Sethinweise zu *Wildnis von Eldraine*

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 18. Mai 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** 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

Wildnis von Eldraine Karten mit dem Set-Code WOE sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Innistrad: Mitternachtsjagd*, *Innistrad: Blutroter Bund*, *Straßen von Neu-Capenna*, *Kamigawa: Neon-Dynastie, Dominarias Bund*, *Krieg der Brüder*, *Phyrexia: Alles wird eins*, *Marsch der Maschine*, *Marsch der Maschine: Der Nachhall*, und *Wildnis von Eldraine*.

Wildnis von Eldraine Commander-Karten mit dem Set-Code WOC und den Nummern 1–28 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 29–56) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Karten mit dem Set-Code WOC und den Nummern ab 59 sind in allen Formaten legal, in denen eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Die Karten im *Wildnis von Eldraine* Release enthalten auch Bezaubernde-Märchen-Karten mit dem Set-Code WOT. Diese neu aufgelegten Karten sind in allen Formaten erlaubt, in denen sie auch bisher bereits legal waren. Zusätzlich sind bei Sealed-Deck-Events geöffnete Bezaubernde-Märchen-Karten Teil deines Kartenpools. Dasselbe gilt für solche Karten, die du in einem Draft-Event draftest.

Unter **Magic.Wizards.com/Formats** findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets sowie eine Liste ausgeschlossener Karten.

Unter **Magic.Wizards.com/Commander** findest du weitere Informationen zu Commander.

Unter **Locator.Wizards.com** findest du einen Store oder ein Event in deiner Nähe.

Neue Mechanik: Rollen

In Eldraine spielt jeder eine bestimmte Rolle. Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten in *Wildnis von Eldraine* generieren einen von sieben vordefinierten Aura-Spielsteinen, sogenannte *Rollen*. Diese Rollen haben, mit einer Ausnahme, positive Effekte. Wird der Junge Held zum Retter in der Not oder wird er als Verfluchter den bösen Machenschaften der Bösen zum Opfer fallen?

> Zauberbuchhändlerin
> {1}{W}
> Kreatur — Mensch, Gesinde
> 2/2
> Wachsamkeit
> Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {1} bezahlen. Wenn du dies tust, erzeuge einen Magier-Rolle-Spielstein, angelegt an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, wende Hellsicht 1 an.“)*

- Rollen sind farblose Verzauberungsspielsteine. Jede Rolle hat die Untertypen „Aura“ und „Rolle“ und die Fähigkeit „Verzaubert eine Kreatur“.
- Falls an eine bleibende Karte mehrere Rollen angelegt sind, die vom selben Spieler kontrolliert werden, werden alle Rollen außer der mit dem aktuellsten Zeitstempel auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion.
- Falls zwei oder mehr von demselben Spieler kontrollierte Rollen gleichzeitig an eine bleibende Karte angelegt werden (beispielsweise durch einen Effekt wie dem der Zeit der Verdopplung), bestimmt der Spieler, welche Rolle er behält und welche auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt werden.
- An eine bleibende Karte können mehrere Rollen angelegt sein, falls jede Rolle von einem anderen Spieler kontrolliert wird.
- Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Rolle-Spielsteine erzeugen, erfordern Ziele. Falls beim Verrechnen eines solchen Zauberspruchs bzw. einer solchen Fähigkeit alle Ziele illegal sind, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Der Rolle-Spielstein wird nicht erzeugt.
- In seltenen Fällen kann ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit versuchen, einen Rolle-Spielstein zu erzeugen, der eine bleibende Karte verzaubert, die er (aufgrund einer Fähigkeit wie Schutz vor Verzauberungen) nicht legal verzaubern kann. In solchen Fällen wird der Rolle-Spielstein nicht erzeugt.
- Fluchsicherheit und Verhülltheit verhindern nicht, dass eine Rolle an eine bleibende Karte angelegt wird, falls die Fähigkeit, die die an die bleibende Karte angelegte Rolle erzeugt, die bleibende Karte nicht als Ziel hat.
- Karten im *Wildnis von Eldraine* Hauptset erzeugen sechs verschiedene Rolle-Spielsteine: Verflucht, Monster, Königlich, Magier, Böse und Junger Held. Ellivere vom Wilden Hof, die Kommandeurin des Commander-Decks „Tugend und Tapferkeit“, erzeugt einen siebenten Rolle-Spielstein: Tugendhaft.
- Im Folgenden sind die vollständigen Texte der Rolle-Spielsteine als Referenz aufgelistet.

Verflucht
Verzauberung — Aura, Rolle
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

Monster
Verzauberung — Aura, Rolle
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und verursacht Trampelschaden.

Königlich
Verzauberung — Aura, Rolle
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Abwehr {1}. *(Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {1}.)*

Magier
Verzauberung — Aura, Rolle
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, wende Hellsicht 1 an."

Böse
Verzauberung — Aura, Rolle
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.
Wenn diese Aura aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

Junger Held
Verzauberung — Aura, Rolle
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift und falls ihre Widerstandskraft 3 oder weniger ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie."

Tugendhaft
Verzauberung — Aura, Rolle
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 für jede Verzauberung, die du kontrollierst.

- Rolle-Spielsteine sind in Prerelease-Packs und einigen Draft- und Set-Boostern zu finden. Sie haben einen zweigeteilten Rahmen und können je zwei verschiedene Rollen darstellen. Eine Hälfte steht jeweils auf dem Kopf. Um sie zu verwenden, drehst du den Spielstein so herum, dass die entsprechende Rolle richtig herum liegt, und legst ihn dann hinter die entsprechende Kreatur. Dadurch wird die unbenutzte, kopfüber gedruckte Rolle verdeckt. Wie immer ist die Verwendung der spezifischen Spielsteine optional.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Feilschen

Um in der Wildnis zu überleben, musst du den einen oder anderen Handel abschließen. Und genau darum geht es beim *Feilschen*: Opfere ein Artefakt, eine Verzauberung oder einen Spielstein, sowie du einen Zauberspruch mit Feilschen wirkst und erhalte dafür einen mächtigeren Effekt.

> Den Turm abfackeln
> {R}
> Spontanzauber
> Feilschen *(Du kannst ein Artefakt, eine Verzauberung oder einen Spielstein opfern, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
> Den Turm abfackeln fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls um diesen Zauberspruch gefeilscht wurde, fügt er jener bleibenden Karte stattdessen 3 Schadenspunkte zu und du wendest Hellsicht 1 an.
> Falls eine bleibende Karte, der von Den Turm abfackeln Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Feilschen bedeutet „Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du ein Artefakt, eine Verzauberung oder einen Spielstein opfern."
- Bei Feilschen handelt es sich um optionale zusätzliche Kosten. Um einen Zauberspruch, für den die zusätzlichen Kosten bezahlt wurden, wurde „gefeilscht".
- Du kannst nur ein einziges Artefakt, eine einzige Verzauberung oder einen einzigen Spielstein opfern, um die Feilschen-Kosten eines Zauberspruchs zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, um den gefeilscht wurde, wurde auch um die Kopie gefeilscht. Falls eine Karte oder ein Spielstein als Kopie einer bleibenden Karte ins Spiel kommt, die bereits im Spiel ist und um die seinerzeit gefeilscht wurde, wurde um die neue bleibende Karte nicht gefeilscht.
- Manche Spontanzauber und Hexereien erfordern zusätzliche Ziele, falls um sie gefeilscht wird. Du ignorierst diese Zielanforderungen, falls du nicht um sie feilschst, und du kannst um solche Zaubersprüche nur feilschen, wenn du entsprechende Ziele bestimmen kannst. Allerdings kannst du sehr wohl um einen Bleibende-Karte-Zauberspruch feilschen, falls du nicht in der Lage sein wirst, Ziele für seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit zu bestimmen, die ausgelöst wird, wenn der Zauberspruch verrechnet wird.

Neues Fähigkeitswort: Feier

Die Phyrexianer wurden besiegt – das ist ein Grund zum Feiern. *Feier* ist ein Fähigkeitswort für Fähigkeiten, die dich belohnen, wenn zwei oder mehr bleibende Karten, die keine Länder sind, in einem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind.

Tobende Kampfmaus
{1}{R}
Kreatur — Maus
2/1
Der zweite Zauberspruch, den du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken {1} weniger.
Feier — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls zwei oder mehr bleibende Karten, die keine Länder sind, in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Jede Feier-Fähigkeit hat einen anderen Effekt.
- Manche Feier-Fähigkeiten werden zu bestimmten Zeitpunkten im Zug ausgelöst und überprüfen, ob bereits zwei oder mehr bleibende Karten, die keine Länder sind, in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind.
- Andere sind statische Fähigkeiten, die deinen Kreaturen Fähigkeiten verleihen oder Stärke und Widerstandskraft erhöhen, solange zwei oder mehr bleibende Karten, die keine Länder sind, in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind.
- Feier-Fähigkeiten prüfen nur, ob zwei oder mehr bleibende Karten, die keine Länder sind, in einem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind. Sie werden nicht stärker, falls mehr als zwei bleibende Karten in einem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind.
- Die bleibenden Karten, die ins Spiel gekommen sind, müssen nicht im Spiel oder unter deiner Kontrolle bleiben. Feier-Fähigkeiten überprüfen vergangene Ereignisse, nicht den aktuellen Spielzustand.

Wiederkehrende Mechanik: Abenteuerkarten

Unsere Rückkehr nach Eldraine bedeutet auch die Rückkehr der Abenteuerkarten. So wie in früheren Sets sind Abenteuerkarten bleibende Karten, die in einem abgetrennten Teil im linken Bereich der Textbox alternative Eigenschaften haben. Du kannst die Karte als ihr Abenteuer wirken. Falls du dies tust, kannst du sie später als bleibende Karte wirken. Manche Abenteuerkarten in *Wildnis von Eldraine* enthalten Abenteuer mit anderen Farben als die mit ihnen verbundenen Kreaturen oder Verzauberungen.

Suchender Druide
{1}{G}
Kreatur — Mensch, Druide
1/1
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der weiß, blau, schwarz oder rot ist, lege eine +1/+1-Marke auf den Suchenden Druiden.
//
Suche nach dem Tier
{1}{R}
Spontanzauber — Abenteuer
Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karten bis zu deinem nächsten Endsegment spielen.

- Eine Abenteurerkarte ist in jeder Zone außer auf dem Stapel eine bleibende Karte, ebenso auf dem Stapel, es sei denn, sie wurde als Abenteuer gewirkt. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften.

Beispielsweise ist der Suchende Druide eine grüne Kreaturenkarte mit Manabetrag 2, solange er in deinem Friedhof ist. Er kann nicht das Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Beharrlichen Foliantenjägers sein („bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück“).

- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteuer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.

- Falls du eine Abenteurerkarte als Abenteuer wirkst, verwende nur seine alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls du zum Beispiel Johann den Zauberlehrling kontrollierst („Einmal pro Zug kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei oben von deiner Bibliothek wirken.“) und sich der Suchende Druide oben auf deiner Bibliothek befindet, kannst du die Suche nach dem Tier wirken, aber nicht den Suchenden Druiden.

- Falls ein Zauberspruch als Abenteuer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil ist, kann der Spieler ihn als Bleibende-Karte-Zauberspruch wirken. Falls ein Abenteuerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht als bleibende Karte wirken.

- Falls eine Abenteurerkarte aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später als Bleibende-Karte-Zauberspruch zu wirken.

- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für den Bleibende-Karte-Zauberspruch beachten, den du aus dem Exil wirkst. Normalerweise kannst du ihn nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.

- Falls ein Effekt einen Abenteuerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Sie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren; es ist nicht möglich, die Kopie als bleibende Karte zu wirken.

- Ein Effekt kann sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte „mit einem Abenteuer“ beziehen. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte, die bzw. der ein alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteurerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteuer gewirkt wurde.

- Falls ein Effekt sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte mit Abenteuer bezieht, findet er keinen Spontanzauber und keine Hexerei auf dem Stapel, der bzw. die als Abenteuer gewirkt wurde.

- Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteuer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteuer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie eine bleibende Karte ist, die kein Spielstein ist). Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteuer wirken.

- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteuers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.

- Das Wirken einer Karte als Abenteuer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteuer anzuwenden.

Wiederkehrende Mechanik: Speise

Den reichhaltigen kulinarischen Traditionen von Eldraine konnte selbst die phyrexianische Invasion nichts anhaben. Mehrere Karten in diesem Release erzeugen oder verwenden Speise-Artefakte.

Hexe aus Süßholzen
{2}{B}
Kreatur — Mensch, Hexenmeister
3/2
Wenn die Hexe aus Süßholzen ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*
{2}, opfere eine Speise: Ein Spieler deiner Wahl verliert 2 Lebenspunkte.

Zäher Brocken
{1}{G}
Artefaktkreatur — Speise, Golem
2/2
Wenn der Zähe Brocken ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*
{2}{G}: Ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer 4/4 Artefaktkreatur.
{2}, {T}, opfere den Zähen Brocken: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Speise ist ein Artefakttyp. Auch wenn das Wort auf einigen Kreaturen erscheint, ist es niemals ein Kreaturentyp.
- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Du kannst beispielsweise den Zähen Brocken opfern, um die letzte Fähigkeit der Hexe aus Süßholzen zu aktivieren.
- Du kannst nicht eine Speise opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du nicht einen Speise-Spielstein opfern, um seine eigene Fähigkeit und außerdem die letzte Fähigkeit der Hexe aus Süßholzen zu aktivieren.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Speise-Spielsteine erzeugen, benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls beim Verrechnen eines solchen Zauberspruchs bzw. einer solchen Fähigkeit alle Ziele illegal sind, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Du erzeugst keine Speise-Spielsteine.
- Was auch immer passiert, erinnere dich daran, dass die köstlichen Karten nicht essbar sind.

Land-Zyklus: Rastlose Länder

Wildnis von Eldraine enthält fünf Nichtstandardländer, die für eine von zwei Farben getappt und zeitweise zu Kreaturen werden können.

Rastloses Häuschen
Land
Das Rastlose Häuschen kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {B} oder {G}.
{2}{B}{G}: Das Rastlose Häuschen wird bis zum Ende des Zuges zu einer 4/4 schwarzen und grünen Schrecken-Kreatur. Es ist immer noch ein Land.
Immer wenn das Rastlose Häuschen angreift, erzeuge einen Speise-Spielstein und schicke bis zu eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

- Falls eines der Länder in diesem Zyklus durch einen anderen Effekt als seine eigene Fähigkeit zu einer Kreatur wird, wird seine letzte Fähigkeit trotzdem immer ausgelöst, wenn es angreift.
- Falls eines der Länder in diesem Zyklus zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.

WILDNIS VON ELDRAINE KARTENSPEZIFISCHES

Abbild-Aneigner
{U}{B}
Kreatur — Feenwesen, Gestaltwandler
1/1
Fliegend
{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.
{X}: Der Abbild-Aneigner wird zu einer Kopie einer Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof mit Manabetrag X, außer dass er Flugfähigkeit und diese Fähigkeit hat. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Abbild-Aneigner kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, außer der Eigenschaften, die er explizit modifiziert. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
- Alle Effekte, die auf den Abbild-Aneigner angewendet wurden, bevor er die Kopie einer anderen Karte wurde, werden weiter angewendet, nachdem er eine Kopie geworden ist. Dasselbe gilt für Marken auf dem Abbild-Aneigner.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Da der Abbild-Aneigner nicht ins Spiel kommt, wenn er die 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.

Agatha vom Schändlichen Kessel
{R}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister
1/1
Aktivierte Fähigkeiten von Kreaturen, die du kontrollierst, kosten beim Aktivieren {X} weniger, wobei X gleich der Stärke von Agatha vom Schändlichen Kessel ist. Dieser Effekt kann die Menge Mana in jenen Kosten nicht unter ein Mana reduzieren.
{4}{R}{G}: Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Eile und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind nicht von der Kostenreduktionsfähigkeit von Agatha vom Schändlichen Kessel betroffen.
- Die erste Fähigkeit von Agatha vom Schändlichen Kessel betrifft nur die Fähigkeiten von Kreaturen im Spiel, die du kontrollierst. Die Kosten von aktivierten Fähigkeiten von Kreaturenkarten, die in anderen Zonen funktionieren (wie Umwandlung), werden nicht reduziert.

Agathas Seelenkessel
{2}
Legendäres Artefakt
Du kannst Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe, um Fähigkeiten von Kreaturen, die du kontrollierst, zu aktivieren.
Kreaturen mit +1/+1-Marke, die du kontrollierst, haben alle aktivierten Fähigkeiten von Kreaturenkarten, die von Agathas Seelenkessel ins Exil geschickt wurden.
{T}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Wenn auf diese Weise eine Kreaturenkarte ins Exil geschickt wird, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Agathas Seelenkessel gewährt nur aktivierte Fähigkeiten. Er gewährt weder Schlüsselwortfähigkeiten (es sei denn, diese Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten) noch ausgelöste Fähigkeiten oder statische Fähigkeiten.
- Die gewährten Fähigkeiten enthalten effektiv „diese bleibende Karte“ statt „[Name der Karte]“. Behandle daher die jeweiligen Fähigkeiten, als wären sie auf der Kreatur aufgedruckt, die die Fähigkeit erhalten hat. Hier ist ein Beispiel: Nehmen wir an, du hättest die Karte Argothische Sylphide mit Agathas Seelenkessel ins Exil geschickt. Die Argothische Sylphide hat die Fähigkeit „{7}: Lege zwei +1/+1-Marken auf die Argothische Sylphide.“ Falls du einen Ruchlosen Söldner mit einer +1/+1-Marke kontrollieren würdest, würdest du ihn behandeln, als hätte er die Fähigkeit „{7}: Lege zwei +1/+1-Marken auf den Ruchlosen Söldner.“

Anspruchsvoller Geldgeber
{2}{W}
Kreatur — Mensch, Adliger
2/3
Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*
{2}{W}: Bestimme einen anderen Spieler. Er übernimmt die Kontrolle über einen Schatz deiner Wahl, den du kontrollierst. Du ziehst eine Karte.

- Falls der Schatz deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte Fähigkeit des Anspruchsvollen Geldgebers verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.

Aquatischer Alchemist
{1}{U}
Kreatur — Elementarwesen
1/3
Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhält der Aquatische Alchemist +2/+0 bis zum Ende des Zuges.
//
Hochblubbern
{2}{U}
Hexerei — Abenteuer
Lege eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Abenteuerkarten sind keine Spontanzauber oder Hexereien, während sie in deinem Friedhof sind. Du kannst Hochblubbern nicht verwenden, um eine Abenteuerkarte aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek zu legen.

Archon der Wilden Rose
{2}{W}{W}
Kreatur — Archon
4/4
Fliegend
Andere Kreaturen, die du kontrollierst und die von Auren, die du kontrollierst, verzaubert sind, haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4 und Flugfähigkeit.

- Die Fähigkeit des Archons der Wilden Rose überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der betroffenen Kreatur auf bestimmte Werte festgelegt haben. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte festsetzen und die angewendet werden, nachdem der Archon der Wilden Rose ins Spiel gekommen ist, überschreiben diesen Effekt.

- Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert festzusetzen, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur verändern.

Ashiok, boshafte Manipulation
{3}{B}{B}
Legendärer Planeswalker — Ashiok
5
Falls du Lebenspunkte bezahlen würdest, während deine Bibliothek mindestens entsprechend viele Karten enthält, schicke stattdessen entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil.
+1: Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Schicke eine davon ins Exil und nimm die andere auf deine Hand.
−2: Erzeuge zwei 1/1 schwarze Nachtmahr-Kreaturenspielsteine mit „Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls in diesem Zug eine Karte ins Exil geschickt wurde, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.“
−7: Ein Spieler deiner Wahl schickt die obersten X Karten seiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich dem Gesamt-Manabetrag der Karten ist, die du besitzt und die sich im Exil befinden.

