

Sethinweise zu *Ravnica Remastered*

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 20. November 2023

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 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](https://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen zur Turnierlegalität der Karten und erklärt einige der 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

Turnierlegalität der Karten

Ravnica Remastered Karten sind in allen Constructed-Formaten legal, in denen sie bereits erlaubt sind. Insbesondere sind viele dieser Karten in den Formaten Standard oder Pioneer nicht legal.

Unter [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets sowie eine Liste ausgeschlossener Karten.

Unter [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) findest du weitere Informationen zu Commander.

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

Wiederkehrende Mechaniken

Mehr als 25 Schlüsselwortfähigkeiten, Schlüsselwortaktionen, Fähigkeitswörter und unbenannte Mechaniken kehren in *Ravnica Remastered* zurück. Zu einigen der Karten mit diesen Mechaniken sind im Abschnitt „Kartenspezifisches“ entsprechende Hinweise aufgeführt. Die Regeln für diese Mechaniken bleiben mit diesem Set unverändert.

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

Wiederkehrende Mechanik: Geteilte Karten

Manchmal reicht ein Karteneffekt pro Karte einfach nicht, und da kommen geteilte Karten ins Spiel. Zusätzliche Optionen sind zwar kein Allheilmittel, aber sie helfen oft!

Dreschen
{R/G} {R/G}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
///
Drohen
{2} {R} {G}
Hexerei
Erzeuge einen 4/4 roten und grünen Bestie-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht.

- Bestimme zum Wirken einer geteilten Karte eine ihrer Hälften, um sie zu wirken. Es ist nicht möglich, beide Hälften der in diesem Set enthaltenen geteilten Karten gleichzeitig zu wirken.
- Geteilte Karten bestehen aus zwei kleinen Karten auf einer normalen Karte. Die Eigenschaften der nicht gewirkten Hälfte werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet.
- Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof zählt, zählt er Dreschen // Drohen als eine Karte, nicht als zwei.
- Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen der Namen bestimmen, aber nicht beide.
- Die Eigenschaften einer geteilten Karte sind eine Kombination aus ihren beiden Hälften, solange sie sich nicht auf dem Stapel befindet. Dreschen // Drohen hat beispielsweise Manabetrag 6, solange die Karte sich in deiner Bibliothek befindet. Falls ein Effekt es dir erlaubt, deine Bibliothek nach einer Karte mit Manabetrag 4 oder weniger zu durchsuchen, kannst du Dreschen // Drohen nicht finden.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch mit bestimmten Eigenschaften zu wirken, beachte nur die Eigenschaften der Hälfte, die du wirkst. Falls ein Effekt es dir beispielsweise erlaubt, von den Karten in deinem Friedhof einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag 2 oder weniger zu wirken, könntest du Dreschen auf diese Weise wirken, aber nicht Drohen.

Wiederkehrende Mechanik: Schockländer

Alle zehn Schockländer, die ursprünglich aus dem *Ravnica*-Block stammen, kehren in *Ravnica Remastered* zurück.

Stampfgelände
Land — Gebirge, Wald
(*{T}*: Erzeuge {R} oder {G}.)
Sowie das Stampfgelände ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

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

Wiederkehrende Mechanik: Tore

Die zehn Gildeneingänge, ein Zyklus, der im *Rückkehr nach Ravnica* Block sein Debüt feierte, kehren ebenfalls in *Ravnica Remastered* zurück.

Izzet-Gildeneingang
 Land — Tor
 Der Izzet-Gildeneingang kommt getappt ins Spiel.
 {T}: Erzeuge {U} oder {R}.

- Für die Spielregeln hat der Untertyp Tor keine spezielle Bedeutung, aber andere Zaubersprüche und Fähigkeiten können sich darauf beziehen.
- Tor ist kein Standardlandtyp.

Wiederkehrende Mechanik: Einberufen

Das Selesnija-Konklave weiß, dass viele Kreaturen gemeinsam Großes erreichen können, und zwar nicht nur im Kampf! Zaubersprüche mit Einberufen lassen dich enttappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um dabei zu helfen, für sie zu bezahlen. Mit jeder Kreatur, die du tappst, bezahlst du für ein Mana der Farbe jener Kreatur oder für ein generisches Mana.

Akkord des Rufes
 {X}{G}{G}{G}
 Spontanzauber
 Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)
 Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Du kannst beliebige Anzahl an ungetappten Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
- Eine ungetappte Kreatur, die angreift oder blockt, zu tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, führt nicht dazu, dass jene Kreatur aufhört, anzugreifen oder zu blocken.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopfertete Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.

Wiederkehrende Mechanik: Ausgraben

Nur weil du Karten auf den Friedhof legst, heißt das nicht, dass sie im Friedhof bleiben. Zumindest dann nicht, wenn der Golgari-Schwarm beteiligt ist. Indem du nur ein paar Karten millst, kannst du eine Karte mit Ausgraben aus deinem Friedhof auf deine Hand nehmen, anstatt eine Karte zu ziehen.

Golgari-Grabtroll

{4}{G}

Kreatur — Troll, Skelett

0/0

Der Golgari-Grabtroll kommt für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

{1}, entferne eine +1/+1-Marke vom Golgari-Grabtroll: Regeneriere den Golgari-Grabtroll.

Ausgraben 6 (*Falls du eine Karte ziehen würdest, kannst du stattdessen sechs Karten millen. Falls du dies tust, bringe diese Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.*)

- Mit Ausgraben kannst du jedes Ziehen ersetzen, nicht nur das Ziehen während deines Ziehsegments.
- Falls ein Effekt eine Karte auf deine Hand bringt, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, ziehst du keine Karte. Ausgraben kann dieses Ereignis nicht ersetzen.
- Das Ziehen einer einzelnen Karte kann nicht durch mehrere Ausgraben-Fähigkeiten ersetzt werden.
- Du kannst nur versuchen, eine Ausgraben-Fähigkeit zu verwenden, falls du mindestens entsprechend viele Karten in deiner Bibliothek hast.
- Sobald du angekündigt hast, dass du die Ausgraben-Fähigkeit anwendest, um ein Ziehen zu ersetzen, können Spieler keine Aktionen ausführen, bis du die Karte auf deine Hand genommen und Karten gemillt hast.
- Falls du mehrere Karten ziehst, wird jedes Ziehen einzeln nacheinander ausgeführt. Falls du zum Beispiel zwei Karten ziehen sollst und du das erste Ziehen durch eine Ausgraben-Fähigkeit ersetzt, kannst du eine weitere Karte mit einer Ausgraben-Fähigkeit (auch eine, die durch die erste Ausgraben-Fähigkeit gemillt wurde) verwenden, um das zweite Ziehen zu ersetzen.

Wiederkehrende Mechanik: Mentor

Wie können bescheidene Kreaturen auf Größe hoffen? Mit der Hilfe eines Mentors der Boros-Legion natürlich! Und da behaupten manche, man könne nicht alles lernen. Wenn eine Kreatur mit *Mentor* angreift, kannst du eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur legen, deren Stärke niedriger ist.

Kriegsboss der Legion
{2} {R}
Kreatur — Goblin, Soldat
2/2

Mentor (*Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.*)

Erzeuge zu Beginn des Kampfes in deinem Zug einen 1/1 roten Goblin-Kreaturespielstein. Der Spielstein erhält Eile bis zum Ende des Zuges und greift in diesem Kampf an, falls möglich.

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

Wiederkehrende Mechanik: Abnötigen

Dem Orzhov-Syndikat ist es am liebsten, wenn alle ihm etwas schulden. Im Falle der *Abnötigen*-Mechanik bedeutet das 1 Lebenspunkt, den du deinen Gegnern entziehst, indem du {W/B} bezahlst, immer wenn du einen Zauberspruch wirkst.

Basilikawachen
{2} {W}
Kreatur — Mensch, Soldat
1/4

Verteidiger
Abnötigen (*Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du {W/B} bezahlen. Falls du dies tust, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst entsprechend viele Lebenspunkte dazu.*)

- Für jede ausgelöste Abnötigen-Fähigkeit kannst du höchstens einmal {(W/B)} bezahlen. Ob du bezahlen willst, entscheidest du, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Die Anzahl der Lebenspunkte, die du durch Abnötigen dazuerhältst, richtet sich nach der Gesamtmenge Lebenspunkte, die verloren wurde, und nicht nach der Anzahl der Gegner. Falls sich zum Beispiel der Lebenspunktstand deines Gegners nicht verändern kann (vielleicht weil jener Spieler einen Platin-Emperion kontrolliert), erhältst du keine Lebenspunkte.
- Die Fähigkeit Abnötigen hat keinen Spieler als Ziel.

- Die Fähigkeit Abnötigen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Wiederkehrende Mechanik: Spektakel

Der Rakdos-Kult liebt ein ordentliches Spektakel, und normalerweise kommt es dabei zu schweren Verletzungen. Falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, kannst du Zaubersprüche für ihre *Spektakel*-Kosten wirken und dich über günstigere Kosten oder Zusatzeffekte freuen!

In Szene setzen
{2} {R}
Hexerei
Spektakel {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Spektakel-Kosten anstelle seiner Manakosten wirken, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.)*
Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karten bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.
- Spektakel überprüft, ob ein Gegner während des Zuges Lebenspunkte verloren hat. Es ist dabei egal, ob sein Lebenspunktstand derzeit niedriger ist als zu Beginn des Zuges. Falls dein Gegner beispielsweise 1 Lebenspunkt verloren hat und dann im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhält, kannst du in jenem Zug Zaubersprüche für ihre Spektakel-Kosten wirken.
- Spektakel ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du einen Zauberspruch wirken kannst. Du kannst beispielsweise keine Hexerei mit Spektakel während des gegnerischen Zuges wirken, selbst wenn dieser Spieler in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat. (Es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir.)
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Spektakel-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die Spektakel-Kosten einer Karte sind immer gleich, ganz egal, wie viele Lebenspunkte ein Gegner verloren hat und wie viele Gegner insgesamt Lebenspunkte verloren haben.
- Falls ein Gegner in einer Multiplayer-Partie Lebenspunkte verliert und später in dem Zug die Partie verlässt, kannst du einen Zauberspruch für seine Spektakel-Kosten wirken. (Falls ein Spieler die Partie während seines Zuges verlässt, wird der Zug ohne einen aktiven Spieler fortgesetzt.)

Wiederkehrende Mechanik: Weiterentwicklung

Das Bewahren der Natur hat für das Simic-Kombinat oberste Priorität, aber Veränderung ist eben auch ein unerlässliches Element natürlicher Prozesse. Kreaturen mit *Weiterentwicklung* sind der beste Beweis dafür, da sie wachsen, immer wenn eine Kreatur mit größerer Stärke oder Widerstandskraft unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt.

Wolkenflossen-Raubvogel
{U}
Kreatur — Vogel, Mutant
0/1
Fliegend
Weiterentwicklung (*Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls deren Stärke oder Widerstandskraft höher ist, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

- Wenn du die Werte beider Kreaturen für Weiterentwicklung vergleichst, vergleichst du immer Stärke mit Stärke und Widerstandskraft mit Widerstandskraft.
- Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, vergleiche ihre Stärke und Widerstandskraft mit der Stärke und Widerstandskraft der Kreatur mit Weiterentwicklung. Falls keiner der beiden Werte der neuen Kreatur größer ist, wird Weiterentwicklung nicht ausgelöst.
- Falls Weiterentwicklung ausgelöst wird, werden die Werte erneut verglichen, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll. Falls keiner der beiden Werte bei der neuen Kreatur größer ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor Weiterentwicklung verrechnet werden soll, verwende ihre letzte bekannte Stärke und Widerstandskraft, um die Werte zu vergleichen.
- Falls eine Kreatur mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken berücksichtigt, wenn bestimmt wird, ob Weiterentwicklung ausgelöst wird. Wenn zum Beispiel eine 1/1 Kreatur mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel kommt, löst sie die Weiterentwicklung-Fähigkeit einer 2/2 Kreatur aus.
- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, kann Weiterentwicklung mehrfach ausgelöst werden, wobei die Werte jedes Mal verglichen werden, wenn eine der Fähigkeiten verrechnet werden soll. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und zwei 3/3 Kreaturen ins Spiel kommen, wird Weiterentwicklung zweimal ausgelöst. Die erste Fähigkeit wird verrechnet und eine +1/+1-Marke wird auf die Kreatur mit Weiterentwicklung gelegt. Beim Verrechnen der zweiten Fähigkeit sind weder Stärke noch Widerstandskraft der neuen Kreatur höher als die der Kreatur mit Weiterentwicklung, und die Fähigkeit hat keinen Effekt.
- Wenn die Werte verglichen werden, sowie die Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet wird, kann es dazu kommen, dass der größere Wert von Stärke zu Widerstandskraft wechselt oder umgekehrt. Falls dies geschieht, wird die Fähigkeit trotzdem verrechnet und du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und eine 1/3 Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ist die Widerstandskraft größer, daher wird Weiterentwicklung ausgelöst. Als Antwort darauf erhält die 1/3 Kreatur +2/-2. Wenn die ausgelöste Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet werden soll, ist ihre Stärke größer. Du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung.

Wiederkehrende Mechanik: Bevölkern

Das Selesnija-Konklave ist immer auf der Suche nach neuen Mitgliedern. Die *Bevölkern*-Mechanik sorgt für neue Rekruten, indem sie eine Kopie eines Kreaturenspielsteins erzeugt, den du kontrollierst.

Augen im Himmel
{3}{W}
Spontanzauber
Erzeuge einen 1/1 weißen Vogel-Kreaturespielstein mit
Flugfähigkeit und führe dann Bevölkern durch. (*Erzeuge
einen Spielstein, der eine Kopie eines
Kreaturespielsteins ist, den du kontrollierst.*)

- Der Kreaturespielstein, den du kopierst, ist kein Ziel. Du bestimmst ihn erst beim Ausführen der Bevölkern-Aktion. Du kannst einen beliebigen Kreaturespielstein bestimmen, den du kontrollierst. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen Spielstein unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt und dich dann anweist, Bevölkern durchzuführen (wie beispielsweise die Augen im Himmel), kannst du den Spielstein kopieren, den du soeben erzeugt hast, oder du kannst einen anderen Kreaturespielstein kopieren, den du kontrollierst.
- Falls du dich entscheidest, einen Kreaturespielstein (A) zu kopieren, der eine Kopie einer anderen Kreatur (B) ist, kopiert der neue Kreaturespielstein die Eigenschaften von (B).
- Der neue Kreaturespielstein kopiert die Eigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat.
- Der neue Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins werden ausgelöst, wenn der neue Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.
- Falls du keinen Kreaturespielstein kontrollierst, wenn du Bevölkern durchführst, geschieht nichts.

KARTENSPEZIFISCHES

Akkord des Rufes
{X}{G}{G}{G}
Spontanzauber
Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen
Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du
tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst
du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte
mit Manabetrag X oder weniger, bringe sie ins Spiel und
mische danach.

- Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
 - Wenn du mit Einberufen einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, bestimmst du zunächst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du zum Beispiel den Akkord des Rufes wirkst und bestimmst, dass X gleich 3 sein soll, dann sind die Gesamtkosten {3}{G}{G}{G}. Falls du zwei grüne Kreaturen und zwei rote Kreaturen tappst, musst du noch {1}{G} bezahlen.
-

Anschwellende Volksmenge

{2}{W}

Kreatur — Mensch

2/2

Immer wenn eine andere Kreatur oder ein Planeswalker, die bzw. den du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf die Anschwellende Volksmenge.

- Falls ein Planeswalker stirbt, der auch eine Kreatur ist, wird die Fähigkeit der Anschwellenden Volksmenge für ihn nur einmal ausgelöst.
- Falls die Anschwellende Volksmenge und eine andere Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben (zum Beispiel weil beiden tödlicher Kampfschaden zugefügt wurde), ist die Anschwellende Volksmenge nicht mehr im Spiel, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sie kann nicht durch die +1/+1-Marke gerettet werden, die auf sie gelegt würden.

Aristokratin des Kartells

{W}{B}

Kreatur — Mensch, Berater

2/2

Opfere eine andere Kreatur: Die Aristokratin des Kartells erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor einer Farbe, die du bestimmst.

- Du bestimmst die Farbe, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Armschienen des Illusionisten

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn eine Fähigkeit der ausgerüsteten Kreatur aktiviert wird und falls es keine Manafähigkeit ist, kopiere jene Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Ausrüsten {3}

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Die Kopie hat die gleichen Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls die kopierte Fähigkeit modal ist (also mit „Bestimme eines— oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.
- Falls die Fähigkeit {X} in ihren Kosten hat, wird der Wert von X kopiert.
- Falls für die Kosten einer aktivierten Fähigkeit die Armschienen des Illusionisten oder die ausgerüstete Kreatur geopfert werden müssen, wird die Fähigkeit nicht kopiert. Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit als aktiviert gilt (nachdem alle Kosten bezahlt wurden), sind die Armschienen des Illusionisten nicht mehr an die Kreatur angelegt.

- Falls die Armschienen des Illusionisten irgendwie an eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, angelegt werden und eine aktivierte Fähigkeit (die keine Manafähigkeit ist) dieser Kreatur aktiviert wird, kontrollierst du die Kopie dieser Fähigkeit.
 - Eine Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die (1) keine Loyalitätsfähigkeit ist, (2) kein Ziel hat und (3) Mana erzeugen könnte, wenn sie verrechnet wird.
-

Ätherplasma

{2} {U} {U}

Kreatur — Illusion

1/1

Immer wenn das Ätherplasma eine Kreatur blockt, kannst du das Ätherplasma auf die Hand seines Besitzers zurückbringen. Falls du dies tust, kannst du eine Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen, die jene Kreatur blockt.

