem Stapel befindet, verwende seine Stärke und Widerstandskraft, die er zuletzt im Spiel hatte, um die neue Basis-Stärke und -Widerstandskraft des Menschen zu bestimmen.

Unberechenbarer Zyklon  
{3}{R}{R}  
Verzauberung  
Falls eine Umwandlung-Fähigkeit einer anderen Nichtland-Karte bewirken würde, dass du eine Karte ziehst, schicke stattdessen Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Karte ins Exil schickst, die einen Kartentyp mit der umgewandelten Karte gemeinsam hat. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege dann alle Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt und nicht gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.  
Umwandlung {2} *({2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Planeswalker und Hexerei sind Kartentypen. Übertypen (wie z. B. Legendär) und Untertypen (wie z. B. Riese) sind keine Kartentypen.
* Falls die umgewandelte Karte mehrere Kartentypen hat, hörst du auf, wenn du eine Karte ins Exil schickst, die einen dieser Kartentypen mit der umgewandelten Karte gemeinsam hat. Du schickst nicht so lange Karten ins Exil, bis du eine Karte findest, die alle ihre Typen mit ihr gemeinsam hat, und du kannst nicht bestimmen weiterzumachen, um einen anderen dieser Kartentypen zu finden.
* Falls du deine gesamte Bibliothek ins Exil schickst, ohne dass eine Karte darunter ist, die einen Kartentyp mit ihr gemeinsam hat, legst du die Karten deiner Bibliothek in zufälliger Reihenfolge zurück und spielst weiter. Du ziehst dann keine Karte.
* Falls du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirken möchtest, geschieht das als Teil der Verrechnung der Umwandlung-Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ einer Karte abhängen, werden ignoriert.
* Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es beispielsweise bei Im Ganzen verschlingen der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Unersättlicher Blutfresser  
{3}{B}  
Kreatur — Nachtmahr  
3/3  
Mutation {2}{B} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Todesberührung  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Mutationen dieser Kreatur ist.

* In einer Partie Two-Headed Giant, führt die letzte Fähigkeit des Unersättlichen Blutfressers dazu, dass das gegnerische Team zweimal X Lebenspunkte verliert und du X Lebenspunkte dazuerhältst.

Unheilvolle See  
{1}{U}  
Verzauberung  
Immer wenn du eine Karte ziehst, lege eine Vorahnungsmarke auf die Unheilvolle See.  
Entferne acht Vorahnungsmarken von der Unheilvollen See: Erzeuge einen 8/8 blauen Krake-Kreaturenspielstein.  
Umwandlung {2} *({2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.

Urzeitliche Empathie  
{1}{G}{U}  
Verzauberung  
Zu Beginn deines Versorgungssegments ziehst du eine Karte, falls du eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen im Spiel kontrollierst. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst.

* Du ermittelst, ob du eine Karte ziehst oder eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur legst, sowie das Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit der Urzeitlichen Empathie beginnt. Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten und versuchen, das Ergebnis zu ändern.
* Falls gleichzeitig eine Kreatur, die du kontrollierst, und eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, die höchste Stärke unter den Kreaturen im Spiel haben, ziehst du eine Karte.
* Falls du keine Kreatur mit der höchsten Stärke kontrollierst, bestimmst du, auf welche Kreatur eine +1/+1-Marke gelegt wird, während die Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du diese Entscheidung triffst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Kreatur die +1/+1-Marke hat, keine Aktionen ausführen.
* Falls du keine Kreaturen kontrollierst, tust du nichts, sowie die Fähigkeit der Urzeitlichen Empathie verrechnet wird. Falls überhaupt keine Kreaturen im Spiel sind, ziehst du keine Karte.

Vadrok, Apex des Donners  
{U}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Dinosaurier, Katze  
3/3  
Mutation {1}{w/u}{R}{R} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Fliegend, Erstschlag  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, kannst du eine Nichtkreatur-Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls du Karte deiner Wahl wirken möchtest, geschieht das als Teil der Verrechnung von Vadroks Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ einer Karte abhängen, werden ignoriert.
* Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es beispielsweise bei Im Ganzen verschlingen der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Verblüffende Verwandlung  
{1}{U}  
Spontanzauber  
Bis zum Ende des Zuges wird eine Kreatur deiner Wahl zu einer blauen Schlange mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4.  
Umwandlung {1} *({1}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Die Verblüffende Verwandlung überschreibt alle bisherigen Effekte, die Farbe, Kreaturentypen, Stärke und/oder Widerstandskraft der betroffenen Kreatur auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte festlegen und die angewendet werden, nachdem die Verblüffende Verwandlung verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
* Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der betroffenen Kreatur modifizieren, ohne sie festzulegen, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur verändern.
* Die betroffene Kreatur verliert keinerlei Fähigkeiten, wenn sie zur Schlange wird.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der der Kreatur deiner Wahl zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, sobald ihre Basis-Widerstandskraft zu 4 wird.

Verheißungsvoller Starrix  
{4}{G}  
Kreatur — Hirsch, Bestie  
6/6  
Mutation {5}{G} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du X bleibende Karten ins Exil geschickt hast, wobei X gleich der Anzahl an Mutationen dieser Kreatur ist. Bringe die bleibenden Karten ins Spiel.

* 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.
* Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, kann nichts verzaubern, was zum selben Zeitpunkt ins Spiel gebracht wird.
* Der Effekt des Verheißungsvollen Starrix zählt nicht als Spielen eines Landes. Er kann selbst dann Länderkarten ins Spiel bringen, falls es nicht dein Zug ist oder falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.
* Falls weniger als X bleibende Karten in deiner Bibliothek sind, schickst du alle Karten deiner Bibliothek ins Exil und bringst davon die bleibenden Karten ins Spiel.
* Alle Karten, die du ins Exil schickst, die du aber aus irgendeinem Grund nicht ins Spiel bringst (weil die Karte z. B. eine Spontanzauber-Karte ist oder eine Aura, die nichts verzaubern kann), bleiben im Exil.

Vivien, Fürsprecherin der Monster  
{3}{G}{G}  
Legendärer Planeswalker — Vivien  
3  
Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen.  
Du kannst Kreaturenzauber oben von deiner Bibliothek wirken.  
+1: Erzeuge einen 3/3 grünen Bestie-Kreaturenspielstein. Lege eine Wachsamkeit-, Reichweite- oder Trampelschaden-Marke auf ihn (du entscheidest).  
−2: Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Kreaturenzauber wirkst, durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit niedrigeren umgewandelten Manakosten, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

* Vivien lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
* Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
* Normalerweise erlaubt Vivien dir, die oberste Karte deiner Bibliothek zu wirken, falls es eine Kreaturenkarte ist, es deine Hauptphase ist und der Stapel leer ist. Falls diese Kreaturenkarte jedoch Aufblitzen hat, kannst du sie zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du auch einen Spontanzauber wirken könntest; also sogar im Zug eines Gegners.
* Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Mutationskosten.
* Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand. Daher kannst du sie nicht umwandeln, abwerfen oder eine ihrer aktivierten Fähigkeiten aktivieren.
* Nachdem Viviens letzte Loyalitätsfähigkeit aktiviert wurde, bringt die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die dadurch erzeugt wird, eine Kreaturenkarte ins Spiel, bevor der Kreaturenzauber, der die Fähigkeit ausgelöst hat, verrechnet wird.
* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.
* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls du einen mutierenden Kreaturenzauber wirkst, musst du ein Ziel für ihn bestimmen, bevor die ausgelöste Fähigkeit von Viviens letzter Loyalitätsfähigkeit eine Kreatur ins Spiel bringt. Die Kreatur, die du findest, kann nicht das Ziel des mutierenden Kreaturenzaubers sein.

Vollstrecker des Generals  
{W}{B}  
Kreatur — Mensch, Soldat  
2/3  
Legendäre Menschen, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit.  
{2}{W}{B}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Falls es eine Kreaturenkarte war, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem legendären Menschen, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Vollstrecker des Generals während des Zuges das Spiel verlässt.
* Nur Kreaturen sind Menschen. Planeswalker wie Lukka oder Narset, die menschliche Charaktere darstellen, werden vom Vollstrecker des Generals nicht betroffen.

Wille des All-Jagenden  
{1}{W}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls sie gerade blockt, lege stattdessen zwei +1/+1-Marken auf sie.  
Umwandlung {2} *({2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Sobald eine Kreatur blockt, bleibt sie auch noch während des Ende-des-Kampfes-Segments eine blockende Kreatur, auch falls die angreifende Kreatur stirbt oder den Kampf verlässt.

Windstoß  
{3}{U}  
Hexerei  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls du eine fliegende Kreatur kontrollierst.  
Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die du nicht kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.  
Ziehe eine Karte.

* 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 des Windstoßes) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Sobald du angekündigt hast, dass du den Windstoß wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, ob du eine fliegende Kreatur kontrollierst.
* Der Windstoß ist nicht betroffen, falls du keine fliegende Kreatur mehr kontrollierst, nachdem du ihn gewirkt hast.
* Falls die bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ein illegales Ziel ist, wenn der Windstoß verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.

Winota, Einerin der Kräfte  
{2}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger  
4/4  
Immer wenn eine Nicht-Mensch-Kreatur, die du kontrollierst, angreift, schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Mensch-Kreaturenkarte getappt und angreifend ins Spiel bringen. Sie erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Lege den Rest der Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Falls mehr als eine Nicht-Mensch-Kreatur, die du kontrollierst, angreift, wird Winotas Fähigkeit für jede dieser Kreaturen getrennt ausgelöst. Falls beispielsweise drei Nicht-Mensch-Kreaturen angreifen, schaust du dir nicht die obersten achtzehn Karten deiner Bibliothek auf einmal an. Du schaust dir sechs Karten an, verrechnest die Fähigkeit fertig und wiederholst diesen Prozess dann zwei weitere Male, separat für jede Fähigkeit.
* Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker der Mensch angreift. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den die Nicht-Mensch-Kreatur angreift.
* Obwohl der Mensch eine angreifende Kreatur ist, wurde er nie als Angreifer 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 Mensch nicht angreifen kann (z. B. der von Propaganda oder falls du einen Menschen mit Verteidiger erhältst) betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass der Mensch, den du findest, angreifend ins Spiel kommt.