- Die erste Fähigkeit von Ashiok, boshafte Manipulation, ist nicht optional. Du kannst dir nicht aussuchen, Lebenspunkte zu bezahlen, statt Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil zu schicken, wenn du Ashiok kontrollierst, und du kannst nicht teilweise mit Lebenspunkten und teilweise mit Karten bezahlen.
- Falls du Lebenspunkte bezahlen würdest, während du Ashiok kontrollierst und deine Bibliothek nicht mindestens entsprechend viele Karten enthält, bezahlst du ganz normal mit Lebenspunkten.
- Ashioks erste Fähigkeit erlaubt es dir nicht, mehr Lebenspunkte zu bezahlen als dein aktueller Lebenspunktestand beträgt.

Ashioks Schnitter
{3}{B}
Kreatur — Nachtmahr
3/3
Immer wenn eine Verzauberung, die du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehe eine Karte.

- Verzauberungsspielsteine (wie Rollen), die geopfert oder zerstört werden oder auf andere Weise auf den Friedhof gelegt würden, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, bevor sie aufhören zu existieren. Falls du den Spielstein kontrolliert hast, wird die Fähigkeit von Ashioks Schnitter ausgelöst.

Aufblühende Schildkröte
{2}{G}{G}
Kreatur — Schildkröte
3/3
Immer wenn die Aufblühende Schildkröte ins Spiel kommt oder angreift, millst du drei Karten und bringst dann eine Länderkarte aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.
Aktivierte Fähigkeiten von Ländern, die du kontrollierst, kosten beim Aktivieren {1} weniger.
Landkreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind nicht von der Kostenreduktionsfähigkeit der Aufblühenden Schildkröte betroffen.
- Die zweite Fähigkeit der Aufblühenden Schildkröte betrifft nur Fähigkeiten von Ländern im Spiel, die du kontrollierst. Die Kostenreduktion gilt nicht für aktivierte Fähigkeiten von Länderkarten, die in anderen Zonen funktionieren (wie zum Beispiel Umwandlung).

Außergewöhnliche Reise
{X}{X}{U}{U}
Verzauberung
Wenn die Außergewöhnliche Reise ins Spiel kommt, schicke bis zu X Kreaturen deiner Wahl ins Exil. Ihr Besitzer kann jede jener Karten spielen, solange sie im Exil bleibt.
Immer wenn eine oder mehrere Nichtspielsteinkreaturen ins Spiel kommen und falls eine oder mehrere davon aus dem Exil ins Spiel gekommen oder aus dem Exil gewirkt wurden, ziehst du eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Spieler müssen alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen befolgen, wenn sie Zaubersprüche mit der ersten Fähigkeit der Außergewöhnlichen Reise wirken.
- Die zweite Fähigkeit der Außergewöhnlichen Reise gilt für alle Kreaturen, die aus dem Exil ins Spiel kommen oder aus dem Exil gewirkt wurden, nicht nur für Kreaturen, die mit der ersten Fähigkeit der Außergewöhnlichen Reise gewirkt wurden.

Begegnung mit der Wildnis
{G}{G}
Hexerei
Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte ins Exil schicken. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Du kannst die ins Exil geschickte Karte in diesem Zug wirken. Zu Beginn der nächsten Kampfphase in diesem Zug fügt eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zu einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Für das Wirken der Begegnung mit der Wildnis sind keine Ziele erforderlich. Sowie du die verzögert ausgelöste Fähigkeit zu Beginn der nächsten Kampfphase in diesem Zug auf den Stapel legst, bestimmst du die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst und bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.
- Falls du die Begegnung mit der Wildnis wirkst und in diesem Zug keine Kampfphase mehr stattfindet, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Beharrlicher Foliantenjäger
{2}{U}
Kreatur — Mensch, Ritter
3/2
Feilschen *(Du kannst ein Artefakt, eine Verzauberung oder einen Spielstein opfern, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Wenn der Beharrliche Foliantenjäger ins Spiel kommt und falls um ihn gefeilscht wurde, bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Abenteuerkarten sind keine Spontanzauber oder Hexereien, während sie in deinem Friedhof sind. Du kannst die Fähigkeit des Beharrlichen Foliantenjägers nicht verwenden, um eine Abenteuerkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückzubringen.

Behütende Eltern
{2}{W}
Kreatur — Mensch, Gesinde
3/2
Wenn die Behütenden Eltern sterben, erzeuge einen Junger-Held-Rolle-Spielstein, angelegt an bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift und falls ihre Widerstandskraft 3 oder weniger ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie.“)*

- Falls du für die Fähigkeit der Behütenden Eltern kein Ziel bestimmst, wird der Junger-Held-Rolle-Spielstein nicht erzeugt.

Blutkappen-Gossenbewohner
{2}{R}{R}
Kreatur — Goblin, Krieger
3/3
Bedrohlich
Wenn der Blutkappen-Gossenbewohner ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 schwarze Ratte-Kreaturenspielsteine mit „Diese Kreatur kann nicht blocken."
Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf den Blutkappen-Gossenbewohner und schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst jene Karte in diesem Zug spielen.

- Falls der Blutkappen-Gossenbewohner das Spiel verlässt, nachdem seine letzte Fähigkeit ausgelöst wurde, kannst du immer noch eine Kreatur opfern und die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil schicken, obwohl du keine +1/+1-Marke auf den Blutkappen-Gossenbewohner legst.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit dem Blutkappen-Gossenbewohner aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

Bohnenrankenwurm
{4}{G}
Kreatur — Pflanze, Wurm
5/4
Reichweite
//
Bohnen pflanzen
{1}{G}
Hexerei — Abenteuer
Du darfst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.
(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)

- Der Effekt, der dich in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen lässt, ist kumulativ mit anderen Effekten dieser Art.

Böser Besucher
{1}{B}
Kreatur — Nachtmahr
2/2
Immer wenn eine Verzauberung, die du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

- Verzauberungsspielsteine (wie Rollen), die geopfert oder zerstört werden oder auf andere Weise auf den Friedhof gelegt würden, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, bevor sie aufhören zu existieren. Falls du den Spielstein kontrolliert hast, wird die Fähigkeit des Bösen Besuchers ausgelöst.
- Falls der Böse Besucher das Spiel verlässt, während eine Aura, die du kontrollierst, an ihn angelegt ist oder falls er das Spiel gleichzeitig mit einer anderen Kreatur, an die eine Aura, die du kontrollierst, angelegt ist, verlässt, wird seine Fähigkeit für diese Verzauberungen nicht ausgelöst, es sei denn, sie wurden von demselben Effekt zerstört, der dazu geführt hat, dass der Böse Besucher das Spiel verlässt.

Brüllender Plattmacher
{4}{R}
Kreatur — Oger
4/4
Eile
//
Richtung einschlagen
{2}{R}
Hexerei — Abenteuer
Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl können in diesem Zug nicht blocken. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Falls für Richtung einschlagen zwei Ziele bestimmt werden und eines davon ein illegales Ziel wird, aber das andere nicht, kann das legale Ziel nicht blocken und Richtung einschlagen wird ins Exil geschickt. Falls beide Ziele illegal sind, wird Richtung einschlagen auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

Das Ende
{2}{B}{B}
Spontanzauber
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls dein Lebenspunktestand 5 oder weniger ist.
Schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl ins Exil. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek ihres bzw. seines Beherrschers nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit demselben Namen wie jene bleibende Karte und schicke sie ins Exil. Der Spieler mischt und zieht dann für jede Karte, die auf diese Weise aus seiner Hand ins Exil geschickt wurde, eine Karte.

- Die kostenreduzierende Fähigkeit von Das Ende verändert nicht seine Manakosten oder seinen Manabetrag – nur die Gesamtkosten, die du bezahlst. Das bedeutet, dass der Manabetrag von Das Ende immer 4 ist.
- Falls die ins Exil geschickte bleibende Karte die Rückseite einer doppelseitigen Karte war, kannst du keine zusätzlichen Karten ins Exil schicken, weil diese Karten im Friedhof, auf der Hand und in der Bibliothek nur die Eigenschaften ihrer Vorderseite haben (dies gilt auch für den Namen).

Dekadenter Drache
{2}{R}{R}
Kreatur — Drache
4/4
Fliegend, verursacht Trampelschaden
Immer wenn der Dekadente Drache angreift, erzeuge einen Schatz-Spielstein.
//
Teurer Geschmack
{2}{B}
Spontanzauber — Abenteuer
Schicke die obersten zwei Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl verdeckt ins Exil. Du kannst die Karten anschauen und spielen, solange sie im Exil bleiben.

- Nur du darfst dir die mit Teurer Geschmack ins Exil geschickten Karten ansehen. Während sie im Exil sind, erfährt ihr Besitzer nicht, welche Karten es sind – er muss warten, bis du sie spielst.
- Du kannst die mit dem Teuren Geschmack ins Exil geschickten Karten auch spielen, falls es Länderkarten sind.
- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, um die mit dem Teuren Geschmack ins Exil geschickten Karten zu spielen.

Den Turm abfackeln
{R}
Spontanzauber
Feilschen *(Du kannst ein Artefakt, eine Verzauberung oder einen Spielstein opfern, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Den Turm abfackeln fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls um diesen Zauberspruch gefeilscht wurde, fügt er jener bleibenden Karte stattdessen 3 Schadenspunkte zu und du wendest Hellsicht 1 an.
Falls eine bleibende Karte, der von Den Turm abfackeln Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Der letzte Ersatzeffekt von Den Turm abfackeln schickt die bleibende Karte deiner Wahl ins Exil, falls sie in diesem Zug aus einem beliebigen Grund sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens oder weil sie 0 Loyalitätsmarken hat.

Den Zauber brechen
{W}
Spontanzauber
Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl. Falls eine bleibende Karte, die du kontrolliert hast, oder ein Spielstein auf diese Weise zerstört wurde, ziehe eine Karte.

- Falls die Verzauberung Unzerstörbarkeit hat, wird sie nicht zerstört. Du ziehst dann keine Karte.
- Falls eine bleibende Karte, die du kontrolliert hast, oder ein Spielstein von Den Zauber brechen zerstört wird, aber in eine andere Zone als auf einen Friedhof gelegt wird, ziehst du eine Karte.

Der Eisenfels
{2}
Legendäres Artefakt
{T}: Erzeuge {C}.
Immer wenn eine legendäre Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du Den Eisenfels zu einem legendären Ausrüstung-Artefakt namens Immerflamme, Erbstück der Helden, werden lassen. Falls du dies tust, erhält es Ausrüsten {3} und „Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3“ und verliert alle anderen Fähigkeiten.

- Die letzte Fähigkeit des Eisenfelses ist dauerhaft.

Der Kälte erliegen
{2}{U}
Spontanzauber
Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Lege auf jede davon eine Betäubungsmarke. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Du kannst mit Der Kälte erliegen Kreaturen als Ziel bestimmen, die bereits getappt sind. Falls beim Verrechnen des Zauberspruchs eine Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, legst du trotzdem eine Betäubungsmarke auf sie.

Der Wildnis trotzen
{G}
Hexerei
Feilschen *(Du kannst ein Artefakt, eine Verzauberung oder einen Spielstein opfern, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Falls um diesen Zauberspruch gefeilscht wurde, wird ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einer 3/3 Elementarwesen-Kreatur mit Eile, die immer noch ein Land ist.
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Falls du um Der Wildnis trotzen gefeilscht hast und das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn er verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du suchst nicht nach einer Standardland-Karte und mischst nicht.

Die Bohnenranke empor
{1}{G}
Verzauberung
Wenn Die Bohnenranke empor ins Spiel kommt und immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 5 oder mehr wirkst, ziehe eine Karte.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Die Flucht der Prinzessin
{2}{W}
Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)
I — Schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl ins Exil.
II — Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+2 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.
III — Bringe die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls die erste Kapitel-Fähigkeit der Flucht der Prinzessin mehr als eine Kreatur ins Exil geschickt hat (normalerweise, weil die Fähigkeit kopiert wurde), bringt ihre dritte Kapitel-Fähigkeit alle ins Exil geschickten Karten unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.

Die Torheit des Lehrlings
{2}{U}{R}
Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)
I, II — Bestimme eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl, die du kontrollierst und die nicht denselben Namen hat wie ein Spielstein, den du kontrollierst. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er nicht legendär ist, zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Reflexion ist und Eile hat.
III — Opfere alle Reflexionen, die du kontrollierst.

- Abgesehen von den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihr liegen oder Auren an sie angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den genannten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls etwas zu einer Kopie des Spielsteins wird, ist auch die Kopie zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Reflexion, hat Eile und ist nicht legendär.

Doch nicht tot
{B}
Spontanzauber
Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie getappt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück und erzeuge dann einen an sie angelegten Böse-Rolle-Spielstein.“ *(Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1. Wenn diese Aura auf einen Friedhof gelegt wird, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.)*

- Falls die Kreatur nicht ins Spiel zurückkehrt oder als bleibende Karte, die keine Kreatur ist, ins Spiel zurückkehrt, wird der Böse-Rolle-Spielstein nicht erzeugt.
- Falls mehrere Kreaturen ins Spiel zurückkehren (weil Doch nicht tot zum Beispiel eine verschmolzene bleibende Karte als Ziel hatte), wird für jede von ihnen ein an die jeweilige Kreatur angelegter Böse-Rolle-Spielstein erzeugt.

Drei blinde Mäuse
{2}{W}
Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach IV.)
I — Erzeuge einen 1/1 weißen Maus-Kreaturenspielstein.
II, III — Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Spielsteins deiner Wahl ist, den du kontrollierst.
IV — Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Der Spielstein kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins deiner Wahl, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat.
- Falls der kopierte Spielstein (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt, zu dem die IV-Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, kontrollierst, erhalten +1/+1 und Wachsamkeit. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, sind nicht betroffen.

Dunkler Reiter
{3}{B}
Kreatur — Zombie, Ritter
3/3
Wenn der Dunkle Reiter stirbt, lege ihn unter die Bibliothek seines Besitzers.
//
Tödlicher Ritt
{1}{B}
Hexerei — Abenteuer
Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Der Dunkle Reiter wird nur unter die Bibliothek seines Besitzers gelegt, falls er noch auf dem Friedhof liegt, wenn seine Fähigkeit verrechnet wird. Falls er den Friedhof vorher verlässt, bleibt er in der neuen Zone, auch wenn er wieder auf den Friedhof gelegt wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

Durchdringende Kälte
{1}{U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Wenn die Durchdringende Kälte ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur.
Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.
Wenn die Durchdringende Kälte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, wende Hellsicht 1 an und ziehe dann eine Karte.

- Falls die Kreatur, die die Durchdringende Kälte verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Er wird vom Stapel und nicht aus dem Spiel auf den Friedhof gelegt, sodass seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst wird.

Eidbruch
{3}{B}{B}
Hexerei
Zerstöre eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl. Erzeuge einen Böse-Rolle-Spielstein, angelegt an bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1. Wenn diese Aura auf einen Friedhof gelegt wird, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.)*

- Falls du kein zweites Ziel für den Eidbruch bestimmst oder das Ziel illegal ist, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, wird der Böse-Rolle-Spielstein nicht erzeugt.

Eingepfercht
{1}{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken.
{2}{W}: Schicke die verzauberte Kreatur ins Exil.

- Nur der Beherrscher von Eingepfercht kann dessen Fähigkeit aktivieren.

Einsamer Zufluchtsort
{2}{W}
Verzauberung
Wenn der Einsame Zufluchtsort ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*
Immer wenn du eine ungetappte Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, tappst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Du kannst mit der ersten Fähigkeit des Einsamen Zufluchtsorts eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, sowie sie verrechnet wird, legst du immer noch eine Betäubungsmarke auf sie.
- Die letzte Fähigkeit des Einsamen Zufluchtsorts wird nur ausgelöst, wenn ein Effekt dich anweist, die Kreatur eines Gegners zu tappen. Sie wird nicht ausgelöst, falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die du kontrollierst, einen Gegner anweist, eine Kreatur zu tappen, die er kontrolliert. Falls du zum Beispiel das Drahtgewirr kontrollierst und ein Gegner eine ungetappte Kreatur, die er kontrolliert, tappt, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Drahtgewirrs verrechnet wird, wird die Fähigkeit des Einsamen Zufluchtsorts nicht ausgelöst.

Einschneiden
{3}{R}
Hexerei
Einschneiden fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.
Erzeuge einen Junger-Held-Rolle-Spielstein, angelegt an bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift und falls ihre Widerstandskraft 3 oder weniger ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie.“)*

- Falls du kein zweites Ziel für Einschneiden bestimmst, wird der Junger-Held-Rolle-Spielstein nicht erzeugt.

Eisgeformter Wachposten
{2}{U}
Kreatur — Elementarwesen, Soldat
2/3
Wachsamkeit
Immer wenn der Eisgeformte Wachposten angreift, kannst du {1}{U} bezahlen. Wenn du dies tust, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.
Immer wenn du eine ungetappte Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, tappst, erhält der Eisgeformte Wachposten +2/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit des Eisgeformten Wachpostens wird nur ausgelöst, wenn ein Effekt dich anweist, die Kreatur eines Gegners zu tappen. Sie wird nicht ausgelöst, falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die du kontrollierst, einen Gegner anweist, eine Kreatur zu tappen, die er kontrolliert. Falls du zum Beispiel das Drahtgewirr kontrollierst und ein Gegner eine ungetappte Kreatur, die er kontrolliert, tappt, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Drahtgewirrs verrechnet wird, wird die Fähigkeit des Eisgeformten Wachpostens nicht ausgelöst.

Eriette vom Verwunschenen Apfel
{1}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister
2/4
Jede Kreatur, die von einer Aura, die du kontrollierst, verzaubert ist, kann dich und Planeswalker, die du kontrollierst, nicht angreifen.
Zu Beginn deines Endsegments verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Auren ist, die du kontrollierst.

- Normalerweise ist der Beherrscher eines Rolle-Spielsteins der Spieler, der ihn erzeugt hat, auch wenn der Rolle-Spielstein an eine Kreatur angelegt ist, die der Spieler nicht kontrolliert.
- Zähle die Anzahl an Auren, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.

Eriettes Flüstern
{3}{B}
Hexerei
Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab. Erzeuge einen Böse-Rolle-Spielstein, angelegt an bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1. Wenn diese Aura auf einen Friedhof gelegt wird, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.)*

- Falls du keine Kreatur deiner Wahl bestimmst, wird der Böse-Rolle-Spielstein nicht erzeugt.

Eroberungszug der Lich-Ritter
{4}{B}
Hexerei
Opfere eine beliebige Anzahl an Artefakten, Verzauberungen und/oder Spielsteinen. Bringe entsprechend viele Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Du opferst die Artefakte, Verzauberungen und/oder Spielsteine als Teil der Verrechnung des Eroberungszugs der Lich-Ritter. Es sind keine zusätzlichen Kosten. Falls der Eroberungszug der Lich-Ritter neutralisiert wird, opferst du nichts.
- Du kannst bestimmen, null bleibende Karten zu opfern.
- Falls Fähigkeiten ausgelöst werden, sowie du bleibende Karten opferst, werden diese Fähigkeiten erst auf den Stapel gelegt, nachdem du Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurückgebracht hast.
- Eine Artefaktkreatur oder Verzauberungskreatur, die dem Eroberungszug der Lich-Ritter geopfert wird, kann zu den Karten gehören, die zum Zurückbringen bestimmt werden.

