

Sethinweise zu *Mord in Karlov Manor*

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 25. Januar 2024

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen zur Turnierlegalität der Karten und erklärt einige der Mechaniken und Konzepte des Sets.

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Mord in Karlov Manor Karten mit dem Set-Code MKM sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets 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*, *Wildnis von Eldraine*, *Die verlorenen Höhlen von Ixalan* und *Mord in Karlov Manor*.

Karten aus *Mord in Karlov Manor* Commander mit dem Set-Code MKC und den Nummern 1–48 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 312–358) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Karten mit dem Set-Code MKC und den Nummern 53–311 sind in allen Formaten legal, in denen eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Neue Karten aus der *Ravnica: Clue Edition* (*Ravnica: Cluedo-Edition*) mit dem Set-Code CLU und den Nummern 1–6 und 12–51 sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Karten mit dem Set-Code CLU und den Nummern 7–11 und 52–283 sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Special Guests sind neu aufgelegte Karten, die als Besucher wiederkehren. Lass dich überraschen, wer bei dir auftaucht! In *Mord in Karlov Manor* gibt es 10 *Special-Guest*-Karten. Sie haben den Set-Code SPG und sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Alle Karten, die du in einem Sealed-Deck-Event in *Mord in Karlov Manor* Play-Boostern findest, sind Teil deines Kartenpools. Dasselbe gilt für solche Karten, die du in einem Draft-Event draftest. Dies kann *Special-Guest*-Karten oder Karten aus „*Der Liste*“ umfassen.

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.

Wiederkehrende Mechanik: Verdeckte Karten

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Verkleidung

Neue Schlüsselwortaktion: Tarnen

Jeder gute Krimi wartet mit geheimen Identitäten auf, und nichts verkörpert das in *Magic* besser als verdeckte Karten! In *Mord in Karlov Manor* gibt es zwei Schlüsselwörter, die Karten verdecken: *Verkleidung* und *Tarnen*.

Flüchtiger Codeknacker

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Räuber

2/1

Bravour, Eile

Verkleidung {5}{R}. Diese Kosten sind für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof um {1} reduziert. *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Verkleidungskosten auf.)*

Wenn der Flüchtige Codeknacker aufgedeckt wird, wirf deine Hand ab und ziehe dann drei Karten.

- Eine Verkleidung-Fähigkeit erlaubt dir, eine Karte verdeckt zu wirken, indem du {3} bezahlst und ankündigst, dass du eine Verkleidung-Fähigkeit verwendest. Immer wenn du Priorität hast, kannst du ein verdecktes Permanent mit Verkleidung aufdecken, indem du seine Verkleidungskosten bezahlst.
- Der verdeckte Zauberspruch hat Manabetrag 0 und keine Manakosten. Wenn du einen Zauberspruch verdeckt wirkst, lege ihn verdeckt auf den Stapel, damit kein anderer Spieler weiß, welche Karte es ist, und bezahle {3}, um ihn zu wirken. Das sind alternative Kosten.
- Der Kreaturenzauber ist ein 2/2 Kreaturenzauber mit Abwehr {2} ohne Namen, Manakosten und Kreaturentypen. Die resultierende Kreatur ist eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} ohne Namen, Manakosten und Kreaturentypen. Sowohl der Zauberspruch als auch die resultierende Kreatur sind farblos und haben Manabetrag 0. Andere Effekte, die auf den Zauberspruch oder die Kreatur angewendet werden, können ihnen dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen, die sie nicht haben, oder die Eigenschaften ändern, die sie haben.
- Immer wenn du Priorität hast, kannst du die verdeckte Kreatur aufdecken, indem du ihre Verkleidungskosten vorzeigst und diese bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Nur ein verdecktes Permanent kann auf diese Weise aufgedeckt werden, ein verdeckter Zauberspruch hingegen nicht.

Kryptischer Mantel

{2}{U}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Kryptische Mantel ins Spiel kommt, tarne die oberste Karte deiner Bibliothek und lege dann den Kryptischen Mantel an sie an. *(Um eine Karte zu tarnen, bringe sie als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 und kann nicht geblockt werden.