Wirbelwind der Gedanken  
{1}{U}{R}{W}  
Verzauberung  
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

* 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.
* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

Wühlender Moloch  
{4}{R}  
Kreatur — Eidechse  
4/4  
Wenn der Wühlende Moloch ins Spiel kommt, schicke eine Karte deiner Wahl mit einer Umwandlung-Fähigkeit aus deinem Friedhof ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.  
Umwandlung {2} *({2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)*

* Der Wühlende Moloch erlaubt dir, die Karte als Land zu spielen oder als Zauberspruch zu wirken. Du kannst die ins Exil geschickte Karte nicht umwandeln.
* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für die ins Exil geschickte Karte beachten. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
* Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
* Falls du die ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

Yidaro, das wandernde Monster  
{5}{R}{R}  
Legendäre Kreatur — Dinosaurier, Schildkröte  
8/8  
Verursacht Trampelschaden, Eile  
Umwandlung {1}{R}  
Wenn du Yidaro, das wandernde Monster, umwandelst, mische es aus deinem Friedhof in deine Bibliothek. Falls du in dieser Partie vier Mal oder öfter eine Karte namens Yidaro, das wandernde Monster, umgewandelt hast, bringe sie stattdessen aus deinem Friedhof ins Spiel. *(Ziehe erst danach eine Karte.)*

* Du musst nicht dieselbe physische Karte vier Mal umwandeln, damit Yidaro genug davon hat, umgewandelt zu werden, und ins Spiel trampelt. Jede Karte namens Yidaro, das wandernde Monster, zählt.
* Falls du Yidaro umwandelst, er sich aber beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit nicht in deinem Friedhof befindet, kannst du ihn weder ins Spiel bringen noch in deine Bibliothek mischen. Du mischst trotzdem deine Bibliothek, falls du Yidaro nicht vier Mal in dieser Partie umgewandelt hast.

Yorion der Himmelsnomade  
{3}{w/u}{w/u}  
Legendäre Kreatur — Vogel, Schlange  
4/5  
Gefährte — Dein Startdeck enthält mindestens zwanzig Karten mehr als die minimale Deckgröße. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du sie einmal von außerhalb der Partie wirken.)*  
Fliegend  
Wenn Yorion ins Spiel kommt, schicke eine beliebige Anzahl an anderen bleibenden Karten, die keine Länder sind und die du besitzt und kontrollierst, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Spiel zurück.

* Deine minimale Deckgröße beträgt vierzig Karten für Limited-Events (z. B. Boosterdraft oder Sealed Deck) und sechzig Karten für Constructed-Events (z. B. Standard oder Casual Freeform). Bestimmte Varianten können andere Mindestgrößen haben. Da Commander genau einhundert Karten erfordert, kann Yorion in einer Commander-Partie niemals dein auserwählter Gefährte sein.
* Du bestimmst, welche bleibenden Karten ins Exil geschickt werden sollen, sowie Yorions ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die bleibenden Karten bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem sie ins Exil geschickt werden, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
* Du kannst weder bleibende Karten, die du kontrollierst, aber nicht besitzt, noch bleibende Karten, die du besitzt, aber nicht kontrollierst, ins Exil schicken.
* Auren, die an die ins Exil geschickten bleibenden Karten angelegt waren, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickten bleibenden Karten angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Marken auf den ins Exil geschickten bleibenden Karten hören auf zu existieren. Sobald die ins Exil geschickten bleibenden Karten zurückkehren, gelten sie als neue Objekte ohne Verbindung zu den Objekten, die sie vorher waren.
* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Zackenskorpion  
{B}  
Kreatur — Skorpion  
1/2  
Wenn der Zackenskorpion stirbt, fügt er jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Zackenskorpions dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkt dazuerhältst.

Zaghafte Verbindung  
{3}{R}  
Hexerei  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls du eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kontrollierst.  
Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe die Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

* 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 Zaghaften Verbindung) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Sobald du angekündigt hast, dass du die Zaghafte Verbindung wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis ihre Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, ob du eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kontrollierst.
* Die Zaghafte Verbindung ist nicht betroffen, falls du keine Kreatur mit Bedrohlichkeit mehr kontrollierst, nachdem du sie gewirkt hast. Du musst nicht zusätzlich {3} bezahlen.
* Die Zaghafte Verbindung kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben – auch solche, die du bereits kontrollierst oder die nicht getappt sind.

Zauberstarker Vielfraß  
{2}{R}  
Kreatur — Vielfraß  
3/2  
Der Zauberstarke Vielfraß hat Doppelschlag, solange sich drei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexereikarten in deinem Friedhof befinden.

* Falls der Zauberstarke Vielfraß Doppelschlag verliert, nachdem er Erstschlagschaden zugefügt hat, fügt er keinen normalen Kampfschaden zu. Falls er Doppelschlag erhält, nachdem andere Kreaturen Erstschlagschaden zugefügt haben, fügt er keinen Erstschlagschaden zu.

Zenit des Leuchtfeuers  
{2}{R}{W}  
Spontanzauber  
Der Zenit des Leuchtfeuers fügt einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Karten mit einer Umwandlung-Fähigkeit in deinem Friedhof ist.

* Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn der Zenit des Leuchtfeuers verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht X Lebenspunkte dazu.

Zilortha, Inkarnation der Stärke *(„Buy-a-Box“-Promokarte)*  
{3}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Dinosaurier  
7/3  
Verursacht Trampelschaden  
Ob Schaden für Kreaturen, die du kontrollierst, tödlich ist, wird anhand ihrer Stärke anstatt ihrer Widerstandskraft ermittelt.

* Zilortha wird nur mit alternativem Namen im Kartenrahmen gedruckt. Der Name lautet trotzdem nur Zilortha, Inkarnation der Stärke.
* Jedes Mal, wenn das Spiel überprüft, ob Schaden tödlich ist oder ob eine Kreatur zerstört werden soll, weil auf ihr tödlicher Schaden vermerkt wurde, verwende die Stärke deiner Kreaturen anstatt ihrer Widerstandskraft, um den Schaden dagegen zu prüfen. Das schließt zugewiesenen Trampelschaden, Schaden der Flammenflut usw. ein.
* Eine Kreatur mit Stärke 0 wird nicht zerstört, es sei denn, auf ihr ist mindestens 1 Schadenspunkt vermerkt.
* Eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Diese zustandsbasierte Aktion ist keine Konsequenz des Schadens, weshalb Zilortha sie nicht beeinflusst.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Zilortha während des Zuges ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt.

Zirda, Glut der Sonne  
{1}{r/w}{r/w}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Fuchs  
3/3  
Gefährte — Jede bleibende Karte in deinem Startdeck hat eine aktivierte Fähigkeit. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du sie einmal von außerhalb der Partie wirken.)*  
Fähigkeiten, die du aktivierst und die keine Manafähigkeiten sind, kosten beim Aktivieren {2} weniger. Dieser Effekt kann die Menge Mana in jenen Kosten nicht unter ein Mana reduzieren.  
{1}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.

* Bleibende Karten sind Karten der Typen Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land oder Planeswalker. Länderkarten mit Standardlandtypen haben den jeweiligen Typen zugehörige aktivierte Manafähigkeiten.
* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten (wie z. B. Umwandlung); sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
* Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
* Effekte, die die generischen Manakosten von Aktivierungskosten reduzieren, können nicht die Menge an benötigtem farbigem Mana reduzieren. Die Kosten der Fähigkeit werden um nur {1} reduziert, falls sie 2 generische Mana in ihren Manakosten hat. Die Kosten werden überhaupt nicht reduziert, falls sie kein oder genau ein generisches Mana in ihren Kosten hat (wie z. B. die Kosten von Zirdas letzter Fähigkeit).
* Wird Zirdas letzte Fähigkeit aktiviert, nachdem eine Kreatur als Blocker deklariert wurde, wird die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf entfernt und die Kreatur, die geblockt wird, bleibt geblockt.

# *IKORIA COMMANDER* KARTENSPEZIFISCHES

Abwehrender Schlag  
{2}{R}  
Spontanzauber  
Falls du einen Kommandeur kontrollierst, kannst du diesen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.  
Du kannst neue Ziele für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit deiner Wahl bestimmen.

* Falls du neue Ziele für den Zauberspruch deiner Wahl bestimmst, müssen diese Ziele legal sein.
* Falls der Zauberspruch deiner Wahl eine variable Anzahl an Zielen hat, kannst du nicht ändern, wie viele Ziele er hat.
* Falls beim Wirken des Zauberspruchs deiner Wahl Schaden aufgeteilt wurde (wie beim Mythos von Vadrok), kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.

Altar der Unterwelt  
{1}{B}  
Artefakt  
{T}, lege eine Seelenmarke auf den Altar der Unterwelt: Bringe deinen Kommandeur aus der Kommandozone auf deine Hand. Dann verlierst du für jede Seelenmarke auf dem Altar der Unterwelt 3 Lebenspunkte.