Es schlägt Mitternacht
{2}{W}
Spontanzauber
Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist. Ihr Beherrscher erzeugt einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturenspielstein.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem Es schlägt Mitternacht verrechnet werden soll, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Mensch-Spielstein. Falls das Ziel legal ist aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugt sein Beherrscher einen Mensch-Spielstein.

Faunfluch-Troll
{2}{B}{G}
Kreatur — Troll
4/4
Wenn der Faunfluch-Troll ins Spiel kommt, erzeuge einen an ihn angelegten Monster-Rolle-Spielstein. *(Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und verursacht Trampelschaden.)*
{1}, opfere eine an den Faunfluch-Troll angelegte Aura: Der Faunfluch-Troll kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. Falls jene Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls die aktivierte Fähigkeit des Faunfluch-Trolls verrechnet wird, führt ihr Effekt dazu, dass die Kreatur ins Exil geschickt wird, wenn sie irgendwann in diesem Zug sterben würde, nicht nur, falls sie durch den vom Faunfluch-Troll zugefügten Schaden sterben würde.
- Falls der Faunfluch-Troll nicht mehr im Spiel ist oder keine Kreatur mehr ist, wenn seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, kämpft er nicht gegen die Kreatur deiner Wahl, aber der Effekt, der dazu führt,

dass die Kreatur deiner Wahl ins Exil geschickt wird, wenn sie in diesem Zug sterben würde, wird weiterhin angewendet.

Feen-Fechtkunst
{X}{B}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges. Die Kreatur erhält zusätzlich -3/-3 bis zum Ende des Zuges, falls du ein Feenwesen kontrolliert hast, sowie du diesen Zauberspruch gewirkt hast.

- Falls du ein Feenwesen kontrolliert hast, sowie du mit dem Wirken der Feen-Fechtkunst fertig bist, ist es egal, ob du immer noch eins kontrollierst, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Die Kreatur deiner Wahl erhält immer noch zusätzlich -3/-3.

Fernsichtritual
{2}{U}{U}
Spontanzauber
Feilschen *(Du kannst ein Artefakt, eine Verzauberung oder einen Spielstein opfern, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Falls um diesen Zauberspruch gefeilscht wurde, schaue dir stattdessen die obersten acht Karten deiner Bibliothek an. Nimm zwei davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du um diesen Zauberspruch feilschst, nimmst du immer noch nur zwei der Karten auf deine Hand.

Festfrieren
{1}{U}
Hexerei
Tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege drei Betäubungsmarken auf sie.
Hellsicht 2. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Du kannst mit Festfrieren eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, sowie Festfrieren verrechnet wird, legst du immer noch drei Betäubungsmarken auf sie.
- Falls das Ziel nicht legal ist, sowie Festfrieren verrechnet werden soll, wird Festfrieren vom Stapel entfernt. Du wendest nicht Hellsicht an.

Fluch des Werfuchses
{2}{G}
Hexerei
Erzeuge einen Monster-Rolle-Spielstein, angelegt an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Wenn du dies tust, kämpft jene Kreatur gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und verursacht Trampelschaden. Kreaturen, die gegeneinander kämpfen, fügen einander jeweils Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, bestimmst du noch kein Ziel für die Kreatur, gegen die gekämpft werden soll. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste" Fähigkeit ausgelöst, wenn du einen Monster-Rolle-Spielstein erzeugst, der an die Kreatur angelegt wird, die das Ziel des Zauberspruchs war. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Falls du keinen Monster-Rolle-Spielstein an die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, anlegen kannst, wenn der Fluch des Werfuchses verrechnet wird, kommt es nicht zu der rückwirkend ausgelösten Fähigkeit, und der Kampf findet nicht statt.
- Falls an die Kreatur, die du kontrollierst, schon eine Rolle, die du kontrollierst, angelegt ist, wird jene Rolle als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, nachdem die Monster-Rolle angelegt wurde und bevor die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Flügel aus Wasser
{1}{U}
Spontanzauber
Bis zum Ende des Zuges hat eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4 und erhält Flugfähigkeit und Fluchsicherheit. *(Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

- Die Flügel aus Wasser überschreiben alle bisherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte festlegen. Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.

Freche Hausmaus
{W}
Kreatur — Maus
2/1
//
Maustricksen
{W}
Hexerei — Abenteuer
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Sie kann in diesem Zug von Kreaturen mit Stärke 3 oder mehr nicht geblockt werden.

- Das Erhöhen der Stärke einer Kreatur, nachdem sie eine von Maustricksen betroffene Kreatur geblockt hat, entfernt die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf und führt nicht dazu, dass die betroffene Kreatur ungeblockt wird.

Frenetischer Feuerblitz
{2}{R}
Spontanzauber
Der Frenetische Feuerblitz fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich 2 plus der Anzahl an Karten in deinem Friedhof ist, die Spontanzauber- oder Hexereikarten sind und/oder ein Abenteuer haben.

- Der Frenetische Feuerblitz wird erst auf deinen Friedhof gelegt, nachdem er verrechnet wurde und wird daher für seinen eigenen Effekt nicht mitgezählt.

Gadwicks erstes Duell
{1}{U}
Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)
I — Erzeuge einen Verflucht-Rolle-Spielstein, angelegt an bis zu eine Kreatur deiner Wahl. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur ist 1/1.)*
II — Hellsicht 2.
III — Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Spontanzauber oder deine nächste Hexerei mit Manabetrag 3 oder weniger wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Falls du für die erste Kapitel-Fähigkeit kein Ziel bestimmst, wird der Verflucht-Rolle-Spielstein nicht erzeugt.
- Die von der dritten Kapitel-Fähigkeit erzeugte Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue Ziele. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Das Erzeugen der Kopie bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die auf zusätzlichen Kosten basieren, die für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, kopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden.

- Falls Schaden des Zauberspruchs aufgeteilt war, sowie er auf den Stapel gelegt wurde, kann die Aufteilung für die Kopie nicht geändert werden; welchen Zielen der Schaden zugewiesen wird, kann allerdings geändert werden. Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.

Galvanische Riesin
{3}{U}
Kreatur— Riese, Zauberer
3/3
Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 5 oder mehr wirkst, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie.
//
Sturmlesen
{5}{U}{U}
Spontanzauber — Abenteuer
Ziehe vier Karten und wirf dann zwei Karten ab.
(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)

- Du kannst eine Kreatur, die bereits getappt ist, als Ziel der Fähigkeit der Galvanischen Riesin bestimmen. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, sowie sie verrechnet wird, legst du immer noch eine Betäubungsmarke auf sie.

Gehörnter Loch-Wal
{4}{U}{U}
Kreatur — Wal
6/6
Aufblitzen
Abwehr {2}
Der Gehörnte Loch-Wal kommt getappt ins Spiel, es sei denn, es ist dein Zug.
//
Lagunenbresche
{1}{U}
Spontanzauber — Abenteuer
Der Besitzer einer angreifenden Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, legt sie auf oder unter seine Bibliothek.

- Der Besitzer der Kreatur bestimmt, ob er sie auf oder unter seine Bibliothek legt. Falls mehrere Karten auf diese Weise auf bzw. unter die Bibliothek gelegt werden (beispielsweise wenn der Zauberspruch eine verschmolzene bleibende Karte als Ziel hat), legt der Besitzer der Kreatur alle Karten auf oder alle Karten unter die Bibliothek. Er kann sich die Reihenfolge aussuchen und muss sie nicht verraten.

Gekonntes Niederringen
{1}{G}
Hexerei
Eine beliebige Anzahl an verzauberten Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, und bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügen einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, jeweils Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls eine der Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie das Gekonnte Niederringen verrechnet wird (weil sie nicht mehr verzaubert oder nicht mehr im Spiel ist), fügen die übrigen legalen Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, immer noch Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
- Falls die letzte Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie das Gekonnte Niederringen verrechnet wird oder falls alle Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, illegale Ziele sind, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.

Gelee-Giftmischerin
{2}{B}
Kreatur — Mensch, Hexenmeister
3/2
Lebensverknüpfung
Wenn die Gelee-Giftmischerin ins Spiel kommt, erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.
//
Locken mit Leckerbissen
{B}
Spontanzauber — Abenteuer
Erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Gelee-Giftmischerin zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise früher im Zug 3 Lebenspunkte verloren und 3 Lebenspunkte dazuerhalten hast, erhält die Kreatur deiner Wahl -3/-3.

Gläserner Sarg
{1}{W}
Artefakt
Wenn der Gläserne Sarg ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Gläserne Sarg das Spiel verlässt.

- Falls der Gläserne Sarg das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Goddric, verhüllter Zelebrant
{1}{R}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger
3/3
Eile
Feier — Solange in diesem Zug zwei oder mehr bleibende Karten, die keine Länder sind, unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, ist Goddric, verhüllter Zelebrant, ein Drache mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4, Flugfähigkeit und „{R}: Drachen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges “ *(Er verliert alle anderen Kreaturentypen.)*

- Falls ein Effekt dazu führt, dass Goddric in einem Zug, in dem er schon ein Drache geworden ist, alle Fähigkeiten verliert, ist er immer noch eine Drache-Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4.
- Goddrics aktivierte Fähigkeit betrifft nur Drachen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung kontrollierst. Drachen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, sind nicht betroffen.

Grausamer Traumfresser
{1}{B}
Kreatur — Nachtmahr
/
Stärke und Widerstandskraft des Grausamen Traumfressers sind gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in allen Friedhöfen.
//
Kein Erwachen
{1}{U}
Hexerei — Abenteuer
Ein Spieler deiner Wahl millt vier Karten. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Die Fähigkeit, die die Stärke und Widerstandskraft des Grausamen Traumfressers definiert, funktioniert in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Grill-Elementar
{R}
Kreatur — Elementarwesen
1/1
Bedrohlich
Immer wenn das Grill-Elementar einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine Spießmarke auf das Grill-Elementar. Dann kannst du es opfern. Falls du dies tust, schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich der Anzahl an Spießmarken auf dem Grill-Elementar ist. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Du bestimmst, ob du das Grill-Elementar opferst, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du es opferst und dem Zeitpunkt, zu dem du Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil schickst, kann kein Spieler antworten.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die auf diese Weise aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

Grüner Vorreiter
{2}{G}
Kreatur — Mensch, Ritter
4/2
{1}{G}: Der Grüne Vorreiter kann in diesem Zug von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

- Nachdem er von einer Kreatur mit Stärke 2 oder weniger geblockt wurde, führt das Aktivieren der Fähigkeit des Grünen Vorreiters nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Herzflammen-Duellantin
{1}{W}
Kreatur — Mensch, Ritter
3/1
Spontanzauber und Hexereien, die du kontrollierst, haben Lebensverknüpfung.
//
Herzflammenstreich
{2}{R}
Spontanzauber — Abenteuer
Der Herzflammenstreich fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei mit Lebensverknüpfung, den bzw. die du kontrollierst, dir Schaden zufügt, verlierst und erhältst du gleichzeitig entsprechend viele Lebenspunkte. In diesem Fall bleibt dein Lebenspunktestand unverändert. (Dein Lebenspunktestand kann sich allerdings erhöhen, falls der Zauberspruch auch anderen bleibenden Karten und/oder Spielern Schaden zufügt.)

- Manche Spontanzauber und Hexereien weisen andere Dinge an, Schaden zuzufügen, ohne selbst Schaden zuzufügen. In diesen Fällen erhältst du für den Schaden keine Lebenspunkte dazu (es sei denn, die anderen Dinge haben ebenfalls Lebensverknüpfung). Insbesondere bewirkt ein Zauberspruch, der eine Kreatur, die du kontrollierst, anweist zu kämpfen, nicht, dass du Lebenspunkte dazuerhältst.

Heulender Sturmzahn
{2}{G}{G}
Kreatur — Bestie
4/4
Wachsamkeit
Der Heulende Sturmzahn hat Eile, solange sich eine Karte mit Abenteuer, die du besitzt, im Exil befindet.

- Der Heulende Sturmzahn hat Eile, solange eine beliebige Karte im Exil, die du besitzt, ein Abenteuer hat. Es ist egal, ob die Karte als Abenteuer gewirkt wurde oder nicht.

Hoffnungsloser Albtraum
{B}
Verzauberung
Wenn der Hoffnungslose Albtraum ins Spiel kommt, wirft jeder Gegner eine Karte ab und verliert 2 Lebenspunkte.
Wenn der Hoffnungslose Albtraum aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, wende Hellsicht 2 an.
{2}{B}: Opfere den Hoffnungslosen Albtraum.

- Die erste Fähigkeit des Hoffnungslosen Albtraums führt dazu, dass jeder Gegner 2 Lebenspunkte verliert, auch wenn einige oder alle dieser Spieler keine Karte abwerfen konnten.

Hylda von der Eiskrone
{2}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister
3/4
Immer wenn du eine ungetappte Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, tappst, kannst du {1} bezahlen. Wenn du dies tust, bestimme eines —
• Erzeuge einen 4/4 weißen und blauen Elementarwesen-Kreaturenspielstein.
• Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.
• Hellsicht 2, ziehe dann eine Karte.

- Die Fähigkeit von Hylda von der Eiskrone wird nur ausgelöst, wenn ein Effekt dich anweist, die Kreatur eines Gegners zu tappen. Sie wird nicht ausgelöst, falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die du kontrollierst, einen Gegner anweist, eine Kreatur zu tappen, die er kontrolliert. Falls du zum Beispiel das Drahtgewirr kontrollierst und ein Gegner eine ungetappte Kreatur, die er kontrolliert, tappt, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Drahtgewirrs verrechnet wird, wird Hyldas Fähigkeit nicht ausgelöst.

Imodanes Anwerber
{2}{R}
Kreatur — Mensch, Ritter
2/2
Wenn Imodanes Anwerber ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 und Eile bis zum Ende des Zuges.
//
Truppenausbildung
{4}{W}
Hexerei — Abenteuer
Erzeuge zwei 2/2 weiße Ritter-Kreaturenspielsteine mit Wachsamkeit. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Die aktivierte Fähigkeit von Imodanes Anwerber betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+0 noch Eile.

Irreführende Irrlichter
{3}{U}
Spontanzauber
Der Besitzer einer Kreatur deiner Wahl legt sie auf oder unter seine Bibliothek.

- Der Besitzer der Kreatur bestimmt, ob er sie auf oder unter seine Bibliothek legt. Falls mehrere Karten auf diese Weise auf bzw. unter die Bibliothek gelegt werden (beispielsweise wenn der Zauberspruch eine verschmolzene bleibende Karte als Ziel hat), legt der Besitzer der Kreatur alle Karten auf oder alle Karten unter die Bibliothek. Er kann sich die Reihenfolge aussuchen und muss sie nicht verraten.

Jäger der Himmelsbestien
{3}{G}
Kreatur — Riese, Bogenschütze
2/4
Reichweite
Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 5 oder mehr wirkst, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Johann der Zauberlehrling
{2}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
2/5
Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen.
Einmal pro Zug kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei oben von deiner Bibliothek wirken. *(Du bezahlst immer noch ihre Kosten. Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin.)*

- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Falls die oberste Karte deiner Bibliothek ein Abenteuer hat, kannst du den Abenteuer-Zauberspruch auf diese Weise wirken.
- Wenn du Zaubersprüche auf diese Weise oben von deiner Bibliothek wirkst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Falls Johann im selben Zug das Spiel verlässt und dann wieder ins Spiel kommt oder falls Johann das Spiel verlässt und ein anderer Johann ins Spiel kommt, ist die Wirkberechtigung des alten nicht dieselbe wie die Wirkberechtigung des neuen. Du kannst in dem Zug, in dem der neue Johann ins Spiel kommt, seine Wirkberechtigung einmal verwenden, auch wenn du im selben Zug die Wirkberechtigung des alten Johanns verwendet hast, um einen Spontanzauber oder eine Hexerei oben von deiner Bibliothek zu wirken. Dabei ist zu beachten, dass du, falls du mehrere Johanns kontrollierst, nicht die Gelegenheit haben wirst, einen Spontanzauber oder eine Hexerei oben von deiner Bibliothek zu wirken, bevor durch die „Legendenregel“ nur noch ein Johann übrigbleibt.

Johanns Notlösung
{3}{U}
Hexerei
Feilschen *(Du kannst ein Artefakt, eine Verzauberung oder einen Spielstein opfern, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls um ihn gefeilscht wurde.
Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Ziehe eine Karte.

- Die kostenreduzierende Fähigkeit von Johanns Notlösung verändert nicht ihre Manakosten oder ihren Manabetrag – nur die Gesamtkosten, die du bezahlst. Das bedeutet, dass der Manabetrag von Johanns Notlösung immer 4 ist.
- Falls die bleibende Karte ein illegales Ziel ist, sowie Johanns Notlösung verrechnet werden soll, wird Johanns Notlösung vom Stapel entfernt und du ziehst keine Karte.

Kanzler der Sagen
{3}{U}
Kreatur — Feenwesen, Berater
2/3
Fliegend
Immer wenn du einen Abenteuer-Zauberspruch wirkst, kannst du ihn kopieren. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Ein Abenteuer-Zauberspruch ist ein Spontanzauber oder eine Hexerei mit dem Zauberspruchtyp Abenteuer. Bleibende-Karte-Zaubersprüche mit Abenteuer, die du wirkst, lösen diese Fähigkeit nicht aus.
- Falls ein Effekt einen Abenteuerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Sie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren; es ist nicht möglich, die Kopie als bleibende Karte zu wirken.
- Der Kanzler der Sagen kann jeden beliebigen Abenteuer-Zauberspruch kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt". Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Die Kopie 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).
- Die Fähigkeit des Kanzlers der Sagen und die Kopie, die er erzeugt, werden beide vor dem Abenteuer-Zauberspruch verrechnet. Sie werden auch dann verrechnet, falls der Abenteuerzauber neutralisiert wird, bevor die Kopie erzeugt wird.

Kommunikation mit der Natur
{G}
Hexerei
Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du keine Kreaturenkarte vorzeigst, legst du alle Karten in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Königliches Hashorn
{1}{W}
Kreatur — Kaninchen, Einhorn
/
Stärke und Widerstandskraft des Königlichen Hashorns sind gleich der Anzahl an bleibenden Karten, die keine Länder sind und die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke und Widerstandskraft des Königlichen Hashorns definiert, funktioniert in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Korvold und der Edle Dieb
{3}{R}
Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)
I, II — Erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*
III — Schicke die obersten drei Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen, die für eine auf diese Weise gespielte Karte gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

Lebendes Lesepult
{1}{U}
Artefaktkreatur — Konstrukt
0/4
{1}, opfere das Lebende Lesepult: Ziehe eine Karte. Erzeuge einen Magier-Rolle-Spielstein, angelegt an bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, wende Hellsicht 1 an.“)*

- Du kannst die Fähigkeit des Lebenden Lesepults aktivieren, ohne ein Ziel zu bestimmen, um nur eine Karte zu ziehen. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und das Ziel illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.
- Falls du keine Kreatur deiner Wahl bestimmst, wird der Magier-Rolle-Spielstein nicht erzeugt.

Mal der Hexe
{1}{R}
Hexerei
Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten.
Erzeuge einen Böse-Rolle-Spielstein, angelegt an bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1. Wenn diese Aura auf einen Friedhof gelegt wird, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.)*

- Du kannst das Mal der Hexe wirken, ohne ein Ziel zu bestimmen, um nur eine Karte abzuwerfen und zwei Karten zu ziehen. Falls du allerdings ein Ziel bestimmst und es zu dem Zeitpunkt, zu dem das Mal der

Hexe verrechnet werden soll, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du wirfst nichts ab, ziehst nichts und erzeugst auch keinen Böse-Rolle-Spielstein.