- Das Ätherplasma wird auf deine Hand zurückgebracht, bevor Kampfschaden zugewiesen wird.
 - Falls du möchtest, kannst du das Ätherplasma auf deine Hand zurückbringen und nichts ins Spiel bringen. Die angreifende Kreatur gilt immer noch als geblockt, also wird sie dir keinen Kampfschaden zufügen, es sei denn, sie verursacht Trampelschaden oder hat eine ähnliche Fähigkeit.
 - Die Kreatur, die du ins Spiel bringst, kann das Ätherplasma sein, dass du gerade auf deine Hand zurückgebracht hast.
 - Die Kreatur, die du aus deiner Hand ins Spiel bringst, blockt die angreifende Kreatur, auch falls der Block nicht legal deklariert werden könnte (zum Beispiel, falls jene Kreatur getappt ins Spiel kommt, nicht blocken kann oder die angreifende Kreatur Schutz vor ihr hat).
 - Obwohl die Kreatur, die in ins Spiel kommt, blockt, wurde sie nie als blockende Kreatur deklariert. Dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur blockt (wie zum Beispiel die Fähigkeit des Ätherplasmas).
-

Aufhebung

{X} {U}

Spontanzauber

Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl mit Manabetrag X auf die Hand seines Besitzers zurück.
Ziehe eine Karte.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Aufhebung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.
 - Falls eine bleibende Karte im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
 - Spielsteine, die keine Kopie von etwas anderem sind, haben keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise den Manabetrag 0.
-

Auflösender Schleim

{G}{U}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch, eine aktivierte Fähigkeit oder eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl.

(Manafähigkeiten können nicht als Ziel gewählt werden.)

- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind aktivierte Fähigkeiten.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Seelenwandlung) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt und von einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.
- Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht als Ziel bestimmt werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht als Ziel bestimmt werden.
- Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase ausgelöst wird, löst diese Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.

Aufmarsch der Legion

{3}{R}{W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine Musterungsmarke auf den Aufmarsch der Legion. Erzeuge dann für jede Musterungsmarke auf dem Aufmarsch der Legion einen 1/1 roten und weißen Soldat-Kreaturenspielstein mit Eile.

- Sollte der Aufmarsch der Legion beim Verrechnen seiner Fähigkeit nicht im Spiel sein, verwende die Anzahl der Musterungsmarken, die auf ihm lagen, als er zuletzt im Spiel war, um die Anzahl der Soldat-Spielsteine zu ermitteln, die erzeugt werden.
-

Auftreiben

{B/G} {B/G}

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

///

Aufreiben

{4} {B} {G}

Hexerei

Du kannst zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur legen, die du kontrollierst. Dann erhalten alle Kreaturen -4/-4 bis zum Ende des Zuges.

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

Augen überall

{2} {U}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments wendest du Hellsicht 1 an.

{5} {U}: Tausche die Kontrolle über Augen überall und eine bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Effekt der letzten Fähigkeit von Augen überall ist dauerhaft. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder falls Augen überall das Spiel verlässt.
- Sowie die letzte Fähigkeit von Augen überall verrechnet wird, muss sich Augen überall im Spiel befinden und die bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl muss ein legales Ziel sein. Falls eine dieser Bedingungen nicht zutrifft, macht die Fähigkeit nichts.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, endet der Effekt, der dir die Kontrolle über die bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl gibt.

Aurelia, Verfechterin des Rechts

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Engel

2/5

Fliegend

Mentor (*Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.*)

Bestimme zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges erhält die Kreatur +2/+0 und verursacht Trampelschaden, falls sie rot ist, und erhält Wachsamkeit, falls sie weiß ist.

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

Äußerster Preis

{1}{B}

Spontanzauber

Zerstöre eine einfarbige Kreatur deiner Wahl.

- Eine einfarbige Kreatur hat genau eine Farbe. Farblose Kreaturen sind nicht einfarbig.

Azorius-Eintreiberin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/1

Wenn die Azorius-Eintreiberin ins Spiel kommt, inhaftiere eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. *(Bis zu deinem nächsten Zug kann jene Kreatur nicht angreifen oder blocken und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.)*

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Niemand kann aktivierte Fähigkeiten, einschließlich Manafähigkeiten, einer inhaftierten bleibenden Karte aktivieren.
- Die statischen Fähigkeiten einer inhaftierten bleibenden Karte werden weiterhin angewendet. Die ausgelösten Fähigkeiten einer inhaftierten bleibenden Karte können weiterhin ausgelöst werden.
- Falls eine Kreatur bereits angreift oder blockt, wenn sie inhaftiert wird, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt. Sie greift weiterhin an bzw. blockt.
- Falls sich die aktivierte Fähigkeit einer bleibenden Karte auf dem Stapel befindet, wenn jene bleibende Karte inhaftiert wird, wird die Fähigkeit davon nicht betroffen.
- Falls eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, inhaftiert wird und sich später in eine Kreatur verwandelt, kann sie nicht angreifen oder blocken.
- Wenn ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, bleiben sämtliche dauerhaften Effekte mit einer Dauer bis zum nächsten Zug jenes Spielers oder bis zu einem bestimmten Zeitpunkt in jenem Zug bestehen, bis jener Zug begonnen hätte. Weder erlöschen sie sofort, noch dauern sie auf unbestimmte Zeit an.

Azorius-Gildenmagier
{W/U} {W/U}
Kreatur — Vedalken, Zauberer
2/2
{2} {W}: Tappe eine Kreatur deiner Wahl.
{2} {U}: Neutralisiere eine aktivierte Fähigkeit deiner Wahl. (*Manafähigkeiten können nicht als Ziel gewählt werden.*)

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind aktivierte Fähigkeiten.

Azorius-Justiziarin
{2} {W} {W}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2
Wenn die Azorius-Justiziarin ins Spiel kommt, inhaftiere bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die deine Gegner kontrollieren. (*Bis zu deinem nächsten Zug können jene Kreaturen nicht angreifen oder blocken und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.*)

- Die beiden Kreaturen können von demselben Gegner oder von unterschiedlichen Gegnern kontrolliert werden.
 - Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Niemand kann aktivierte Fähigkeiten, einschließlich Manafähigkeiten, einer inhaftierten bleibenden Karte aktivieren.
 - Die statischen Fähigkeiten einer inhaftierten bleibenden Karte werden weiterhin angewendet. Die ausgelösten Fähigkeiten einer inhaftierten bleibenden Karte können weiterhin ausgelöst werden.
 - Falls eine Kreatur bereits angreift oder blockt, wenn sie inhaftiert wird, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt. Sie greift weiterhin an bzw. blockt.
 - Falls sich die aktivierte Fähigkeit einer bleibenden Karte auf dem Stapel befindet, wenn jene bleibende Karte inhaftiert wird, wird die Fähigkeit davon nicht betroffen.
 - Falls eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, inhaftiert wird und sich später in eine Kreatur verwandelt, kann sie nicht angreifen oder blocken.
 - Wenn ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, bleiben sämtliche dauerhaften Effekte mit einer Dauer bis zum nächsten Zug jenes Spielers oder bis zu einem bestimmten Zeitpunkt in jenem Zug bestehen, bis jener Zug begonnen hätte. Weder erlöschen sie sofort, noch dauern sie auf unbestimmte Zeit an.
-

Balustradenspion

{3}{B}

Kreatur — Vampir, Räuber

2/3

Fliegend

Wenn der Balustradenspion ins Spiel kommt, deckt ein Spieler deiner Wahl Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Länderkarte aufdeckt, dann legt er die Karten auf seinen Friedhof.

- Die Länderkarte, die der Spieler offen vorzeigt, falls überhaupt, wird gemeinsam mit den anderen Karten auf seinen Friedhof gelegt.
- Falls der Spieler deiner Wahl keine Länderkarten in seiner Bibliothek hat, werden alle Karten seiner Bibliothek aufgedeckt und auf seinen Friedhof gelegt.

Beharrliche Bittsteller

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Berater

1/3

{1},{T}: Ein Spieler deiner Wahl millt eine Karte. (*Er legt die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.*)

Tappe vier ungetappte Berater, die du kontrollierst: Ein Spieler deiner Wahl millt zwölf Karten.

Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens Beharrliche Bittsteller enthalten.

- Berater, die nicht durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle waren, können getappt werden, um für die zweite Fähigkeit der Beharrlichen Bittsteller zu bezahlen. Dazu zählen auch die Beharrlichen Bittsteller selbst in dem Zug, in dem sie unter deine Kontrolle kommen.
- Es ist nicht möglich, ein Exemplar der Beharrlichen Bittsteller zu tappen, um sowohl dessen erste als auch dessen zweite Fähigkeit zu aktivieren oder dessen zweite Fähigkeit und die eines weiteren Exemplars der Beharrlichen Bittsteller zu aktivieren. Würdest du also vier Exemplare der Beharrlichen Bittsteller tappen, würde der Spieler deiner Wahl die obersten 12 Karten seiner Bibliothek millen, nicht die obersten 48.
- Die letzte Fähigkeit der Beharrlichen Bittsteller lässt dich die Regel ignorieren, nach der du nur vier Exemplare von ihnen im Deck haben darfst. Sie können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. Du kannst während eines *Ravnica Remastered Limited*-Events zum Beispiel nicht die Beharrlichen Bittsteller aus deiner persönlichen Sammlung zu deinem Deck hinzufügen – ganz egal, wie oft sie darum betteln.

Belagerung durch Türme

{1}{R}

Hexerei

Reproduktion {1}{R} (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du seine Reproduktionskosten bezahlst. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.*)

Ein Gebirge deiner Wahl wird zu einer 3/1 Kreatur. Sie ist immer noch ein Land.

- Das Gebirge bleibt für den Rest der Partie eine Kreatur. Es hat keinen Kreaturentyp.
- Ein Nichtkreatur-Permanent, das zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und seine {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls das Permanent durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges seines Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange das Permanent bereits eine Kreatur war.
- Sowie die ausgelöste Fähigkeit von Reproduktion verrechnet wird, kopierst du die Belagerung durch Türme so oft, wie du ihre Reproduktionskosten bezahlst, auch falls der ursprüngliche Zauberspruch zu diesem Zeitpunkt nicht mehr auf dem Stapel ist (vielleicht weil er neutralisiert wurde).
- Die Kopien, die von der Reproduktion 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.

Beschleunigen

{U}

Spontanzauber

Die nächste Hexerei, die du in diesem Zug wirkst, kann gewirkt werden, als ob sie Aufblitzen hätte.

Ziehe eine Karte.

- Du bestimmst keine Hexereikarte, wenn Beschleunigen verrechnet wird. Stattdessen wird dadurch eine Regel eingerichtet, die gilt, bis der Zug endet oder du eine Hexerei wirkst, auch falls du jene Hexerei zu einem Zeitpunkt wirkst, zu dem du das normalerweise nicht könntest.
- Falls du mehrere Exemplare von Beschleunigen im selben Zug wirkst, gelten sie alle nur, bis du deine nächste Hexerei wirkst.

Bewohnerin der Schattenallee

{B}

Kreatur — Vampir, Räuber

1/1

Immer wenn eine andere schwarze Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl Einschüchtern bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann außer von Artefaktkreaturen und/oder Kreaturen, mit denen sie eine Farbe gemeinsam hat, nicht geblockt werden.)*

- Die schwarze Kreatur, die ins Spiel kommt, kann als Ziel für die Fähigkeit der Bewohnerin der Schattenallee gewählt werden, aber sie kann in diesem Zug nicht angreifen, es sei denn, sie hat Eile.
- Die Bewohnerin der Schattenallee kann als Ziel ihrer eigenen Fähigkeit gewählt werden.

Blitzhelix

{R}{W}

Spontanzauber

Die Blitzhelix fügt einem Ziel deiner Wahl 3

Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn die Blitzhelix verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst nicht 3 Lebenspunkte dazu.

Blutpfad-Riese

{2} {R} {R}

Kreatur — Riese

4/3

Verursacht Trampelschaden

Entfesselt (*Du kannst diese Kreatur mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommen lassen. Sie kann nicht blocken, solange eine +1/+1-Marke auf ihr liegt.*)

- Du entscheidest, ob die Kreatur mit Entfesselt mit oder ohne +1/+1-Marke ins Spiel kommt, wenn sie ins Spiel kommt. Zu diesem Zeitpunkt kann kein Spieler mehr auf den Kreaturenzauber antworten, indem er zum Beispiel versucht, ihn zu neutralisieren.
- Die Entfesselt-Fähigkeit gilt ungeachtet dessen, von wo aus die Kreatur ins Spiel kommt.
- Eine Kreatur mit Entfesselt kann nicht blocken, falls eine +1/+1-Marke auf ihr liegt; das gilt auch für Marken, die nicht durch die Entfesselt-Fähigkeit auf sie gelegt wurden.
- Wird eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur mit Entfesselt gelegt, die bereits blockt, wird diese dadurch nicht aus dem Kampf entfernt. Sie blockt weiterhin.

Bomberkorps

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/2

Bataillon — Immer wenn das Bomberkorps und mindestens zwei andere Kreaturen angreifen, fügt das Bomberkorps einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Die drei angreifenden Kreaturen müssen nicht den gleichen Spieler, den gleichen Planeswalker oder die gleiche Schlacht angreifen.
- Sobald eine Bataillon-Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle mehr, wie viele Kreaturen noch angreifen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Boros-Elite

{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/1

Bataillon — Immer wenn die Boros-Elite und mindestens zwei andere Kreaturen angreifen, erhält die Boros-Elite +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Die drei angreifenden Kreaturen müssen nicht den gleichen Spieler, den gleichen Planeswalker oder die gleiche Schlacht angreifen.

- Sobald eine Bataillon-Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle mehr, wie viele Kreaturen noch angreifen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Bote des Syndikats
{3}{W}
Kreatur — Vogel
2/3
Fliegend
Seelenwandlung 1 (*Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge einen 1/1 weißen und schwarzen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.*)

- Da alle Blocker zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kannst du nicht mit einer Kreatur mit Seelenwandlung blocken und dann, falls sie stirbt, mit den daraus resultierenden Geist-Spielsteinen blocken.

Bruvac der Wortgewaltige
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
1/4
Falls ein Gegner eine oder mehrere Karten millen würde, millt er stattdessen doppelt so viele Karten.

- Falls ein Spieler angewiesen wird, eine Karte auf seinen Friedhof zu legen, ohne dabei das Wort „millen“ zu verwenden (zum Beispiel durch die Fähigkeit des Balustradenspions), wird Bruvac's Fähigkeit nicht angewendet.
- Da Bruvac legendär ist, ist es unwahrscheinlich, dass ein Spieler zwei kontrolliert. Sollte dies trotzdem passieren, millt jeder Gegner viermal so viele Karten, wie ursprünglich angewiesen wurde. Falls jemand drei kontrolliert, millen dessen Gegner achtmal so viele Karten, und so weiter.

Chaosteufel
{1}{B}{R}
Kreatur — Teufel
3/3
Immer wenn ein Spieler eine bleibende Karte opfert, fügt der Chaosteufel einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Du kontrollierst die ausgelöste Fähigkeit des Chaosteufels und bestimmst das Ziel, egal wer die bleibende Karte opfert.
- Falls eine bleibende Karte geopfert wird, um die Kosten eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zu bezahlen, wird die Fähigkeit des Chaosteufels vor dem Zauberspruch bzw. der Fähigkeit verrechnet. Im Gegensatz dazu gilt: Falls eine bleibende Karte während der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit geopfert wird, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit fertig verrechnet, bevor die Fähigkeit des Chaosteufels auf den Stapel gelegt wird.
- Der Chaosteufel selbst ermöglicht es keinem Spieler, eine bleibende Karte zu opfern. Seine Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn ein Spieler eine bleibende Karte opfert, weil ein Zauberspruch, eine andere Fähigkeit oder Kosten den Spieler dazu anleiten.

- Falls du den Chaosteufel opferst, wird seine Fähigkeit ausgelöst.
- Eine legendäre bleibende Karte, die aufgrund der „Legendenregel“ auf den Friedhof gelegt wird, wird nicht geopfert.

Chromatische Laterne

{3}

Artefakt

Länder, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

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

Die Unendlichkeit betreten

{8}{U}{U}{U}{U}

Hexerei

Ziehe so viele Karten, wie du Karten in der Bibliothek hast, und lege dann eine Karte aus deiner Hand oben auf deine Bibliothek. Du hast bis zu deinem nächsten Zug keine maximale Handkartenzahl.

- Du musst während des Aufräumsegments des Zuges, in dem du Die Unendlichkeit betreten wirkst, keine Karten abwerfen. Du musst erst während des Aufräumsegments deines nächsten Zuges so lange Karten abwerfen, bis du deine maximale Handkartenzahl erreicht hast.
- Falls du mit aufgedeckter oberster Karte deiner Bibliothek spielst, zeigst du jede Karte offen vor, bevor du sie ziehst.

Diebischer Schlüsselmeister

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Räuber

3/2

Der Diebische Schlüsselmeister kann nicht geblockt werden.

Wenn der Diebische Schlüsselmeister ins Spiel kommt, bringe eine Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Die letzte Fähigkeit des Diebischen Schlüsselmeisters ist nicht optional. Falls der Diebische Schlüsselmeister die einzige Kreatur ist, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, musst du ihn auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.

Domri Rade
{1} {R} {G}
Legendärer Planeswalker — Domri
3

+1: Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an.
Falls es eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.
−2: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine andere Kreatur deiner Wahl.
−7: Du erhältst ein Emblem mit „Kreaturen, die du kontrollierst, haben Doppelschlag, Fluchsicherheit, Eile und verursachen Trampelschaden.“

- Falls die Karte, die du dir beim Verrechnen von Domris erster Fähigkeit anschaust, keine Kreaturenkarte ist oder falls es eine Kreaturenkarte ist und du sie nicht auf deine Hand nehmen möchtest, legst du sie einfach wieder oben auf deine Bibliothek. Du zeigst sie nicht offen vor und musst auch nicht begründen, warum du sie zurücklegst.
- Das zweite Ziel von Domris zweiter Fähigkeit kann eine andere Kreatur, die du kontrollierst, sein, aber es kann nicht dieselbe Kreatur sein wie das erste Ziel.
- Wenn beim Verrechnen eines der beiden Ziele von Domris zweiter Fähigkeit ein illegales Ziel ist, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
- Falls eine Kreatur sowohl Doppelschlag hat als auch Trampelschaden verursacht, wird der im ersten Kampfschadensegment zugefügte Schaden berücksichtigt, wenn bestimmt wird, wie viel Schaden im zweiten Kampfssegment als Trampelschaden durchgeht. Falls jede Kreatur, die sie blockt, im ersten Kampfschadensegment zerstört wird, muss im zweiten Kampfschadensegment der gesamte Schaden dem verteidigenden Spieler, dem Planeswalker oder der Schlacht zugewiesen werden.