* Eine Seelenmarke auf den Altar der Unterwelt zu legen ist Teil der Kosten für das Aktivieren seiner Fähigkeit. Die Anzahl der Seelenmarken wird gezählt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können zwischen diesen Zeitpunkten Aktionen ausführen, um die Anzahl der Seelenmarken zu ändern, z. B. indem sie alle entfernen, sodass du keine Lebenspunkte verlierst.
* Falls der Altar der Unterwelt das Spiel verlässt, während sich seine Fähigkeit noch auf dem Stapel befindet, wird die Anzahl der Lebenspunkte, die du verlierst, durch die Anzahl an Seelenmarken bestimmt, die auf ihm lagen, bevor er das Spiel verließ.
* Die „Commander Tax“ (Kommandeur-Steuer) erhöht sich basierend auf der Anzahl, wie oft ein Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt wurde. Das Wirken eines Kommandeurs aus deiner Hand erfordert diese zusätzlichen Kosten nicht, und erhöht diese auch nicht für das nächste Mal, wenn du den Kommandeur aus der Kommandozone wirkst.
* Falls dein Kommandeur nicht in der Kommandozone ist (oder falls du ein anderes Format als Commander spielst), sorgt der Altar der Unterwelt nur dafür, das du Lebenspunkte verlierst.
* Falls du zwei Kommandeure in deiner Kommandozone hast, bringt dir die Fähigkeit des Altars der Unterwelt nur einen davon, den du bestimmst, auf deine Hand, nicht beide.

Anstachler-Ameise  
{2}{R}  
Kreatur — Insekt  
2/2  
Zu Beginn deines Endsegments kann jeder Spieler zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur legen, die er kontrolliert. Stachele alle Kreaturen an, auf die auf diese Weise Marken gelegt wurden. *(Bis zu deinem nächsten Zug greifen jene Kreaturen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

* Sowie die Fähigkeit der Anstachler-Ameise verrechnet wird, bestimmst du, auf welche Kreatur, die du kontrollierst, zwei +1/+1-Marken gelegt werden, falls du es möchtest. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Dann erhält jede bestimmte Kreatur ihre +1/+1-Marken und wird angestachelt.
* Falls auf eine Kreatur keine +1/+1-Marken gelegt werden können, kann ihr Beherrscher sie nicht bestimmen, nur damit sie angestachelt wird. Falls Marken auf sie gelegt werden können, aber Ersatzeffekte dazu führen, dass keine +1/+1-Marken auf sie gelegt werden können, wird sie nicht angestachelt.

Äonentoller  
{2}{U}{U}  
Kreatur — Elementarwesen, Otter  
5/5  
Fliegend  
Wenn der Äonentoller ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, erhält ein Gegner deiner Wahl nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug. Bis zu deinem nächsten Zug erhalten du und alle Planeswalker, die du kontrollierst, Schutz vor jenem Spieler. *(Du und alle Planeswalker, die du kontrollierst, können von nichts als Ziel bestimmt werden, Schaden zugefügt bekommen oder verzaubert werden, das der Spieler kontrolliert.)*

* Schutz vor einem Spieler bedeutet, dass du und jeder Planeswalker, den du kontrollierst, Schutz vor jedem Objekt hat, das der Spieler kontrolliert. Falls ein Objekt keinen Beherrscher hat (z. B. eine Karte auf einem Friedhof), gilt sein Besitzer für diesen Zweck als Beherrscher.
* Kreaturen, die der Spieler kontrolliert, können dich oder Planeswalker, die du kontrollierst, normal angreifen, aber Schaden, den sie zufügen würden, wird verhindert.

Brallin, Himmelshai-Reiter  
{3}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane  
3/3  
Partner von Shabraz dem Himmelshai *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Shabraz aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.)*  
Immer wenn du eine Karte abwirfst, lege eine +1/+1-Marke auf Brallin, Himmelshai-Reiter. Er fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.  
{R}: Ein Hai deiner Wahl verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.  
  
Shabraz der Himmelshai  
{3}{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Hai, Vogel  
3/3  
Partner von Brallin, Himmelshai-Reiter  
Fliegend  
Immer wenn du eine Karte ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf Shabraz den Himmelshai und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.  
{w/u}: Ein Mensch deiner Wahl erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

* Falls du eine Karte als Kosten abwirfst, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren, wird Brallins mittlere Fähigkeit vor dem Zauberspruch bzw. der Fähigkeit verrechnet, aber nachdem du Ziele für ihn bzw. sie bestimmt hast. Falls du eine Karte abwirfst, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit fertig verrechnet, bevor Brallins ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
* Brallins mittlere Fähigkeit gibt ihm jedes Mal, wenn sie verrechnet wird, nur eine +1/+1-Marke, egal wie vielen Gegnern Schaden zugefügt wurde.
* Brallins mittlere Fähigkeit fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu, auch falls du keine +1/+1-Marke auf Brallin legen kannst, z. B. weil Brallin das Spiel verlassen hat.
* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.
* Durch Shabraz’ mittlere Fähigkeit erhältst du 1 Lebenspunkt dazu, auch falls du keine +1/+1-Marke auf Shabraz legen kannst, z. B. weil Shabraz das Spiel verlassen hat.

Brutgründe  
Land  
{T}: Erzeuge {C}.  
{1}, {T}: Bewege eine Marke von einer bleibenden Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, auf eine andere bleibende Karte deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* Du bestimmst die zwei bleibenden Karten deiner Wahl, sowie die zweite Fähigkeit der Brutgründe auf den Stapel gelegt wird. Du bestimmst, welche Sorte von Marke bewegt werden soll, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
* Um eine Marke von einer Kreatur auf eine andere Kreatur zu bewegen, wird die Marke von der ersten bleibenden Karte entfernt und auf die zweite gelegt. Alle Fähigkeiten, die darauf achten, ob Marken von einer bleibenden Karte entfernt oder auf eine bleibende Karte gelegt werden, werden angewendet.
* Falls eine der beiden bleibenden Karten zu einem illegalen Ziel wird, wird keine Marke entfernt oder irgendwohin gelegt.
* Die zwei bleibenden Karten deiner Wahl müssen keinen Typ gemeinsam haben, was dazu führen kann, das auf bleibenden Karten einige Marken liegen, die normalerweise nicht auf diesen liegen würden, z. B. Loyalitätsmarken auf Kreaturen oder +1/+1-Marken auf Ländern. Schlüsselwort-Marken gewähren der bleibenden Karte das Schlüsselwort, auch falls es bedeutungslos ist (z. B. Verursacht Trampelschaden auf einer Verzauberung). +1/+1-Marken betreffen die bleibende Karte nicht, es sei denn, sie ist eine Kreatur. Und viele Marken mit Namen (z. B. Seelenmarken) haben keinen Effekt, es sei denn, die bleibende Karte, die die Marken erhält, bezieht sich irgendwie auf sie.

Bynder-Ornament  
{3}  
Artefakt  
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.  
{4}, {T}: Jeder Spieler, der eine bleibende Karte namens Bynder-Ornament kontrolliert, zieht eine Karte.

* Falls ein Spieler mehr als ein Bynder-Ornament kontrolliert, zieht jener Spieler beim Verrechnen der zweiten Fähigkeit nur eine Karte.

Capricopius  
{X}{G}  
Kreatur — Ziege, Hydra  
0/0  
Der Capricopius kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.  
{2}: Lege eine +1/+1-Marke auf den Capricopius. Dann kannst du neu bestimmen, welchen Spieler der Capricopius angreift. Nur der Spieler, den der Capricopius angreift, kann diese Fähigkeit aktivieren, und auch nur im Angreifer-deklarieren-Segment. *(Er kann nicht seinen Beherrscher angreifen.)*

* Neu zu bestimmen, welchen Spieler eine Kreatur angreift, ignoriert alle Voraussetzungen, Einschränkungen und Kosten, die mit dem Deklarieren von Angreifern verbunden sind.
* Neu zu bestimmen, welchen Spieler eine Kreatur angreift, löst keine „Immer wenn diese Kreatur angreift“-Fähigkeiten aus.
* Falls du neu bestimmst, welchen Spieler eine Kreatur angreift, gilt jene Kreatur immer noch als deklarierter Angreifer des zuerst bestimmten Spielers, aber sie greift jetzt den neuen Spieler an.
* Der Spieler, den der Capricopius angreift, kann nicht neu bestimmen, dass er stattdessen einen Planeswalker angreifen soll. Falls der Capricopius einen Planeswalker angreift, kann kein Spieler seine letzte Fähigkeit aktivieren.
* Der Spieler, der das neue Angriffsziel des Capricopius wird, kann seine Fähigkeit aktivieren und Capricopius vielleicht in Richtung seines ursprünglichen Opfers zurückschicken.

Cazur, skrupelloser Jäger  
{3}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger  
3/3  
Partner von Ukkima, dem schleichenden Schatten *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Ukkima aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.)*  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf sie.  
  
Ukkima, der schleichende Schatten  
{1}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Wal, Wolf  
2/2  
Partner von Cazur, skrupelloser Jäger *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Ukkima aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.)*  
Ukkima, der schleichende Schatten, kann nicht geblockt werden.  
Wenn Ukkima das Spiel verlässt, fügt er einem Spieler deiner Wahl X Schadenspunkte zu und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich seiner Stärke ist.

* Verwende Ukkimas Stärke zu dem Zeitpunkt, zu dem er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden er zufügt und wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst. Falls diese Zahl negativ ist, fügt er keinen Schaden zu und du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
* Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Ukkimas letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
* Falls dein Lebenspunktestand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem auch Ukkima tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor Ukkimas letzte Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.

Falke des Kartenzeichners  
{1}{W}  
Kreatur — Vogel  
2/1  
Fliegend  
Wenn der Falke des Kartenzeichners einem Spieler, der mehr Länder kontrolliert als du, Kampfschaden zufügt, bringe ihn auf die Hand seines Besitzers zurück. Falls du dies tust, kannst du deine Bibliothek nach einer Ebene-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.

* Falls der Falke des Kartenzeichners das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du ihn nicht aus der neuen Zone auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.