- Falls du für das Mal der Hexe kein Ziel bestimmst, wird der Böse-Rolle-Spielstein nicht erzeugt.

Moment der Tapferkeit
{2}{W}
Spontanzauber
Bestimme eines —
• Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +1/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.
• Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 4 oder mehr.

- Der erste Modus des Moments der Tapferkeit kann eine ungetappte Kreatur als Ziel haben. Sie erhält immer noch +1/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Monddonner-Kavallerie
{5}{W}{W}{W}
Kreatur — Geist, Ritter
6/6
Fliegend
Wenn die Monddonner-Kavallerie ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Flugfähigkeit und +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird erst bestimmt, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Monddonner-Kavallerie verrechnet wird, wobei die Monddonner-Kavallerie gegebenenfalls mitgezählt wird. Er ändert sich später im Zug nicht mehr, selbst falls sich die Anzahl an Kreaturen ändert, die du kontrollierst.
- Die aktivierte Fähigkeit der Monddonner-Kavallerie betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, sind nicht betroffen.

Moosforst-Schreckensritter
{1}{G}
Kreatur — Mensch, Ritter
3/2
Verursacht Trampelschaden
Wenn der Moosforst-Schreckensritter stirbt, kannst du ihn bis zum Ende deines nächsten Zuges als Abenteuer aus deinem Friedhof wirken.
//
Schreckensgeflüster
{1}{B}
Hexerei — Abenteuer
Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.
(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)

- Du musst die normalen Zeitpunkts-Berechtigungen und Einschränkungen für das Schreckensgeflüster einhalten, wenn du es mit der Berechtigung der ausgelösten Fähigkeit der Moosforst-Schreckensritter wirkst. Du musst seine Manakosten (oder, falls ein anderer Effekt dies erlaubt, alternative Kosten) bezahlen.

Münzwurf
{2}{R}
Spontanzauber
Der Münzwurf fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Du erzeugst einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*
Ziehe eine Karte.

- Falls das Ziel nicht legal ist, sowie der Münzwurf verrechnet werden soll, wird der Münzwurf vom Stapel entfernt. Du erzeugst keinen Schatz-Spielstein und ziehst keine Karte.

Nacht der süßen Rache
{3}{G}
Verzauberung
Wenn die Nacht der süßen Rache ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*
Speisen, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge {G}.“
{5}{G}{G}, opfere die Nacht der süßen Rache: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Speisen ist, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Wert von X wird erst bestimmt, sowie die letzte Fähigkeit der Nacht der süßen Rache verrechnet wird. Er ändert sich nicht später im Zug, falls die Anzahl der Speisen, die du kontrollierst, sich ändert.
- Die letzte Fähigkeit der Nacht der süßen Rache betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, sind nicht betroffen.

Nagendes Crescendo
{2}{R}
Spontanzauber
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, in diesem Zug stirbt, erzeuge einen 1/1 schwarzen Ratte-Kreaturenspielstein mit „Diese Kreatur kann nicht blocken.“

- Nur Kreaturen, die du kontrollierst, wenn das Nagende Crescendo verrechnet wird, erhalten +2/+0. Falls allerdings eine Nichtspielsteinkreatur ins Spiel kommt, nachdem das Nagende Crescendo verrechnet wurde und später im Zug stirbt, während sie unter deiner Kontrolle ist, erzeugst du einen Ratte-Spielstein.

Neva, heimgesucht von Albträumen
{2}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger
2/2
Bedrohlich
Wenn Neva, heimgesucht von Albträumen, ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturen- oder Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
Immer wenn eine Verzauberung, die du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, lege eine +1/+1-Marke auf Neva und wende dann Hellsicht 1 an.

- Verzauberungsspielsteine (wie Rollen), die geopfert oder zerstört werden oder auf andere Weise auf den Friedhof gelegt würden, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, bevor sie aufhören zu existieren. Falls du den Spielstein kontrolliert hast, wird Nevas Fähigkeit ausgelöst.
- Falls Neva das Spiel verlässt, während eine Aura, die du kontrollierst, an sie angelegt ist oder falls sie das Spiel gleichzeitig mit einer anderen Kreatur, an die eine Aura, die du kontrollierst, angelegt ist, verlässt, wird ihre Fähigkeit für diese Verzauberungen nicht ausgelöst, es sei denn, sie wurden von demselben Effekt zerstört, der dazu geführt hat, dass Neva das Spiel verlässt.

Picknickverderber
{1}{R}
Kreatur — Goblin, Räuber
2/2
Immer wenn der Picknickverderber angreift, während du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhält der Picknickverderber Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.
//
Geraubte Häppchen
{3}{G}
Hexerei — Abenteuer
Verteile drei +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrolliert hast, als du den Picknickverderber als Angreifer deklariert hast, ist es egal, ob du immer noch eine kontrollierst, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird. Der Picknickverderber erhält trotzdem Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.
- Du bestimmst, wie die Marken verteilt werden, sowie du die Geraubten Häppchen wirkst. Jedes Ziel muss mindestens eine +1/+1-Marke erhalten.
- Falls manche der Kreaturen illegale Ziele sind, sowie die Geraubten Häppchen verrechnet werden sollen, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren.

- Du kannst die Geraubten Häppchen wirken, ohne Ziele zu bestimmen. Falls du dies tust, verteilst du keine Marken, aber du schickst sie immer noch ins Exil, sowie sie verrechnet werden und kannst den Picknickverderber später wirken.

Plätschernder Zaubermeister
{3}{U}
Kreatur — Elementarwesen, Zauberer
2/4
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen Magier-Rolle-Spielstein, angelegt an bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, wende Hellsicht 1 an.“)*

- Falls du für die Fähigkeit des Plätschernden Zaubermeisters kein Ziel bestimmst, wird der Magier-Rolle-Spielstein nicht erzeugt.

Pollenschild-Hase
{1}{W}
Kreatur — Kaninchen
2/2
Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
//
Hasenzucht
{G}
Hexerei — Abenteuer
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Wachsamkeit und +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal bestimmt, sowie die Hasenzucht verrechnet wird. Falls die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, sich danach verändert, verändert das nicht den gewährten Bonus.

Rankels Streich
{2}{B}{B}
Hexerei
Bestimme eines oder mehrere —
• Jeder Spieler wirft zwei Karten ab.
• Jeder Spieler verliert 4 Lebenspunkte.
• Jeder Spieler opfert zwei Kreaturen.

- Du kannst auch Modi bestimmen, von denen nur einige oder überhaupt keine Spieler betroffen sind.
- Sowie der erste Modus verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, zwei Karten, ohne sie offen vorzuzeigen. Dann folgen die anderen Spieler in Zugreihenfolge. Danach werden die bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.

- Sowie der dritte Modus 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.

Raserei der Hexenjäger
{3}{R}
Spontanzauber
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur, die in diesem Zug angegriffen hat, {1} weniger.
Die Raserei der Hexenjäger fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

- Die erste Fähigkeit der Raserei der Hexenjäger verändert nicht ihre Manakosten oder ihren Manabetrag – nur die Gesamtkosten, die du bezahlst. Das bedeutet, dass der Manabetrag der Raserei der Hexenjäger immer 4 ist.
- Die erste Fähigkeit der Raserei der Hexenjäger kann ihre Kosten nicht auf weniger als {R} reduzieren.

Rastloses Biwak
Land
Das Rastlose Biwak kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {R} oder {W}.
{1}{R}{W}: Das Rastlose Biwak wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/2 roten und weißen Ochse-Kreatur. Es ist immer noch ein Land.
Immer wenn das Rastlose Biwak angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Marken auf dem Rastlosen Biwak bleiben auf ihm, wenn es aufhört, eine Kreatur zu sein. Falls es später zu einer Kreatur wird, werden sie auf sie angewendet.

Retterin der Schlafenden
{2}{W}
Kreatur — Mensch, Ritter
2/3
Wachsamkeit
Immer wenn eine Verzauberung, die du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, lege eine +1/+1-Marke auf die Retterin der Schlafenden.

- Verzauberungsspielsteine (wie Rollen), die geopfert oder zerstört werden oder auf andere Weise auf den Friedhof gelegt würden, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, bevor sie aufhören zu existieren. Falls du den Spielstein kontrolliert hast, wird die Fähigkeit der Retterin der Schlafenden ausgelöst.

Ritter der Tauben
{2}{W}
Kreatur — Mensch, Ritter
1/3
Immer wenn eine Verzauberung, die du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, erzeuge einen 1/1 weißen Vogel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Verzauberungsspielsteine (wie Rollen), die geopfert oder zerstört werden oder auf andere Weise auf den Friedhof gelegt würden, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, bevor sie aufhören zu existieren. Falls du den Spielstein kontrolliert hast, wird die Fähigkeit des Ritters der Tauben ausgelöst.
- Falls der Ritter der Tauben das Spiel verlässt, während eine Aura, die du kontrollierst, an ihn angelegt ist oder falls er das Spiel gleichzeitig mit einer anderen Kreatur, an die eine Aura, die du kontrollierst, angelegt ist, verlässt, wird seine Fähigkeit für diese Verzauberungen nicht ausgelöst, es sei denn, sie wurden von demselben Effekt zerstört, der dazu geführt hat, dass der Ritter der Tauben das Spiel verlässt.

Rowan, Kind des Krieges
{1}{B}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
4/2
Bedrohlich
{T}: Zaubersprüche, die du in diesem Zug wirkst und die rot und/oder schwarz sind, kosten beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug verloren hast. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Wert von X wird nur einmal zu dem Zeitpunkt bestimmt, zu dem die aktivierte Fähigkeit von Rowan, Kind des Krieges, verrechnet wird.
- Rowans aktivierte Fähigkeit verändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Rowans aktivierte Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.
- Rowans aktivierte Fähigkeit zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt verloren hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug dazuerhalten hast. Falls du zum Beispiel 3 Lebenspunkte dazuerhalten und früher im Zug 3 Lebenspunkte verloren hast, werden die Kosten von schwarzen und/oder roten Zaubersprüchen, die du in diesem Zug wirkst, um {3} reduziert.

Rubina, wagemutige Spurensucherin
{R}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Späher
1/2
Eile
Immer wenn Rubina, wagemutige Spurensucherin, angreift, während du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhält Rubina +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
{T}: Erzeuge {R} oder {G}.

- Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrolliert hast, als du Rubina als Angreifer deklariert hast, ist es egal, ob du sie immer noch kontrollierst, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird. Rubina erhält trotzdem +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

Ruchloser Söldner
{1}{B}
Kreatur — Mensch, Soldat
2/2
Der Ruchlose Söldner kommt für jede Kreatur, die in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben ist, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.
//
Gemeinsamer Untergang
{R}
Hexerei — Abenteuer
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einem anderen Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Opfere sie danach.

- Falls das erste Ziel des Gemeinsamen Untergangs ein illegales Ziel ist, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, aber das letzte Ziel noch legal ist, wird der Gemeinsame Untergang verrechnet, aber es wird kein Schaden zugefügt und nichts wird geopfert.
- Falls das letzte Ziel des Gemeinsamen Untergangs ein illegales Ziel ist, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, aber das erste Ziel noch legal ist, wird der Gemeinsame Untergang normal verrechnet und du opferst das erste Ziel.

Schlingenmeister-Sylphide
{U}
Kreatur — Feenwesen, Zauberer
1/1
Fliegend
Wenn die Schlingenmeister-Sylphide ins Spiel kommt, kannst du {2} bezahlen. Wenn du dies tust, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst wird, bestimmst du für die Fähigkeit der Schlingenmeister-Sylphide kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {2} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Du kannst mit der rückwirkend ausgelösten Fähigkeit eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, legst du immer noch eine Betäubungsmarke auf sie.

Schlossknacker-Schelm
{1}{U}
Kreatur — Feenwesen, Räuber
1/3
Fliegend, Wachsamkeit
//
Feenbefreiung
{1}{U}
Spontanzauber — Abenteuer
Du millst vier Karten. Nimm dann von den gemillten Karten eine Spontanzauber-, Hexerei- oder Feenwesen-Karte auf deine Hand.

- Abenteuerkarten sind keine Spontanzauber oder Hexereien, während sie in deinem Friedhof sind. Du kannst die Feenbefreiung nicht verwenden, um eine mit ihr gemillte Abenteuer-Karte auf deine Hand zu nehmen, es sei denn, die Karte ist ein Feenwesen.

Sengende Viper
{1}{R}
Kreatur — Elementarwesen, Ophis
2/1
Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch mit Manabetrag 3 oder weniger wirkt, fügt die Sengende Viper jenem Spieler 1 Schadenspunkt zu.
//
Dampfreinigung
{1}{U}
Hexerei — Abenteuer
Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Sharae der betäubenden Tiefen
{2}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer
2/3
Wenn Sharae der betäubenden Tiefen ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*
Immer wenn du eine oder mehrere ungetappte Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, tappst, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Du kannst mit Sharaes erster Fähigkeit eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, sowie sie verrechnet wird, legst du immer noch eine Betäubungsmarke auf sie.

- Die letzte Fähigkeit von Sharae der betäubenden Tiefen wird nur ausgelöst, wenn ein Effekt dich anweist, eine oder mehrere Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, zu tappen. Sie wird nicht ausgelöst, falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die du kontrollierst, einen Gegner anweist, eine Kreatur zu tappen, die er kontrolliert. Falls du zum Beispiel das Drahtgewirr kontrollierst und ein Gegner eine ungetappte Kreatur, die er kontrolliert, tappt, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Drahtgewirrs verrechnet wird, wird Sharaes Fähigkeit nicht ausgelöst.

Spießschleuderin
{1}{R}
Kreatur — Zwerg, Ritter
1/3
Reichweite
Immer wenn die Spießschleuderin eine Kreatur blockt oder von ihr geblockt wird, fügt die Spießschleuderin jener Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit wird für jede die Spießschleuderin blockende oder von ihr geblockte Kreatur einmal ausgelöst. Die Fähigkeit wird verrechnet und fügt der Kreatur Schaden zu, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Falls der Schaden alle Kreaturen zerstört, die die Spießschleuderin blocken, wird sie nicht ungeblockt.

Spinnenfutter
{2}{G}
Hexerei
Zerstöre bis zu ein Artefakt, eine Verzauberung oder eine fliegende Kreatur deiner Wahl. Erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Du kannst das Spinnenfutter wirken, ohne ein Ziel zu bestimmen, um nur einen Speise-Spielstein zu erzeugen. Falls du allerdings ein Ziel bestimmst und es zu dem Zeitpunkt, zu dem das Spinnenfutter verrechnet werden soll, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Speise-Spielstein.

Spottende Sylphide
{2}{U}
Kreatur — Feenwesen, Räuber
2/1
Fliegend
Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Die letzte Fähigkeit der Spottenden Sylphide verändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Die letzte Fähigkeit der Spottenden Sylphide kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.

Sturmquell-Herumtreiberin
{1}{U}
Kreatur — Mensch, Räuber
2/1
Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 5 oder mehr wirkst, lege zwei +1/+1-Marken auf die Sturmquell-Herumtreiberin.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Sturmquell-Vorhut
{4}{G}{G}
Kreatur — Riese, Krieger
6/7
Die Sturmquell-Vorhut kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.
//
Übärwältigen
{1}{G}
Hexerei — Abenteuer
Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Sobald die Sturmquell-Vorhut geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke einer sie blockenden Kreatur auf 2 oder weniger nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Sturmwind-Hirsch
{3}{G}
Kreatur — Elementarwesen, Hirsch
3/4
Verursacht Trampelschaden
Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 5 oder mehr wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den Sturmwind-Hirsch.
//
Blick in die Wolken
{1}{U}
Spontanzauber — Abenteuer
Ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.
(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Sturz in den Winter
{1}{W}
Spontanzauber
Tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Hellsicht 1, ziehe dann eine Karte.

- Du kannst Sturz in den Winter wirken, ohne ein Ziel zu bestimmen, um nur Hellsicht 1 anzuwenden und eine Karte zu ziehen. Falls du allerdings ein Ziel bestimmst und es zu dem Zeitpunkt, zu dem Sturz in den Winter verrechnet werden soll, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du wendest nicht Hellsicht an und ziehst keine Karte.
- Falls das Ziel zu dem Zeitpunkt, zu dem Sturz in den Winter verrechnet wird, bereits getappt ist, wendest du trotzdem Hellsicht 1 an und ziehst eine Karte.

Suchender Druide
{1}{G}
Kreatur — Mensch, Druide
1/1
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der weiß, blau, schwarz oder rot ist, lege eine +1/+1-Marke auf den Suchenden Druiden.
//
Suche nach dem Tier
{1}{R}
Spontanzauber — Abenteuer
Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karten bis zu deinem nächsten Endsegment spielen.

- Falls du einen Zauberspruch wirkst, der mehr als eine der aufgelisteten Farben hat, wird die Fähigkeit des Suchenden Druiden trotzdem nur einmal ausgelöst.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der Suche nach dem Tier aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

Syr Makrone, Beenderin des Mahls
{2}
Legendäre Artefaktkreatur — Speise, Ritter
3/1
Syr Makrone, Beenderin des Mahls, verursacht Trampelschaden und hat Fluchsicherheit und Eile, solange ein Gegner einen Planeswalker kontrolliert.
Immer wenn ein anderes Artefakt, das du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, lege eine +1/+1-Marke auf Syr Makrone und wende Hellsicht 1 an.
{2}, {T}, opfere Syr Makrone: Du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu.

- Verwende für Syr Makrones letzte Fähigkeit die Stärke, die sie zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst. Falls die Stärke 0 oder weniger war, erhältst du keine Lebenspunkte dazu.

Talion der Großzügige
{2}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Feenwesen, Adliger
3/4
Fliegend
Sowie Talion der Großzügige ins Spiel kommt, bestimme eine Zahl von 1 bis 10.
Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch mit Manabetrag, Stärke oder Widerstandskraft gleich der bestimmten Zahl wirkt, verliert jener Spieler 2 Lebenspunkte und du ziehst eine Karte.

- Die Zahlen, die du bestimmen kannst, schließen 1 und 10 ein.
- Effekte, die die Kosten eines Zauberspruchs erhöhen oder reduzieren, beeinflussen nicht den Manabetrag des Zauberspruchs.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um zu ermitteln, ob der Manabetrag des Zauberspruchs gleich der bestimmten Zahl ist. Falls die bestimmte Zahl zum Beispiel 4 ist, löst ein Zauberspruch mit den Manakosten {X}{R}{R}, für den X gleich 2 bestimmt wurde, Talions letzte Fähigkeit aus.

Talions Bote
{2}{U}
Kreatur — Feenwesen, Adliger
1/3
Fliegend
Immer wenn du mit einem oder mehreren Feenwesen angreifst, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst, lege eine +1/+1-Marke auf ein Feenwesen deiner Wahl, das du kontrollierst.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst wird, bestimmst du für die Fähigkeit von Talions Boten kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Taschenspielerei
{U}
Hexerei
Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere unter deine Bibliothek.

- Falls du nur eine Karte in deiner Bibliothek hast, nimmst du sie auf deine Hand.

Tobende Kampfmaus
{1}{R}
Kreatur — Maus
2/1
Der zweite Zauberspruch, den du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken {1} weniger.
Feier — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls zwei oder mehr bleibende Karten, die keine Länder sind, in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor die Tobende Kampfmaus ins Spiel gekommen ist, zählen. Falls die Tobende Kampfmaus der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
- Die Tobende Kampfmaus kann ihre eigenen Kosten nicht reduzieren, auch wenn sie der zweite Zauberspruch ist, den du in einem Zug wirkst.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit verändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit der Tobenden Kampfmaus kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.