Dreschen
{R/G} {R/G}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
///
Drohen
{2} {R} {G}
Hexerei
Erzeuge einen 4/4 roten und grünen Bestie-Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht.

- Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn Dreschen verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.
-

Dunkler Mitwisser

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/1

Zu Beginn deines Versorgungssegments deckst du die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimmst sie auf deine Hand. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags.

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

Eifer des Ordnungshüters

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

Addendum — Falls du diesen Zauberspruch während deiner Hauptphase gewirkt hast, erhält die Kreatur Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Addendum-Fähigkeiten von Spontanzaubern werden angewendet, während der Zauberspruch verrechnet wird, und nicht sofort nachdem er gewirkt wurde. Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, erhältst du den Addendum-Bonus nicht.
 - Falls ein Effekt einen Zauberspruch mit einer Addendum-Fähigkeit kopiert, während er auf dem Stapel ist, wurde die Kopie gar nicht gewirkt, sodass du den Addendum-Bonus nicht erhältst.
-

Ende des Labyrinths

Land

Das Ende des Labyrinths kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {C}.

{3}, {T}, bringe das Ende des Labyrinths auf die Hand seines Besitzers zurück: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Tor-Karte, bringe sie ins Spiel und mische danach. Falls du zehn oder mehr Tore mit unterschiedlichen Namen kontrollierst, gewinnst du die Partie.

- Du bringst das Ende des Labyrinths als Teil der Kosten für das Aktivieren seiner letzten Fähigkeit auf die Hand seines Besitzers zurück. Sobald diese Fähigkeit angekündigt wurde, können Spieler nicht darauf antworten, bis du die Aktivierungskosten bezahlt und das Ende des Labyrinths auf die Hand zurückgebracht hast.
- Wenn die letzte Fähigkeit des Endes des Labyrinths verrechnet wird, durchsuchst du deine Bibliothek nach einer Tor-Karte und bringst sie ins Spiel, bevor du überprüfst, ob du die Partie gewinnst. Diese Überprüfung erfolgt auch dann, falls du auf diese Weise kein Tor ins Spiel bringst. Diese Überprüfung erfolgt nur, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, nicht zu irgendeinem anderen Zeitpunkt.
- Wenn ein Tor durch das Ende des Labyrinths ins Spiel kommt, zählt das nicht als das eine Land, das du während deines Zuges spielen darfst. Falls es dein Zug ist, kannst du das Ende des Labyrinths oder eine andere Länderkarte aus deiner Hand spielen, nachdem seine Fähigkeit verrechnet wurde.

- Ob du mehrere Tore mit demselben Namen kontrollierst, hat das keinen Einfluss darauf, ob du das Spiel mit dem Ende des Labyrinths gewinnen kannst. Die überzähligen Tore werden einfach ignoriert.

Engelsgleicher Edelmut

{3}{W}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die durch deine Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Beispielsweise wird die Fähigkeit von Engelsgleicher Edelmut nicht ausgelöst, wenn du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
- Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Fähigkeit von Engelsgleicher Edelmut verrechnet wird. Er ändert sich später im Zug nicht mehr, selbst falls sich die Anzahl an Kreaturen ändert, die du kontrollierst.

Entzweiender Schamane

{R}{R}{G}{G}

Kreatur — Riese, Schamane

5/5

Der Entzweiende Schamane kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

Immer wenn der Entzweiende Schamane einem Spieler Kampfschaden zufügt, zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die jener Spieler kontrolliert.

- Falls der Entzweiende Schamane Bedrohlichkeit erhält, kann er gar nicht geblockt werden.

Erschleichen

{2}{U/B}{U/B}

Hexerei

Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger.

///

Ersinnen

{3}{U}{B}

Hexerei

Überwachen 3, bringe dann eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Der Effekt von Erschleichen ist permanent. Er endet nicht im Aufräumsegment und auch nicht, falls die Stärke der Kreatur erhöht wird, nachdem Erschleichen verrechnet wurde.
- Die Kreaturenkarte, die du mit Ersinnen zurückbringst, kann eine sein, die du gerade mithilfe von Überwachen auf den Friedhof gelegt hast.

- Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du Überwachen anwendest und dem Zeitpunkt, zu dem du eine Kreaturenkarte ins Spiel zurückbringst, Aktionen ausführen.

Erzwungene Anpassung

{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine +1/+1-Marke auf die verzauberte Kreatur.

- Die Kreatur, die von der Erzwungenen Anpassung verzaubert wird, erhält die +1/+1-Marke, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls die Fähigkeit der Erzwungenen Anpassung ausgelöst wird, aber die Erzwungene Anpassung nicht im Spiel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, die sie verzaubert hatte, als sie das Spiel verlassen hat.

Expansion

{U/R} {U/R}

Spontanzauber

Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner

Wahl mit Manabetrag 4 oder weniger. Du kannst neue

Ziele für die Kopie bestimmen.

///

Explosion

{X} {U} {U} {R} {R}

Spontanzauber

Die Explosion fügt einem Ziel deiner Wahl X

Schadenspunkte zu. Ein Spieler deiner Wahl zieht X

Karten.

- Die Expansion kann jeden Spontanzauber oder jede Hexerei mit entsprechendem Manabetrag kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, berücksichtige den für X bestimmten Wert, wenn du den Manabetrag für jenen Zauberspruch ermittelst.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadenaufteilung 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.

- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen eines Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, sowie die Kopie verrechnet wird.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Falls eines der zwei Ziele der Explosion illegal wird, bleibt das andere Ziel dennoch betroffen.

Experiment Eins

{G}

Kreatur — Mensch, Schlammwesen

1/1

Weiterentwicklung (*Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls deren Stärke oder Widerstandskraft höher ist, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Entferne zwei +1/+1-Marken von Experiment Eins:
Regeneriere Experiment Eins. (*Das nächste Mal, dass diese Kreatur zerstört würde, tappe sie stattdessen, entferne sie aus dem Kampf und heile allen auf ihr vermerkten Schaden.*)

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Experiment Eins zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du während jenes Zuges +1/+1-Marken von ihm entfernst. In diesem Fall stirbt es, bevor die aktivierte Fähigkeit, die es regenerieren würde, verrechnet wird.

Fäuste aus Eisenholz

{1}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Fäuste aus Eisenholz ins Spiel kommen,
erzeuge zwei 1/1 grüne Saproling-Kreaturenspielsteine.
Die verzauberte Kreatur verursacht Trampelschaden.

- Du erzeugst auch dann die Saproling-Spielsteine, falls die Fäuste aus Eisenholz an eine Kreatur eines anderen Spielers angelegt ins Spiel kommen.
 - Die Saproling-Spielsteine werden erst erzeugt, wenn die Fäuste aus Eisenholz im Spiel sind, daher kannst du die Fäuste aus Eisenholz nicht mit einem jener Spielsteine als Ziel wirken.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fäuste aus Eisenholz verrechnet werden sollen, werden die Fäuste aus Eisenholz nicht verrechnet und kommen nicht ins Spiel. Du erzeugst keine Saproling-Spielsteine.
-

Fblzpz der Irrläufer
{1}{U}
Legendäre Kreatur — Homunkulus
1/1

Wenn Fblzpz der Irrläufer ins Spiel kommt, ziehe eine Karte. Falls er aus deiner Bibliothek ins Spiel gekommen ist oder aus deiner Bibliothek gewirkt wurde, ziehe stattdessen zwei Karten.
Wenn Fblzpz das Ziel eines Zauberspruchs wird, mische Fblzpz in die Bibliothek seines Besitzers.

- Es ist normalerweise nicht möglich, Fblzpz aus deiner Bibliothek zu wirken oder ins Spiel kommen zu lassen. Du musst andere Effekte verwenden, um Fblzpz zu finden und die zusätzliche Karte zu ziehen.
- Falls ein Effekt Fblzpz aus deiner Bibliothek ins Exil schickt und dich anschließend wirken lässt, wird er aus dem Exil gewirkt und nicht aus deiner Bibliothek.
- Fblzpps letzte Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls er im Spiel ist, wenn er das Ziel eines Zauberspruchs wird.
- Fblzpps letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls der Zauberspruch, der Fblzpz als Ziel hat, keine anderen Ziele hat, wird er nicht verrechnet (da er kein legales Ziel mehr hat, nachdem sich Fblzpz in deiner Bibliothek verirrt hat).

Fernsuche
{1}{G}
Hexerei
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-, Insel-, Sumpf- oder Gebirge-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Die Fernsuche kann jedes beliebige Land mit jedem der angeführten Landtypen finden, auch Nichtstandardländer, selbst wenn das Land zusätzlich zu einem oder mehr dieser Typen ein Wald ist.

Fesseln des Glaubens
{3}{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine bleibende Karte
Wenn die Fesseln des Glaubens ins Spiel kommen, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.
Das verzauberte Permanent kann nicht angreifen oder blocken, und seine aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fesseln des Glaubens verrechnet werden sollen, werden sie nicht verrechnet. Sie kommen nicht ins Spiel und ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind aktivierte Fähigkeiten.

- Die Fesseln des Glaubens verhindern keine statischen Fähigkeiten, ausgelösten Fähigkeiten oder Manafähigkeiten. Eine Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, und nicht eine Fähigkeit, die Mana kostet.

Feuertreu-Feldherrin

{R}{R}{W}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

4/3

Mentor (*Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.*)

Immer wenn der Feuertreu-Feldherrin Schaden zugefügt wird, fügt sie einem Spieler deiner Wahl ebenso viele Schadenspunkte zu.

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

Feurige Prophetin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält die Feurige Prophetin +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Wende dann Hellsicht 1 an.

- Die Fähigkeit der Feurigen Prophetin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Fiese Sabotage

{1}{U}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

Überwachen 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner*

Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)

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

Flammender Archon
{6}{W}{W}{W}
Kreatur — Archon
5/6
Fliegend
Kreaturen können dich nicht angreifen.

- Falls ein Effekt nicht explizit etwas anderes besagt, kann eine Kreatur, die dich nicht angreifen kann, trotzdem einen Planeswalker, den du kontrollierst, oder eine Schlacht, die du beschützt, angreifen.

Funken-Doppelgänger
{3}{U}
Kreatur — Illusion
0/0
Du kannst den Funken-Doppelgänger als Kopie einer Kreatur oder eines Planeswalkers, die bzw. den du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass er mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel kommt, falls er eine Kreatur ist, mit einer zusätzlichen Loyalitätsmarke ins Spiel kommt, falls er ein Planeswalker ist, und nicht legendär ist.

- Der Funken-Doppelgänger kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war (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 irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Der Funken-Doppelgänger ist nicht legendär, falls er eine legendäre bleibende Karte kopiert, und diese Ausnahme ist kopierbar. Falls etwas anderes später den Funken-Doppelgänger kopiert, ist auch die Kopie nicht legendär. Falls du zwei oder mehr bleibende Karten mit demselben Namen kontrollierst, aber nur eine legendär ist, wird die „Legendenregel“ nicht angewendet.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls der Funken-Doppelgänger eine bleibende Karte (A) kopiert, die ihrerseits etwas anderes (B) kopiert, wird er zu einer Kopie von (B).
- Falls die bestimmte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der Funken-Doppelgänger die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Der Funken-Doppelgänger wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Funken-Doppelgänger 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 der Funken-Doppelgänger einen Planeswalker kopiert, kommt er mit der entsprechenden Anzahl an Loyalitätsmarken, wie sie auf der Karte aufgedruckt ist plus eins, ins Spiel. Falls der Funken-Doppelgänger eine Kreatur kopiert, kommt er zusätzlich zu allen Marken, die er von kopierten Fähigkeiten oder Fähigkeiten anderer Objekte erhält, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.
- Falls die kopierte bleibende Karte von einem typändernden Effekt betroffen ist, kommt der Funken-Doppelgänger womöglich mit anderen Typen bleibender Karten ins Spiel, als sie die kopierte bleibende Karte derzeit hat. Verwende die Eigenschaften des Funken-Doppelgängers sowie er ins Spiel kommt, und

nicht die der kopierten bleibenden Karte, um zu bestimmen, ob er mit einer zusätzlichen Marke in Spiel kommt. Insbesondere gilt: Falls der Funken-Doppelgänger einen Gideon-Planeswalker kopiert, der aufgrund seiner Loyalitätsfähigkeit eine Kreatur ist, kommt der Funken-Doppelgänger als ein Nichtkreatur-Planeswalker ins Spiel und erhält keine +1/+1-Marke. Falls der Funken-Doppelgänger in deinem Zug als Kopie von Gideon Schwarzklinge ins Spiel kommt, kommt er als Planeswalker-Kreatur ins Spiel und erhält beide Sorten von Marken.

- Falls der Funken-Doppelgänger irgendwie gleichzeitig mit einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt, kann er nicht zu einer Kopie der anderen bleibenden Karte werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur oder einen Planeswalker bestimmen, die bzw. der bereits im Spiel ist.

Fürst der Leere

{4} {B} {B} {B}

Kreatur — Dämon

7/7

Fliegend

Immer wenn der Fürst der Leere einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die obersten sieben Karten der Bibliothek des Spielers ins Exil und bringe dann eine Kreaturenkarte davon unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Die Fähigkeit des Fürsten der Leere ist nicht optional. Falls unter den sieben Karten, die du ins Exil geschickt hast, eine Kreaturenkarte ist, musst du eine unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen.

Gefährliche Ausflüge

{3} {G} {G}

Verzauberung

{1}, opfere eine Kreatur: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Länderkarte mit einem Standardlandtyp, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Du kannst jede Karte mit Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge oder Wald in ihrer Typenzeile finden. Das Land muss kein Standardland sein, du kannst also Länder wie die Überwachsene Grabstätte oder die Tropeninsel finden.

Gezielter Blitz

{2} {R} {R}

Spontanzauber

Der Gezielte Blitz fügt einer Kreatur deiner Wahl und jeder anderen Kreatur mit demselben Namen wie jene Kreatur 4 Schadenspunkte zu.

- Der Gezielte Blitz hat nur ein Ziel. Andere Kreaturen mit diesem Namen werden nicht als Ziel bestimmt. Einer Kreatur mit Fluchsicherheit wird beispielsweise Schaden zugefügt, wenn sie denselben Namen wie die Kreatur deiner Wahl hat.
- Falls ein Spielstein nicht eine Kopie eines anderen Permanents ist oder durch den Effekt, der ihn erzeugt hat, einen Namen erhalten hat, ist sein Name gleich den Untertypen, die er erhalten hat, als er erzeugt

wurde, gefolgt von einem Bindestrich und dem Wort „Spielstein“. Falls ein Effekt zum Beispiel einen 1/1 Soldat-Kreaturespielstein erzeugt, hat jener Spielstein den Namen „Soldat-Spielstein“.

Gideon Schwarzklinge

{1}{W}{W}

Legendärer Planeswalker — Gideon

4

Solange es dein Zug ist, ist Gideon Schwarzklinge eine 4/4 Mensch-Soldat-Kreatur mit Unzerstörbarkeit, die immer noch ein Planeswalker ist.

Verhindere allen Schaden, der Gideon Schwarzklinge in deinem Zug zugefügt würde.

+1: Bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges entweder Wachsamkeit, Lebensverknüpfung oder Unzerstörbarkeit (du entscheidest).

-6: Schicke eine bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl ins Exil.

- Falls ein Effekt dafür sorgt, dass Gideon während deines Zuges alle Fähigkeiten verliert, ist er immer noch eine Mensch-Soldat-Kreatur und ein Gideon-Planeswalker. Das liegt daran, dass seine erste Fähigkeit angewendet wird, bevor er sie verliert.
- Falls eine Ausrüstung an Gideon angelegt wird, während er eine Kreatur ist, fällt sie ab, sobald das nächste Versorgungssegment eines anderen Spielers beginnt. Dasselbe gilt für Auren, die an Gideon angelegt sind und keine Nichtkreatur-Planeswalker verzaubern können. (Eine Aura, die an nichts angelegt ist, wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.)
- Alle Marken, die auf Gideon gelegt werden, bleiben auf ihm, während er keine Kreatur ist, selbst wenn sie keinen Effekt auf einen Nichtkreatur-Planeswalker haben.
- Falls Gideon während deines Zuges Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, hat dieser Schaden seine üblichen Folgen: Der Schaden wird auf Gideon markiert (da er eine Kreatur ist), und er sorgt dafür, dass entsprechend viele Loyalitätsmarken von Gideon entfernt werden (da er ein Planeswalker ist). Obwohl er Unzerstörbarkeit hat, wird Gideon auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls keine Loyalitätsmarken auf ihm liegen.
- Du bestimmst, welche Fähigkeit die Kreatur deiner Wahl erhält, sowie Gideons erste Loyalitätsfähigkeit verrechnet wird, nicht wenn du sie aktivierst.

Gigantoplasma

{3}{U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Du kannst das Gigantoplasma als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass es „{X}: Diese Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X“ hat.

- Die aktivierte Fähigkeit, die das Gigantoplasma sich selbst verleiht, ist ein Teil seiner kopierbaren Werte. Falls die Fähigkeit nicht von einem anderen Kopiereffekt überschrieben wird, hat eine Kreatur, die eine Kopie des Gigantoplasmas ist, diese Fähigkeit.