{1}{U}: Bringe den Kryptischen Mantel auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Um eine Karte zu tarnen, bringe sie verdeckt ins Spiel. Sie wird zu einer verdeckten 2/2 Kreaturenkarte mit Abwehr {2} ohne Namen, Manakosten oder Kreaturentyp. Die Kreatur ist farblos und hat Manabetrag 0. Andere Effekte, die auf das Permanent angewendet werden, können ihm dennoch beliebige Eigenschaften verleihen, die es nicht hat, oder die Eigenschaften ändern, die es hat.
- Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du ein getarntes Permanent, das du kontrollierst, aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei Kopier-Effekte oder typerändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und ihre Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Falls eine getarnte Kreatur Verkleidung (oder Morph) hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kannst du sie auch aufdecken, indem du ihre Verkleidungskosten (oder Morph-Kosten) bezahlst.
- Im Gegensatz zu einer verdeckten Kreatur, die mithilfe einer Verkleidungs- oder Morph-Fähigkeit gewirkt wurde, kann eine getarnte Kreatur auch dann noch aufgedeckt werden, nachdem sie ihre Fähigkeiten verloren hat, vorausgesetzt, dass es eine Kreaturenkarte ist.
- Falls eine doppelseitige Karte getarnt wird, kommt sie verdeckt ins Spiel. Solange sie verdeckt ist, kann sie nicht transformiert werden. Falls die Vorderseite der Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du dies tust, ist ihre Vorderseite oben.

Allgemeine Hinweise zu verdeckten Karten:

- Das Wirken eines verdeckten Kreaturenzaubers mit einer Morph-Fähigkeit erfordert nunmehr, dass du ankündigst, eine Morph-Fähigkeit zu verwenden. (Wahrscheinlich hast du dies früher auch bereits getan, aber jetzt ist es notwendig, um Morph und Verkleidung voneinander unterscheiden zu können.)
- Du kannst dir verdeckte Zaubersprüche und verdeckte Permanente, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte Permanente oder Zaubersprüche, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir.
- Falls eine verdeckte Kreatur ihre Fähigkeiten verliert, kann sie mit einer Verkleidungs-Fähigkeit nicht mehr aufgedeckt werden, da sie keine Verkleidungs-Fähigkeit (und auch keine Verkleidungskosten) mehr hat, sobald sie aufgedeckt würde.
- Da das Permanent sowohl bevor als auch nachdem es aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken eines Permanents keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
- Da verdeckte Kreaturen keinen Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.
- Ein Permanent, das aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert seine Eigenschaften, bleibt aber sonst dasselbe Permanent. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die das Permanent als Ziel hatten, und auch Auren und

Ausrüstungen, die an das Permanent angelegt waren, sind davon nicht betroffen, es sei denn, die neuen Eigenschaften des Objekts verändern die Legalität der Ziele oder angelegten Auren oder Ausrüstungen.

- Das Aufdecken oder Verdecken eines Permanents ändert nichts daran, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist.
- Falls ein verdeckter Zauberspruch den Stapel verlässt und in eine andere Zone als ins Spiel kommt (falls er beispielsweise neutralisiert wurde), musst du ihn offen vorzeigen. Ebenso gilt: Falls ein verdecktes Permanent Karte das Spiel verlässt, musst du es offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und Permanente, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.
- Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und Permanente leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel kommen, sollte klar erkenntlich bleiben, ebenso wie die Fähigkeit, die dazu geführt hat, dass sie verdeckt sind. (Dies gilt für Verkleidung, Tarnen und, in Partien mit älteren Karten, auch Morph und Manifestieren sowie einige andere Effekte, die Karten verdecken.) Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen.
- Falls irgendetwas versucht, eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexereikarte, die sich im Spiel befindet, aufzudecken, zeige diese Karte allen Spielern, um zu beweisen, dass es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist. Das Permanent bleibt verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Permanent aufgedeckt wird, werden dadurch nicht ausgelöst, da die Karte zwar offen vorgezeigt, aber nicht aufgedeckt wurde.