Feuerflusstrupp  
{3}{R}  
Kreatur — Mensch, Soldat  
4/3  
Eile  
Immer wenn der Feuerflusstrupp angreift, kannst du eine andere angreifende Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil schicken. Falls du dies tust, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Bringe die Karte getappt und angreifend ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker die neue Kreatur angreift. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den der Feuerflusstrupp oder die ins Exil geschickte Kreatur angegriffen hat.
* Obwohl die neue Kreatur 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 neue Kreatur nicht angreifen kann (z. B. der von Propaganda oder falls du eine Kreatur mit Verteidiger erhältst) betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass die Kreatur, die du findest, angreifend ins Spiel kommt.
* Falls du deine gesamte Bibliothek ins Exil schickst, ohne dabei eine Kreaturenkarte ins Exil zu schicken, legst du die Karten deiner Bibliothek in zufälliger Reihenfolge zurück und spielst weiter. Du bringst die ins Exil geschickte angreifende Kreatur nicht zurück. Hoppla!

Funkelnder Impuls  
{2}{R}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und ist angestachelt. *(Sie greift in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*  
Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, erzeugst du einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

* Der Funkelnde Impuls führt dazu, dass du einen Schatz-Spielstein erzeugst, nicht der Beherrscher der angreifenden Kreatur.

Gavi die Nesthüterin  
{2}{U}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane  
2/5  
Du kannst {0} bezahlen, anstatt die Umwandlungskosten der ersten Karte, die du in jedem Zug umwandelst, zu bezahlen.  
Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen 2/2 roten und weißen Dinosaurier-Katze-Kreaturenspielstein.

* Falls Umwandlungskosten {X} enthalten und du stattdessen alternative Aktivierungskosten von {0} bezahlst, ist X gleich 0.
* Gavis erste Fähigkeit berücksichtigt den gesamten Zug. Falls du eine Karte umwandelst und Gavi dann unter deine Kontrolle kommt, kannst du nicht {0} bezahlen, um deine zweite Karte umzuwandeln.
* Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob Gavi im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls sie nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann ihre Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.

Geschmolzene Echos  
{2}{R}{R}  
Verzauberung  
Sowie die Geschmolzenen Echos ins Spiel kommen, bestimme einen Kreaturentyp.  
Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur des bestimmten Typs unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist. Der Spielstein erhält Eile. Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

* Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Mensch oder Krieger. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legendär können nicht bestimmt werden.
* Falls die Nichtspielsteinkreatur das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit der Geschmolzenen Echos verrechnet wird, verwendet der erzeugte Spielstein die letzten bekannten Informationen der Kreatur, bevor sie das Spiel verlassen hat.
* Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Kreatur aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
* Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
* Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

Gezeitenbarrakuda  
{3}{U}  
Kreatur — Fisch  
3/4  
Jeder Spieler kann Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.  
Deine Gegner können während deines Zuges keine Zaubersprüche wirken.

* Die Fähigkeiten des Gezeitenbarrakudas werden nur angewendet, solange sich der Gezeitenbarrakuda im Spiel befindet. Beachte: Seine erste Fähigkeit gilt nicht für den Gezeitenbarrakuda selbst, sowie du ihn wirkst.
* Die erste Fähigkeit des Gezeitenbarrakudas gewährt keinem Objekt Aufblitzen. Es ändert nur den Zeitpunkt, zu dem Zaubersprüche gewirkt werden können.
* Sobald ein Spieler ankündigt, dass er einen Zauberspruch wirkt, können Spieler nicht versuchen, den Gezeitenbarrakuda zu entfernen, um zu verhindern, dass der Zauberspruch zu diesem Zeitpunkt gewirkt werden kann. Zaubersprüche, die gewirkt werden, als ob sie Aufblitzen hätten, werden trotzdem verrechnet, falls möglich, auch falls sich der Gezeitenbarrakuda zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel befindet.
* Deine Gegner können weiterhin Fähigkeiten in deinem Zug aktivieren.
* Falls ein anderer Effekt sagt, dass ein Gegner in deinem Zug einen Zauberspruch wirken kann, hat die Einschränkung des Gezeitenbarrakudas Vorrang vor einer solchen Berechtigung.

Gieriges Gigantotherion  
{5}{G}{G}  
Kreatur — Bestie  
3/3  
Verschlingen 3 *(Sowie diese Karte ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen opfern. Diese Kreatur kommt mit dreimal so vielen +1/+1-Marken ins Spiel.)*  
Wenn das Gierige Gigantotherion ins Spiel kommt, fügt es X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf bis zu X Kreaturen deiner Wahl du bestimmst, wobei X gleich seiner Stärke ist. Jede der Kreaturen fügt dem Gierigen Gigantotherion Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Das Gierige Gigantotherion kann Kreaturen, die zur gleichen Zeit wie es selbst ins Spiel kommen, nicht verschlingen.
* Du teilst den Schaden auf, sowie du die ausgelöste Fähigkeit des Gierigen Gigantotherions auf den Stapel legst, nicht sowie sie verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Du kannst nicht mehr als X Ziele bestimmen und einem Ziel 0 Schaden zuweisen.
* Du kannst auch null Ziele bestimmen. Falls du dies tust, fügt das Gierige Gigantotherion keinen Schaden zu und ihm wird kein Schaden zugefügt.
* Falls einige der Ziele für die Fähigkeit des Gierigen Gigantotherions illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird gar nicht zugefügt.
* Der Wert von X wird festgeschrieben, sowie du den Schaden aufteilst, während du die Fähigkeit des Gierigen Gigantotherions auf den Stapel legst. Eine Änderung der Stärke des Gierigen Gigantotherions nach diesem Zeitpunkt ändert nicht, wie viel Schaden zugefügt wird.
* Statische Fähigkeiten, z. B. die der Glorreichen Hymne, modifizieren die Stärke des Gierigen Gigantotherions, bevor seine ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird. Zaubersprüche, aktivierte Fähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten können seine Stärke nicht rechtzeitig erhöhen, um den Wert für X zu ändern.
* Die Kreaturen, die als Ziele für die Fähigkeit des Gierigen Gigantotherions bestimmt wurden, fügen dem Gierigen Gigantotherion Schaden zu, bevor sie sterben, falls ihnen tödlicher Schaden zugefügt wurde.

Grenzland-Kriegstreiberin  
{3}{R}  
Kreatur — Mensch, Krieger  
4/4  
Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen einen deiner Gegner oder einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, angreifen, erhalten sie Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

* Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren und die einen deiner Gegner angreifen, bewirken, dass die Fähigkeit der Grenzland-Kriegstreiberin ausgelöst wird.

Haldan, eifriger Arkanist  
{2}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
1/4  
Partner von Pako, arkaner Retriever *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Pako aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.)*  
Du kannst Nichtkreatur-Karten, die eine Apportiermarke auf sich liegen haben, aus dem Exil spielen, falls du sie ins Exil geschickt hast. Um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.  
  
Pako, arkaner Retriever  
{3}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Hund  
3/3  
Partner von Haldan, eifriger Arkanist  
Eile  
Immer wenn Pako, arkaner Retriever, angreift, schicke die oberste Karte der Bibliothek jedes Spielers ins Exil und lege auf jede von ihnen eine Apportiermarke. Lege für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Nichtkreatur-Karte eine +1/+1-Marke auf Pako.

* Haldans Fähigkeit wird nur angewendet, solange er im Spiel ist. Du kannst Karten mit Apportiermarken spielen, die du ins Exil geschickt hast, bevor Haldan ins Spiel gekommen ist. Falls Haldan das Spiel verlässt, kannst du keine Karten mit Apportiermarken, die ins Exil geschickt wurden, spielen, bis Haldan zurückkehrt.
* Haldan ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls eine Länderkarte ins Exil geschickt wird, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
* Eine Kreaturenkarte, die du mit einer Apportiermarke ins Exil geschickt hast, kann als Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt werden, falls eine Regel oder ein Effekt (z. B. der einer Abenteurerkarte) es dir erlaubt.
* Du schickst Karten ins Exil und legst +1/+1-Marken auf Pako, während Pakos letzte Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du kontrollierst und die Pako apportiert hat, ins Exil geschickt.

Jirina Kudro  
{1}{R}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat  
3/3  
Wenn Jirina Kudro ins Spiel kommt, erzeuge für jedes Mal, dass du in dieser Partie einen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hast, einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.  
Andere Menschen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0.

* Falls Jirina dein Kommandeur ist, beinhaltet die Anzahl der Male, die du sie gewirkt hast, das eine Mal, das du Jirina wirkst, bevor sie ins Spiel gekommen ist.
* Jirinas letzte Fähigkeit gibt allen Menschen, die du kontrollierst, außer Jirina, +2/+0, einschließlich der Mensch-Kreaturenspielsteine, die von ihrer ausgelösten Fähigkeit erzeugt wurden.

Kalamax der Sturmentfacher  
{1}{G}{U}{R}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Dinosaurier  
4/4  
Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Spontanzauber wirkst und falls Kalamax der Sturmentfacher getappt ist, kopiere den Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.  
Immer wenn du einen Spontanzauber kopierst, lege eine +1/+1-Marke auf Kalamax.

* Falls das Tappen von Kalamax Teil der Kosten ist, um deinen ersten Spontanzauber in einem Zug zu wirken, wird seine erste Fähigkeit ausgelöst.
* Kalamax’ erste Fähigkeit berücksichtigt den gesamten Zug. Falls du einen Spontanzauber gewirkt hast, bevor Kalamax getappt wird, wird seine erste Fähigkeit nicht ausgelöst, wenn du deinen zweiten Spontanzauber wirkst.
* Eine Kopie wird erzeugt, auch falls der Zauberspruch, der Kalamax’ Fähigkeit ausgelöst hat, neutralisiert wurde, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.
* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die durch Kalamax’ erste Fähigkeit erzeugten Kopien denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
* Falls beim Wirken des kopierten Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
* Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen, die durch Kalamax’ erste Fähigkeit erzeugt wurde. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
* Die Kopien, die durch Kalamax’ erste Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch kopiert, wird vor der Kopie verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Falls ein Effekt einen Spontanzauber mehrfach kopiert, wird Kalamax’ letzte Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst.
* Falls ein Effekt eine Karte anstatt eines Zauberspruchs kopiert (z. B. der des Gott-Verewigten Kefnet), wird Kalamax’ letzte Fähigkeit dadurch nicht ausgelöst.