- Der Effekt jener Fähigkeit ist jedoch nicht kopierbar. Das heißt, falls das Gigantoplasma eine Kopie einer Kreatur mit Basis-Stärke und Widerstandskraft $2/2$ ist und du seine Fähigkeit aktivierst, um es zu einer $4/4$ Kreatur werden zu lassen, hat eine andere Kreatur, die zu einer Kopie des Gigantoplasmas wird, Basis-Stärke und -Widerstandskraft $2/2$.
- Die aktivierte Fähigkeit, die sich das Gigantoplasma selbst verleiht, hat keine Dauer. Der Effekt dauert an, bis das Gigantoplasma das Spiel verlässt oder ein anderer Effekt ihn überschreibt (zum Beispiel, falls du die Fähigkeit erneut aktivierst, wenn du Zugang zu mehr Mana hast). Jedes Mal, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, überschreibt sie alle bisherigen Effekte, die seine Stärke und Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt haben, einschließlich früherer Aktivierungen der Fähigkeit. Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft des Gigantoplasmas auf andere Weise verändern, einschließlich $+1/+1$ -Marken, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann.
- Das Gigantoplasma kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die kopierte Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Es kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das Gigantoplasma keine Kreatur ist (z. B. weil es ein Land kopiert hat, das vorübergehend zu einer Kreatur geworden war), kannst du dennoch die Fähigkeit „{X}: Diese Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X “ aktivieren. Diese Fähigkeit hat jedoch keinen Effekt und verwandelt das Gigantoplasma nicht in eine Kreatur.
- Falls die bestimmte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0. Die Fähigkeit, die sich das Gigantoplasma selbst verleiht, wirkt sich nicht auf das {X} in dessen Manakosten aus.
- Falls die bestimmte Kreatur etwas anderes kopiert (falls sie zum Beispiel selbst ein Gigantoplasma ist), kommt das Gigantoplasma als das ins Spiel, was die bestimmte Kreatur kopiert hat (inklusive aller Fähigkeiten, die sie durch den Kopiervorgang erhalten hat, falls zutreffend).
- Falls die bestimmte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert das Gigantoplasma die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Das Gigantoplasma ist kein Spielstein, auch dann nicht, wenn es einen Spielstein kopiert.
- Jegliche Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn das Gigantoplasma ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls das Gigantoplasma irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann das Gigantoplasma nicht zu einer Kopie dieser anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.
- Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In diesem Fall kommt das Gigantoplasma als $0/0$ Gestaltwandler-Kreatur ins Spiel und wird wahrscheinlich direkt auf den Friedhof gelegt.

Glühende Ranken

{R}{G}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, fügen ihm die Glühenden Ranken 1 Schadenspunkt zu.

{1}, opfere die Glühenden Ranken: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Die Glühenden Ranken fügen dem Beherrscher der bleibenden Karte 2 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Glühenden Ranken wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die aktivierte Fähigkeit der Glühenden Ranken verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Keinem Spieler wird Schaden zugefügt. Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil sie zum Beispiel unzerstörbar ist), wird ihrem Beherrscher Schaden zugefügt.
- Die Glühenden Ranken können als Ziel ihrer eigenen aktivierten Fähigkeit bestimmt werden. Die Fähigkeit wird nicht verrechnet, da sie kein legales Ziel hat, und keinem Spieler wird Schaden zugefügt, aber so kannst du die Glühenden Ranken opfern, ohne ein anderes Ziel bestimmen zu müssen, falls du dies möchtest.

Goblin-Elektromagier

{U} {R}

Kreatur — Goblin, Zauberer

2/2

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Zwei Goblin-Elektromagier bewirken, dass Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, beim Wirken {2} weniger kosten, und so weiter.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Der Effekt des Goblin-Elektromagiers reduziert nur das generische Mana in den Gesamtkosten des Zauberspruchs.

Golgari-Grabtroll

{4} {G}

Kreatur — Troll, Skelett

0/0

Der Gulgari-Grabtroll kommt für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

{1}, entferne eine +1/+1-Marke vom Gulgari-Grabtroll:

Regeneriere den Gulgari-Grabtroll.

Ausgraben 6 (Falls du eine Karte ziehen würdest, kannst du stattdessen sechs Karten millen. Falls du dies tust, bringe diese Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.)

- Falls du den Gulgari-Grabtroll aus deinem Friedhof direkt ins Spiel zurückbringst, zählt seine erste Fähigkeit ihn selbst mit.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Gulgari-Grabtroll zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du während jenes Zuges +1/+1-Marken von ihm entfernst. In diesem Fall stirbt er, bevor die aktivierte Fähigkeit, die ihn regenerieren würde, verrechnet wird.

Gossenratte

{1}{B}

Kreatur — Ratte

/

Stärke und Widerstandskraft der Gossenratte sind gleich der Anzahl an Ratten, die du kontrollierst.

{2}{B}, wirf eine Karte aus deiner Hand ab: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie der Gossenratte ist.

- Die erste Fähigkeit der Gossenratte zählt jede Kreatur mit dem Kreaturentyp Ratte, die du kontrollierst, nicht nur Gossenratten. Die Fähigkeit wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
 - Der Spielstein kopiert die zwei Fähigkeiten der Gossenratte. Seine Stärke und Widerstandskraft sind gleich der Anzahl an Ratten, die du kontrollierst (nicht der Anzahl an Ratten, die du kontrolliert hast, als der Spielstein ins Spiel kam). Er kann ebenfalls Kopien von sich selbst erzeugen.
 - Der Spielstein kopiert keine Marken, die auf der Gossenratte liegen, und auch keine anderen Effekte, die die Stärke, die Widerstandskraft, die Typen, die Farbe und so weiter der Gossenratte verändert haben. Normalerweise bedeutet das, dass der Spielstein einfach eine Gossenratte sein wird. Falls aber irgendwelche Kopiereffekte diese Gossenratte betroffen haben, werden diese Effekte mitkopiert.
 - Falls die Gossenratte das Spiel verlässt, bevor ihre aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie der Gossenratte ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte der Gossenratte, die sie zuletzt im Spiel hatte.
-

Gossenschütze

{2}{R}

Kreatur — Goblin, Schamane

2/2

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt der Gossenschütze jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Gossenschützen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
 - In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Gossenschützen dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert.
-

Göttliche Erscheinung

{3}{W}{W}

Verzauberung

Falls ein oder mehrere Kreaturespielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen entsprechend viele 4/4 weiße Engel-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit erzeugt.

- Die Eigenschaften des Spielsteins werden vollständig durch den 4/4 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit ersetzt. Er hat keinerlei Fähigkeiten, mit denen der ursprüngliche Spielstein erzeugt worden wäre. Alle weiteren Angaben, die im Effekt enthalten sind, der den Spielstein erzeugt (beispielsweise ob er getappt ist oder angreift, „Der Spielstein erhält Eile“ oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten weiterhin.

- Falls du einen Nichtkreatur-Spielstein erzeugst, der zu einer Kreatur wird, sowie er ins Spiel kommt, vielleicht wegen eines Effekts wie dem von Marsch der Maschinen, dann wird der Effekt der Göttlichen Erscheinung nicht auf die Erzeugung dieses Spielsteins angewendet. (Der Grund hierfür ist, dass der Effekt der Göttlichen Erscheinung modifiziert, wie die Spielsteine erzeugt werden, und der Effekt von Marsch der Maschinen wird erst angewendet, sowie die Spielsteine ins Spiel kommen.)
- Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein erzeugt würde, wird er angewendet, bevor der Effekt der Göttlichen Erscheinung angewendet wird. Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein ins Spiel kommen würde, wird er angewendet, nachdem der Effekt der Göttlichen Erscheinung angewendet werden kann.

Heimkehr

{W/B} {W/B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

///

Heimzahlung

{4} {W} {B}

Hexerei

Verdopple deinen Lebenspunktstand. Ein Gegner deiner Wahl verliert die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet.

- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Um den Lebenspunktstand eines Spielers zu verdoppeln, erhält der Spieler so viele Lebenspunkte dazu, wie benötigt werden, um seinen Lebenspunktstand auf das Doppelte des vorherigen Wertes zu bringen. Falls der Lebenspunktstand negativ war, verliert der Spieler so viele Lebenspunkte, dass sein Lebenspunktstand doppelt so weit unter 0 ist wie vorher. Andere Effekte interagieren entsprechend mit diesem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten.

Himmelshusar

{3} {W} {U}

Kreatur — Mensch, Ritter

4/3

Fliegend

Wenn der Himmelshusar ins Spiel kommt, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst.

Vorhersage — Tappe zwei ungetappte weiße und/oder blaue Kreaturen, die du kontrollierst, zeige den Himmelshusaren aus deiner Hand offen vor: Ziehe eine Karte. *(Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Versorgungssegments und nur einmal pro Zug.)*

- Du kannst zwei beliebige ungetappte weiße und/oder blaue Kreaturen, die du kontrollierst, tappen (einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die Kosten der Vorhersage-Fähigkeit des Himmelshusaren zu bezahlen.

Hirnegelklumpen
{5} {U} {B} {B}
Kreatur — Schrecken
6/6

Verursacht Trampelschaden
Immer wenn der Hirnegelklumpen einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du dir die Karten auf der Hand jenes Spielers anschauen. Falls du dies tust, kannst du davon einen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Falls du auf diese Weise einen Permanent-Zauberspruch wirkst, kommt er beim Verrechnen unter deiner Kontrolle ins Spiel. Falls du auf diese Weise einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, wird die Karte nach dem Verrechnen auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.
- Der Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, wird als Teil der Verrechnung der Fähigkeit gewirkt. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Andere Einschränkungen, wie „Wirke [diesen Zauberspruch] nur während des Zuges eines Gegners“, gelten weiterhin.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten, wie zum Beispiel für seine Überlast-Kosten, zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.

Ilharg, Keiler der Vernichtung
{3} {R} {R}
Legendäre Kreatur — Wildschwein, Gott
6/6

Verursacht Trampelschaden
Immer wenn Ilharg, Keiler der Vernichtung, angreift, kannst du eine Kreaturenkarte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel bringen. Bringe jene Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments auf deine Hand zurück.
Wenn Ilharg, Keiler der Vernichtung, stirbt oder aus dem Spiel ins Exil geschickt wird, kannst du ihn als dritte Karte von oben in die Bibliothek seines Besitzers legen.

- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht die neue Kreatur angreift. Es muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die Ilharg angreift.
- Obwohl die neue Kreatur angreift, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, wie die des Zusammengewürfelten Bataillons).
- Falls die neue Kreatur das Spiel vor dem Endsegment verlässt, weil sie z. B. im Kampf stirbt, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone. Sie kehrt nicht auf deine Hand zurück.
- Falls die neue Kreatur eine Fähigkeit hat, die zu Beginn des Endsegments ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ausgelöst und verrechnet, auch falls die Kreatur auf deine Hand zurückgebracht wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

- Falls Ilharg den Friedhof oder das Exil verlässt, während seine letzte Fähigkeit auf dem Stapel ist, bleibt er in der neuen Zone, auch falls die Zone ein Friedhof oder das Exil ist.
- Falls Ilhargs Besitzer zwei oder weniger Karten in seiner Bibliothek hat, wird er beim Verrechnen seiner letzten Fähigkeit unter die Bibliothek gelegt.
- Falls du den Ilharg eines anderen Spielers kontrollierst, wenn er stirbt, entscheidest du, ob die Karte in die Bibliothek ihres Besitzers gelegt wird.
- Falls ein Effekt Ilharg ins Exil schickt und sofort ins Spiel zurückbringt, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst, hat aber keinen Effekt. Falls ein Effekt ihn jedoch ins Exil schickt und zu einem späteren Zeitpunkt zurückbringen würde, kann die Fähigkeit von Ilharg die Karte davor in die Bibliothek des Besitzers legen. Falls sie das tut, wird der Effekt, der den Gott ins Exil geschickt hat, ihn später nicht zurück ins Spiel kommen lassen.
- Falls du in einer Multiplayer-Partie den Ilharg eines anderen Spielers unter deiner Kontrolle ins Spiel bringst, wird er ins Exil geschickt, sowie du die Partie verlässt. Falls du immer noch der Beherrscher des Ilhargs warst, würdest du seine ausgelöste Fähigkeit kontrollieren, aber du hast die Partie bereits verlassen; die Fähigkeit wird nicht verrechnet und die Karte bleibt im Exil. Ebenso gilt: Falls du die Partie zum selben Zeitpunkt verlierst, zu dem der Ilharg eines anderen Spielers, den du unter deiner Kontrolle ins Spiel gebracht hast, zerstört wird, bleibt er im Friedhof seines Besitzers.
- Falls Ilharg stirbt und er dein Commander ist, kannst du ihn in die Kommandozone legen, bevor seine Fähigkeit ihn in deine Bibliothek legt. Falls du deinen Commander auf diese Weise rettetest, wird er nicht in deine Bibliothek gelegt. Dasselbe gilt, falls er ins Exil geschickt würde.

In Frieden ruhen

{1}{W}

Verzauberung

Wenn In Frieden ruhen ins Spiel kommt, schicke alle Friedhöfe ins Exil.

Falls eine Karte oder ein Spielstein von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

- Während In Frieden ruhen im Spiel ist, werden Fähigkeiten, die immer ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt, nicht ausgelöst, da Karten und Spielsteine nie auf den Friedhof eines Spielers gelegt werden.
- Falls In Frieden ruhen durch einen Zauberspruch zerstört wird, wird In Frieden ruhen ins Exil geschickt. Dann wird der Zauberspruch auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- Falls eine Karte abgeworfen wird, solange In Frieden ruhen im Spiel ist, funktionieren Fähigkeiten, die funktionieren, wenn eine Karte abgeworfen wird (wie zum Beispiel Wahnsinn) weiterhin, auch wenn die Karte nie in einem Friedhof landet. Außerdem können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften einer abgeworfenen Karte überprüfen (wie beispielsweise die erste Fähigkeit von Chandra der Lodernden), jene Karte im Exil finden.

In Szene setzen

{2} {R}

Hexerei

Spektakel {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Spektakel-Kosten anstelle seiner Manakosten wirken, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.)*

Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karten bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- In Szene setzen ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickten Karten spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
 - Das Spielen einer ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male spielen.
 - Falls du eine auf diese Weise ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.
-

Izzet-Amulett

{U} {R}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {2}.

- Das Izzet-Amulett fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

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

Izzet-Gildenmagier

{U/R} {U/R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

{2} {U}: Kopiere einen Spontanzauber deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger, den du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

{2} {R}: Kopiere eine Hexerei deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger, die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Die Fähigkeiten des Izzet-Gildenmagiers können jeden Spontanzauber bzw. jede Hexerei mit entsprechendem Manabetrag kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, berücksichtige den für X bestimmten Wert, wenn du den Manabetrag für jenen Zauberspruch ermittelst.

- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen eines Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, sowie die Kopie verrechnet wird.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.

Kampf der Titanen

{1}{G}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls er eine Kreatur als Ziel hat, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt.

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

- Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie der Kampf der Titanen verrechnet wird, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Kanalisationsschlurfer

{2}{B}

Kreatur — Zombie

2/1

Sumpftarnung *(Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler einen Sumpf kontrolliert.)*

Ausplündern {2}{B} (*{2}{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 Kreatur mit Ausplündern ins Exil zu schicken ist Teil der Kosten für das Aktivieren der Ausplündern-Fähigkeit. Sobald die Fähigkeit aktiviert ist und die Kosten bezahlt sind, ist es zu spät für den Versuch, die Kreaturenkarte aus dem Friedhof zu entfernen, um das Aktivieren der Fähigkeit zu verhindern.
-

Karambolage

{1}{W}

Spontanzauber

Der nächste 1 Schadenspunkt, der in diesem Zug einer Kreatur deiner Wahl zugefügt würde, wird stattdessen einer anderen Kreatur deiner Wahl zugefügt.

Ziehe eine Karte.

- Falls eines der beiden Ziele das Spiel verlassen hat, bevor der Schaden zugefügt würde, wird jener Schaden nicht umgelenkt.
 - Der Beherrscher der Karambolage zieht eine Karte, wenn die Karambolage verrechnet wird, nicht wenn der Schaden umgelenkt wird.
-

Karlov vom Rat der Geister

{W}{B}

Legendäre Kreatur — Geist, Berater

2/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege zwei

+1/+1-Marken auf Karlov vom Rat der Geister.

{W}{B}, entferne sechs +1/+1-Marken von Karlov vom

Rat der Geister: Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins

Exil.

- Die Fähigkeit wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, egal ob du beispielsweise 1 Lebenspunkt durch eine angreifende Kreatur mit Lebensverknüpfung oder 4 Lebenspunkte durch die Fesseln des Glaubens dazuerhältst.
 - Falls eine Kreatur mit Lebensverknüpfung Kampfschaden zufügt, ist das ein einzelnes Ereignis, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung mehreren Spielern und/oder Permanenten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
 - In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht.
-

Karn, der Große Schöpfer

{4}

Legendärer Planeswalker — Karn

5

Aktiviere Fähigkeiten von Artefakten, die deine Gegner kontrollieren, können nicht aktiviert werden.

+1: Bis zu deinem nächsten Zug wird bis zu ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl zu einer Artefaktkreatur mit Stärke und Widerstandskraft gleich ihrem Manabetrag.

−2: Du kannst eine Artefaktkarte, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie befindet, offen vorzeigen, oder eine aufgedeckte Artefaktkarte im Exil, die du besitzt, bestimmen. Nimm jene Karte auf deine Hand.

- Aktivierbare Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierbare Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind von Karn nicht betroffen.
- Karns erste Fähigkeit betrifft nur Artefakte im Spiel. Aktivierbare Fähigkeiten, die in anderen Zonen funktionieren, können weiterhin aktiviert werden.
- Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls die bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellen Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange die bleibende Karte bereits eine Kreatur war.
- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Karns letzte Fähigkeit kann keine verdeckte Karte aus dem Exil auf deine Hand bringen, selbst wenn du weißt, dass es eine Artefaktkarte ist.
- In einer Casual-Partie kommt die Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event muss sich eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, in deinem Sideboard befinden. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit ansehen.