Totentanz der Rattenfänger
{1}{B}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister, Barde
2/3
Immer wenn Totentanz der Rattenfänger oder eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen 1/1 schwarzen Ratte-Kreaturenspielstein mit „Diese Kreatur kann nicht blocken.“
{1}{B}: Eine angreifende Ratte deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

- Falls Totentanz der Rattenfänger zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird die Fähigkeit von Totentanz für jede von ihnen ausgelöst.

Totentanz’ Lied
{X}{R}
Hexerei
Erzeuge X 1/1 schwarze Ratte-Kreaturenspielsteine mit „Diese Kreatur kann nicht blocken.“ Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

- Nur Kreaturen erhalten Eile, die du zu dem Zeitpunkt, zu dem Totentanz’ Lied verrechnet wird, kontrollierst. Dies schließt auch die Ratte-Spielsteine mit ein, die es erzeugt. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, sind nicht betroffen.

Troyan, kühner Erkunder
{1}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Vedalken, Späher
1/3
{T}: Erzeuge {G}{U}. Gib dieses Mana nur aus, um Zaubersprüche mit Manabetrag 5 oder mehr oder mit {X} in ihren Manakosten zu wirken.
{U}, {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Du kannst das von Troyan erzeugte Mana für einen beliebigen Teil der Kosten eines Zauberspruchs mit {X} in seinen Manakosten ausgeben. Du bist nicht darauf beschränkt, es nur für den {X}-Teil auszugeben.
- Du musst die zwei Mana nicht für denselben Zauberspruch ausgeben.

---

d der Stärke
{5}{G}{G}
Verzauberung
Falls du ein Standardland für Mana tappst, erzeugt es stattdessen das Dreifache dieses Manas.
//
Garenbruck-Wachstum
{G}
Hexerei — Abenteuer
Bringe eine Kreaturen- oder Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Verzauberung aus dem Exil wirken.)*

- Ein Objekt mit dem Kartentyp Land und einem Standardlandtyp hat die zugehörige Fähigkeit „{T}: Erzeuge [Manasymbol]“, auch wenn die Textbox diesen Text nicht beinhaltet oder das Objekt keine Textbox hat. Beispielsweise hat ein Standard-Wald die zugehörige Fähigkeit „{T}: Erzeuge {G}.“
- Du „tappst ein Standardland“ nur dann „für Mana“, wenn du eine Manafähigkeit eines Standardlandes aktivierst, die das {T}-Symbol in ihren Kosten beinhaltet. Eine Manafähigkeit erzeugt Mana als Teil ihres Effekts.
- Falls eine Manafähigkeit „immer wenn du [ein Standardland für Mana] tappst“ ausgelöst wird und Mana erzeugt, ist die ausgelöste Manafähigkeit nicht von der Tugend der Stärke betroffen.
- Die Tugend der Stärke erzeugt nicht selbst Mana. Stattdessen führt sie dazu, dass Standardländer, die du für Mana tappst, mehr Mana erzeugen.
- Die Effekte mehrerer Kopien der Tugend der Stärke sind kumulativ. Falls du zum Beispiel zwei Tugenden der Stärke im Spiel hast, erhältst du das Neunfache des ursprünglichen Manas.

Tugend der Weisheit
{4}{U}
Verzauberung
Falls eine bleibende Karte ins Spiel kommt und dadurch bei einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
//
Vantress-Visionen
{1}{U}
Spontanzauber — Abenteuer
Kopiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Die Fähigkeit der Tugend der Weisheit betrifft sowohl die eigene Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit einer bleibenden Karte als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte ins Spiel kommt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten enthalten ebenfalls eine ausgelöste Fähigkeit, die eintritt, wenn eine bleibende Karte ins Spiel kommt.

- Ersatzeffekte sind von der Fähigkeit der Tugend der Weisheit nicht betroffen. Beispielsweise erhält eine Kreatur, die unter deiner Kontrolle mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, keine zusätzliche +1/+1-Marke.

- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“, wie das Bestimmen einer Zahl mit Talion dem Großzügigen, sind ebenfalls nicht betroffen.

- Die Fähigkeit der Tugend der Weisheit kopiert nicht die ausgelöste Fähigkeit; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf eine bleibende Karte legst, werden ebenfalls individuell getroffen.

- Falls du zwei Kopien der Tugend der Weisheit kontrollierst, führt eine bleibende Karte, die ins Spiel kommt, dazu, dass Fähigkeiten dreimal ausgelöst werden, nicht viermal. Eine dritte Tugend der Weisheit führt dazu, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, eine vierte führt dazu, dass Fähigkeiten fünfmal ausgelöst werden und so weiter.

- Falls eine bleibende Karte zur selben Zeit wie die Tugend der Weisheit (einschließlich der Tugend der Weisheit selbst) ins Spiel kommt und dazu führt, dass eine ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird diese Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.

- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Elite-Arkanisten zweimal ausgelöst wird, werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit des Elite-Arkanisten ist die Summe der Manabeträge der beiden Karten. Beim Verrechnen der Fähigkeit erzeugst du Kopien von beiden Karten und kannst entweder keine, eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.

- In einer Partie Two-Headed Giant betrifft die Tugend der Weisheit keine ausgelösten Fähigkeiten von bleibenden Karten, die dein Teamkamerad kontrolliert.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Einige Schlüsselwortfähigkeiten (wie zum Beispiel Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten mit Doppelpunkten in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten, deren Erinnerungstext „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“ enthält.
- Die Quelle der von den Vantress-Visionen erzeugten Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
- Falls die von den Vantress-Visionen kopierte Fähigkeit modal ist (also wenn sie mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), wird der Modus kopiert und kann nicht geändert werden.
- Falls die von den Vantress-Visionen kopierte Fähigkeit Schaden verteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls die Kosten der aktivierten Fähigkeit eine Wahl enthalten, beispielsweise eine Kreatur, die geopfert werden kann oder eine Anzahl an Marken, die entfernt werden können, verwendet die von den Vantress-Visionen erzeugte Kopie dieselben Informationen. Du kannst die Kosten nicht noch einmal bezahlen, selbst wenn du das möchtest.
- Alle Entscheidungen, die getroffen werden, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, wurden noch nicht getroffen, wenn sie von den Vantress-Visionen kopiert wird. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird. Falls eine ausgelöste Fähigkeit verlangt, Kosten zu bezahlen, bezahlst du die Kosten für die Kopie separat.
- Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien dieser Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Ruderers der Gezeitenleere kopiert wird und zwei Karten ins Exil geschickt werden, kehren beide zurück, wenn der Ruderer der Gezeitenleere das Spiel verlässt.

Tugend des Muts
{3}{R}{R}
Verzauberung
Immer wenn eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner Nicht-Kampfschaden zufügt, kannst du entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil schicken. Du kannst sie in diesem Zug spielen.
//
Funkenhort-Lodern
{1}{R}
Spontanzauber — Abenteuer
Das Funkenhort-Lodern fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Verzauberung aus dem Exil wirken.)*

- Kampfschaden ist Schaden, der automatisch durch angreifende oder blockende Kreaturen zugefügt wird. Jeder andere Schaden ist Nicht-Kampfschaden, auch falls er während einer Kampfphase von einer angreifenden oder blockenden Kreatur zugefügt wird.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen, die für eine auf diese Weise gespielte Karte gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

Unbändiges Katapult
{2}{R}
Artefaktkreatur — Konstrukt
0/4
Verteidiger
{T}: Das Unbändige Katapult fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, enttappe das Unbändige Katapult.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Unbändigen Katapults wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten (zum Beispiel die aktivierte Fähigkeit des Unbändigen Katapults) aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die aktivierte Fähigkeit des Unbändigen Katapults dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert.

Unredlicher Treueschwur
{2}{R}
Hexerei
Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe die Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.
Erzeuge einen Böse-Rolle-Spielstein, angelegt an bis zu eine Kreatur deiner Wahl. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1. Wenn diese Aura auf einen Friedhof gelegt wird, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.)*

- Falls du kein zweites Ziel für den Unredlichen Treueschwur bestimmst oder das Ziel illegal ist, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, wird der Böse-Rolle-Spielstein nicht erzeugt.

Vantress-Umwandlerin
{3}{U}
Kreatur — Mensch, Zauberer
3/4
//
Fluch des Quakens
{1}{U}
Hexerei — Abenteuer
Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Erzeuge einen an sie angelegten Verflucht-Rolle-Spielstein. *(Die verzauberte Kreatur ist 1/1.)*

- Du kannst mit dem Fluch des Quakens eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, sowie er verrechnet wird, erzeugst du immer noch einen an sie angelegten Verflucht-Rolle-Spielstein.

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

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Vergnügte Barden
{2}{R}
Kreatur — Mensch, Barde
3/2
Wenn die Vergnügten Barden ins Spiel kommen, kannst du {1} bezahlen. Wenn du dies tust, erzeuge einen Junger-Held-Rolle-Spielstein, angelegt an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift und falls ihre Widerstandskraft 3 oder weniger ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie.“)*

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du kein Ziel für die Fähigkeit der Vergnügten Barden. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {1} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Verratten
{B}
Spontanzauber
Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält -1/-1 bis zum Ende des Zuges. Du erzeugst einen 1/1 schwarze Ratte-Kreaturenspielstein mit „Diese Kreatur kann nicht blocken.“

- Du kannst Verratten wirken, ohne ein Ziel zu bestimmen, um nur einen Ratte-Spielstein zu erzeugen. Falls du allerdings ein Ziel bestimmst und es zu dem Zeitpunkt, zu dem Verratten verrechnet werden soll, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Ratte-Spielstein.

Vertreibung der Eindringlinge
{3}{W}{W}
Hexerei
Bestimme eine Zahl von 0 bis 10. Zerstöre jede Kreatur, deren Stärke größer oder gleich der bestimmten Zahl ist.

- Die Zahlen, die du bestimmen kannst, schließen 0 und 10 ein.

Wache der verlorenen Weisheit
{1}{G}{G}
Kreatur — Elf, Ritter
3/4
Wenn die Wache der verlorenen Weisheit ins Spiel kommt, bestimme eines oder mehrere —
• Bringe eine Karte deiner Wahl mit Abenteuer, die du besitzt und die sich im Exil befindet, auf deine Hand zurück.
• Lege eine Karte deiner Wahl mit Abenteuer, die du nicht besitzt und die sich im Exil befindet, unter die Bibliothek ihres Besitzers.
• Schicke den Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil.

- Der erste und zweite Modus der Fähigkeit der Wache der verlorenen Weisheit kann eine beliebige aufgedeckte Karte im Exil mit Abenteuer als Ziel haben, solange der richtige Spieler sie besitzt. Es ist egal, ob die Karte als Abenteuer gewirkt wurde.
- Du musst mindestens einen Modus bestimmen, falls möglich. Falls für die ersten beiden Modi keine legalen Ziele verfügbar sind, musst du den letzten Modus bestimmen. Insbesondere gilt: Der letzte Modus kann einen beliebigen Spieler als Ziel haben, auch solche, deren Friedhof keine Karten enthält. Falls der ungewöhnliche Fall eintritt, dass sich keine entsprechenden Karten im Exil befinden, die als Ziel bestimmt werden können, und dass kein Spieler legal als Ziel bestimmt werden kann, wird die Fähigkeit ohne Effekt vom Stapel entfernt.

Waldläufer der Grenzlande
{1}{R}
Kreatur — Mensch, Waldläufer
2/2
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug überprüft die Fähigkeit des Waldläufers der Grenzlande, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du dann keine Kreatur mehr mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst (üblicherweise, weil deine entsprechende Kreatur nicht mehr im Spiel ist), hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Warenlager-Tigerkatze
{B}
Kreatur — Katze
1/1
Immer wenn eine Verzauberung, die du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, erzeuge einen 1/1 schwarzen Ratte-Kreaturenspielstein mit „Diese Kreatur kann nicht blocken."
{1}{B}: Die Warenlager-Tigerkatze erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

- Verzauberungsspielsteine (wie Rollen), die geopfert oder zerstört werden oder auf andere Weise auf den Friedhof gelegt würden, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, bevor sie aufhören zu existieren. Falls du den Spielstein kontrolliert hast, wird die Fähigkeit der Warenlager-Tigerkatze ausgelöst.

- Falls die Warenlager-Tigerkatze das Spiel verlässt, während eine Aura, die du kontrollierst, an sie angelegt ist oder falls sie das Spiel gleichzeitig mit einer anderen Kreatur, an die eine Aura, die du kontrollierst, angelegt ist, verlässt, wird ihre Fähigkeit für diese Verzauberungen nicht ausgelöst, es sei denn, sie wurden von demselben Effekt zerstört, der dazu geführt hat, dass die Warenlager-Tigerkatze das Spiel verlässt.

Wendiger Otter
{U}
Kreatur — Otter
1/1
Bravour *(Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)*
Kreaturen, deren Stärke kleiner ist als die des Wendigen Otters, können ihn nicht blocken.
//
Gaben des Hains
{X}{G}
Hexerei — Abenteuer
Verteile X +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Du vergleichst die Stärke des Wendigen Otters erst mit der Stärke der Kreaturen, die versuchen, ihn zu blocken, sowie die Blocker zugewiesen werden. Sobald der Wendige Otter legal von einer Kreatur geblockt wurde, wird der Block nicht verändert oder rückgängig gemacht, wenn die Stärke einer der beiden Kreaturen verändert wird.
- Du bestimmst, wie die Marken verteilt werden, sowie du die Gaben des Hains wirkst. Jedes Ziel muss mindestens eine +1/+1-Marke erhalten.
- Falls manche der Kreaturen illegale Ziele sind, sowie die Gaben des Hains verrechnet werden sollen, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren.

Werfuchs-Leibwächterin
{1}{W}{W}
Kreatur — Elf, Fuchs, Ritter
2/2
Aufblitzen
Wenn die Werfuchs-Leibwächterin ins Spiel kommt, schicke bis zu eine andere Nicht-Fuchs-Kreatur deiner Wahl ins Exil, bis die Werfuchs-Leibwächterin das Spiel verlässt.
{1}{W}, opfere die Werfuchs-Leibwächterin: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Werfuchs-Leibwächterin das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Will, Kind des Friedens
{1}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
2/4
Wachsamkeit
{T}: Zaubersprüche, die du in diesem Zug wirkst und die weiß und/oder blau sind, kosten beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Wert von X wird nur einmal zu dem Zeitpunkt bestimmt, zu dem die aktivierte Fähigkeit von Will, Kind des Friedens, verrechnet wird.
- Wills aktivierte Fähigkeit verändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.

- Wills aktivierte Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.
- Wills aktivierte Fähigkeit zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug verloren hast. Wenn du zum Beispiel 3 Lebenspunkte dazuerhalten und früher im Zug 3 Lebenspunkte verloren hast, werden die Kosten von weißen und/oder blauen Zaubersprüchen, die du in diesem Zug wirkst, um {3} reduziert.

Yenna, Rotzahn-Regentin
{2}{G}{W}
Legendäre Kreatur — Elf, Adliger
4/4
{2}, {T}: Bestimme eine Verzauberung deiner Wahl, die du kontrollierst und die nicht denselben Namen hat wie eine andere bleibende Karte, die du kontrollierst. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er nicht legendär ist. Falls der Spielstein eine Aura ist, enttappe Yenna, Rotzahn-Regentin, und wende dann Hellsicht 2 an. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Abgesehen von den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf der ursprünglichen Verzauberung aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Verzauberung ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihr liegen oder Auren an sie angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Falls die kopierte Verzauberung (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den genannten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Verzauberung {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Verzauberung werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Verzauberung] ins Spiel kommt“- oder „[diese Verzauberung] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten der Verzauberung funktionieren ebenfalls.
- Falls etwas zu einer Kopie des Spielsteins wird, ist die Kopie außerdem nicht legendär.

Zäher Brocken
{1}{G}
Artefaktkreatur — Speise, Golem
2/2
Wenn der Zähe Brocken ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*
{2}{G}: Ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer 4/4 Artefaktkreatur.
{2}, {T}, opfere den Zähen Brocken: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Sowie die zweite Fähigkeit des Zähen Brockens verrechnet wird, behält die bleibende Karte deiner Wahl alle anderen Typen und Untertypen, die sie hatte, bevor sie zu einer Artefaktkreatur wurde.

Zauberbuchhändlerin
{1}{W}
Kreatur — Mensch, Gesinde
2/2
Wachsamkeit
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {1} bezahlen. Wenn du dies tust, erzeuge einen Magier-Rolle-Spielstein, angelegt an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Falls du bereits eine andere daran angelegte Rolle kontrollierst, lege die alte Rolle auf den Friedhof. Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, wende Hellsicht 1 an.“)*

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst wird, bestimmst du für die Fähigkeit der Zauberbuchhändlerin kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {1} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Zaubergroll-Zirkel
{3}{B}
Kreatur — Feenwesen, Hexenmeister
2/3
Fliegend
Wenn der Zaubergroll-Zirkel ins Spiel kommt, wirft jeder Gegner eine Karte ab.
//
Nimm das zurück
{2}{U}
Spontanzauber — Abenteuer
Bringe einen Zauberspruch deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Ein Zauberspruch, der auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, wird vom Stapel entfernt und daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, sondern existiert einfach nicht mehr. Dies funktioniert daher sogar gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.
- Falls eine Kopie eines Zauberspruchs auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht werden soll, wird sie dorthin zurückgebracht und hört anschließend als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren. Sie kann nicht erneut gewirkt werden.

Zurück für Nachschlag
{2}{B}
Hexerei
Feilschen *(Du kannst ein Artefakt, eine Verzauberung oder einen Spielstein opfern, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls um diesen Zauberspruch gefeilscht wurde, kannst du davon eine Karte mit Manabetrag 4 oder weniger ins Spiel bringen, anstatt sie auf deine Hand zu nehmen.

- Falls du um den Zauberspruch feilschst, kannst du immer noch bestimmen, keine der Karten ins Spiel zu bringen, auch wenn mindestens eine der Karten die Bedingung erfüllt.

WILDNIS VON ELDRAINE JUMPSTART – KARTENSPEZIFISCHES

Für *Wildnis von Eldraine* wurden keine Jumpstart-Booster produziert. Allerdings sind die fünfzehn Karten, die für diese Spielvariante kreiert wurden, in Set-Boostern verfügbar, und die fünf seltenen Karten sind ebenfalls in Sammler-Boostern zu finden.

Anstürmender Radaubruder
{3}{R}
Kreatur — Mensch, Gesinde
3/3
Immer wenn der Anstürmende Radaubruder angreift, erhält er für jede angreifende Kreatur +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls eine Ratte angreift, verursacht der Anstürmende Radaubruder Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Zähle die Anzahl der angreifenden Kreaturen, einschließlich des Anstürmenden Radaubruders selbst, wenn die Fähigkeit des Anstürmenden Radaubruders verrechnet wird, um zu bestimmen, wie viel Stärke er dazuerhält.

Böswilliger Hexendrache
{4}{B}{B}
Kreatur — Drache, Hexenmeister
5/4
Fliegend
Wenn der Böswillige Hexendrache ins Spiel kommt, opfere eine beliebige Anzahl an Artefakten, Verzauberungen und/oder Spielsteinen und ziehe dann entsprechend viele Karten.

- Sowie die ausgelöste Fähigkeit des Böswilligen Hexendrachen verrechnet wird, kannst du bestimmen, null bleibende Karten zu opfern.
- Falls Fähigkeiten ausgelöst werden, wenn du bleibende Karten opferst, werden diese Fähigkeiten erst auf den Stapel gelegt, nachdem du Karten gezogen hast. Die Fähigkeiten werden nicht ausgelöst, falls du bestimmst, null bleibende Karten zu opfern.