Kathril, Verzerrer der Aspekte  
{2}{W}{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Nachtmahr, Insekt  
3/3  
Wenn Kathril, Verzerrer der Aspekte, ins Spiel kommt, lege eine Fliegend-Marke auf eine beliebige Kreatur, die du kontrollierst, falls eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof Flugfähigkeit hat. Wiederhole diesen Vorgang für Bedrohlichkeit, Doppelschlag, Erstschlag, Fluchsicherheit, Lebensverknüpfung, Reichweite, Todesberührung, Unzerstörbarkeit, Wachsamkeit sowie das Verursachen von Trampelschaden. Lege dann für jede Marke, die auf diese Weise auf eine Kreatur gelegt wurde, eine +1/+1-Marke auf Kathril.

* Für jedes zutreffende Schlüsselwort kann die entsprechende Marke auf eine beliebige Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden, einschließlich Kathril. Die Marken müssen nicht alle auf dieselbe Kreatur gelegt werden.
* Du prüfst einmal für jedes Schlüsselwort. Falls du zwei Kreaturenkarten mit Flugfähigkeit in deinem Friedhof hast, legst du nur eine Fliegend-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst, nicht zwei.
* Sobald das Verrechnen von Kathrils Fähigkeit beginnt, kann kein Spieler andere Aktionen ausführen, bis es abgeschlossen ist und du +1/+1-Marken auf Kathril gelegt hast.

Kelsien der Verseuchte  
{R}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine  
2/2  
Wachsamkeit, Eile  
Kelsien der Verseuchte erhält +1/+1 für jede Erfahrungsmarke, die du hast.  
{T}: Kelsien fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, 1 Schadenspunkt zu. Wenn die Kreatur in diesem Zug stirbt, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

* Jedes Mal, wenn Kelsiens letzte Fähigkeit verrechnet wird, erzeugt sie eine separate verzögerte ausgelöste Fähigkeit. Falls du Kelsien enttappst und seine letzte Fähigkeit mehrmals in einem Zug aktivierst, werden die verzögert ausgelösten Fähigkeiten jeweils ausgelöst, wenn die entsprechende(n) Kreatur(en) stirbt/sterben.
* Falls das Ziel von Kelsiens letzter Fähigkeit stirbt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du keine Erfahrungsmarke.
* Falls der Kommandeur eines Spielers sterben würde und dieser Spieler ihn verschont, indem er ihn stattdessen in die Kommandozone legt, wird die verzögerte ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.
* Falls Kelsien das Spiel verlässt, behältst du alle Erfahrungsmarken, die du erhalten hast.

Klinge des Zufluchtsorts  
{2}  
Artefakt — Ausrüstung  
Sowie die Klinge des Zufluchtsorts an eine Kreatur angelegt wird, bestimme eine Farbe.  
Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und hat Schutz vor der zuletzt bestimmten Farbe.  
Ausrüsten {3}

* Das Aktivieren der Ausrüsten-Fähigkeit der Klinge des Zufluchtsorts mit der Kreatur als Ziel, an die sie bereits angelegt ist, führt nicht dazu, dass du eine neue Farbe bestimmen kannst.
* Falls die Klinge des Zufluchtsorts aus irgendeinem Grund an eine Kreatur angelegt wird, ohne dass eine Farbe für sie bestimmt wurde, gewährt sie der Kreatur keine Schutz-Fähigkeit. Die Kreatur erhält keinen Schutz vor farblos.

Knochengrund-Mycodrax  
{2}{B}  
Kreatur — Pilzwesen  
\*/\*  
Stärke und Widerstandskraft des Knochengrund-Mycodrax sind gleich der Anzahl an anderen Kreaturenkarten in deinem Friedhof.  
Ausplündern {4}{B} *({4}{B}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Lege so viele +1/+1-Marken, wie die Stärke dieser Karte beträgt, auf eine Kreatur deiner Wahl. Spiele Ausplündern wie eine Hexerei.)*

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Knochengrund-Mycodrax bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
* Die Anzahl an Marken, die von der Ausplündern-Fähigkeit des Knochengrund-Mycodrax auf eine Kreatur gelegt werden, entspricht seiner Stärke, wie sie zuletzt im Friedhof existierte, bevor er ins Exil geschickt wurde. Nachdem die Fähigkeit aktiviert wurde, können Spieler nicht ändern, wie viele Marken auf die Kreatur gelegt werden, indem sie den Inhalt deines Friedhofs ändern.

Kristalline Resonanz  
{2}{U}  
Verzauberung  
Immer wenn du eine Karte umwandelst, kannst du die Kristalline Resonanz bis zu deinem nächsten Zug zu einer Kopie einer anderen bleibenden Karte deiner Wahl werden lassen, außer dass sie diese Fähigkeit hat.

* Die Kristalline Resonanz kopiert die aufgedruckten Werte der bleibenden Karte deiner Wahl und zusätzlich alle Kopiereffekte, die auf sie angewendet wurden. Sie kopiert keine Marken, die auf jener bleibenden Karte liegen, oder Effekte, die deren Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben etc. verändert haben. Insbesondere gilt: Sie kopiert keine Effekte, die die bleibende Karte deiner Wahl zu einer Kreatur werden ließen.
* Falls die Kristalline Resonanz eine bleibende Karte (a) kopiert, die ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird die Kristalline Resonanz zur Kopie von (b).
* Falls eine andere bleibende Karte zu einer Kopie der Kristallinen Resonanz wird, wird sie zu dem, was die Kristalline Resonanz kopiert, und erhält ebenfalls ihre Fähigkeit.
* Falls du die Fähigkeit der Kristallinen Resonanz mehrfach in einem Zug aktivierst, wird jedes Mal, wenn eine dieser Fähigkeiten verrechnet wird, überschrieben, was die Kristalline Resonanz bereits kopiert. Die Kristalline Resonanz wird letztlich zu einer Kopie jener bleibenden Karte, die als Ziel der zuletzt verrechneten Fähigkeit gewählt wurde. Sowie dein nächster Zug beginnt, enden alle Vorkommen dieser Fähigkeit zur selben Zeit.
* Falls ein Effekt begonnen hat, auf die Kristalline Resonanz angewendet zu werden, bevor sie zur Kopie einer anderen bleibenden Karte wurde, wird der Effekt weiterhin angewendet.
* Falls die Kristalline Resonanz in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommt, eine Kreatur wird, kannst du mit ihr weder angreifen noch eine ihrer {T}-Fähigkeiten verwenden (falls sie welche erhält), es sei denn, sie hat Eile.
* Falls die Kristalline Resonanz zu einer Kopie einer legendären bleibenden Karten wird, die du kontrollierst, legst du eine davon auf den Friedhof ihres Besitzers.
* Falls die Kristalline Resonanz zur Kopie einer Aura wird, wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, es sei denn, sie ist bereits an ein geeignetes Objekt oder einen geeigneten Spieler angelegt. Falls sie zu einer Kopie einer Ausrüstung wird und an eine Kreatur angelegt ist, fällt sie ab, sobald sie wieder zu einer Verzauberung wird.
* Falls die Kristalline Resonanz zu einer Kopie eines Planeswalkers wird, erhält sie nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken, mit der der Planeswalker ins Spiel kommt. Falls nicht bereits Loyalitätsmarken auf ihr liegen, wird sie auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
* Der Kopiereffekt der Kristallinen Resonanz endet, bevor dein nächster Zug beginnt.
* Falls die Kristalline Resonanz zu einer Kopie eines Objektes wird, das verbundene Fähigkeiten besitzt (z. B. eine Fähigkeit, die eine Karte ins Exil schickt, und eine andere, die sich auf die „von … ins Exil geschickte“ Karte bezieht), hält die Verbindung nur so lange an, wie die Kristalline Resonanz das Objekt kopiert. Falls sie aufhört, eine Kopie jenes Objektes zu sein, und dann später erneut zu einer Kopie wird, geht die Verbindung verloren.

Kryptischer Trilobit  
{X}{X}  
Kreatur — Trilobit  
0/0  
Der Kryptische Trilobit kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.  
Entferne eine +1/+1-Marke vom Kryptischen Trilobiten: Erzeuge {C}{C}. Verwende dieses Mana nur, um Fähigkeiten zu aktivieren.  
{1}, {T}: lege eine +1/+1-Marke auf den Kryptischen Trilobiten.

* 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 den Kryptischen Trilobiten zu wirken.
* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt, wie zum Beispiel die aktivierte Manafähigkeit des Kryptischen Trilobiten und seine letzte aktivierte Fähigkeit. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten (wie z. B. Umwandlung); sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
* Du kannst die zwei farblosen Mana, die vom Kryptischen Trilobiten erzeugt wurden, für zwei verschiedene aktivierte Fähigkeiten ausgeben.

Lavagrund-Schleusentor  
{3}{R}  
Artefakt  
{T}: Erzeuge {R}{R}.  
Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers kann jener Spieler eine Verdammnismarke auf das Lavagrund-Schleusentor legen oder eine von ihm entfernen. Falls dann drei oder mehr Verdammnismarken auf ihm liegen, opfere das Lavagrund-Schleusentor. Wenn du dies tust, fügt es jeder Kreatur 6 Schadenspunkte zu.