Karns Bastion

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{4}, {T}: Führe Wucherung durch.

- Um Wucherung durchzuführen, kannst du ein beliebiges Permanent bestimmen, das eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst jeglichen Spieler bestimmen, der eine Marke hat, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Wucherung durchführst“, wird auch dann ausgelöst, falls du keine Permanente oder Spieler bestimmt hast.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

Kasminas Transmutation

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

- Kasminas Transmutation überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Kasminas Transmutation an die Kreatur angelegt wurde, überschreiben den Effekt von Kasminas Transmutation.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt des Letzten Schnaufers, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.

Kaya, Orzhov-Thronräuberin

{1}{W}{B}

Legendärer Planeswalker — Kaya

3

+1: Schicke bis zu zwei Karten deiner Wahl aus genau einem Friedhof ins Exil. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu, falls auf diese Weise mindestens eine Kreaturenkarte ins Exil geschickt wurde.

−1: Schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl mit Manabetrag 1 oder weniger ins Exil.

−5: Kaya, Orzhov-Thronräuberin, fügt einem Spieler deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Anzahl an Karten im Exil zu, die jener Spieler besitzt, und du erhältst entsprechend viele Lebenspunkte dazu.

- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Spielsteine, die keine Kopie von etwas anderem sind, haben keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise den Manabetrag 0.
- Kayas letzte Fähigkeit führt dazu, dass du Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Karten dazuerhältst, die der Spieler deiner Wahl im Exil besitzt, auch wenn ein Effekt dazu führt, dass sie jenem Spieler mehr oder weniger Schaden zufügt.

Kioras Dammbrecher

{5}{U}

Kreatur — Leviathan

5/6

Wenn Kioras Dammbrecher ins Spiel kommt, führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Um Wucherung durchzuführen, kannst du ein beliebiges Permanent bestimmen, das eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst jeglichen Spieler bestimmen, der eine Marke hat, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Wucherung durchführst“, wird auch dann ausgelöst, falls du keine Permanente oder Spieler bestimmt hast.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

Klingenbrand

{1}{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Todesberührung bis zum

Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Klingenbrand verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.

Knisternder Sceada

{U}{U}{R}{R}

Kreatur — Sceada

*/4

Fliegend

Die Stärke des Knisternden Sceada ist gleich der Gesamtanzahl an Spontanzauber- und Hexerei-Karten, die du besitzt und die sich im Exil oder in deinem Friedhof befinden.

Wenn der Knisternde Sceada ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

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

Koloss der Tore

{8}

Artefaktkreatur — Konstrukt

8/8

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Tor, das du kontrollierst, {1} weniger.

Der Koloss der Tore kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

Immer wenn ein Tor unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du den Koloss der Tore aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen.

- Sobald der Koloss der Tore von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass der Koloss der Tore ungeblockt wird.

Krenko der Boss

{2} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Krieger

3/3

{T}: Erzeuge X 1/1 rote Goblin-Kreaturespielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Goblins ist, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit zählt alle Goblins, die du kontrollierst, auch Krenko selbst, und nicht nur die Spielsteine, die er erzeugt hat.

Kriechende Kälte

{3} {B}

Hexerei

Die Kriechende Kälte fügt jedem Gegner 3

Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

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

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

Kriegsboss der Legion
{2} {R}
Kreatur — Goblin, Soldat
2/2

Mentor (*Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.*)

Erzeuge zu Beginn des Kampfes in deinem Zug einen 1/1 roten Goblin-Kreaturespielstein. Der Spielstein erhält Eile bis zum Ende des Zuges und greift in diesem Kampf an, falls möglich.

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

Lähmungsnadel
{1}

Artefakt

Sowie die Lähmungsnadel ins Spiel kommt, bestimme einen Kartennamen.

Aktiviere Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

- Die Lähmungsnadel betrifft Karten unabhängig davon, in welcher Zone sie sich befinden. Dies schließt Karten auf der Hand, im Friedhof oder im Exil ein. Zum Beispiel können Spieler die Transmutation-Fähigkeit des Verpfuschten Gemischs nicht aktivieren, falls eine Lähmungsnadel im Spiel ist, mit der das Verpfuschte Gemisch benannt wurde.
 - Du kannst eine beliebige Karte benennen, auch falls diese Karte normalerweise keine aktivierte Fähigkeit hat. Du kannst keinen Spielstein benennen, es sei denn, der Spielstein hat denselben Namen wie eine Karte.
 - Falls du eine Karte benennst, die sowohl eine Manafähigkeit als auch eine aktivierte Fähigkeit hat, kann die Manafähigkeit aktiviert werden, die andere nicht.
 - Sobald die Lähmungsnadel das Spiel verlassen hat, können aktivierte Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen wieder aktiviert werden.
 - Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind aktivierte Fähigkeiten. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind von der Lähmungsnadel nicht betroffen.
-

Lavinia, Azorius-Renegatin
{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
2/2

Deine Gegner können keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken, deren Manabetrag höher ist als die Anzahl an Ländern, die der jeweilige Spieler kontrolliert.

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt und falls für ihn beim Wirken kein Mana ausgegeben wurde, neutralisiere den Zauberspruch.

- Effekte, die die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs modifizieren oder ersetzen (wie zum Beispiel Rückblende oder das Wirken eines Zauberspruchs ohne Bezahlen seiner Manakosten aufgrund von Aussetzen), beeinflussen nicht den Manabetrag des Zauberspruchs. Daher haben sie keinen Einfluss darauf, ob Lavinias erste Fähigkeit das Wirken jenes Zauberspruchs verhindert.
- Spieler können Zaubersprüche wirken, von denen sie wissen, dass Lavinias zweite Fähigkeit sie neutralisieren wird. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Zaubersprüche gewirkt werden, werden ausgelöst und gegebenenfalls verrechnet, und alle Effekte, die gewirkte Zaubersprüche zählen, zählen diese Zaubersprüche gegebenenfalls mit.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Falls ein Effekt es einem Spieler erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, ohne dessen Manakosten zu bezahlen, kann jener Spieler sich nicht entscheiden, ihn zu wirken und dessen Manakosten zu bezahlen, es sei denn, eine andere Regel oder ein anderer Effekt ermöglicht es dem Spieler, ihn so zu wirken. Falls dieser Zauberspruch allerdings zusätzliche Kosten hat, die Mana benötigen, verhindert das Bezahlen dieser Manakosten, dass Lavinias letzte Fähigkeit ausgelöst wird.

Lazav der Vielgestaltige
{U}{B}
Legendäre Kreatur — Gestaltwandler
1/3

Wenn Lazav der Vielgestaltige ins Spiel kommt, wende Überwachen 1 an. (*Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

{X}: Lazav der Vielgestaltige wird zu einer Kopie einer Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof mit Manabetrag X, außer dass sein Name Lazav der Vielgestaltige ist, er zusätzlich zu seinen anderen Typen legendär ist und diese Fähigkeit hat.

- Lazav kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, ausgenommen der Eigenschaften, die er ausdrücklich ändert. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
- Alle Effekte, die auf Lazav angewendet wurden, bevor er die Kopie einer anderen Karte wurde, werden weiter angewendet, nachdem er eine Kopie geworden ist. Dasselbe gilt für Marken auf Lazav.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Da Lazav nicht ins Spiel kommt, wenn er zur Kopie einer Karte wird, werden „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten nicht angewendet.

- Falls die kopierte Karte eine Fähigkeit hat, die nur einmal pro Zug aktiviert werden kann, dann erlaubt das erneute Kopieren der Karte es dir, die neue Instanz der Fähigkeit zu aktivieren.

Lehmboden-Schamane

{2} {G}

Kreatur — Zentaur, Schamane

3/2

Wenn der Lehmboden-Schamane ins Spiel kommt, mischt ein Spieler deiner Wahl eine beliebige Anzahl an Karten deiner Wahl aus seinem Friedhof in seine Bibliothek.

- Falls der Lehmboden-Schamane einen Spieler als Ziel hat, aber keine Karten im Friedhof des Spielers als Ziel hat, mischt der Spieler einfach seine Bibliothek.
- Falls die Karten deiner Wahl illegale Ziele werden, mischt der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek. Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel wird, hat die Fähigkeit des Lehmboden-Schamanen keinen Effekt.

Lichtbogen-Phoenix

{3} {R}

Kreatur — Phoenix

3/2

Fliegend, Eile

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug drei oder mehr Spontanzauber und/oder Hexereien gewirkt hast, bringe den Lichtbogen-Phoenix aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

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

Liliana, Schreckenshorde-Generalin

{4} {B} {B}

Legendärer Planeswalker — Liliana

6

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, ziehe eine Karte.

+1: Erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein.

−4: Jeder Spieler opfert zwei Kreaturen.

−9: Jeder Gegner bestimmt für jeden Permanent-Typ ein Permanent, das er kontrolliert, und opfert den Rest.

- Falls Liliana zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird ihre erste Fähigkeit für jede der anderen Kreaturen ausgelöst.
- Falls Liliana irgendwie eine Kreatur wird und stirbt, wird ihre erste Fähigkeit ausgelöst.
- Sowie Lilianas zweite Loyalitätsfähigkeit verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, zwei Kreaturen, die er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei,

welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Falls ein Spieler nur eine Kreatur bestimmen kann, tut er dies.

- Sowie Lilianas letzte Fähigkeit verrechnet wird, trifft der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es irgendwie der Zug eines Gegners ist, dieser Gegner) zuerst all seine Entscheidungen, gefolgt von allen anderen Gegnern in Zugreihenfolge. Die anderen Gegner wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle nicht bestimmten bleibenden Karten gleichzeitig geopfert.
- Bleibende Karten können folgende Typen haben: Artefakt, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht und Verzauberung. Übertypen wie legendär sind keine Typen bleibender Karten.
- Während die Entscheidungen für Lilianas letzte Fähigkeit getroffen werden, kann eine bleibende Karte, die mehr als einen Typ bleibender Karten hat, für jeden davon gezählt werden. Beispielsweise könntest du eine Artefaktkreatur als das Artefakt bestimmen, eine andere Kreatur als die Kreatur und eine Verzauberungskreatur als die Verzauberung, die verschont werden sollen. Nach dem gleichen Prinzip könntest du die Verzauberungskreatur sowohl als Verzauberung als auch als Kreatur bestimmen, die verschont werden sollen; selbst dann, wenn du noch weitere Kreaturen und/oder Verzauberungen kontrollierst.

Makabrer Walzer

{1} {B}

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück und wirf dann eine Karte ab.

- Falls du keine anderen Karten auf der Hand hast, musst du eine der Kreaturenkarten abwerfen, die du auf deine Hand zurückgebracht hast.
- Du kannst den Makabren Walzer auch mit einer oder null Kreaturenkarten als Ziel wirken. Du wirfst dennoch eine Karte ab, selbst wenn du keine Kreaturenkarte als Ziel bestimmst.

Massakermädel

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

4/4

Bedrohlich

Wenn das Massakermädel ins Spiel kommt, erhält jede andere Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges. Immer wenn eine Kreatur in diesem Zug stirbt, erhält jede Kreatur außer dem Massakermädel -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Massakermädels und ihre verzögert ausgelöste Fähigkeit betreffen jeweils nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeiten im Spiel sind. Kreaturen, die erst später im Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -1/-1, es sei denn, die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird später erneut ausgelöst und verrechnet.
- Sobald die ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Massakermädels ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, ob das Massakermädel im Spiel bleibt. Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird erzeugt, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird.

- Kreaturen, die sterben, während sich die ausgelöste Fähigkeit des Massakermädels noch auf dem Stapel befindet, lösen die verzögert ausgelöste Fähigkeit nicht aus, da sie noch nicht erzeugt wurde.
- Eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 stirbt nicht sofort. Sie stirbt erst zu dem Zeitpunkt, zu dem ein Spieler das nächste Mal Priorität erhalten würde. Das bedeutet: Sämtliche Kreaturen, deren Widerstandskraft auf 0 sinkt, sowie die Kommt-Ins-Spiel-Fähigkeit des Massakermädels verrechnet wird, bleiben im Spiel, bis kurz nachdem die verzögert ausgelöste Fähigkeit erzeugt wurde.
- Falls gleichzeitig mehr als eine Kreatur stirbt, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Massakermädels entsprechend oft ausgelöst.

Meister der Grausamkeiten

{3} {B} {R}

Kreatur — Dämon

1/4

Erstschlag, Todesberührung

Der Meister der Grausamkeiten kann nur alleine angreifen.

Immer wenn der Meister der Grausamkeiten einen Spieler angreift und nicht geblockt wird, wird der Lebenspunktstand des Spielers zu 1. Der Meister der Grausamkeiten weist in diesem Kampf keinen Kampfschaden zu.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn etwas „angreift und nicht geblockt wird“, wird im Blocker-deklarieren-Segment und nachdem die Blocker deklariert wurden, ausgelöst, falls (1) jene Kreatur angreift und (2) keine Kreaturen als Blocker für jene Kreatur deklariert wurden. Die Fähigkeit wird auch dann ausgelöst, falls jene Kreatur angreifend ins Spiel gebracht und nicht im Angreifer-deklarieren-Segment als Angreifer deklariert wurde.
- Der Meister der Grausamkeiten muss nicht verpflichtend angreifen, aber falls er angreift, muss er alleine angreifen. Falls du eine andere Kreatur kontrollierst, deren Fähigkeit besagt, dass sie angreifen muss, falls möglich, muss jene andere Kreatur angreifen und der Meister der Grausamkeiten kann nicht angreifen.
- Falls der Meister der Grausamkeiten alleine angreift und eine andere Kreatur angreifend ins Spiel kommt, hat das keine Auswirkungen auf den Meister der Grausamkeiten. Der Meister der Grausamkeiten ist weiterhin eine angreifende Kreatur. Die andere angreifende Kreatur weist ihren Kampfschaden normal zu, unabhängig davon, ob die letzte Fähigkeit des Meisters der Grausamkeiten ausgelöst wird.
- Die letzte Fähigkeit des Meisters der Grausamkeiten wird nicht ausgelöst, falls er einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift.
- Damit der Lebenspunktstand eines Spielers zu 1 wird, verliert der Spieler die entsprechende Menge an Lebenspunkten (bzw. erhält sie in seltenen Fällen dazu). Falls der Lebenspunktstand des Spielers beispielsweise 4 beträgt, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, verliert jener Spieler 3 Lebenspunkte. Andere Effekte, die Wechselwirkungen mit dem Verlieren (oder Dazuerhalten) von Lebenspunkten haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
- Keinen Kampfschaden zuzuweisen ist nicht dasselbe, wie jenen Schaden zu verhindern. Effekte, die Schaden unverhinderbar machen, haben keinen Effekt, falls kein Kampfschaden zugewiesen wird.

Messdiener der Pflicht

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/1

Seelenwandlung 2 (*Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge zwei 1/1 weiße und schwarze Geist-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit.*)

- Da alle Blocker zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kannst du nicht mit einer Kreatur mit Seelenwandlung blocken, und dann, falls sie stirbt, mit den daraus resultierenden Geist-Spielsteinen blocken.
-

Meuchelnde Thrill-Killerin

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Assassine

1/2

Todesberührung

Entfesselt (*Du kannst diese Kreatur mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommen lassen. Sie kann nicht blocken, solange eine +1/+1-Marke auf ihr liegt.*)

- Du entscheidest, ob die Kreatur mit Entfesselt mit oder ohne +1/+1-Marke ins Spiel kommt, wenn sie ins Spiel kommt. Zu diesem Zeitpunkt kann kein Spieler mehr auf den Kreaturenzauber antworten, indem er zum Beispiel versucht, ihn zu neutralisieren.
 - Die Entfesselt-Fähigkeit gilt ungeachtet dessen, von wo aus die Kreatur ins Spiel kommt.
 - Eine Kreatur mit Entfesselt kann nicht blocken, falls eine +1/+1-Marke auf ihr liegt; das gilt auch für Marken, die nicht durch die Entfesselt-Fähigkeit auf sie gelegt wurden.
 - Wird eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur mit Entfesselt gelegt, die bereits blockt, wird diese dadurch nicht aus dem Kampf entfernt. Sie blockt weiterhin.
-

Mitternachts-Sensenmann

{2}{B}

Kreatur — Zombie, Ritter

3/2

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, fügt der Mitternachts-Sensenmann dir 1 Schadenspunkt zu und du ziehst eine Karte.

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

Mizzix' Meisterstück

{3}{R}

Hexerei

Schicke eine Karte deiner Wahl, die ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, aus deinem Friedhof ins Exil.

Kopiere jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte.

Du kannst die Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Schicke Mizzix' Meisterstück ins Exil.

Überlast {5}{R}{R}{R} (*Du kannst diesen Zauber für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, ersetze im Text „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“*)

- Falls Mizzix' Meisterstück mehrere Karten ins Exil geschickt hat, kannst du die Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken. Die letzte Kopie, die du wirkst, ist die erste, die verrechnet wird.
- Falls du eine der Kopien nicht wirkst (z. B. weil es keine legalen Ziele gibt oder du nicht möchtest), hört die Kopie auf zu existieren.
- Mizzix' Meisterstück ist immer noch auf dem Stapel, sowie es verrechnet wird. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, kopiert sich Mizzix' Meisterstück nicht selbst.
- Die Kopien werden während der Verrechnung von Mizzix' Meisterstück erzeugt und gewirkt. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Kopie abhängen, werden ignoriert. Andere Einschränkungen, wie „Wirke [diesen Zauberspruch] nur während des Kampfes“, gelten weiterhin.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls die Kopie {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
- Die Karten bleiben im Exil, unabhängig davon, was mit den Kopien geschieht.

Murmelnder Mystiker

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/5

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen Vogel-Illusion-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

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

Narcamöbe

{1}{U}

Kreatur — Illusion

1/1

Fliegend

Wenn die Narcamöbe aus deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie ins Spiel bringen.