Feen-Geschichtenerzähler
{3}{U}
Kreatur — Feenwesen, Zauberer
3/3
Fliegend
Immer wenn du einen Abenteuer-Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

- Ein Abenteuer-Zauberspruch ist ein Spontanzauber oder eine Hexerei mit dem Zauberspruchtyp Abenteuer. Bleibende-Karte-Zaubersprüche mit Abenteuer, die du wirkst, lösen diese Fähigkeit nicht aus.

Flatterzahn der Alte
{4}{B}
Legendäre Kreatur — Ratte, Feenwesen
3/4
Fliegend
Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*
{2}{B}, opfere eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt: Flatterzahn der Alte erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Flatterzahn dem Alten überprüft zu Beginn des Endsegments, ob eine Kreatur in diesem Zug gestorben ist. Falls keine gestorben ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Furchtloser Trüffelschnüffler
{1}{G}
Kreatur — Wildschwein
3/1
Immer wenn der Furchtlose Trüffelschnüffler alleine angreift, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*
//
Die Sau rauslassen
{1}{G}
Spontanzauber — Abenteuer
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Eine Kreatur greift alleine an, wenn sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wurde. Beispielsweise wird die Fähigkeit des Furchtlosen Trüffelschnüfflers nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreifst und alle außer einer aus dem Kampf entfernt werden.

WILDNIS VON ELDRAINE COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES

Wiederkehrende Mechanik: Der Monarch

Der Monarch ist eine Bezeichnung, die ein Spieler haben kann. Die Krone verschafft einige Vorteile – beispielsweise eine zusätzliche Karte in jedem Zug –, aber sie kann auch den Neid der anderen Spieler auf dich ziehen. Wird dir eine märchenhafte Zeit auf dem Thron vergönnt sein?

> Hof von Ardenthal
> {2}{W}{W}
> Verzauberung
> Wenn der Hof von Ardenthal ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.
> Zu Beginn deines Versorgungssegments bringst du eine bleibende Karte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls du der Monarch bist, bringe jene bleibende Karte stattdessen ins Spiel zurück.

Allgemeine Hinweise zu Monarch:

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der aktuelle Monarch (falls vorhanden) auf, der Monarch zu sein. Es gibt nie mehr als einen Monarchen gleichzeitig.
- Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
- Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
- Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.

Alela, listige Eroberin
{2}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Feenwesen, Hexenmeister
2/4
Fliegend
Immer wenn du deinen ersten Zauberspruch im Zug eines Gegners wirkst, erzeuge einen 1/1 schwarzen Feenwesen-Räuber-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.
Immer wenn ein oder mehrere Feenwesen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, stachle eine Kreatur deiner Wahl an, die jener Spieler kontrolliert.

- Normalerweise wird der gesamte Kampfschaden gleichzeitig zugefügt. In diesem Fall wird die letzte Fähigkeit von Alela, listige Eroberin, einmal für jeden Spieler ausgelöst, dem Feenwesen, die du kontrollierst, Kampfschaden zugefügt haben, unabhängig davon, wie viele Kreaturen den Schaden zugefügt haben. Falls irgendwelche der Feenwesen Doppelschlag oder Erstschlag haben, wird die Fähigkeit einmal für jeden Spieler, dem im jeweiligen Kampfschadensegment Schaden zugefügt wurde, ausgelöst.

Befreite Nutztiere
{5}{W}
Kreatur — Katze, Vogel, Ochse
4/6
Wenn die Befreiten Nutztiere sterben, erzeuge einen 1/1 weißen Katze-Kreaturenspielstein mit Lebensverknüpfung, einen 1/1 weißen Vogel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und einen 2/4 weißen Ochse-Kreaturenspielstein. Für jeden jener Spielsteine kannst du eine Aura-Karte aus deiner Hand und/oder deinem Friedhof an ihn angelegt ins Spiel bringen.

- Falls du versuchst, auf diese Weise eine Aura ins Spiel zu bringen, und die Aura nicht legal an den Spielstein angelegt werden kann, kommt die Aura nicht ins Spiel. Stattdessen bleibt sie in ihrer vorherigen Zone.
- Falls die Fähigkeit der Befreiten Nutztiere dazu führt, dass mehr als die erwartete Anzahl an Spielsteinen erzeugt wird (beispielsweise durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), kannst du auch eine Aura-Karte aus deiner Hand und/oder deinem Friedhof an jeden der zusätzlichen Spielsteine angelegt ins Spiel bringen.

Brenard der Lebkuchenformer
{1}{G}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker
3/3
Jede Kreatur, die du kontrollierst und die eine Speise oder ein Golem ist, erhält +2/+2 und verursacht Trampelschaden.
Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du sie ins Exil schicken. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 1/1 Speise-Golem-Artefaktkreatur ist und „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu“ hat.

- Abgesehen von den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt war, ob Marken auf ihr lagen oder Auren an sie angelegt waren oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den genannten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls etwas eine Kopie des Spielsteins wird, hat die Kopie ebenfalls Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1, ist zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Speise-Golem-Artefaktkreatur und hat „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“

Erzmagier der Echos
{4}{U}
Kreatur — Feenwesen, Zauberer
4/4
Fliegend, Abwehr {2}
Immer wenn du einen Feenwesen- oder Zauberer-Bleibende-Karte-Zauberspruch wirkst, kopiere ihn. *(Die Kopie wird zu einem Spielstein.)*

- Eine verrechnete Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein, d. h., der Spielstein wird nicht „erzeugt“. Effekte, die darauf achten, ob ein Spielstein erzeugt wird, interagieren nicht mit einem Spielstein, der durch die Fähigkeit des Erzmagiers der Echos ins Spiel kommt.
- Die Kopie behält alle Entscheidungen, die für den Original-Zauberspruch getroffen wurden, sowie er gewirkt wurde, einschließlich der Werte, die für X in seinen Manakosten bestimmt wurden, und ob alternative oder zusätzliche Kosten bestimmt wurden. Falls beispielsweise der Original-Kreaturenzauber Bonus hatte und seine Bonuskosten bezahlt wurden, gilt dies auch für die Kopie.

Fäulnisflügel-Banditin
{3}{B}
Kreatur — Feenwesen, Räuber
2/2
Fliegend, Todesberührung
Immer wenn du deinen ersten Zauberspruch im Zug eines Gegners wirkst, schaue dir die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers an und schicke sie dann verdeckt ins Exil. Du kannst die Karte spielen, solange sie im Exil bleibt, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um sie zu wirken.

- Du kannst die ins Exil geschickten Karten auch anschauen und wirken (und dafür Mana beliebigen Typs ausgeben), wenn die Fäulnisflügel-Banditin das Spiel verlässt. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die Fäulnisflügel-Banditin übernimmt, kann jener Spieler die Karten nicht anschauen oder wirken, du aber schon.
- Du musst die Kosten für eine ins Exil geschickte Karte bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst beliebige alternative Kosten für die Karte bezahlen, anstatt ihrer Manakosten.
- Die sechs Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos. Verschneites Mana ist keine Manatyp. Die Fäulnisflügel-Banditin erlaubt es dir nicht, Schnee-Kosten mit Mana aus einer nichtverschneiten Quelle zu bezahlen.
- Die Fäulnisflügel-Banditin verändert nicht, wann du einen Zauberspruch wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Falls du die Partie verlässt, bleiben die Karten dauerhaft und verdeckt im Exil. Kein Spieler kann sie sich anschauen.

Feen-Klingenschmied
{2}{B}
Kreatur — Feenwesen, Räuber
2/2
Fliegend
Immer wenn ein oder mehrere Feenwesen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, lege eine +1/+1-Marke auf den Feen-Klingenschmied.
Wenn der Feen-Klingenschmied stirbt, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich seiner Stärke ist.

- Normalerweise wird der gesamte Kampfschaden gleichzeitig zugefügt. In diesem Fall wird die erste ausgelöste Fähigkeit des Feen-Klingenschmieds einmal für jeden Spieler ausgelöst, dem Feenwesen, die du kontrollierst, Kampfschaden zugefügt haben, unabhängig davon, wie viele Kreaturen den Schaden zugefügt haben. Falls irgendwelche der Feenwesen Doppelschlag oder Erstschlag haben, wird die Fähigkeit einmal für jeden Spieler, dem im jeweiligen Kampfschadensegment Schaden zugefügt wurde, ausgelöst.
- Verwende die Stärke des Feen-Klingenschmieds, wie er zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.

Hof von Garenbruck
{1}{G}{G}
Verzauberung
Wenn der Hof von Garenbruck ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.
Zu Beginn deines Versorgungssegments verteilst du zwei +1/+1-Marken auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Falls du dann der Monarch bist, verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf jeder Kreatur, die du kontrollierst.

- Du bestimmst, wie die Marken verteilt werden, sowie du die letzte Fähigkeit des Hofs von Garenbruck auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens eine +1/+1-Marke erhalten.
- Falls manche der Kreaturen illegale Ziele sind, sowie die letzte Fähigkeit des Hofs von Garenbruck verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren.
- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer bleibenden Karte zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.

Hof von Locthwain
{2}{B}{B}
Verzauberung
Wenn der Hof von Locthwain ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.
Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die oberste Karte der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl ins Exil. Du kannst jene Karte spielen, solange sie im Exil bleibt, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um sie zu wirken. Falls du der Monarch bist, kannst du bis zum Ende des Zuges von den Karten, die vom Hof von Locthwain ins Exil geschickt wurden, einen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Du kannst die ins Exil geschickten Karten auch spielen (und dafür Mana beliebigen Typs ausgeben), falls der Hof von Locthwain das Spiel verlässt. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über den Hof von Locthwain übernimmt, kann jener Spieler die Karten nicht spielen, du aber schon.
- Du musst die Kosten für eine ins Exil geschickte Karte bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst beliebige alternative Kosten für die Karte bezahlen, anstatt ihrer Manakosten.
- Die sechs Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos. Verschneites Mana ist keine Manatyp. Der Hof von Locthwain erlaubt es dir nicht, Schnee-Kosten mit Mana aus einer nichtverschneiten Quelle zu bezahlen.

Hof von Vantress
{2}{U}{U}
Verzauberung
Wenn der Hof von Vantress ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.
Zu Beginn deines Versorgungssegments bestimmst du bis zu eine andere Verzauberung oder ein anderes Artefakt deiner Wahl. Falls du der Monarch bist, kannst du einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie davon ist. Falls du nicht der Monarch bist, kannst du den Hof von Vantress zu einer Kopie davon werden lassen, außer dass die Kopie diese Fähigkeit hat.

- Der Hof von Vantress kopiert die aufgedruckten Werte der Verzauberung oder des Artefakts sowie alle Kopiereffekte, die auf sie bzw. es angewendet wurden.
- Falls der Hof von Vantress die Kopie eines Spielsteins wird, kopiert er die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein seinerzeit ins Spiel gebracht hat. Er wird nicht zu einem Spielstein.
- Falls der Hof von Vantress die Kopie einer Aura wird, wird er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist irgendwie bereits an ein entsprechendes Objekt oder einen entsprechenden Spieler angelegt. Falls er die Kopie einer Ausrüstung wird und an eine Kreatur angelegt wird, wird er von der Kreatur gelöst, wenn er zu einer bleibenden Karte wird, die weder eine Ausrüstung noch eine Aura ist.
- Der Kopiereffekt ist dauerhaft. In vielen Fällen wird er andauern, bis er durch einen anderen Kopiereffekt überschrieben wird (zum Beispiel, wenn er in einem späteren Zug eine andere bleibende Karte kopiert).
- Wenn der Hof von Vantress die Kopie einer bleibenden Karte wird, kommt er nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.
- Falls eine andere bleibende Karte eine Kopie des Hofs von Vantress wird, wird sie zu einer Kopie dessen, was der Hof von Vantress zu dem Zeitpunkt gegebenenfalls kopiert, die auch die letzte Fähigkeit des Hofs von Vantress hat.
- Der Spielstein 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; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihr liegen oder Auren an sie angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Falls die kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den genannten Ausnahmen.
- Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder [diese bleibende Karte] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten der bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.

Hölzerner Paladin
{1}{G}
Artefaktkreatur — Ritter
1/1
Solange der Hölzerne Paladin von genau einer Aura verzaubert ist, hat er Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3.
Solange der Hölzerne Paladin von genau zwei Auren verzaubert ist, hat er Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5 und Wachsamkeit.
Solange der Hölzerne Paladin von drei oder mehr Auren verzaubert ist, hat er Basis-Stärke und -Widerstandskraft 10/10, hat Wachsamkeit und verursacht Trampelschaden.

- Die Fähigkeiten des Hölzernen Paladins überschreiben jeweils alle bisherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Zahlen festlegen. Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem der Hölzerne Paladin ins Spiel gekommen ist, überschreiben diese Effekte, egal, seit wann der Hölzerne Paladin von einer, zwei oder drei oder mehr Auren verzaubert ist.

Irreführender Wegweiser
{2}{U}
Artefakt
Aufblitzen
Wenn der Irreführende Wegweiser während des Angreifer-deklarieren-Segments ins Spiel kommt, kannst du neu bestimmen, welchen Spieler oder welche bleibende Karte eine angreifende Kreatur deiner Wahl angreift. *(Sie kann weder ihren Beherrscher noch die von ihm kontrollierten bleibenden Karten angreifen.)*
{T}: Erzeuge {U}.

- Du kannst den Irreführenden Wegweiser außerhalb eines Angreifer-deklarieren-Segments wirken. Falls der Irreführende Wegweiser außerhalb eines Angreifer-deklarieren-Segments ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit einfach nicht ausgelöst.
- Neu zu bestimmen, welchen Spieler oder welche bleibende Karte eine Kreatur angreift, ignoriert alle Voraussetzungen, Einschränkungen und Kosten, die mit dem Deklarieren von Angreifern verbunden sind.
- Wird neu bestimmt, welchen Spieler oder welche bleibende Karte eine Kreatur angreift, werden dadurch keine „Immer wenn diese Kreatur angreift“-Fähigkeiten ausgelöst.
- Falls du neu bestimmst, welchen Spieler oder welche bleibende Karte eine Kreatur angreift, gilt jene Kreatur immer noch als deklarierter Angreifer des zuerst bestimmten Spielers oder der zuerst bestimmten bleibenden Karte, aber sie greift jetzt den neuen Spieler oder die neue bleibende Karte an.
- Falls eine Fähigkeit etwas als Ziel hat, das vom „verteidigenden Spieler“ einer angreifenden Kreatur kontrolliert wird, und der verteidigende Spieler für die Kreatur wechselt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Fähigkeit nicht verrechnet, weil ihr Ziel illegal geworden ist.

Korvold der Gierschlund
{5}{B}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Drache, Adliger
4/4
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Kartentyp unter den bleibenden Karten, die du in diesem Zug geopfert hast, {1} weniger.
Fliegend, verursacht Trampelschaden, Eile
Immer wenn Korvold einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege X +1/+1-Marken auf Korvold und ziehe X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Bleibende-Karte-Typen unter den Karten in deinem Friedhof ist.

- Bleibende Karten können folgende Typen haben: Artefakt, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht und Verzauberung. Bezeichnungen wie „legendär“ oder „verschneit“ sind Übertypen, keine Typen. „Spielstein“ ist kein Typ.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit von Korvold dem Gierschlund verändert nicht seine Manakosten oder seinen Manabetrag – nur die Gesamtkosten, die du bezahlst. Das bedeutet, dass der Manabetrag von Korvold dem Gierschlund immer 8 ist.
- Korvolds Kostenreduktions-Fähigkeit hat keine Auswirkungen auf das farbige Mana in seinen Manakosten. Sie kann seine Kosten nicht auf weniger als {B}{R}{G} reduzieren.

Lehmformender Faun
{2}{G}
Kreatur — Satyr, Druide
3/3
Wenn der Lehmformende Faun ins Spiel kommt, kannst du eine oder mehrere Länderkarten abwerfen. Wenn du dies tust, bringe bis zu entsprechend viele bleibende Karten deiner Wahl, die keine Länder sind, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst wird, bestimmst du für die Fähigkeit des Lehmformenden Fauns keine Ziele. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkende“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du eine oder mehrere Länderkarten auf diese Weise abwirfst. Du bestimmst die Ziele für die Fähigkeit, sowie diese auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Ochsentreiber
{3}{W}
Kreatur — Mensch, Gesinde
4/4
Wachsamkeit
Der Ochsentreiber kann von Ochsen nicht geblockt werden.
Immer wenn der Ochsentreiber ins Spiel kommt oder angreift, erzeugt ein Gegner deiner Wahl einen 2/4 weißen Ochse-Kreaturenspielstein und du ziehst eine Karte.

- Falls der Gegner deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte Fähigkeit des Ochsentreibers verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet. Der Gegner erzeugt keinen Ochse-Spielstein und du ziehst keine Karte.

Offene Rechnung
{3}{W}{W}
Hexerei
Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück und bringe dann bis zu zwei Aura- und/oder Ausrüstung-Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof an jene Kreatur angelegt ins Spiel zurück. *(Falls die Auren die Kreatur nicht verzaubern können, bleiben sie in deinem Friedhof.)*

- Ausrüstung-Karten deiner Wahl, die nicht legal an die Kreatur angelegt werden können, kommen gelöst ins Spiel.

Puppenspieler der Schatten
{6}{U}
Kreatur — Feenwesen, Zauberer
4/4
Fliegend, Abwehr {2}
Wenn die Puppenspieler der Schatten ins Spiel kommen, erzeuge zwei 1/1 schwarze Feenwesen-Räuber-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.
Immer wenn eine fliegende Kreatur, die du kontrollierst, angreift, kannst du sie bis zum Ende des Zuges zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen zu einem roten Drachen mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4 werden lassen.

- Die letzte Fähigkeit der Puppenspieler der Schatten entfernt keine Fähigkeit, die die Kreatur hat.
- Die letzte Fähigkeit der Puppenspieler der Schatten überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte festlegen. Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die letzte Fähigkeit der Puppenspieler der Schatten verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur verändern, wie zum Beispiel der Effekt von Maustricksen oder einer +1/+1-Marke, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann.
- Falls die Kreatur Flugfähigkeit verliert, bevor die letzte Fähigkeit der Puppenspieler der Schatten verrechnet wird, wird die Kreatur immer noch bis zum Ende des Zuges zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen ein roter Drache mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4. Sie erhält nicht Flugfähigkeit.
- Falls die Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, bevor die letzte Fähigkeit der Puppenspieler der Schatten verrechnet wird, wird sie bis zum Ende des Zuges zusätzlich zu ihren anderen Farben rot. Da sie keine Kreatur ist, erhält sie nicht den Untertyp Drache und hat nicht Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4.

Quälende Nervensäge
{2}{B}
Kreatur — Feenwesen, Räuber
3/1
Fliegend
Immer wenn ein oder mehrere Feenwesen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeugt jener Spieler einen 4/2 roten Pirat-Kreaturenspielstein mit „Diese Kreatur kann nicht blocken.“ Der Spielstein ist für den Rest der Partie angestachelt. *(Er greift in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- Normalerweise wird der gesamte Kampfschaden gleichzeitig zugefügt. In diesem Fall wird die Fähigkeit der Quälenden Nervensäge einmal für jeden Spieler ausgelöst, dem Feenwesen, die du kontrollierst, Kampfschaden zugefügt haben, unabhängig davon, wie viele Kreaturen den Schaden zugefügt haben. Falls irgendwelche der Feenwesen Doppelschlag oder Erstschlag haben, wird die Fähigkeit einmal für jeden Spieler, dem im jeweiligen Kampfschadensegment Schaden zugefügt wurde, ausgelöst.

- Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments eines Spielers eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert und die angestachelt wurde, getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des Spielers war (und nicht Eile hat), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, eine Kreatur einen Spieler angreifen zu lassen, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur jenen Spieler auch nicht angreifen.

- Falls die Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler angreifen als den Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie angestachelt hat, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, eine Schlacht, die ein Gegner beschützt, oder den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.

- Angestachelt geworden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie wie oben beschrieben angreifen, selbst wenn sie alle ihre Fähigkeiten verliert.

- Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist. Falls es eine zusätzliche Kampfphase in diesem Zug gibt, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt, bevor sie aufhört, angestachelt zu sein, muss sie erneut angreifen, falls möglich.

Riesige Erbschaft
{4}{G}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +5/+5 und hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge einen an bis zu eine angreifende Kreatur deiner Wahl angelegten Monster-Rolle-Spielstein.“ *(Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und verursacht Trampelschaden.)*
Wenn die Riesige Erbschaft aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, bringe sie auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls du mit der von der Riesigen Erbschaft gewährten Fähigkeit keine angreifende Kreatur deiner Wahl bestimmst, wird der Monster-Rolle-Spielstein nicht erzeugt.

- Falls die Kreatur, die die Riesige Erbschaft verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Er wird vom Stapel und nicht aus dem Spiel auf den Friedhof gelegt, sodass seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst wird.
- Die Riesige Erbschaft kehrt nur dann aus dem Friedhof auf die Hand ihres Besitzers zurück, falls sie noch im Friedhof ist, wenn ihre Fähigkeit verrechnet wird. Falls er den Friedhof vorher verlässt, bleibt er in der neuen Zone, auch wenn er wieder auf den Friedhof gelegt wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

Schnickschnack-Buboh
{X}{G}
Kreatur — Buboh
1/1
Der Schnickschnack-Buboh kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.
Wenn der Schnickschnack-Buboh ins Spiel kommt, decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Aura-Karten mit Manabetrag X oder weniger ins Spiel bringen. Lege dann alle auf diese Weise aufgedeckten Karten, die nicht ins Spiel gebracht wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, kannst du gar nicht bestimmen, sie ins Spiel zu bringen.

Segen der Singvögel
{3}{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Aura-Karte aufdeckst. Du kannst die Karte ins Spiel bringen. Falls du dies nicht tust, nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du eine Aura-Karte mit der ausgelösten Fähigkeit des Segens der Singvögel ins Spiel bringst, bestimmst du, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und ihr Besitzer könnte sie daher z. B. an eine bleibende Karte seines Gegners mit Fluchsicherheit anlegen), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, kannst du sie nicht ins Spiel bringen, und du nimmst sie durch den nächsten Teil des Effekts auf deine Hand.

Tegwyll, Fürst der Pracht
{1}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Feenwesen, Adliger
2/3
Fliegend, Todesberührung
Andere Feenwesen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
Immer wenn ein anderes Feenwesen, das du kontrollierst, stirbt, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Falls Tegwyll, Fürst der Pracht, gleichzeitig mit einem oder mehreren Feenwesen, die du kontrollierst, stirbt, wird Tegwylls Fähigkeit für jedes der anderen Feenwesen ausgelöst.

Verformbarer Hochstapler
{3}{U}
Kreatur — Feenwesen, Gestaltwandler
0/0
Aufblitzen
Fliegend
Du kannst den Verformbaren Hochstapler als Kopie einer Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, ins Spiel kommen lassen, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Feenwesen und Gestaltwandler ist und Flugfähigkeit hat.

- Abgesehen von den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Verformbare Hochstapler 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 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 ein Klon ist), kommt dein Verformbarer Hochstapler als Kopie von (b) ins Spiel, mit den genannten Ausnahmen.
- Falls die gewählte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der Verformbare Hochstapler die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen. Der Verformbare Hochstapler wird kein Spielstein.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Verformbare Hochstapler 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 Verformbare Hochstapler irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann der Verformbare Hochstapler nicht zu einer Kopie der 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 dem Fall kommt der Verformbare Hochstapler einfach als 0/0 Kreatur ins Spiel und wird wahrscheinlich sofort auf deinen Friedhof gelegt, es sei denn, etwas anderes erhöht seine Widerstandskraft, sodass er nicht stirbt.

WILDNIS VON ELDRAINE BEZAUBERNDE MÄRCHEN – KARTENSPEZIFISCHES

Alarmwache
{2}{U}
Verzauberung
Kreaturen enttappen nicht während der Enttappsegmente ihrer Beherrscher.
Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, enttappe alle Kreaturen.

- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, wird diese Fähigkeit einmal für jede dieser Kreaturen ausgelöst.

Allwissenheit
{7}{U}{U}{U}
Verzauberung
Du kannst Zaubersprüche aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen jedes Zauberspruchs, den du wirkst, beachten.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel bei der Quälenden Stimme der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Sobald du die Allwissenheit gewirkt hast und falls es dein Zug ist, hast du direkt nach ihrer Verrechnung Priorität. Du kannst einen anderen Zauberspruch wirken, bevor ein anderer Spieler versuchen kann, die Allwissenheit mit einem Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu entfernen.

Anhaltender Ansturm
{2}{R}
Verzauberung
{3}{R}{R}: Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Falls es eine Hauptphase ist, gibt es eine zusätzliche Kampfphase, gefolgt von einer zusätzlichen Hauptphase. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls du genug Mana hast, kann die Fähigkeit mehrfach pro Zug aktiviert werden.
- Üblicherweise würdest du diese Fähigkeit in deiner Hauptphase nach dem Kampf aktivieren, damit du alle Kreaturen, die angegriffen haben, enttappen kannst.

Ausbreitendes Meer
{1}{U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert ein Land
Wenn das Ausbreitende Meer ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.
Das verzauberte Land ist eine Insel.

- Das verzauberte Land verliert seine bisherigen Landtypen und alle aufgedruckten Fähigkeiten. Es hat nun den Landtyp Insel und kann getappt werden, um {U} zu erzeugen. Das Ausbreitende Meer verändert weder den Namen des verzauberten Landes noch, ob es legendär, ein Standardland oder verschneit ist.

Bitterblüte
{1}{B}
Stammes-Verzauberung — Feenwesen
Zu Beginn deines Versorgungssegments verlierst du 1 Lebenspunkt und erzeugst einen 1/1 schwarzen Feenwesen-Räuber-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Der Effekt ist obligatorisch. Du verlierst auch dann 1 Lebenspunkt, falls du nur noch 1 Lebenspunkt hast.
- Bei dem verlorenen Lebenspunkt handelt es sich nicht um das Bezahlen von Kosten. Du erzeugst auch dann einen Spielstein, falls du 0 Lebenspunkte hattest (und ein anderer Effekt verhindert, dass du die Partie verlierst).

Blinder Gehorsam
{1}{W}
Verzauberung
Abnötigen *(Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du {W/B} bezahlen. Falls du dies tust, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst ebenso viele Lebenspunkte dazu.)*
Artefakte und Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, kommen getappt ins Spiel.

- 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 Gesamtsumme der Lebenspunkte, die verloren wurden, und nicht nach der Anzahl der Gegner. Falls sich zum Beispiel der Lebenspunktestand deines Gegners nicht verändern kann (weil der Gegner möglicherweise einen Platin-Emperion kontrolliert), erhältst du keine Lebenspunkte.
- Die Fähigkeit Abnötigen hat keinen Spieler als Ziel.

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

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

Blutroter Bund
{3}{B}{B}
Verzauberung
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, verliert ein Gegner deiner Wahl entsprechend viele Lebenspunkte.

- Die Fähigkeit des Blutroten Bunds wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, egal ob du 2 Lebenspunkte durch die Werfuchs-Leibwächterin oder 3 Lebenspunkte durch einen Speise-Spielstein dazuerhältst.
- Falls eine Fähigkeit immer ausgelöst wird, wenn ein Gegner Lebenspunkte verliert, und dazu führt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wie zum Beispiel die Fähigkeit des Vorzüglichen Bluts, entsteht eine Schleife, die entweder endet, wenn du die Partie gewinnst oder wenn ein Spieler eine Aktion ausführt, um die Schleife zu unterbrechen. Falls keines von beiden geschieht, endet die Partie mit einem Unentschieden.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls zum Beispiel zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit des Blutroten Bundes zweimal ausgelöst und du kannst für jedes Auslösen einen anderen Gegner bestimmen. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu, und die Fähigkeit des Blutroten Bundes wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktestand deines Teams erhöht.

Bodensiegel
{1}{G}
Verzauberung
Wenn das Bodensiegel ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.
Karten in Friedhöfen können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.

- Die letzte Fähigkeit funktioniert nur, wenn das Bodensiegel im Spiel ist.
- Nur Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Karten in Friedhöfen als Ziel haben, sind betroffen. Fähigkeiten, die Karten in Friedhöfen nicht als Ziel haben (wie zum Beispiel Tormods Krypta), können diese Karten immer noch betreffen.

Bombardierungsüberfall
{2}{R}
Verzauberung
Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, angreift, fügt der Bombardierungsüberfall dem Spieler oder Planeswalker, den die Kreatur angreift, 1 Schadenspunkt zu.

- Die Stärke der angreifenden Kreatur wird nur überprüft, wenn die Fähigkeit ausgelöst wird. Sobald sie ausgelöst wird, fügt der Bombardierungsüberfall dem entsprechenden Spieler oder Planeswalker 1 Schadenspunkt zu, auch wenn die Stärke der Kreatur sich ändert, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls du mit mehreren Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger angreifst, wird die Fähigkeit des Bombardierungsüberfalls für jede von ihnen einzeln ausgelöst.
- Eine Kreatur mit Stärke 0 kann angreifen, es sei denn, sie hat Verteidiger.
- Falls die angreifende Kreatur das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit des Bombardierungsüberfalls verrechnet wird, fügt der Bombardierungsüberfall dem Spieler oder Planeswalker 1 Schadenspunkt zu, den jene Kreatur angegriffen hat, bevor sie das Spiel verlassen hat.
- Die Fähigkeit des Bombardierungsüberfalls hat keinen Effekt, wenn eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger eine Schlacht angreift.

Drachenumhang
{R}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Wenn der Drachenumhang ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.
Die verzauberte Kreatur hat „{R}: Diese Kreatur erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.“

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Drachenumhang verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Er kommt nicht ins Spiel und seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

Dunkle Bevormundung
{2}{B}
Verzauberung
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 die Manakosten der aufgedeckten Karte {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen.

Entdeckungen der Sippe
{3}{U}{U}
Verzauberung
Sowie die Entdeckungen der Sippe ins Spiel kommen, bestimme einen Kreaturentyp.
Immer wenn eine Kreatur des bestimmten Typs, die du kontrollierst, ins Spiel kommt oder angreift, ziehe eine Karte.

- Falls du irgendwie ein Exemplar der Entdeckungen der Sippe ohne bestimmten Kreaturentyp kontrollierst, kann ihre letzte Fähigkeit nicht ausgelöst werden, auch wenn eine Kreatur ohne Kreaturentypen ins Spiel kommt oder angreift.
- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Vampir oder Katze. Kartentypen wie „Artefakt“ können nicht bestimmt werden.
- Du kann nicht mehrere Kreaturentypen bestimmen, zum Beispiel „Katze, Krieger“. Eine Katze-Krieger-Kreatur ist sowohl eine Katze als auch ein Krieger. Sie ist von allem betroffen, was einen der Typen betrifft und ist von nichts betroffen, was Nicht-Katze- oder Nicht-Krieger-Kreaturen betrifft.
- Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie die Entdeckungen der Sippe ins Spiel kommen. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Entscheidung getroffen wird, und dem Zeitpunkt, zu dem die Entdeckungen der Sippe ins Spiel kommen, keine Aktionen ausführen. Insbesondere bedeutet das: Falls sie gleichzeitig mit Kreaturen des bestimmten Typs ins Spiel kommen, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst.

Entfesselung der Feuermacht
{3}{R}{R}{R}
Verzauberung
Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einer bleibenden Karte oder einem Spieler Schaden zufügen würde, fügt sie der bleibenden Karte oder dem Spieler stattdessen dreimal so viele Schadenspunkte zu.

- Falls eine Kreatur mit Trampelschaden, die du kontrollierst, einer blockenden Kreatur Kampfschaden zufügen würde, während du die Entfesselung der Feuermacht kontrollierst, musst du ihren unmodifizierten Schaden zuweisen. Falls zum Beispiel eine 3/3 Kreatur mit Trampelschaden von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du der blockenden Kreatur 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 1 Schadenspunkt zuweisen. Die angreifende Kreatur fügt dann der blockenden Kreatur 6 und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zu.
- Falls ein Effekt von dir verlangt, Schaden auf mehrere Ziele aufzuteilen, musst du den unmodifizierten Schaden aufteilen, bevor dieser verdreifacht wird.
- Falls mehrere Ersatz- oder Verhinderungseffekte versuchen, den Schaden, der einem Spieler oder einer bleibenden Karte zugefügt wird, zu modifizieren, bestimmt der Spieler oder der Beherrscher der bleibenden Karte, in welcher Reihenfolge diese angewendet werden.

Erdrückender Zehnt
{3}{W}
Verzauberung
Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, kann er {2} bezahlen. Falls er dies nicht tut, erzeugst du einen Schatz-Spielstein.

- Falls ein Gegner angewiesen wird, mehrere Karten zu ziehen, zieht er alle Karten, und erst danach, beim Verrechnen der mehrfach ausgelösten Fähigkeit des Erdrückenden Zehnts, entscheidet er, wie oft er bezahlt.

Erweiterte Auramagie
{1}{W}
Verzauberung
Andere Verzauberungen, die du kontrollierst, haben Verhülltheit. *(Eine bleibende Karte mit Verhülltheit kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.)*
Verzauberte Kreaturen, die du kontrollierst, haben Verhülltheit.

- Falls du zwei Exemplare im Spiel hast, gewähren sie sich gegenseitig Verhülltheit.

Erzwungene Erfüllung
{4}{U}{U}
Verzauberung
Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, zieht jener Spieler sieben Karten.

- Ja, der Gegner zieht sieben Karten. Das ist nicht optional.

Gehärtete Schuppen
{G}
Verzauberung
Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf sie gelegt.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit so vielen plus einer Marke ins Spiel.
- Jedes weitere Exemplar der Gehärteten Schuppen, das du kontrollierst, erhöht die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden, um eins.
- Falls zwei oder mehr Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.

Gerechtigkeit des Schicksals
{2}{W}
Verzauberung
Immer wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die ein Gegner kontrolliert, eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und die du kontrollierst, zerstört, kannst du eine bleibende Karte deiner Wahl, die jener Gegner kontrolliert, zerstören.

- Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen, dass du bleibende Karten opferst, führen nicht dazu, dass die Gerechtigkeit des Schicksals ausgelöst wird.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die ein Gegner kontrolliert, die Gerechtigkeit des Schicksals zerstört, wird die Fähigkeit der Gerechtigkeit des Schicksals ausgelöst.

Geteilte Abneigung
{2}{R}
Verzauberung
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +1/+0 für jede andere angreifende Kreatur, mit der sie einen Kreaturentyp gemeinsam hat.

- Diese Fähigkeit zählt Kreaturen, nicht Kreaturentypen. Falls du zum Beispiel mit fünf Kreaturen – einem Elf-Schamanen, einem Elf-Krieger, einem Goblin-Schamanen, einem Elementarwesen und einer Kreatur mit allen Kreaturentypen – angreifst, wird die Fähigkeit fünfmal ausgelöst. Jene Kreaturen erhalten jeweils +3/+0, +2/+0, +2/+0, +1/+0, und +4/+0.
- In einer Partie Two-Headed Giant lösen nur Kreaturen, die du kontrollierst, die Fähigkeit aus und nur diese erhalten den Bonus, aber die angreifenden Kreaturen deines Teamkameraden werden zur Berechnung der Boni berücksichtigt.

Greifenhorst
{1}{W}
Verzauberung
Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen 2/2 weißen Greif-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Du erzeugst nur einen Greif-Spielstein, egal wie viele Lebenspunkte du über die 3 Lebenspunkte hinaus dazuerhalten hast.
- Die Fähigkeit des Greifenhorsts überprüft, wie viele Lebenspunkte du im gesamten Zug dazuerhalten hast, auch falls er nicht im Spiel war, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast. Sie berücksichtigt nicht, ob du Lebenspunkte verloren hast, auch dann nicht, falls du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.
- Falls du keine 3 Lebenspunkte dazuerhalten hast, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit des Greifenhorsts gar nicht ausgelöst.

Griff des Schicksals
{1}{W}{W}
Verzauberung
Wenn der Griff des Schicksals ins Spiel kommt, schicke für jeden Gegner bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die jener Spieler kontrolliert, ins Exil, bis der Griff des Schicksals das Spiel verlässt.

- Falls der Griff des Schicksals das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, werden keine bleibenden Karten, die keine Länder sind, ins Exil geschickt.
- Auren, die an ins Exil geschickte bleibende Karten, die keine Länder sind, angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an ins Exil geschickte Kreaturen angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf ins Exil geschickten bleibenden Karten, die keine Länder sind, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
- Die ins Exil geschickten Karten kehren unmittelbar ins Spiel zurück, nachdem der Griff des Schicksals das Spiel verlassen hat. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.
- Falls der Besitzer des Griffs des Schicksals in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, kehren die ins Exil geschickten Karten ins Spiel zurück. Da der einmalige Effekt, der die Karten ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

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

- Die erste Fähigkeit des Hoffnungsschimmers wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, egal ob du 2 Lebenspunkte durch die Werfuchs-Leibwächterin oder 3 Lebenspunkte durch einen Speise-Spielstein dazuerhältst.
- Du kannst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit des Hoffnungsschimmers nicht mehrfach {2} bezahlen, um mehr als eine Karte zu ziehen.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, dann wird die Fähigkeit des Hoffnungsschimmers zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die erste Fähigkeit des Hoffnungsschimmers wird nur einmal ausgelöst.

- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktestand deines Teams erhöht.

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.

Ley-Linie der Blitze
{2}{R}{R}
Verzauberung
Falls die Ley-Linie der Blitze auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, fügt die Ley-Linie der Blitze einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Während die zweite Fähigkeit der Ley-Linie der Blitze verrechnet wird, kannst du nicht mehrfach {1} bezahlen, um mehrfach Schaden zuzufügen.
- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.

Ley-Linie der Heiligkeit
{2}{W}{W}
Verzauberung
Falls die Ley-Linie der Heiligkeit auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.
Du hast Fluchsicherheit.

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand

auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.

Ley-Linie der Leere
{2}{B}{B}
Verzauberung
Falls die Ley-Linie der Leere auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.
Falls eine Karte von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Falls dein Gegner eine Karte abwirft, während du eine Ley-Linie der Leere kontrollierst, funktionieren Fähigkeiten, die überprüfen, ob eine Karte abgeworfen wird (wie die des Leerwandlers, oder eine Wahnsinn-Fähigkeit der abgeworfenen Karte), weiterhin, auch wenn die Karte nie im Friedhof des Spielers landet. Zusätzlich können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften der abgeworfenen Karte überprüfen, die Karte im Exil finden.
- Solange die Ley-Linie der Leere im Spiel ist, sterben Nichtspielsteinkreaturen, die deine Gegner kontrollieren, nicht. Sie werden stattdessen ins Exil geschickt. Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn die Kreaturen sterben, werden nicht ausgelöst.
- Spielsteine können trotzdem sterben, solange die Ley-Linie der Leere im Spiel ist.
- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.