* Der Spieler, dessen Versorgungssegment es ist, kann eine Verdammnismarke auf das Lavagrund-Schleusentor legen, eine von ihm entfernen oder nichts tun.
* Das Lavagrund-Schleusentor wird nur geopfert, falls während der Verrechnung seiner Fähigkeit drei oder mehr Verdammnismarken auf ihm liegen . Falls du auf andere Weise eine dritte Marke auf es legst, wird es nicht sofort geopfert.
* Die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit des Lavagrund-Schleusentors wird nur dann ausgelöst und fügt Schaden zu, falls du es opferst, während seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sie wird nicht ausgelöst, falls du es aus irgendeinem anderen Grund opferst.

Lebenskraft-Jäger  
{3}{W}  
Kreatur — Nachtmahr  
3/4  
Lebensverknüpfung  
{X}{W}{W}: Monstrum X. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege X +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*  
Wenn der Lebenskraft-Jäger monströs wird, lege je eine Lebensverknüpfung-Marke auf bis zu X Kreaturen deiner Wahl.

* Ist eine Kreatur bereits monströs, kann sie nicht erneut monströs werden. Falls die Kreatur bereits monströs ist, wenn die Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.
* Monströs sein ist keine Fähigkeit einer Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Falls die Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder ihre Fähigkeiten oder ihre +1/+1-Marken verliert, bleibt sie dennoch monströs.

Lichtungsmuse  
{2}{G}  
Kreatur — Bestie  
2/4  
Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt und falls es nicht sein Zug ist, zieht der Spieler eine Karte.

* 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.
* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

Lockvogel-Gambit  
{2}{U}  
Spontanzauber  
Bestimme für jeden Gegner bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert, und bringe die Kreatur dann auf die Hand ihres Besitzers zurück, es sei denn, ihr Beherrscher lässt dich eine Karte ziehen.

* Beim Verrechnen des Lockvogel-Gambits bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist), ob du eine Karte ziehst oder ob du seine Kreatur, die das Ziel war, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Danach ziehst du Karten und bringst dann die entsprechenden Kreaturen gleichzeitig auf die Hand ihrer Besitzer zurück.
* Falls du für einen oder mehrere Gegner keine Kreatur deiner Wahl bestimmt hast, die der jeweilige Gegner kontrolliert, oder falls jene Kreatur ein illegales Ziel geworden ist, kann jener Spieler nicht bestimmen, dass du eine Karte ziehst.
* Falls die Kreatur, die vom Lockvogel-Gambit als Ziel bestimmt wurde, den Beherrscher wechselt, ist sie kein legales Ziel mehr

Manarefraktor  
{3}  
Artefakt  
Der Manarefraktor kommt getappt ins Spiel.  
Der Manarefraktor hat alle aktivierten Fähigkeiten aller Länder im Spiel.  
Um die Aktivierungskosten von Fähigkeiten des Manarefraktors zu bezahlen, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana beliebiger Farbe.

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Der Manarefraktor erhält keine ausgelösten Fähigkeiten (die mit „wenn“, „immer wenn“ oder „zu“ beginnen).
* Länder mit einem Standardlandtyp haben eine zugehörige aktivierte Manafähigkeit, die ihrem Standardlandtyp entspricht. Der Manarefraktor hat diese Fähigkeiten ebenfalls.
* Falls der Manarefraktor eine aktivierte Fähigkeit erhält, die normalerweise mit einer nicht aktivierten Fähigkeit der Karte, von der sie stammt, verbunden ist, ist die Fähigkeit des Manarefraktors nicht mit einer Fähigkeit verbunden.
* Falls der Manarefraktor eine aktivierte Fähigkeit erhält, die normalerweise mit einer anderen aktivierte Fähigkeit der Karte, von der sie stammt, verbunden ist, sind diese beiden Fähigkeiten, die der Manarefraktor erhält, verbunden, solange jene Karte im Spiel bleibt.

Morast umgraben  
{3}{B}  
Hexerei  
Jeder Gegner bestimmt eine Kreaturenkarte in seinem Friedhof. Bringe die bestimmten Karten unter deiner Kontrolle ins Spiel.

* Beim Verrechnen von Morast umgraben bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) eine Kreaturenkarte in seinem Friedhof. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Dann werden alle bestimmten Karten gleichzeitig zurückgebracht.
* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle bleibenden Karten, die du durch die Fähigkeit von Morast umgraben kontrollierst, ins Exil geschickt.

Mürrischer Dachssaurier  
{3}{R}  
Kreatur — Dachs, Dinosaurier  
3/3  
Immer wenn du eine Kreaturenkarte abwirfst, lege eine +1/+1-Marke auf den Mürrischen Dachssaurier.  
Immer wenn du eine Länderkarte abwirfst, erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*  
Immer wenn du eine Karte, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, abwirfst, kämpft der Mürrische Dachssaurier gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

* Die Fähigkeiten des Mürrischen Dachssauriers sind ausgelöste Fähigkeiten, keine aktivierten Fähigkeiten. Sie erlauben dir nicht, jederzeit eine Karte abzuwerfen; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, eine Karte abzuwerfen, wie z. B. eine Umwandlung-Fähigkeit.
* Falls du eine Karte als Kosten abwirfst, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren, wird die ausgelöste Fähigkeit des Mürrischen Dachssauriers vor dem Zauberspruch bzw. der Fähigkeit verrechnet, aber nachdem du Ziele für ihn bzw. sie bestimmt hast. Falls du eine Karte abwirfst, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, wird dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit fertig verrechnet, bevor die Fähigkeit des Mürrischen Dachssauriers verrechnet wird.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die letzte Fähigkeit des Mürrischen Dachssauriers verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls sie ein legales Ziel ist, aber der Mürrische Dachssaurier nicht mehr im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Nikara die Höhlenplünderin  
{2}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker  
2/2  
Partner von Yannik, plündernder Wächter *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Yannik aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.)*  
Bedrohlich  
Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt und falls mindestens eine Marke auf ihr lag, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.  
  
Yannik, plündernder Wächter  
{2}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Hyäne, Bestie  
3/3  
Partner von Nikara der Höhlenplünderin  
Wachsamkeit  
Wenn Yannik, plündernder Wächter, ins Spiel kommt, schicke eine andere Kreatur, die du kontrollierst, ins Exil, bis Yannik das Spiel verlässt. Wenn du dies tust, verteile X +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, wobei X gleich der Stärke der ins Exil geschickten Kreatur ist.

* Nikaras letzte Fähigkeit führt dazu, dass du nur eine Karte ziehst und du nur 1 Lebenspunkt verlierst, egal wie viele Marken oder Sorten von Marken auf der Kreatur lagen.
* Falls eine Kreatur, auf der +1/+1-Marken liegen, die gleiche Anzahl an -1/-1-Marken erhält und dies dazu führt, dass sie durch tödlichen Schaden zerstört oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, weil sie 0 oder weniger Widerstandskraft hat, wird Nikaras letzte Fähigkeit ausgelöst. Das liegt daran, dass die Fähigkeit prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt liegen diese Marken noch auf der Kreatur.
* Falls eine Kreatur, auf der Marken liegen, zum selben Zeitpunkt das Spiel verlässt wie Nikara, wird Nikaras Fähigkeit für diese Kreatur nicht ausgelöst.
* Falls Yannik das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, schickst du keine Kreatur, die du kontrollierst, ins Exil. Yanniks rückwirkend ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst.
* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.
* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück. Er ermöglicht der Fähigkeit dennoch, Marken zu verteilen.
* Yanniks ausgelöste Fähigkeit hat die Kreatur, die du kontrollierst, nicht als Ziel. Die Kreatur wird bestimmt, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Nachdem sie ins Exil geschickt wurde, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und es werden Ziele bestimmt, die die Marken erhalten.
* Verwende die Stärke, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele +1/+1-Marken verteilt werden.
* Du bestimmst die Verteilung der Marken, sowie du die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legst. Jede Kreatur deiner Wahl muss mindestens eine Marke erhalten.
* Du kannst null Kreaturen deiner Wahl für Yanniks rückwirkend ausgelöste Fähigkeit bestimmen. Falls du dies tust, erhält keine Kreatur +1/+1-Marken.
* Falls eine der Kreaturen deiner Wahl als Antwort auf die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit zu einem illegalen Ziel wird, gehen die +1/+1-Marken, die auf diese Kreatur gelegt werden sollten, verloren. Sie können nicht auf ein anderes legales Ziel gelegt werden.
* Yannik kann als Ziel seiner eigenen rückwirkend ausgelösten Fähigkeit bestimmt werden.

Otrimi der Immerverspielte  
{3}{B}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Nachtmahr, Bestie  
6/6  
Mutation {1}{B}{G}{U} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Mutation aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Falls Otrimi einem Spieler zu demselben Zeitpunkt Kampfschaden zufügt, zu dem ihm tödlicher Schaden zugefügt wird, kann Otrimi (oder eine beliebige andere Kreatur mit Mutation, die mit ihm zusammenmutiert wurde) das Ziel seiner ausgelösten Fähigkeit sein.

Parasitischer Impuls  
{2}{B}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und ist angestachelt. *(Sie greift in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*  
Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, verliert ihr Beherrscher 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Der Parasitische Impuls führt dazu, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, nicht der Beherrscher der angreifenden Kreatur.
* Falls du der Beherrscher der angreifenden Kreatur bist, verlierst du 2 Lebenspunkte und erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Du verlierst die Partie nicht, falls dein Lebenspunktestand zwischen diesen zwei Ereignissen vorübergehend 0 oder weniger beträgt.

Psychischer Impuls  
{2}{U}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und ist angestachelt. *(Sie greift in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*  
Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, wendest du Hellsicht 2 an.

* Der Psychische Impuls führt dazu, dass du Hellsicht 2 anwendest, nicht der Beherrscher der angreifenden Kreatur.

Raubtier-Impuls  
{4}{G}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur erhält +3/+3, muss geblockt werden, falls möglich, und ist angestachelt. *(Sie greift in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

* Nur eine Kreatur muss die verzauberte 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. getappt sind), dann wird die verzauberte Kreatur nicht geblockt. Falls Kosten damit verbunden sind, dass die verzauberte Kreatur geblockt wird, ist der verteidigende Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht geblockt werden.