- Falls die Narcamöbe aufgedeckt oder angesehen wird, während sie sich von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof bewegt (wie zum Beispiel durch den Balustradenspion), wird ihre Fähigkeit ausgelöst, wenn sie auf deinen Friedhof gelegt wird. Sie war noch in deiner Bibliothek, während sie aufgedeckt oder angesehen wurde.
- Falls die Narcamöbe aus deinem Friedhof entfernt wird, bevor ihre Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie nicht ins Spiel bringen.

Nicol Bolas, Drachengott

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

Legendärer Planeswalker — Bolas

4

Nicol Bolas, Drachengott, hat alle Loyalitätsfähigkeiten aller anderen Planeswalker im Spiel.

+1: Du ziehst eine Karte. Jeder Gegner schickt eine Karte aus seiner Hand oder ein Permanent, das er kontrolliert, ins Exil.

−3: Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl.

−8: Jeder Gegner, der weder eine legendäre Kreatur noch einen legendären Planeswalker kontrolliert, verliert die Partie.

- Nicol Bolas entfernt keine Loyalitätsfähigkeiten von anderen Planeswalkern.
- Nicol Bolas erhält keine statischen oder ausgelösten Fähigkeiten von anderen Planeswalkern und auch keine aktivierten Fähigkeiten, die keine Loyalitätsfähigkeiten sind und die sie aus irgendeinem Grund haben.
- Auch wenn Nicol Bolas eine beträchtliche Anzahl an Loyalitätsfähigkeiten haben kann, kannst du dennoch während jedes deiner Züge nur eine Loyalitätsfähigkeit von Nicol Bolas, Drachengott, aktivieren.
- Falls eine Loyalitätsfähigkeit den Namen der ursprünglichen Planeswalker-Karte verwendet, behandle Nicol Bolas' Version dieser Fähigkeit, als wäre stattdessen der Name Nicol Bolas, Drachengott, verwendet worden. Falls beispielsweise Ral Zerek im Spiel ist, fügt Nicol Bolas den Schaden zu, falls du die zweite Fähigkeit aktivierst, die er von Ral erhalten hat.
- Falls eine Fähigkeit eines Planeswalkers Karten ins Exil schickt und eine andere Loyalitätsfähigkeit desselben Planeswalkers die Karten im Exil verwendet, sind die Fähigkeiten miteinander verbunden. Falls Nicol Bolas beide Fähigkeiten von demselben Planeswalker erhält, sind seine Versionen auf gleiche Weise miteinander verbunden. Karten, die durch andere Fähigkeiten von Nicol Bolas ins Exil geschickt wurden (wie seine eigene erste Loyalitätsfähigkeit), werden von diesen verbundenen Fähigkeiten nicht gesehen.
- Falls Fähigkeiten ausgelöst werden, sowie du eine Karte ziehst, während du Nicol Bolas' erste Loyalitätsfähigkeit verrechnest, werden die Fähigkeiten erst verrechnet, nachdem deine Gegner eine Handkarte oder bleibende Karte ins Exil geschickt haben.
- Nachdem du beim Verrechnen der ersten Loyalitätsfähigkeit von Nicol Bolas eine Karte gezogen hast, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es irgendwie der Zug eines Gegners ist, jener Gegner) eine bleibende Karte, die er kontrolliert, oder eine Karte auf seiner Hand, ohne die Karte vorzuzeigen. Die anderen Gegner folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Permanente und Karten gleichzeitig ins Exil geschickt.

- In einer Partie Two-Headed Giant verliert das gesamte Team die Partie, falls ein Spieler dieses Teams die Partie verliert, selbst dann, wenn der andere Spieler eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker kontrolliert.

Niv-Mizzet der Auferstandene

{W}{U}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Drache, Avatar

6/6

Fliegend

Wenn Niv-Mizzet der Auferstandene ins Spiel kommt, decke die obersten zehn Karten deiner Bibliothek auf. Bestimme davon für jedes Farbenpaar eine Karte mit genau diesen Farben. Nimm die bestimmten Karten auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Ein „Farbenpaar“ besteht aus genau zwei Farben. Es gibt zehn Farbenpaare in Magic: weiß-blau, weiß-schwarz, blau-schwarz, blau-rot, schwarz-rot, schwarz-grün, rot-grün, rot-weiß, grün-weiß und grün-blau.
- Falls die obersten zehn Karten deiner Bibliothek nicht alle zehn Farbenpaare enthalten, bestimmst du so viele Karten wie möglich und nimmst sie auf deine Hand.

Niv-Mizzet der Parun

{U}{U}{U}{R}{R}{R}

Legendäre Kreatur — Drache, Zauberer

5/5

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Fliegend

Immer wenn du eine Karte ziehst, fügt Niv-Mizzet der Parun einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Immer wenn ein Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, ziehst du eine Karte.

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

Oberste Sprecherin Zegana

{2}{G}{G}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer

1/1

Die Oberste Sprecherin Zegana kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den anderen Kreaturen ist, die du kontrollierst.

Wenn die Oberste Sprecherin Zegana ins Spiel kommt, ziehe so viele Karten, wie ihre Stärke beträgt.

- Der Wert von X ist die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, wenn die Oberste Sprecherin Zegana ins Spiel kommt. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine Kreaturen kontrollierst, ist X gleich 0.
- Die Anzahl der Karten, die du ziehst, entspricht der Stärke der Obersten Sprecherin Zegana, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls die Oberste Sprecherin Zegana zur gleichen Zeit wie eine andere Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, darfst du diese Kreatur beim Bestimmen der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, nicht berücksichtigen.

Oktokrabbhai

{2}{G}{U}

Kreatur — Hai, Oktopus, Krabbe

4/4

{2}{G}{U}: Adaptieren 1. *(Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf den Oktokrabbhai gelegt werden, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Die Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Oktokrabbhais kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.
 - Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn Marken auf eine bleibende Karte gelegt werden, wird auch dann ausgelöst, falls die bleibende Karte aus irgendwelchen Gründen bereits mit den Marken ins Spiel kommt.
 - Du kannst eine Adaptieren-Fähigkeit jederzeit aktivieren. Falls beim Verrechnen der Fähigkeit auf der Kreatur aus irgendeinem Grund eine +1/+1-Marke liegt, legst du einfach keine +1/+1-Marken auf sie.
 - Falls eine Kreatur all ihre +1/+1-Marken verliert, kann sie wieder adaptieren und neuerlich +1/+1-Marken erhalten.
-

Orzhov-Vollstreckerin
{1}{B}
Kreatur — Mensch, Räuber
1/2
Todesberührung
Seelenwandlung 1 (*Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge einen 1/1 weißen und schwarzen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.*)

- Da alle Blocker zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kannst du nicht mit einer Kreatur mit Seelenwandlung blocken und dann, falls sie stirbt, mit den daraus resultierenden Geist-Spielsteinen blocken.

Petrahydrox
{3}{U/R}
Kreatur — Seltsamkeit
3/3
Wenn der Petrahydrox das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, bringe den Petrahydrox auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Die Fähigkeit des Petrahydrox wird nur ausgelöst, falls er im Spiel ist, wenn er das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird.
- Die Fähigkeit des Petrahydrox wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird.
- Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die den Petrahydrox als Ziel hat, keine anderen Ziele hat, wird er bzw. sie nicht verrechnet (da er bzw. sie kein legales Ziel mehr hat, nachdem der Petrahydrox auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wurde).

Phytohydra
{2}{G}{W}{W}
Kreatur — Pflanze, Hydra
1/1
Falls der Phytohydra Schaden zugefügt würde, lege stattdessen entsprechend viele +1/+1-Marken auf sie.

- Die Fähigkeit der Phytohydra verhindert keinen Schaden. Schaden, der nicht verhindert werden kann, wird trotzdem dadurch ersetzt, dass +1/+1-Marken auf die Phytohydra gelegt werden.
 - Falls ein anderer Effekt verhindern würde, dass der Phytohydra Schaden zugefügt würde, oder ihn durch etwas anderes ersetzen würde, entscheidet der Beherrscher der Phytohydra, welcher Effekt zuerst angewendet wird.
 - Falls die Phytohydra eine Kreatur mit Ersts Schlag oder Doppelschlag blockt oder von ihr geblockt wird, erhält die Phytohydra die Marken im Ersts Schlag-Kampfschadensegment, bevor sie ihren eigenen Kampfschaden im zweiten Kampfschadensegment zufügt.
-

Pilzige Wiedergeburt

{2} {G}

Spontanzauber

Bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, erzeuge zwei 1/1 grüne Saproling-Kreaturespielsteine.

- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, ein Land, ein Planeswalker, eine Schlacht oder eine Verzauberung.
 - Falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, erhältst du zusätzlich zu der bleibenden Karte, die du auf deine Hand zurückbringst, Saproling-Spielsteine.
 - Die Pilzige Wiedergeburt überprüft nur, ob in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist. Sie gibt dir keine weiteren Saprolinge, falls mehr als eine Kreatur gestorben ist.
-

Pirschende Rache

{5} {R} {R}

Kreatur — Avatar

5/5

Eile

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, fügt sie einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Verwende die Stärke, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie zufügt.
-

Priesterin der vergessenen Götter

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/2

{T}, opfere zwei andere Kreaturen: Eine beliebige Anzahl an Spielern deiner Wahl verliert jeweils 2 Lebenspunkte und opfert eine Kreatur. Du erzeugst {B} {B} und ziehst eine Karte.

- Du kannst die Fähigkeit der Priesterin der vergessenen Götter aktivieren, ohne Ziele zu bestimmen, wenn du das möchtest. Du erzeugst dann immer noch {B} {B} und ziehst eine Karte.
 - Du kannst Spieler als Ziel bestimmen, die keine Kreatur opfern können. Diese Spieler verlieren immer noch 2 Lebenspunkte.
 - Da sie Ziele haben kann, ist die Fähigkeit der Priesterin der vergessenen Götter keine Manafähigkeit. Sie verwendet den Stapel und auf sie kann auch reagiert werden, selbst falls keine Ziele bestimmt wurden.
-

Pteromander

{U}

Kreatur — Salamander, Sceada

1/1

Fliegend

{7}{U}: Adaptieren 4. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren für jede Spontanzauber- und Hexerei-Karte in deinem Friedhof {1} weniger. (Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege vier +1/+1-Marken auf sie.)

- Die Kosten zum Aktivieren der aktivierten Fähigkeit des Pteromander können nicht auf weniger als {U} reduziert werden.
- Du kannst eine Adaptieren-Fähigkeit jederzeit aktivieren. Falls beim Verrechnen der Fähigkeit auf der Kreatur aus irgendeinem Grund eine +1/+1-Marke liegt, legst du einfach keine +1/+1-Marken auf sie.
- Falls eine Kreatur all ihre +1/+1-Marken verliert, kann sie wieder adaptieren und neuerlich +1/+1-Marken erhalten.

Quasi-Duplikat

{1}{U}{U}

Hexerei

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.

Katalyse (Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke sie danach ins Exil.)

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Kreatur aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur kopiert etwas anderes oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die kopierte Kreatur selbst ein Spielstein ist, kopiert der vom Quasi-Duplikat erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Wenn du einen Zauberspruch mit seiner Katalyse-Fähigkeit wirkst, musst du weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Katalyse wirken, wenn du normalerweise eine Hexerei wirken könntest.
- Ein Zauberspruch, der mit Katalyse gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal, ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.

- Falls dir ein Effekt erlaubt, alternative Kosten anstatt der Manakosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, kannst du jene alternativen Kosten bezahlen, wenn du einen Zauberspruch mithilfe von Katalyse wirkst. Du musst trotzdem als zusätzliche Kosten zum Wirken des Zauberspruchs eine Karte abwerfen.
- Falls eine Karte mit Katalyse während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.

Rachsüchtige Vampirin

{3} {B}

Kreatur — Vampir

2/3

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, fügt die Rachsüchtige Vampirin jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls die Rachsüchtige Vampirin zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird die Fähigkeit der Rachsüchtigen Vampirin für jede der anderen Kreaturen ausgelöst.
- Falls dein Lebenspunktstand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert werden, in dem auch Kreaturen, die du kontrollierst, tödlichen Schaden erleiden, verlierst du die Partie, bevor die ausgelöste Fähigkeit der Rachsüchtigen Vampirin auf den Stapel gelegt wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Rachsüchtigen Vampirin dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Radikale Idee

{1} {U}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte.

Katalyse (Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke diese Karte danach ins Exil.)

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

Rakdos-Feuerwirbler
{B}{B}{R}{R}
Kreatur — Mensch, Räuber
4/3

Wenn der Rakdos-Feuerwirbler ins Spiel kommt, fügt er einem Gegner deiner Wahl 2 Schadenspunkte und bis zu einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Falls du für die Fähigkeit des Rakdos-Feuerwirblers keinen Gegner als Ziel bestimmen kannst, wird die Fähigkeit nicht auf den Stapel gelegt. Sie fügt keiner Kreatur und keinem Planeswalker 2 Schadenspunkte zu. Falls du aber zwei legale Ziele bestimmst, eines der Ziele jedoch illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, bleibt das verbleibende Ziel immer noch betroffen.

Rakdos-Gildenmagier
{B/R}{B/R}
Kreatur — Zombie, Schamane
2/2

{3}{B}, wirf eine Karte ab: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges.
{3}{R}: Erzeuge einen 2/1 roten Goblin-Kreaturespielstein mit Eile. Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Falls die zweite Fähigkeit während des Endsegments aktiviert wird, wird der Spielstein erst im Endsegment des darauffolgenden Zuges ins Exil geschickt.

Rakdos-Grubendrache
{2}{R}{R}
Kreatur — Drache
3/3

{R}{R}: Der Rakdos-Grubendrache erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.
{R}: Der Rakdos-Grubendrache erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.
Versessenheit — Der Rakdos-Grubendrache hat Doppelschlag, solange du keine Karten auf der Hand hast.

- Falls der Rakdos-Grubendrache Doppelschlag verliert, nachdem Erstschlag-Kampfschaden zugefügt wurde, fügt er im normalen Kampfschadensegment keinen Schaden zu.
-

Rakdos, Fürst des Aufruhrs

{B}{B}{R}{R}

Legendäre Kreatur — Dämon

6/6

Du kannst diesen Zauberspruch nicht wirken, es sei denn, ein Gegner hat in diesem Zug Lebenspunkte verloren.

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken für jeden Lebenspunkt, den deine Gegner in diesem Zug verloren haben, {1} weniger.

- Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.
- Rakdos kann von einem anderen Zauberspruch oder einer anderen Fähigkeit ins Spiel gebracht werden, auch falls kein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.
- Rakdos' letzte Fähigkeit kümmert sich um die insgesamt verlorenen Lebenspunkte und nicht unbedingt um den Unterschied im Lebenspunktstand eines Gegners seit Beginn des Zuges. Falls beispielsweise ein Gegner in einem Zug 5 Lebenspunkte verliert und dann 10 dazuerhält, kosten Kreaturenzauber, die du wirkst, beim Wirken {5} weniger.
- Falls ein Gegner Lebenspunkte und daraufhin die Partie verloren hat, ist die Bedingung für Rakdos' erste Fähigkeit erfüllt, und seine letzte Fähigkeit zählt jene verlorenen Lebenspunkte mit.
- Rakdos' letzte Fähigkeit reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die für einen Kreaturenzauber benötigt wird, den du wirkst.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Kreaturenzauber zu wirken, zum Beispiel Bonuskosten oder die „Commander Tax“, wende diese Erhöhungen an, bevor du die Kostenreduktionen anwendest.
- Rakdos' letzte Fähigkeit reduziert nicht die Kosten, um Rakdos selbst zu wirken. Sie wird nur auf Kreaturenzauber angewendet, die du wirkst, wenn Rakdos im Spiel ist.

Ral Zarek

{2}{U}{R}

Legendärer Planeswalker — Ral

4

+1: Tappe ein Permanent deiner Wahl und enttappe dann ein anderes Permanent deiner Wahl.

-2: Ral Zarek fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

-7: Wirf fünf Münzen. Für jede Münze, die „Kopf“ zeigt, erhältst du nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

- Ral Zareks erste Fähigkeit kann zwei beliebige Permanente als Ziel haben. Es spielt keine Rolle, ob sie getappt oder ungetappt sind. Falls das erste Ziel getappt ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, bleibt es einfach getappt. Ebenso gilt: Falls das zweite Ziel ungetappt ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, bleibt es ungetappt.
- Für die fünf Münzen, die für Ral Zareks letzte Fähigkeit geworfen werden, sagt niemand „Kopf“ oder „Zahl“ an und keiner gewinnt oder verliert diese Münzwürfe. Fähigkeiten, die überprüfen, ob ein Spieler einen Münzwurf gewinnt oder verliert, berücksichtigen diese Münzwürfe nicht.

Refüsieren
{G/U} {G/U}
Spontanzauber
Neutralisiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit
deiner Wahl. (*Manafähigkeiten können nicht als Ziel
gewählt werden.*)
///
Replizieren
{1} {G} {U}
Hexerei
Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur
deiner Wahl ist, die du kontrollierst.

- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind aktivierte Fähigkeiten.
 - Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Seelenwandlung) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
 - Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt und von einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.
 - Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht als Ziel bestimmt werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht als Ziel bestimmt werden.
 - Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase ausgelöst wird, löst diese Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.
 - Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
 - Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Spiegelbild ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
 - 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 gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.
-

Rhythmus der Wildnis

{1}{R}{G}

Verzauberung

Kreaturenzauber, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, haben Aufruhr. *(Du bestimmst, ob sie mit einer +1/+1-Marke oder mit Eile ins Spiel kommen.)*

- Kreaturenzauber, die du kontrollierst, sind weiterhin legale Ziele für Neutralisierungszauber oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren. Dein Kreaturenzauber kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Sobald eine Kreatur mit Aufruhr ins Spiel gekommen ist, behält sie ihre +1/+1-Marke oder Eile auch, falls sie Aufruhr verlieren sollte.
- Falls eine bleibende Karte, die kein Spielstein und keine Kreatur ist, zu einer Kreatur wird, nachdem sie ins Spiel gekommen ist, hat sie Aufruhr, aber der Ersatzeffekt hat keinen Effekt mehr.
- Eine Nichtkreatur-Karte, die aus irgendeinem Grund als Kreatur ins Spiel kommt, hat Aufruhr (zum Beispiel Gideon Schwarzklinge, solange es dein Zug ist). Ebenso gilt: Eine Kreaturenkarte, die als Nichtkreatur-Permanent ins Spiel kommt, hat nicht Aufruhr (zum Beispiel Thassa, Göttin der Meere, während deine anderen Permanente nur vier zu deiner Hingabe zu Blau beitragen).
- Aufruhr ist ein Ersatzeffekt. Spieler können auf deine Entscheidung zwischen +1/+1-Marke und Eile nicht antworten und sie können keine Aktion ausführen, bevor die Kreatur entweder die +1/+1-Marke oder Eile hat.
- Falls eine Kreatur mit Aufruhr ins Spiel kommt und keine +1/+1-Marke auf sie gelegt werden kann, erhält sie Eile.
- Falls du bestimmst, dass die Kreatur Eile erhalten soll, erhält sie diese Fähigkeit dauerhaft. Sie verliert sie nicht, sowie der Zug endet oder sowie ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.
- Falls eine Kreatur mit zwei Vorkommen von Aufruhr ins Spiel kommt, so kannst du bestimmen, dass sie zwei +1/+1-Marken, eine +1/+1-Marke und Eile, oder zwei Vorkommen von Eile erhält. Mehrfaches Vorkommen von Eile auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung, aber wir werden den Gruul sicher nicht vorschreiben, wie sie ihr Leben zu leben haben ...
- Falls der Rhythmus der Wildnis das Spiel zur gleichen Zeit das Spiel verlässt, wie eine Nichtspielsteinkreatur ins Spiel kommt (höchstwahrscheinlich, weil jene Kreatur einen Ersatzeffekt hat, wie den der Rettungssphinx), erhält jede Kreatur trotzdem eine +1/+1-Marke oder Eile.

Rift des Sturmtiefs

{1}{U}

Spontanzauber

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die du nicht kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Überlast {6}{U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, ersetze im Text „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“)*

- Falls du die Überlast-Kosten des Rifts des Sturmtiefs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.

- Da ein Zauber mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch, der eine Überlast-Fähigkeit hat, zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.

Säbel der Bürger

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 für jede ihrer Farben.

Ausrüsten {1}

- Der Bonus des Säbels der Bürger kann von +0/+0 (für eine farblose Kreatur) bis +5/+0 (für eine Kreatur, die alle fünf Farben hat) reichen.
- Falls sich die Anzahl an Farben ändert, die die ausgerüstete Kreatur hat, ändert sich auch der Bonus entsprechend.

Savra, Königin der Golgari

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Schamane

2/2

Immer wenn du eine schwarze Kreatur opferst, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies tust, opfert jeder andere Spieler eine Kreatur.

Immer wenn du eine grüne Kreatur opferst, kannst du 2 Lebenspunkte dazuerhalten.

- Savra selbst erlaubt dir nicht, Kreaturen zu opfern. Ihre Fähigkeiten werden immer dann ausgelöst, wenn du eine schwarze oder grüne Kreatur opferst, weil ein anderer Zauberspruch, eine Fähigkeit oder Kosten dich dazu angewiesen haben.
- Wenn du eine Kreatur opferst, die sowohl schwarz als auch grün ist, werden beide Fähigkeiten ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen.

Schädelbrecher

{1} {R}

Spontanzauber

Spieler können in diesem Zug keine Lebenspunkte dazuerhalten. Schaden kann in diesem Zug nicht verhindert werden. Der Schädelbrecher fügt einem

Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 3

Schadenspunkte zu.

- Der Schädelbrecher hat nur den Spieler oder Planeswalker als Ziel. Falls der Spieler oder Planeswalker ein illegales Ziel ist, sowie der Schädelbrecher verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
- Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen würden, dass ein Spieler Lebenspunkte dazuerhält, oder die Schaden verhindern, werden weiterhin verrechnet, nur hat der Lebenspunkte gebende bzw. Schaden verhindernde Teil keinen Effekt.
- Effekte, die das Dazuerhalten von Lebenspunkten durch einen anderen Effekt ersetzen würden, werden nicht angewendet, weil es für Spieler unmöglich ist, Lebenspunkte dazuzuerhalten.
- Falls ein Effekt den Lebenspunktstand eines Spielers auf eine bestimmte Zahl setzt und diese Zahl höher als sein derzeitiger Lebenspunktstand ist, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts. (Falls die Zahl niedriger ist als der derzeitige Lebenspunktstand des Spielers, funktioniert der Effekt normal.)

Schild der Paria

{5}

Artefakt — Ausrüstung

Aller Schaden, der dir zugefügt würde, wird stattdessen der ausgerüsteten Kreatur zugefügt.

Ausrüsten {3}

- Falls der Schild der Paria nicht an eine Kreatur angelegt ist, wird dir aller Schaden, der dir zugefügt würde, normal zugefügt.

Schimmersporen-Schamanin

{B}{G}

Kreatur — Elf, Schamane

3/1

Wenn die Schimmersporen-Schamanin ins Spiel kommt, millst du drei Karten. Du kannst eine Länderkarte aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen. (*Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.*)

- Die Länderkarte, die du oben auf deine Bibliothek legst, kann eine sein, die du gerade gemillt hast, oder eine, die schon in deinem Friedhof war.

Schindekäfer

{1}{G}

Kreatur — Insekt

2/2

Ausplündern {5}{G} ({5}{G}), *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 Kreatur mit Ausplündern ins Exil zu schicken ist Teil der Kosten für das Aktivieren der Ausplünderfähigkeit. Sobald die Fähigkeit aktiviert ist und die Kosten bezahlt sind, ist es zu spät für den Versuch, die Kreaturenkarte aus dem Friedhof zu entfernen, um das Aktivieren der Fähigkeit zu verhindern.

Schlitterkopf

{B/G}

Kreatur — Pflanze, Zombie

1/1

Ausplündern {0} ({0}), *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 Kreatur mit Ausplündern ins Exil zu schicken ist Teil der Kosten für das Aktivieren der Ausplündern-Fähigkeit. Sobald die Fähigkeit aktiviert ist und die Kosten bezahlt sind, ist es zu spät für den Versuch, die Kreaturenkarte aus dem Friedhof zu entfernen, um das Aktivieren der Fähigkeit zu verhindern.

Schreitende Tote

{1}{U}{B}

Kreatur — Skelett

1/1

Wenn die Schreitende Tote stirbt, bringe sie auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Die Schreitende Tote wird nur dann auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, wenn sie beim Verrechnen der Fähigkeit noch im Friedhof ist.

Schuldner-Transport

{5}{B}

Kreatur — Thrull

5/3

Seelenwandlung 2 (*Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge zwei 1/1 weiße und schwarze Geist-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit.*)

- Da alle Blocker zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kannst du nicht mit einer Kreatur mit Seelenwandlung blocken, und dann, falls sie stirbt, mit den daraus resultierenden Geist-Spielsteinen blocken.

Schwert der Paruns

{4}

Artefakt — Ausrüstung

Solange die ausgerüstete Kreatur getappt ist, erhalten getappte Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+0.

Solange die ausgerüstete Kreatur ungetappt ist, erhalten ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, +0/+2.

{3}: Du kannst die ausgerüstete Kreatur tappen oder enttappen.

Ausrüsten {3}

- Falls die ausgerüstete Kreatur getappt wird, verlieren enttappte Kreaturen, die du kontrollierst, sofort den +0/+2-Bonus. Das kann dazu führen, dass nicht-tödlicher Schaden, der ihnen in jenem Zug bereits zugefügt wurde, tödlich wird. Die Paruns würden wollen, dass du vorsichtig mit ihrem Schwert umgehst.
-

Selesnija-Evangelistin

{G}{W}

Kreatur — Elf, Schamane

1/2

{1}, {T}, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Erzeuge einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturenspielstein.

- Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur tappen (einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit der Selesnija-Evangelistin zu bezahlen. Du musst jedoch die Selesnija-Evangelistin seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend kontrolliert haben.
-

Seuchensäer

{2}{B}

Kreatur — Mensch, Schamane

3/2

Wenn der Seuchensäer ins Spiel kommt, opfert jeder Spieler eine Kreatur oder einen Planeswalker. Jeder Spieler, der dies nicht kann, wirft eine Karte ab.

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

Sich verbünden

{2}{G}

Spontanzauber

Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, fügen einer anderen Kreatur deiner Wahl jeweils Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls eine der beiden Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie Sich verbünden verrechnet wird, fügt die andere dennoch Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
- Falls entweder beide Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, oder die andere Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Sich verbünden verrechnet wird, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.

Sicherheitssphäre

{4}{W}

Verzauberung

Kreaturen können dich oder Planeswalker, die du kontrollierst, nicht angreifen, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt für jede dieser Kreaturen {X}, wobei X die Anzahl an Verzauberungen ist, die du kontrollierst.

- Falls du die Sicherheitssphäre kontrollierst, müssen deine Gegner für eine Kreatur, die angreift „falls möglich“, nicht bezahlen. Falls es weder einen anderen Spieler noch ein anderes Permanent gibt, den bzw. das die Kreatur angreifen könnte, greift die Kreatur einfach nicht an.

Siegel des Gildenbunds

{5}

Artefakt

Sowie das Siegel des Gildenbunds ins Spiel kommt, bestimme zwei Farben.

Jeder Zauberspruch, den du wirkst, kostet beim Wirken für jede der bestimmten Farben, die er hat, {1} weniger.

- Du musst zwei unterschiedliche Farben bestimmen.
- Die letzte Fähigkeit des Siegels des Gildenbunds verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Die letzte Fähigkeit des Siegels des Gildenbunds reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Kosten.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Die Kostenreduktion kann für alternative Kosten wie Herbeirufungskosten angewendet werden.
- Falls die Manakosten eines Zauberspruchs, den du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest. Falls beispielsweise die Manakosten des Zauberspruchs {X}{R}{G} betragen und du Rot und Grün bestimmt hast, kannst du 5 für den Wert von X bestimmen und {3}{R}{G} bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

Silhana-Simskletterin

{1}{G}

Kreatur — Elf, Räuber

1/1

Fluchsicher (*Diese Kreatur kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.*)

Die Silhana-Simskletterin kann außer von fliegenden Kreaturen nicht geblockt werden.

- Kreaturen mit Reichweite sind keine fliegenden Kreaturen, daher können sie die Silhana-Simskletterin nicht blocken.

Simic-Gildenmagier

{G/U} {G/U}

Kreatur — Elf, Zauberer

2/2

{1} {G}: Bewege eine +1/+1-Marke von einer Kreatur deiner Wahl auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die denselben Beherrscher hat.

{1} {U}: Lege eine Aura deiner Wahl, die an ein Permanent angelegt ist, an ein anderes Permanent mit demselben Beherrscher an.

- Für die erste Fähigkeit muss auf der ersten Kreatur deiner Wahl keine +1/+1-Marke liegen. Fall das nicht der Fall ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
- Falls für die erste Fähigkeit die beiden Kreaturen deiner Wahl nicht vom selben Spieler kontrolliert werden, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Der Spieler, der die beiden Kreaturen kontrolliert, muss nicht derselbe Spieler sein, der sie kontrolliert hat, als die Fähigkeit aktiviert wurde, und jener Spieler muss nicht der Beherrscher des Simic-Gildenmagiers sein.
- Für die zweite Fähigkeit wird nur die Aura als Ziel bestimmt. Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, bestimmst du ein Permanent, an das die Aura angelegt werden soll. Es kann nicht das Permanent sein, an das die Aura bereits angelegt ist, es muss vom Spieler kontrolliert werden, der das Permanent kontrolliert, an das die Aura angelegt ist, und es muss von der Aura verzaubert werden können. (Es spielt keine Rolle, wer die Aura oder den Simic-Gildenmagier kontrolliert.) Falls es kein solches Permanent gibt, wird die Aura nicht bewegt.

Stab der Reisenden

{1}

Artefakt

{2}, opfere den Stab der Reisenden: Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe die ins Exil geschickte Karte zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls ein Kreaturenspielstein von der Fähigkeit des Stabs der Reisenden ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Sie kommt nicht ins Spiel zurück.

Stein der Zauberwerker

{2}

Artefakt

{1}, {T}: Enttappe eine Kreatur deiner Wahl, die eine aktivierte Fähigkeit mit {T} in ihren Kosten hat.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
-

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

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

Teferi der Zeitweisende
{1}{W}{U}
Legendärer Planeswalker — Teferi
4
Jeder Gegner kann Zaubersprüche nur zu einem Zeitpunkt wirken, zu dem er auch eine Hexerei wirken könnte.
+1: Bis zu deinem nächsten Zug kannst du Hexereien wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.
-3: Bringe bis zu ein Artefakt, eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl auf die Hand seines bzw. ihres Besitzers zurück. Ziehe eine Karte.

- Falls ein Effekt einem Gegner erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, als ob er Aufblitzen hätte (zum Beispiel, falls er auch einen Teferi den Zeitweisenden kontrolliert und seine +1 Loyalitätsfähigkeit aktiviert hat), hat die Einschränkung von Teferis erster Fähigkeit Vorrang vor der Erlaubnis.
- Du kannst Teferis letzte Fähigkeit aktivieren, ohne ein Ziel zu bestimmen. Du ziehst dann einfach eine Karte. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und jene bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Teferis letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.

Teysa, Orzhovweise
{1}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
2/3
Opfere drei weiße Kreaturen: Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil.
Immer wenn eine andere schwarze Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Du kannst Teysa selbst opfern, um beim Bezahlen ihrer ersten Fähigkeit zu helfen, aber dass Teysa stirbt, löst dann nicht ihre zweite Fähigkeit aus. Andere weiße und schwarze Kreaturen, die du opferst, um für die erste Fähigkeit zu bezahlen, lösen die zweite Fähigkeit aus.
-

Theaterbühne

Land

{T}: Erzeuge {C}.

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

- Der Kopiereffekt, der durch die letzte aktivierte Fähigkeit erzeugt wird, hat keine bestimmte Dauer. Er dauert so lange an, bis die Theaterbühne das Spiel verlässt oder bis er von einem anderen Kopiereffekt überschrieben wird. Das Permanent hat nicht mehr die erste Fähigkeit der Theaterbühne.
 - Die kopierbaren Werte eines Landes sind auf ihm aufgedruckt, unter Berücksichtigung anderer Kopiereffekte. Marken und andere Effekte werden nicht kopiert. Beachte: Falls du ein Land kopierst, das durch einen vorübergehenden Effekt auch eine Kreatur ist (zum Beispiel die Himmlische Säulenreihe), wird die Theaterbühne nur zu einem „unbelebten“ Land.
 - Die Theaterbühne wird nicht enttappt, wenn sie zu einer Kopie wird, auch falls das Land deiner Wahl enttappt ist.
 - Keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des Landes, das von der Theaterbühne kopiert wird, werden ausgelöst. Die Theaterbühne war bereits im Spiel. Ebenso gilt: Keine Effekte wie „sowie dieses Land ins Spiel kommt“ oder „dieses Land kommt mit [...] ins Spiel“, wie jener der Dunklen Tiefen, werden angewendet.
-

Tobendes Trümmerhorn

{4}{G}

Kreatur — Bestie

4/4

Aufruhr (*Du bestimmst, ob diese Kreatur mit einer +1/+1-Marke oder mit Eile ins Spiel kommt.*)

- Aufruhr ist ein Ersatzeffekt. Spieler können auf deine Entscheidung zwischen +1/+1-Marke und Eile nicht antworten und sie können keine Aktion ausführen, bevor die Kreatur entweder die +1/+1-Marke oder Eile hat.
 - Falls eine Kreatur mit Aufruhr ins Spiel kommt und keine +1/+1-Marke auf sie gelegt werden kann, erhält sie Eile.
 - Falls du bestimmst, dass die Kreatur Eile erhalten soll, erhält sie diese Fähigkeit dauerhaft. Sie verliert sie nicht, sowie der Zug endet oder sowie ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.
-

Todesritenschamane

{B/G}

Kreatur — Elf, Schamane

1/2

{T}: Schicke eine Länderkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{B}, {T}: Schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte.

{G}, {T}: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Da die erste Fähigkeit ein Ziel erfordert, ist sie keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Falls das Ziel einer der drei Fähigkeiten des Todesritenschamanen ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst kein Mana, kein Gegner verliert Lebenspunkte und du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Tolsimir Wolfsblut
 {4}{G}{W}
 Legendäre Kreatur — Elf, Krieger
 3/4
 Andere grüne Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
 Andere weiße Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
 {T}: Erzeuge Voja, einen legendären 2/2 grünen und weißen Wolf-Kreaturenspielstein.

- Andere Kreaturen, die du kontrollierst und die sowohl grün als auch weiß sind, einschließlich Voja, erhalten +2/+2.

Tomik, angesehener Advokist
 {W}{W}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
 2/3
 Fliegend
 Länder im Spiel und Länderkarten in Friedhöfen können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.
 Deine Gegner können keine Länderkarten aus Friedhöfen spielen.

- Tomiks mittlere Fähigkeit funktioniert so ähnlich wie Fluchsicherheit, aber die Länder bzw. Länderkarten erhalten dadurch nicht Fluchsicherheit und werden von Effekten, die mit Fluchsicherheit interagieren, ignoriert.
- Spieler können normalerweise keine Länderkarten aus Friedhöfen spielen. Sollte ein Spieler einen Weg finden, es doch zu tun, hat die Einschränkung von Tomiks letzter Fähigkeit Vorrang vor der Erlaubnis.