Ley-Linie der Vorahnung
{2}{U}{U}
Verzauberung
Falls die Ley-Linie der Vorahnung auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.
Du kannst Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.

Ley-Linie des Überflusses
{2}{G}{G}
Verzauberung
Falls die Ley-Linie des Überflusses auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.
Immer wenn du eine Kreatur für Mana tappst, erzeuge ein zusätzliches {G}.
{6}{G}{G}: Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du eine Kreatur für Mana tappst“, wird nur ausgelöst, falls du eine Manafähigkeit einer Kreatur aktivierst, die {T} in ihren Kosten enthält. Manafähigkeiten, die das {T}-Symbol nicht in ihren Kosten enthalten und stattdessen sagen „tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst“ oder Ähnliches, lösen die zweite Fähigkeit der Ley-Linie des Überflusses nicht aus. Ebenso wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, falls du eine Kreatur tappst, um eine Manafähigkeit eines anderen Objektes zu aktivieren (selbst wenn jene Manafähigkeit auch {T} in ihren Kosten enthält).
- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.

Manasegen
{2}{R}
Verzauberung
Immer wenn ein Spieler ein Land für Mana tappt,
erzeugt er ein Mana eines beliebigen Typs, den das Land
produziert hat.

- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Falls du ein Land für mehr als ein Mana tappst, wählst du einen Typ aus, der produziert wurde, und fügst ein Mana dieses Typs hinzu.
- Der Manasegen berücksichtigt keine Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die deine Länder dem Mana auferlegen, das sie produzieren, wie zum Beispiel die des Unbeanspruchten Territoriums oder des Seelengewölbes. Er produziert einfach ein Mana des entsprechenden Typs, ohne die Einschränkungen und Zusatzklauseln zu beachten.

Nekropotenz
{B}{B}{B}
Verzauberung
Übergehe dein Ziehsegment.
Immer wenn du eine Karte abwirfst, schicke sie aus
deinem Friedhof ins Exil.
Bezahle 1 Lebenspunkt: Schicke die oberste Karte deiner
Bibliothek verdeckt ins Exil. Nimm sie zu Beginn deines
nächsten Endsegments auf deine Hand.

- Falls eine abgeworfene Karte nicht auf deinen Friedhof gelegt wird (beispielsweise durch einen Effekt wie den des Eigensinnigen Baloths) oder deinen Friedhof verlässt (vielleicht, weil ein anderer Effekt sie auf deine Hand zurückgebracht hat), wird sie nicht ins Exil geschickt.
- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst und sie wirken möchtest, schickt die Fähigkeit der Nekropotenz sie nicht ins Exil. Falls du sie nicht wirken möchtest, bestimmst du, ob sie im Exil oder auf deinem Friedhof landet.
- Die letzte Fähigkeit der Nekropotenz erzeugt eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die die ins Exil geschickte Karte auf deine Hand bringt. Die Fähigkeit wird auch ausgelöst, wenn die Nekropotenz vor deinem Endsegment aus dem Spiel entfernt wird.
- Du kannst dir die Karten, die mit der letzten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden, nicht anschauen, während sie verdeckt sind.

Neugier
{U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Immer wenn die verzauberte Kreatur einem Gegner Schaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen.

- Das „Du“ bezieht sich auf den Beherrscher der Neugier. Dieser kann sich vom Beherrscher der verzauberten Kreatur unterscheiden. „Ein Gegner“ bezieht sich auf einen Gegner des Beherrschers der Neugier.
- Jede Art von Schaden, den die verzauberte Kreatur einem Gegner zufügt, löst die Neugier aus, nicht nur Kampfschaden.
- Die Neugier wird nicht ausgelöst, falls die verzauberte Kreatur einem Planeswalker oder einer Schlacht Schaden zufügt.
- Du ziehst jedes Mal eine Karte, wenn die verzauberte Kreatur einem Gegner Schaden zufügt, unabhängig davon, wie viel Schaden sie zufügt.
- Falls du die Neugier kontrollierst und sie die Kreatur eines Gegners verzaubert, ziehst du keine Karte, wenn die Kreatur dir Schaden zufügt. Die Kreatur muss einem deiner Gegner Schaden zufügen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.

Parallel-Leben
{3}{G}
Verzauberung
Falls ein Effekt einen oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugen würde, erzeugt er stattdessen doppelt so viele solcher Spielsteine.

- Alles, was von dem Effekt festgelegt wurde, der den ursprünglichen Spielstein bzw. die ursprünglichen Spielsteine erzeugt, gilt auch für den zusätzlichen Spielstein bzw. die zusätzlichen Spielsteine, die der Ersatzeffekt der Parallel-Leben erzeugt. Falls ein Effekt dich zum Beispiel anweist, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, werden auch die zusätzlichen Spielsteine getappt und angreifend erzeugt.
- Falls du zwei Parallel-Leben kontrollierst, beträgt die Anzahl an erzeugten Spielsteinen das Vierfache der ursprünglichen Anzahl. Falls du drei kontrollierst, beträgt die Anzahl der erzeugten Spielsteine das Achtfache der ursprünglichen Anzahl und so weiter.

Phyrexianisches Unleben
{2}{W}
Verzauberung
Du verlierst die Partie nicht, indem du 0 oder weniger Lebenspunkte hast.
Solange du 0 oder weniger Lebenspunkte hast, wird dir aller Schaden zugefügt, als ob seine Quelle Infizieren hätte. *(Schaden wird dir in Form von Giftmarken zugefügt)*

- Schaden, der deinen Lebenspunktestand von einer positiven Zahl auf 0 oder weniger reduziert, ist vom Phyrexianischen Unleben nicht betroffen. Falls du zum Beispiel 3 Lebenspunkte hast und dir 5 Schadenspunkte zugefügt werden, hast du danach -2 Lebenspunkte. Wenn dir das nächste Mal Schaden zugefügt wird, wird er dir zugefügt, als ob seine Quelle Infizieren hätte.
- Falls du 0 oder weniger Lebenspunkte hast und das Phyrexianische Unleben das Spiel verlässt, verlierst du die Partie (es sei denn, ein anderer Effekt verhindert, dass du verlierst).
- Falls du 0 oder weniger Lebenspunkte hast, kannst du keine andere Anzahl an Lebenspunkten bezahlen außer 0.
- Du kannst die Partie immer noch aus anderen Gründen verlieren, zum Beispiel, weil du zehn oder mehr Giftmarken hast oder weil du eine Karte aus einer Bibliothek ohne Karten ziehen musst.

Prismatisches Omen
{1}{G}
Verzauberung
Länder, die du kontrollierst, haben zusätzlich zu ihren anderen Typen alle Standardlandtypen.

- Jedes Land, das du kontrollierst, hat die Landtypen Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Sie haben auch die Manafähigkeit jedes Standardlandtyps (beispielsweise können Wälder getappt werden, um {G} zu erzeugen). Sie haben weiterhin ihre anderen Untertypen und Fähigkeiten.
- Durch das Hinzufügen weiterer Standardlandtypen verändert sich weder der Name eines Landes noch die Tatsache, ob es legendär oder ein Standardland ist.

Rhystisches Studium
{2}{U}
Verzauberung
Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, kannst du eine Karte ziehen, es sei denn, jener Spieler bezahlt {1}.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Rhystischen Studiums wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird. Der Spieler erhält die Möglichkeit, zu bezahlen, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- Du musst erst entscheiden, ob du eine Karte ziehen möchtest oder nicht, nachdem der Spieler entschieden hat, ob er bezahlen wird oder nicht.

Ritterehre
{4}{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Wenn die Ritterehre ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat Wachsamkeit.

- Die Ritterehre benötigt eine Kreatur als Ziel, sowie sie gewirkt wird. Es ist nicht möglich, dass sie angelegt an den Ritter-Spielstein, den sie erzeugt, ins Spiel kommt.
- Falls die Kreatur, die diese Aura verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, sowie die Ritterehre verrechnet werden soll, wird der Aura-Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

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

- Du opferst die Kreatur nur, falls du sie noch kontrollierst. Falls jene Kreatur das Spiel verlassen hat – auch wenn sie ins Spiel zurückgekehrt ist –, opferst du sie nicht, weil sie ein neues Objekt ist.

Todespakt
{1}{B}{B}{B}
Verzauberung
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, opfert jeder andere Spieler eine Kreatur.

- Wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt zuerst der Spieler, dessen Zug es ist (falls es nicht dein Zug ist), welche Kreatur er opfert. Danach tut jeder andere Spieler in Zugreihenfolge dasselbe. Schließlich werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.
- Keiner der Spieler wird als Ziel bestimmt. Ein Spieler mit Fluchsicherheit muss trotzdem eine Kreatur opfern.
- Falls mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben, wird die Fähigkeit des Todespakts entsprechend oft ausgelöst.
- Falls du mehr als einen Todespakt kontrollierst und eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, wird jede der ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst. Jeder Spieler opfert jedes Mal, wenn eine der Fähigkeiten verrechnet wird, eine Kreatur.
- Falls zwei Spieler jeweils einen Todespakt kontrollieren und eine Kreatur, die von einem jener Spieler kontrolliert wird, stirbt, kommt es zu einer Kettenreaktion. Erst wird die Fähigkeit des Todespakts eines der Spieler ausgelöst. Dies führt dazu, dass jeder andere Spieler eine Kreatur opfert. Das Opfern löst die Fähigkeit des Todespakts des anderen Spielers aus und so weiter.
- Wenn in einer Partie Two-Headed Giant eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, führt die ausgelöste Fähigkeit des Todespakts dazu, dass jeder andere Spieler, auch dein Teamkamerad, eine Kreatur opfert. Die Fähigkeit des Todespakts wird nicht ausgelöst, wenn eine Kreatur, die dein Teamkamerad kontrolliert, stirbt.

Überbelegter Friedhof
{1}{B}
Verzauberung
Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls sich vier oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Die Fähigkeit des Überbelegten Friedhofs überprüft deinen Friedhof, sowie dein Versorgungssegment beginnt, bevor irgendein Spieler Gelegenheit hat, Aktionen auszuführen. Falls du zu diesem Zeitpunkt weniger als vier Kreaturen in deinem Friedhof hast, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt weniger als vier Kreaturen in deinem Friedhof hast, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Unnatürliches Wachstum
{1}{G}{G}{G}{G}
Verzauberung
Zu Beginn jedes Kampfes verdoppelst du bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft jeder Kreatur, die du kontrollierst.

- Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird. Ebenso erhält eine Kreatur, deren Widerstandskraft verdoppelt wird, +0/+X, wobei X gleich ihrer Widerstandskraft ist, sowie der Effekt angewendet wird.
- Falls die Stärke einer Kreatur weniger als 0 beträgt, wenn sie verdoppelt wird, erhält diese Kreatur stattdessen -X/-0, wobei X gleich dem Betrag ihrer Stärke unter 0 ist. Falls z. B. ein Effekt dem Bärenjungen, einer 2/2 Kreatur, -4/-0 gegeben hat, sodass es eine -2/2 Kreatur ist, führt das Verdoppeln seiner Stärke und Widerstandskraft dazu, dass es -2/+2 erhält und zu einer -4/4 Kreatur wird.
- Falls du mehr als ein Unnatürliches Wachstum kontrollierst, wird jedes davon separat angewendet. Falls du beispielsweise zwei Exemplare des Unnatürlichen Wachstums kontrollierst, wird ein 2/2 Bärenjunges zu einer 4/4 Kreatur, wenn die erste Fähigkeit verrechnet wird, und danach zu einer 8/8 Kreatur, wenn die zweite verrechnet wird.

Urkraft des Lebens
{4}{G}
Verzauberung
Falls ein oder mehrere Spielsteine erzeugt würden, werden stattdessen doppelt so viele solcher Spielsteine erzeugt.
Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur gelegt würden, werden stattdessen doppelt so viele +1/+1-Marken auf sie gelegt.

- Alles, was von dem Effekt festgelegt wurde, der den ursprünglichen Spielstein bzw. die ursprünglichen Spielsteine erzeugt, gilt auch für den zusätzlichen Spielstein bzw. die zusätzlichen Spielsteine, die der Ersatzeffekt der Urkraft des Lebens erzeugt. Falls ein Effekt dich zum Beispiel anweist, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, werden auch die zusätzlichen Spielsteine getappt und angreifend erzeugt.

- Es ist egal, wer die Spielsteine oder die Kreatur, auf die +1/+1-Marken gelegt werden, kontrolliert.
- Die Urkraft des Lebens betrifft bleibende Karten, die mit einer bestimmten Anzahl an Marken „ins Spiel kommen“. Falls eine Kreatur zum Beispiel normalerweise mit drei +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie mit sechs +1/+1-Marken ins Spiel.
- Falls zwei Exemplare der Urkraft des Lebens im Spiel sind, beträgt die Anzahl der Spielsteine oder +1/+1-Marken das Vierfache der ursprünglichen Anzahl. Falls drei im Spiel sind, beträgt die Anzahl der Spielsteine oder +1/+1-Marken das Achtfache der ursprünglichen Anzahl und so weiter.

Verteidigung des Herzens
{3}{G}
Verzauberung
Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls ein Gegner drei oder mehr Kreaturen kontrolliert, opfere die Verteidigung des Herzens, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Kreaturenkarten, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Die Fähigkeit der Verteidigung des Herzens überprüft, ob ein Gegner drei oder mehr Kreaturen kontrolliert, sowie dein Versorgungssegment beginnt. Falls keiner die Bedingung erfüllt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls ein Gegner die Bedingung erfüllt, überprüft die Fähigkeit diese erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls zu dem Zeitpunkt keiner deiner Gegner drei oder mehr Kreaturen kontrolliert, bewirkt die Fähigkeit nichts. Der Gegner, der drei oder mehr Kreaturen kontrolliert, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, muss nicht derselbe Gegner sein, der drei oder mehr Kreaturen kontrollierte, sowie sie ausgelöst wurde.
- Falls die Verteidigung des Herzens das Spiel verlässt, während ihre ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, wird die Fähigkeit normal verrechnet.

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 die gewählte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert die Verzauberungskopie die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht 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.

Wie vorhergesagt
{2}{U}
Verzauberung
Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine Zeitmarke auf Wie vorhergesagt.
Einmal pro Zug kannst du {0} bezahlen, anstatt die Manakosten eines Zauberspruchs mit Manabetrag X oder weniger, den du wirkst, zu bezahlen, wobei X gleich der Anzahl an Zeitmarken auf Wie vorhergesagt ist.

- Falls du einen Zauberspruch mit alternativen Kosten von {0} wirkst, kannst du keine anderen alternativen Kosten, wie zum Beispiel Auftauchen-Kosten, bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Feilschen-Kosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
- Der Manabetrag einer Karte wird ausschließlich durch die Manasymbole bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind. Der Manabetrag ist die Gesamtmenge Mana in jenen Kosten, unabhängig von den Farben. Eine Karte mit Manakosten von {1}{U}{U} hat zum Beispiel Manabetrag 3. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten und Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen, die angewendet werden könnten.
- Falls ein Zauberspruch keine Manakosten hat, ist sein Manabetrag 0. Du kannst ihn mit den alternativen Kosten von Wie vorhergesagt wirken.
- Falls du eine geteilte Karte wirkst, wird nur der Manabetrag der Hälfte, die du wirkst, mit der Anzahl an Zeitmarken auf Wie vorhergesagt verglichen. Das liegt daran, dass zu dem Zeitpunkt, zu dem du bestimmst, den Effekt von Wie vorhergesagt anzuwenden, nur diese Hälfte auf dem Stapel ist.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie für andere Kosten wirkst, die kein X enthalten. Falls zum Beispiel fünf Zeitmarken auf Wie vorhergesagt liegen und du bestimmst, dessen Effekt zu verwenden, um den Sog der Zeit zu wirken, muss X gleich 0 sein. X kann nicht 2 sein, obwohl der Manabetrag des Zauberspruchs dann 4 wäre.

- Falls du mehrere Exemplare von Wie vorhergesagt kontrollierst, kannst du für jedes Exemplar einen Zauberspruch wirken, indem du {0} bezahlst.
- Marken mit demselben Namen sind untereinander nicht unterscheidbar. Karten, die mit Zeitmarken interagieren, interagieren mit Wie vorhergesagt.

Wucht des Aufpralls
{1}{R}
Verzauberung
Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt die Wucht des Aufpralls jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird die Wucht des Aufpralls entsprechend oft ausgelöst. Jede dieser einzelnen Fähigkeiten fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

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

- Alles, was von dem Effekt festgelegt wurde, der den ursprünglichen Spielstein bzw. die ursprünglichen Spielsteine erzeugt, gilt auch für den zusätzlichen Spielstein bzw. die zusätzlichen Spielsteine, die der Ersatzeffekt der Zeit der Verdopplung erzeugt. Falls ein Effekt dich zum Beispiel anweist, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, werden auch die zusätzlichen Spielsteine getappt und angreifend erzeugt.
- Die Zeit der Verdopplung betrifft bleibende Karten, die mit Marken ins Spiel kommen.
- Planeswalker kommen mit doppelt so vielen Loyalitätsmarken ins Spiel. Falls du jedoch eine Fähigkeit aktivierst, für deren Kosten du Loyalitätsmarken auf einen Planeswalker legst, wird diese Anzahl nicht verdoppelt. Das liegt daran, dass jene Marken als Kosten daraufgelegt werden, nicht als Effekt.
- Schlachten kommen mit der doppelten Anzahl an Verteidigungsmarken ins Spiel.
- Falls zwei Zeiten der Verdopplung im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder Marken das Vierfache der ursprünglichen Anzahl. Falls drei im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder Marken das Achtfache der ursprünglichen Anzahl und so weiter.

Zeit des Wachstums
{1}{G}
Verzauberung
Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Hellsicht 1 an.
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, ziehe eine Karte.

- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wendest du für jede der Kreaturen Hellsicht 1 an. Du betrachtest jedes Mal nur die oberste Karte deiner Bibliothek.
- Die letzte Fähigkeit der Zeit des Wachstums wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Die letzte Fähigkeit der Zeit des Wachstums wird ausgelöst, wenn du einen Zauberspruch wirkst, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele eine Kreatur ist, die du kontrollierst. Sie wird nicht mehrfach ausgelöst, falls der Zauberspruch, den du wirkst, eine deiner Kreatur mehrfach als Ziel hat oder mehrere deiner Kreaturen als Ziel hat.

Zersetzung des Verstandes
{2}{U}
Verzauberung — Aura, Fluch
Verzaubert einen Spieler
Zu Beginn jedes Endsegments millt der verzauberte Spieler X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Karten ist, die in diesem Zug von irgendwoher auf seinen Friedhof gelegt wurden.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Zersetzung des Verstandes zählt die Anzahl an Karten, die während des Zuges auf den Friedhof des verzauberten Spielers gelegt wurden, auch wenn die Zersetzung des Verstandes nicht im Spiel war, als jene Karten dorthin geschickt wurden, und auch wenn jene Karten den Friedhof verlassen haben.
- Der Wert von X wird erst bestimmt, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Zersetzung des Verstandes verrechnet wird. Falls zum Beispiel drei Zersetzungen des Verstandes an einen Spieler angelegt sind, der in diesem Zug vier Karten auf seinen Friedhof gelegt hat, ist X bei der Verrechnung der ersten Fähigkeit vier, bei der Verrechnung der zweiten Fähigkeit acht und bei der Verrechnung der dritten Fähigkeit sechzehn.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Neu-Capenna, Dominaria, Krieg der Brüder, Phyrexia und Eldraine sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2023 Wizards.