Ruft die Kupferjacken  
{2}{W}  
Spontanzauber  
*Streben* — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {1}{W} mehr.  
Bestimme eine beliebige Anzahl an Gegnern deiner Wahl. Erzeuge X 1/1 weiße Mensch-Soldat-Kreaturenspielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die jene Gegner kontrollieren.

* Etwaige Kreaturen von Gegnern, die keine legalen Ziele mehr sind, sowie Ruft die Kupferjacken verrechnet wird, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine du erzeugst.
* Du bestimmst, wie viele Ziele ein Zauberspruch mit Streben-Fähigkeit hat und welches diese Ziele sind, sowie du ihn wirkst. Es ist legal, einen solchen Zauberspruch ohne Ziele zu wirken, auch wenn das selten eine gute Idee ist. Du kannst jedes Ziel immer nur einmal als Ziel eines Streben-Zauberspruchs bestimmen.
* Die umgewandelten Manakosten eines Streben-Zauberspruchs ändern sich nicht, egal wie viele Ziele er hat.
* Falls dieser Zauberspruch kopiert wird und der Effekt, der den Zauberspruch kopiert, einen Spieler neue Ziele für die Kopie bestimmen lässt, kann die Anzahl der Ziele nicht geändert werden. Der Spieler kann beliebig viele Ziele ändern, auch alle oder keines. Falls der Spieler für eines der Ziele kein neues legales Ziel wählen kann, dann bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel illegal ist).
* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich einen Streben-Zauberspruch wirken lässt, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du für alle Ziele nach dem ersten die zusätzlichen Kosten bezahlen.

Sägezahn-Demolierer  
{4}{G}{G}  
Kreatur — Bestie  
6/6  
Mutation {3}{G} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die keine Kreatur ist. Ihr Beherrscher erzeugt einen 3/3 grünen Bestie-Kreaturenspielstein.

* Falls die bleibende Karte deiner Wahl, die keine Kreatur ist, ein illegales Ziel ist, wenn die letzte Fähigkeit des Sägezahn-Demolierers verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Bestie-Spielstein. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (z. B. weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugt sein Beherrscher einen Bestie-Spielstein.

Schlüpfrige Butzbynderin  
{3}{G}  
Kreatur — Mensch, Druide  
3/3  
Aufblitzen  
Fluchsicher  
Wenn die Schlüpfrige Butzbynderin ins Spiel kommt, lege eine Fluchsicher-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Bewege dann eine beliebige Anzahl an Marken von Kreaturen, die du kontrollierst, auf jene Kreatur.

* Du kannst Marken von einer beliebigen Anzahl anderer Kreaturen, die du kontrollierst, bewegen, nicht nur von einer.
* Du bestimmst, welche Marken bewegt werden sollen, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Schlüpfrigen Butzbynderin verrechnet wird.
* Du kannst auch bestimmen, dass keine Marken bewegt werden.
* Falls die ausgelöste Fähigkeit der Schlüpfrigen Butzbynderin eine Fluchsicher-Marke auf eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, legt, kannst du weiterhin Marken auf jene Kreatur bewegen.
* Du kannst Marken nicht von der Kreatur deiner Wahl auf sie selbst bewegen.

Selektive Anpassung  
{4}{G}{G}  
Hexerei  
Decke die obersten sieben Karten deiner Bibliothek auf. Bestimme davon je eine Karte mit Bedrohlichkeit, Doppelschlag, Eile, Erstschlag, Fluchsicherheit, Flugfähigkeit, Lebensverknüpfung, Reichweite, Todesberührung, Unzerstörbarkeit, Wachsamkeit sowie verursacht Trampelschaden. Bringe eine der bestimmten Karten ins Spiel, die anderen bestimmten Karten auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.

* Falls eine Karte mehr als eines der aufgelisteten Schlüsselwörter hat, wählst du, für welches Schlüsselwort du sie bestimmst. Falls du z. B. eine Karte mit Fliegend und Erstschlag bestimmst, kannst du sie als Karte mit Flugfähigkeit bestimmen und eine andere Karte mit Erstschlag bestimmen, oder du kannst sie als Karte mit Erstschlag bestimmen und eine andere Karte mit Flugfähigkeit bestimmen.

Souvenirdieb  
{4}{U}  
Kreatur — Vogel  
4/4  
Mutation {5}{U} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*  
Fliegend  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, übernimm die Kontrolle über ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl.

* Sobald der Souvenirdieb ein Nichtkreatur-Artefakt gestohlen hat, behältst du weiterhin die Kontrolle über das Artefakt, falls es zu einer Artefaktkreatur wird.
* Der kontrollverändernde Effekt des Souvenirdiebs ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder falls der Souvenirdieb das Spiel verlässt. In einer Multiplayer-Partie endet er allerdings, falls du die Partie verlässt. Falls der Besitzer des Artefakts die Partie verlässt, verlässt jenes Artefakt die Partie mit ihm.

Spezies-Spezialist  
{2}{B}{B}  
Kreatur — Mensch, Krieger  
2/3  
Sowie der Spezies-Spezialist ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.  
Immer wenn eine Kreatur des bestimmten Typs stirbt, kannst du eine Karte ziehen.

* Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Mensch oder Krieger. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legendär können nicht bestimmt werden.
* Falls die Kreatur des bestimmten Typs zum selben Zeitpunkt wie der Spezies-Spezialist stirbt, wird seine Fähigkeit für die Kreatur ausgelöst.
* Falls der Spezies-Spezialist selbst den bestimmten Kreaturentyp hat, wird seine Fähigkeit ausgelöst, wenn er stirbt.

Sphärenhafter Wolkenschlinger  
{4}{U}{U}  
Kreatur — Elementarwesen, Wal  
3/3  
Wühlen *(Mit jeder Karte, die du aus deinem Friedhof ins Exil schickst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du {1} seiner Kosten.)*  
Fliegend  
Immer wenn der Sphärenhafte Wolkenschlinger angreift, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte, die vom Sphärenhaften Wolkenschlinger ins Exil geschickt wurde, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

* Wühlen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs. So betragen beispielsweise die Manakosten des Sphärenhaften Wolkenschlingers 6, auch falls du drei Karten ins Exil geschickt hast, um ihn zu wirken.
* Du kannst nicht Karten ins Exil schicken, um für farbiges Mana in den Manakosten eines Zauberspruchs mit Wühlen zu bezahlen.
* Du kannst nicht mehr Karten ins Exil schicken, als das generische Mana in den Manakosten eines Zauberspruchs mit Wühlen beträgt. Du kannst zum Beispiel nicht mehr als 4 Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken, um den Sphärenhaften Wolkenschlinger zu wirken, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Kosten.
* Falls der Sphärenhafte Wolkenschlinger das Spiel verlässt, während sich seine ausgelöste Fähigkeit noch auf dem Stapel befindet, kann die Fähigkeit trotzdem die Karten finden, die mit der Wühlen-Fähigkeit des Sphärenhaften Wolkenschlingers ins Exil geschickt wurden.
* Nachdem die ausgelöste Fähigkeit des Sphärenhaften Wolkenschlingers verrechnet wurde, haben Spieler die Gelegenheit, Zaubersprüche zu wirken (z. B. die Karten, die du auf deine Hand zurückgebracht hast, falls es legal möglich ist), bevor Blocker deklariert werden.

Tayam, das leuchtende Rätsel  
{1}{W}{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Nachtmahr, Bestie  
3/3  
Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen Wachsamkeit-Marke ins Spiel.  
{3}, entferne drei Marken von Kreaturen, die du kontrollierst: Lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof und bringe dann eine bleibende Karte mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Du kannst 3 beliebige Marken entfernen, um Tayams letzte Fähigkeit zu aktivieren, nicht nur Wachsamkeit-Marken
* Weil die aktivierte Fähigkeit die bleibende Karte in deinem Friedhof nicht als Ziel hat, kannst du eine der drei Karten bestimmen, die du aus deiner Bibliothek dorthin gelegt hast.
* Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Titanenjägerin  
{4}{B}  
Kreatur — Mensch, Krieger  
4/5  
Zu Beginn des Endsegments jedes Spielers und falls in diesem Zug keine Kreatur gestorben ist, fügt die Titanenjägerin dem Spieler 4 Schadenspunkte zu.  
{1}{B}, opfere eine Kreatur: Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Titanenjägerin wird zu Beginn des Endsegments jedes Spielers ausgelöst, einschließlich deines, falls in diesem Zug keine Kreatur gestorben ist.
* Falls eine Kreatur stirbt, während sich die ausgelöste Fähigkeit der Titanenjägerin noch auf dem Stapel befindet, fügt die Titanenjägerin jenem Spieler keinen Schaden zu.
* Du kannst die Titanenjägerin opfern, um für die Kosten ihrer aktivierten Fähigkeit zu bezahlen.

Trynn, Bewahrerin des Friedens  
{3}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat  
3/3  
Partner von Silvar, Verschlinger der Freien *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Silvar aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.)*  
Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug angegriffen hast, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.  
  
Silvar, Verschlinger der Freien  
{3}{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Katze, Nachtmahr  
4/2  
Partner von Trynn, Beschützerin des Friedens *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Trynn aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.)*  
Bedrohlich  
Opfere einen Menschen: Lege eine +1/+1-Marke auf Silvar, Verschlinger der Freien. Er erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Trynns Fähigkeit prüft nur, ob du in diesem Zug eine angreifende Kreatur deklariert hast. Sie wird nicht einmal für jede solche Kreatur ausgelöst und prüft nicht, ob angreifende Kreaturen Schaden zugefügt haben.
* Du kannst Silvars letzte Fähigkeit aktivieren, auch falls er bereits Unzerstörbarkeit hat. Er erhält trotzdem eine +1/+1-Marke.