Trümmerorgie
 {R}
 Hexerei
 Reproduktion {R}
 Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

- Sowie die ausgelöste Fähigkeit von Reproduktion verrechnet wird, kopierst du die Trümmerorgie so oft, wie du ihre Reproduktionskosten bezahlst, auch falls der ursprüngliche Zauberspruch zu diesem Zeitpunkt nicht mehr auf dem Stapel ist (vielleicht weil er neutralisiert wurde).

- Die Kopien, die von der Reproduktion 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.

Tyrannischer Höllendrache

{4} {R} {R}

Kreatur — Drache

6/5

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Tyrannische Höllendrache einem Spieler Kampfschaden zufügt, übernimm die Kontrolle über alle Artefakte, die jener Spieler kontrolliert. Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du zwanzig oder mehr Artefakte kontrollierst, gewinnst du die Partie.

- Falls du zu Beginn deines Versorgungssegments nicht zwanzig oder mehr Artefakte kontrollierst, wird die letzte Fähigkeit des Tyrannischen Höllendrachens nicht ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft sie diese Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt nicht zwanzig oder mehr Artefakte kontrollierst, hat diese Fähigkeit keinen Effekt.

Umklammerung der Unterstadt

{2} {B}

Spontanzauber

Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur. Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

- Du kannst immer noch 4 Lebenspunkte dazuerhalten, falls der Gegner deiner Wahl keine Kreatur opfern kann.
- Ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, wird erst überprüft, nachdem dein Gegner eine Kreatur geopfert hat. Falls eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du besitzt, von der gegnerischen Kreatur, die geopfert wird, ins Exil geschickt wurde, „bis sie das Spiel verlässt“, wird deine Kreatur vor der Überprüfung wieder im Spiel sein, und zählt daher. Allerdings wurden Fähigkeiten, die durch das Sterben der geopferten Kreatur ausgelöst werden, noch nicht verrechnet, wenn du überprüfst, welche Kreaturen du kontrollierst.
- Du erhältst nur 4 Lebenspunkte dazu, auch wenn du mehr als eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Unrechtmäßiges Erbe

{3} {B}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments fügt das Unrechtmäßige Erbe jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{5} {B}, opfere das Unrechtmäßige Erbe: Es fügt einem Gegner deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu und du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit des Unrechtmäßigen Erbes dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Unzerstörbare Formation

{2}{W}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Addendum — Falls du diesen Zauberspruch in deiner Hauptphase gewirkt hast, lege auf jede der Kreaturen eine +1/+1-Marke und sie erhalten Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die Unzerstörbare Formation betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder Unzerstörbarkeit noch Wachsamkeit oder eine +1/+1-Marke.
- Addendum-Fähigkeiten von Spontanzubern werden angewendet, während der Zauberspruch verrechnet wird, und nicht sofort nachdem er gewirkt wurde. Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, erhältst du den Addendum-Bonus nicht.
- Falls ein Effekt einen Zauberspruch mit einer Addendum-Fähigkeit kopiert, während er auf dem Stapel ist, wurde die Kopie gar nicht gewirkt, sodass du den Addendum-Bonus nicht erhältst.

Urteil im Schnellverfahren

{1}{W}

Spontanzauber

Das Urteil im Schnellverfahren fügt einer getappten Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Addendum — Falls du diesen Zauberspruch während deiner Hauptphase gewirkt hast, fügt er stattdessen 5 Schadenspunkte zu.

- Addendum-Fähigkeiten von Spontanzubern werden angewendet, während der Zauberspruch verrechnet wird, und nicht sofort nachdem er gewirkt wurde. Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, erhältst du den Addendum-Bonus nicht.
- Falls ein Effekt einen Zauberspruch mit einer Addendum-Fähigkeit kopiert, während er auf dem Stapel ist, wurde die Kopie gar nicht gewirkt, sodass du den Addendum-Bonus nicht erhältst.

Vandalin des Brandbaums

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/1

Aufruhr (Du bestimmst, ob diese Kreatur mit einer +1/+1-Marke oder mit Eile ins Spiel kommt.)

Immer wenn die Vandalin des Brandbaums angreift, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Aufruhr ist ein Ersatzeffekt. Spieler können auf deine Entscheidung zwischen +1/+1-Marke und Eile nicht antworten und sie können keine Aktion ausführen, bevor die Kreatur entweder die +1/+1-Marke oder Eile hat.
- Falls eine Kreatur mit Aufruhr ins Spiel kommt und keine +1/+1-Marke auf sie gelegt werden kann, erhält sie Eile.
- Falls du bestimmst, dass die Kreatur Eile erhalten soll, erhält sie diese Fähigkeit dauerhaft. Sie verliert sie nicht, sowie der Zug endet oder sowie ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.

Veränderlicher Hüne

{5}{G}{G}

Kreatur — Bestie

6/6

Wenn der Veränderliche Hüne stirbt, durchsuche deine Bibliothek nach einer beliebigen Anzahl an Kreaturenkarten mit Gesamt-Manabetrag 6 oder weniger, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Falls eine Karte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Du kannst eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten finden, solange ihr Gesamt-Manabetrag 6 oder weniger ist. Zum Beispiel kannst du acht Kreaturenkarten mit Manabetrag 0 und drei mit Manabetrag 2 finden, aber du kannst nicht zwei mit Manabetrag 4 finden.

Verdammen

{W}

Spontanzauber

Lege eine angreifende Kreatur deiner Wahl unter die Bibliothek ihres Besitzers. Ihr Beherrscher erhält Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.

- Verwende die Widerstandskraft, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte ihr Beherrscher dazuerhält.

Verfaulen lassen

{1}{B}{G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl. Es bzw. sie kann nicht regeneriert werden.

- Dieser Zauberspruch ist nicht modal. Wenn er verrechnet wird, zerstört er das Ziel, falls es eine Kreatur oder ein Artefakt ist, auch falls es zwischen dem Bestimmen des Ziels und der Verrechnung seinen Kartentyp von einem zum anderen geändert hat.

Verpestete Dämpfe

{2} {B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

Überwachen 2. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.*)

- Kreaturen, die sterben werden, nachdem sie -1/-1 erhalten, sind noch im Spiel, wenn du Überwachen anwendest. Sie werden erst auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt, nachdem die Verpesteten Dämpfe vollständig verrechnet wurden. Falls beim Anwenden von Überwachen irgendwelche ihrer Fähigkeiten ausgelöst werden, werden diese Fähigkeiten ausgelöst, aber erst verrechnet, nachdem die Kreaturen das Spiel verlassen haben.
- Die Verpesteten Dämpfe betreffen nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -1/-1.
- Wenn du Überwachen anwendest, kannst du alle Karten, die du dir anschaust, wieder oben auf deine Bibliothek legen; du kannst aber auch alle auf deinen Friedhof oder einen Teil davon oben auf deine Bibliothek und den Rest auf den Friedhof legen.

Verwurzelter Verteidiger

{2} {W}

Spontanzauber

Führe Bevölkern durch. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

(*Erzeuge für Bevölkern einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturespielsteins ist, den du kontrollierst.*)

- Der Verwurzelte Verteidiger betrifft nur Kreaturen, die du nach dem Bevölkern zu dem Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Der Kreaturespielstein, den du erzeugst, erhält Unzerstörbarkeit, aber Kreaturen, die später in jenem Zug unter deine Kontrolle kommen, nicht.

Verzauberungskopie

{2} {U}

Verzauberung

Du kannst die Verzauberungskopie als Kopie einer beliebigen Verzauberung im Spiel ins Spiel kommen lassen.

- Die Verzauberungskopie kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie von etwas anderem oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die bestimmte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die bestimmte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (beispielsweise, weil die bestimmte bleibende Karte eine weitere Verzauberungskopie ist), kommt deine Verzauberungskopie als Kopie von (b) ins Spiel.

- Falls das bestimmte Permanent ein Spielstein ist, kopiert die Verzauberungskopie die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat. Die Verzauberungskopie wird kein Spielstein.
- Falls die Verzauberungskopie auf diese Weise eine Aura kopiert, bestimmst du, was die Aura verzaubert, bevor sie ins Spiel kommt. Du kannst keine bleibenden Karten bestimmen, die gleichzeitig mit der Aura ins Spiel kommen. Das Ins-Spiel-Kommen als Aura hat nicht den Spieler bzw. die bleibende Karte, die verzaubert werden soll, als Ziel, sodass ein Gegner oder eine gegnerische bleibende Karte mit Fluchsicherheit bestimmt werden kann. Die Aura muss den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann ein Spieler oder eine bleibende Karte mit Schutz vor einer der Eigenschaften der Aura auf diese Weise nicht bestimmt werden. Falls es nichts gibt, was die Aura legal verzaubern kann, bleibt die Verzauberungskopie in ihrer aktuellen Zone (es sei denn, sie ist ein Zauberspruch; in dem Fall wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt).
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn die Verzauberungskopie ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Verzauberung] ins Spiel kommt“- oder [diese Verzauberung] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.
- Falls die Verzauberungskopie irgendwie gleichzeitig mit einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt, kann die Verzauberungskopie nicht zu einer Kopie der anderen bleibenden Karte werden. Du kannst zum Kopieren nur eine bleibende Karte bestimmen, die bereits im Spiel ist.
- Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In dem Fall kommt die Verzauberungskopie einfach als Verzauberung mit einer irrelevanten Fähigkeit ins Spiel. Du hast sicher deine Gründe.

Vollmacht
 {W/U} {W/U}
 Spontanzauber
 Lege eine angreifende oder blockende Kreatur deiner
 Wahl oben auf die Bibliothek ihres Besitzers.
 ///

Vollstrecker
 {3} {W} {U}
 Hexerei
 Erzeuge einen 4/4 weißen und blauen Sphinx-
 Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

- Eine „angreifende Kreatur“ ist eine, die als Angreifer deklariert wurde, oder eine, die während dieses Kampfes angreifend ins Spiel gebracht wurde. Falls diese Kreatur nicht den Kampf verlässt, bleibt sie auch noch im Ende-des-Kampfes-Segment eine angreifende Kreatur, selbst wenn der Spieler, den sie angegriffen hat, die Partie verlassen hat oder der Planeswalker, den sie angegriffen hat, den Kampf verlassen hat. Ebenso ist eine „blockende Kreatur“ eine Kreatur, die als Blocker deklariert wurde, oder eine, die während dieses Kampfes blockend ins Spiel gebracht wurde.

Wächter des Arsenal
 {3} {W}
 Kreatur — Riese, Soldat
 2/5
 Der Wächter des Arsenal hat Wachsamkeit, solange du
 ein Tor kontrollierst.

- Wachsamkeit ist nur beim Deklarieren des Wächters als Angreifer von Bedeutung. Falls der Wächter des Arsenalns bereits angreift, bewirkt der Verlust der Kontrolle über dein einziges Tor nicht, dass der Wächter des Arsenalns getappt wird oder den Kampf verlässt.
-

Wächterprojekt

{3}{G}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls sie nicht denselben Namen hat wie eine andere Kreatur, die du kontrollierst, oder wie eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof, ziehe eine Karte.

- Ob die ins Spiel kommende Kreatur denselben Namen hat wie eine andere Kreatur, die du kontrollierst, oder wie eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof, wird sowohl überprüft, sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, als auch sowie das Wächterprojekt verrechnet wird. Falls die ins Spiel kommende Kreatur nicht die erste mit diesem Namen ist, sowie sie ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst; falls eine andere Kreatur denselben Namen hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du keine Karte.
 - Falls die ins Spiel kommende Kreatur auf deinen Friedhof gelegt wird, während sich die Fähigkeit des Wächterprojekts auf dem Stapel befindet, befindet sie sich (in den meisten Fällen) in deinem Friedhof, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Da sie denselben Namen hat wie die Kreatur, die im Spiel war, ziehst du keine Karte.
 - Falls die ins Spiel kommende Kreatur das Spiel verlässt und zurückkehrt, während die Fähigkeit des Wächterprojekts sich auf dem Stapel befindet, so wird dieselbe Karte eine neue Kreatur im Spiel sein, die du kontrollierst und die denselben Namen hat wie die Kreatur, die im Spiel war, also ziehst du keine Karte. Das Wächterprojekt kann allerdings für die neue Kreatur ausgelöst werden und du kannst eine Karte ziehen, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.
 - Eine verdeckte Kreatur hat keinen Namen, daher kann sie nicht denselben Namen wie irgendetwas anderes haben. Sie hat auch nicht denselben Namen wie andere Kreaturen, die keinen Namen haben.
-

Weg der Geister

{2}{W}

Spontanzauber

Schicke alle Kreaturen, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.

- Auren, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf den ins Exil geschickten Kreaturen liegen, hören auf zu existieren.
 - Falls ein Kreaturenspielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
-

Wendung

{2} {U} {U}

Spontanzauber

Bestimme Artefakt, Kreatur oder Land. Tappe alle ungetappten Permanente des bestimmten Typs, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, oder enttappe alle getappten Permanente jenes Typs, die jener Spieler kontrolliert.

- Du entscheidest bei der Verrechnung, ob du Karten tappst oder enttapst und welche Art von bleibender Karte das betreffen soll.

Widerstand

{R/W} {R/W}

Spontanzauber

Widerstand fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

///

Wiederaufflammen

{3} {R} {W}

Hexerei

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Erstschlag und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges. Nach dieser Hauptphase gibt es eine zusätzliche Kampfphase, der eine zusätzliche Hauptphase folgt.

- Eine „angreifende Kreatur“ ist eine, die als Angreifer deklariert wurde, oder eine, die während dieses Kampfes angreifend ins Spiel gebracht wurde. Falls diese Kreatur nicht den Kampf verlässt, bleibt sie auch noch im Ende-des-Kampfes-Segment eine angreifende Kreatur, selbst wenn der Spieler, den sie angegriffen hat, die Partie verlassen hat oder der Planeswalker, den sie angegriffen hat, den Kampf verlassen hat. Ebenso ist eine „blockende Kreatur“ eine Kreatur, die als Blocker deklariert wurde, oder eine, die während dieses Kampfes blockend ins Spiel gebracht wurde.
- Wiederaufflammen betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung des Zauberspruchs gerade kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten nicht Erstschlag und Wachsamkeit.
- Falls Wiederaufflammen nicht während einer Hauptphase verrechnet wird (vielleicht, weil du es gewirkt hast, als ob es Aufblitzen hätte), gibt es weder eine zusätzliche Kampfphase noch eine zusätzliche Hauptphase.

Wojek-Leibwache

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Mentor (*Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.*)

Die Wojek-Leibwache kann weder alleine angreifen noch alleine blocken.

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

Wurmwindungen

{4} {G} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine grüne Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +6/+6.

{G} {G} {G}, opfere die Wurmwindungen: Erzeuge einen 6/6 grünen Wurm-Kreaturespielstein.

- Die Wurmwindungen können nur eine grüne Kreatur verzaubern. Sie können nicht an eine nichtgrüne Kreatur angelegt ins Spiel kommen, sie können nicht bewegt werden, um an eine nichtgrüne Kreatur angelegt zu werden, und falls die Kreatur, an die sie angelegt sind, aufhört, grün zu sein, wird die Aura auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

Yeva, die Botin der Natur

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Schamane

4/4

Aufblitzen

Du kannst grüne Kreaturenzauber wirken, als ob sie

Aufblitzen hätten.

- Du musst nach wie vor die Kosten von grünen Kreaturenzaubern bezahlen, wenn du sie wirkst.
 - Yevas Fähigkeit gilt für grüne Kreaturenkarten in allen Zonen, vorausgesetzt, ein Effekt erlaubt dir, sie zu wirken. Falls zum Beispiel die oberste Karte deiner Bibliothek eine grüne Kreaturenkarte ist und du Garruks Horde kontrollierst, kannst du die Karte wirken, als ob sie Aufblitzen hätte.
-

Zinnstraßen-Ausweicherin

{R}

Kreatur — Goblin, Räuber

1/1

Eile

{R}: Die Zinnstraßen-Ausweicherin kann in diesem Zug außer von Kreaturen mit Verteidiger nicht geblockt werden.

- Wenn die Fähigkeit der Zinnstraßen-Ausweicherin aktiviert wird, nachdem sie von einer Kreatur ohne Verteidiger geblockt worden ist, wird sie dadurch nicht ungeblockt.

Zurückverweisen

{1}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls der Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, bringe ihn auf die Hand seines Besitzers zurück, anstatt ihn auf dessen Friedhof zu legen.

Ziehe eine Karte.

- Zurückverweisen kann einen Zauberspruch als Ziel haben, der nicht neutralisiert werden kann. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert oder auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht, aber du ziehst eine Karte.
- Falls du eine Karte, die mit Rückblende gewirkt wurde, als Ziel von Zurückverweisen bestimmst, wird jene Karte trotzdem ins Exil geschickt.

Zusammengewürfeltes Bataillon

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Bataillon — Immer wenn das Zusammengewürfelte Bataillon und mindestens zwei andere Kreaturen angreifen, lege eine +1/+1-Marke auf das Zusammengewürfelte Bataillon.

- Das Zusammengewürfelte Bataillon und die anderen angreifenden Kreaturen müssen nicht denselben Spieler, denselben Planeswalker oder dieselbe Schlacht angreifen.
 - Sobald die Fähigkeit des Zusammengewürfelten Bataillons ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle mehr, wie viele Kreaturen noch angreifen, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
-

Zusammenschrumpfen

{U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, erhält -4/-0 bis zum Ende des Zuges.

Überlast {2}{U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, ersetze im Text „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“)*

- Falls du die Überlast-Kosten von Zusammenschrumpfen nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Da ein Zauber mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch, der eine Überlast-Fähigkeit hat, zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.

Zwingende Nachforschungen

{2}{U}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl zieht drei Karten. Dann wirft der Spieler zwei Karten ab, es sei denn, er wirft eine Länderkarte ab.

- Der Spieler deiner Wahl kann entweder eine Länderkarte abwerfen oder zwei Karten, die Länder sein können oder auch nicht. Der Spieler kann ein Land und eine andere Karte abwerfen oder auch zwei Länder, falls er das möchte.