Verdoppelnder Stab  
{3}  
Artefakt  
Falls du einen Zauberspruch ein- oder mehrmals kopieren würdest, kopiere ihn stattdessen so oft plus ein weiteres Mal. Du kannst neue Ziele für die zusätzliche Kopie bestimmen.  
{7}, {T}: Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Du kannst neue Ziele für die zusätzliche Kopie bestimmen, auch falls du keine neuen Ziele für die ursprüngliche(n) Kopie(n) bestimmen kannst.
* Du bestimmst, ob die zusätzliche Kopie vor oder nach der ursprünglichen Kopie auf den Stapel gelegt wird. Falls ein Zauberspruch mehr als einmal kopiert wird, kannst du die zusätzliche Kopie auch zwischen die ursprünglichen Kopien auf den Stapel legen.
* Falls du einen zweiten Verdoppelnden Stab hast, führt das Kopieren eines Zauberspruch dazu, dass du zwei zusätzlichen Kopien erhältst. Falls du einen Dritten hast, erhältst du drei zusätzliche Kopien usw.
* Falls ein Effekt eine Karte anstatt eines Zauberspruchs kopiert (z. B. der des Gott-Verewigten Kefnet), wird dadurch keine zusätzliche Kopie erzeugt.
* Die letzte Fähigkeit des Verdoppelnden Stabs kann jeden Spontanzauber und jede Hexerei kopieren den bzw. die du kontrollierst, nicht nur solche mit Zielen.
* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
* Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).
* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde (wie beim Mythos von Vadrok), 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.

Verstandabsauger  
{4}{B}{B}  
Kreatur — Nachtmahr  
5/5  
Mutation {4}{B} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Mutationskosten wirkst, lege ihn auf oder unter eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl, die du besitzt. Sie mutieren zur oben liegenden Kreatur, die zusätzlich alle Fähigkeiten der darunter liegenden hat.)*Fliegend  
Immer wenn diese Kreatur mutiert, schicke die oberste Karte der Bibliothek jedes Gegners verdeckt ins Exil. Du kannst die Karten anschauen und spielen, solange sie im Exil bleiben.

* Du kannst die Karten anschauen und spielen, auch falls der Verstandabsauger das Spiel verlässt. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über den Verstandabsauger übernimmt, kann der Spieler die Karten nicht anschauen oder spielen, aber du kannst das immer noch tun.
* Du kannst auf diese Weise nur dann Länder spielen, falls du in diesem Zug noch welche spielen darfst.
* Du musst die Kosten für die ins Exil geschickten Karten bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst alternative Kosten wie Mutationskosten für die Karte bezahlen, anstatt ihrer Manakosten.
* Verstandabsauger ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickten Karten wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
* Das Wirken der Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zaubersprüche oder bleibenden Karten, die du durch den Effekt des Verstandabsaugers kontrollierst, ins Exil geschickt und alle Karten, die im Exil bleiben, bleiben permanent verdeckt. Kein Spieler kann sie sich anschauen.

Wagemutiger Unholdbynder  
{3}{B}  
Kreatur — Mensch, Hexenmeister  
5/1  
Eile  
Der Wagemutige Unholdbynder greift in jedem Kampf an, falls möglich.  
{1}{B}, schicke den Wagemutigen Unholdbynder aus deinem Friedhof ins Exil: Lege eine Unzerstörbar-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* Falls der Wagemutige Unholdbynder aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

Waldläufer im Grenzland  
{2}{W}  
Kreatur — Mensch, Späher  
3/3  
Erstschlag  
Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen.  
Solange ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, kannst du Länderkarten oben von deiner Bibliothek spielen. *(Du kannst auf diese Weise nur dann ein Land spielen, falls du in diesem Zug noch eines spielen darfst.)*

* Die Waldläufer im Grenzland erlauben dir nicht, zusätzliche Länder zu spielen.
* Die Waldläufer im Grenzland lassen dich die oberste Karte zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
* Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du ein Land oben von deiner Bibliothek spielst, das einen Ersatzeffekt hat, bei dem du eine Entscheidung treffen musst (wie z. B. der des Tempelgartens), musst du diese Entscheidung treffen, ohne die nächste Karte in deiner Bibliothek zu kennen.

Werdender Körperwandler  
{1}{U}  
Kreatur — Gestaltwandler  
1/1  
Immer wenn der Werdende Körperwandler angreift oder blockt, deckt ein Gegner deiner Wahl Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Kreaturenkarte aufdeckt. Der Werdende Körperwandler wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie jener Karte. Dann legt jener Spieler alle Karten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.

* Die Kreaturenkarte, zu deren Kopie der Werdende Körperwandler wird, wird zusammen mit allen anderen Karten unter die Bibliothek gelegt.
* Falls der Gegner deiner Wahl keine Kreaturenkarten in seiner Bibliothek hat, wird der Werdende Körperwandler zu keiner Kopie. Die Karten werden in zufälliger Reihenfolge in jene Bibliothek zurückgelegt.
* Falls eine andere bleibende Karte zu einer Kopie des Werdenden Körperwandlers wird, wird sie zu dem, was der Werdende Körperwandler kopiert. Sie bleibt eine Kopie, wenn der Effekt des Werdenden Körperwandlers endet.
* Falls ein Effekt begonnen hat, auf den Werdenden Körperwandler angewendet zu werden, bevor er zur Kopie wurde, wird der Effekt weiterhin angewendet.
* Falls der Werdende Körperwandler zu einer Kopie einer legendären Karte mit demselben Namen wird wie eine legendäre bleibende Karte, die du kontrollierst, legst du eine von ihnen auf den Friedhof ihres Besitzers.
* Falls der Werdende Körperwandler zu einer Kopie eines Objektes wird, das verbundene Fähigkeiten besitzt (z. B. eine Fähigkeit, die eine Karte ins Exil schickt, und eine andere, die sich auf die „von … ins Exil geschickte“ Karte bezieht), hält die Verbindung nur so lange an, wie der Werdende Körperwandler das Objekt kopiert. Falls er aufhört, eine Kopie jenes Objektes zu sein, und dann später erneut zu einer Kopie wird, geht die Verbindung verloren.

Xyris, der schlängelnde Sturm  
{2}{G}{U}{R}  
Legendäre Kreatur — Ophis, Leviathan  
3/5  
Fliegend  
Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, außer der ersten, die er in seinem Ziehsegment zieht, erzeuge einen 1/1 grünen Ophis-Kreaturenspielstein.  
Immer wenn Xyris, der schlängelnde Sturm, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehen der Spieler und du jeweils entsprechend viele Karten.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass ein Gegner Karten auf seine Hand nimmt, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.
* Falls Xyris mehr Schadenspunkte zufügen würde, als die Anzahl an Karten in deiner Bibliothek beträgt, und dadurch der Lebenspunktestand des verteidigenden Spielers auf 0 oder weniger sinkt, verliert der Spieler die Partie, bevor Xyris’ Fähigkeit dazu führt, dass du Karten ziehst. Falls keine anderen Spieler in der Partie übrig sind, gewinnst du die Partie.
* Falls Xyris mehr Schadenspunkte zufügen würde, als jeweils die Anzahl an Karten in deiner und in der Bibliothek jenes Spielers beträgt, verliert ihr beide gleichzeitig die Partie. Es spielt keine Rolle, ob einer von euch mehr Karten in der Bibliothek hat als der andere. Falls keine anderen Spieler in der Partie übrig sind, endet die Partie unentschieden.

Zauberbrand-Phoenix  
{3}{R}{R}  
Kreatur — Phoenix  
4/2  
Fliegend  
Wenn der Zauberbrand-Phoenix ins Spiel kommt, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte deiner Wahl mit einer Umwandlung-Fähigkeit aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.  
Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug zwei oder mehr Karten umgewandelt hast, bringe den Zauberbrand-Phoenix aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Die letzte Fähigkeit des Zauberbrand-Phoenix prüft den gesamten Zug. Karten, die du umgewandelt hast, bevor der Zauberbrand-Phoenix auf deinen Friedhof gelegt wurde, zählen mit.
* Falls du irgendwie dieselbe Karte innerhalb desselben Zuges zweimal umwandelst (weil du sie zwischendurch auf deine Hand zurückbringst), wird der Zauberbrand-Phoenix auf deine Hand zurückgebracht.

Zaxara, mahnendes Exemplar  
{1}{B}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Nachtmahr, Hydra  
2/3  
Todesberührung  
{T}: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.  
Immer wenn du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, erzeuge einen 0/0 grünen Hydra-Kreaturenspielstein und lege dann X +1/+1-Marken auf ihn.

* Der Wert von X in Zaxaras letzter Fähigkeit ist der Wert von X des Zauberspruchs, den du wirkst.
* Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X}{X} in seinen Manakosten hat, erhalten die Spielsteine nur X Marken, nicht zweimal X.
* Der Hydra-Spielstein kommt als 0/0 Kreatur ins Spiel. Alle Fähigkeiten, die dieses Ereignis modifizieren oder dadurch ausgelöst werden, werden angewendet. Nachdem der Spielstein ins Spiel gekommen ist, aber bevor Spieler Aktionen ausführen können, werden +1/+1-Marken auf den Spielstein gelegt.
* Falls X gleich 0 ist, stirbt der 0/0 Hydra-Spielstein, unmittelbar nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, es sei denn, etwas anderes erhöht seine Widerstandskraft.
* Falls ein Effekt, z. B. der der Zeit der Verdopplung, dazu führt, dass Zaxaras Fähigkeit mehrere Hydra-Spielsteine erzeugt, erhält jeder einzelne X +1/+1-Marken.

Magic: The Gathering, Magic, Ikoria, Gilden von Ravnica, Ravnicas Treue, Krieg der Funken, Thron von Eldraine und Theros sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und in anderen Ländern. ©2020 Wizards.