Neuer Verzauberungstyp: Fall

Es gab also einen Mord? Gute Neuigkeiten: Die vielen Detektive Ravnicas sind bereits am *Fall* dran! Nun ja, eigentlich an mehreren Fällen. Da hat sich einiges angestaut. Vielleicht kannst du ja helfen; wir haben hier ein paar ungelöste Fälle für dich zusammengestellt, und falls du sie lösen kannst, winken dir sogar Belohnungen von den dankbaren Bürgern.

Fall des roten Signals

{2} {R}

Verzauberung — Fall

Wenn dieser Fall ins Spiel kommt, wirf eine Karte ab und ziehe dann zwei Karten.

Lösen — Du hast keine Karten auf der Hand. (*Falls ungelöst, löse den Fall zu Beginn deines Endsegments.*)

Gelöst — Zu Beginn deines Versorgungssegments wirfst du deine Hand ab und ziehst dann zwei Karten.

- Jeder Fall hat zwei besondere Schlüsselwortfähigkeiten: *Lösen* und *Gelöst*.
- „Lösen – [Bedingung]“ bedeutet: „Zu Beginn deines Endsegments und falls [Bedingung] erfüllt und dieser Fall nicht gelöst ist, wird er gelöst.“
- Was „gelöst“ heißt, hängt von der Art der Fähigkeit ab, die dem Schlüsselwort folgt. „Gelöst – [aktivierte Fähigkeit]“ bedeutet „[Aktivierte Fähigkeit]. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls dieser Fall gelöst ist.“ Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“.

- „Gelöst – [ausgelöste Fähigkeit]“ bedeutet „[Ausgelöste Fähigkeit]. Diese Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls dieser Fall gelöst ist.“ Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“.
- „Gelöst – [statische Fähigkeit]“ bedeutet „Solange dieser Fall gelöst ist, [statische Fähigkeit].“ Statische Fähigkeiten werden als Aussagen formuliert, wie zum Beispiel „Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1“ oder „Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.“
- „Lösen“-Fähigkeiten überprüfen ihre Bedingung zweimal: einmal, wenn die Fähigkeit ausgelöst würde, und einmal, wenn sie verrechnet wird. Falls die Bedingung zu Beginn deines Endsegments nicht erfüllt ist, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Bedingung nicht erfüllt ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, wird der Fall nicht gelöst.
- Sobald ein Fall gelöst wurde, bleibt er gelöst, bis er das Spiel verlässt.
- Fälle verlieren ihre anderen Fähigkeiten nicht, wenn sie gelöst werden.
- Gelöst zu sein gehört nicht zu den kopierbaren Werten eines Permanents. Ein Permanent, das zu einer Kopie eines gelösten Falls wird, ist nicht gelöst. Ein gelöster Fall, der irgendwie zu einer Kopie eines anderen Falls wird, bleibt gelöst.

Neue Schlüsselwortaktion: Beweissicherung

Auf Ravnica lösen wir Fälle nicht allein durch Intuition. Angehende Detektive wie du werden losgeschickt, um *Beweissicherung* durchzuführen, damit wir der Sache auf den Grund gehen können. Um „Beweissicherung N“ durchzuführen, schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag N oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.

Inspektorin von Vitu-Ghazi
 {1}{G}
 Kreatur — Elf, Detektiv
 1/3
 Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du *Beweissicherung 6* durchführen.
(Schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 6 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)
 Reichweite
 Wenn die Inspektorin von Vitu-Ghazi ins Spiel kommt und falls *Beweissicherung* durchgeführt wurde, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls du nicht genug Karten ins Exil schicken kannst, um den erforderlichen Manabetrag zu erreichen oder zu überschreiten, kannst du gar nicht erst *Beweissicherung* durchführen.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, Karten aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du nicht *Beweissicherung* durchführen kannst.

Neue Schlüsselwortaktion: Verdächtigen

Du bist dir also ziemlich sicher, wer es war, oder? Aber du musst die Person nicht gleich vorladen; zunächst einmal kannst du jeden *verdächtigen*, den du möchtest. Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten erlauben dir, eine Kreatur zu verdächtigen. Verdächtige Kreaturen haben Bedrohlichkeit und können nicht blocken.

Person von Interesse

{3} {R}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/2

Wenn die Person von Interesse ins Spiel kommt, verdächtige sie. Erzeuge einen 2/2 weißen und blauen Detektiv-Kreaturenspielstein. (*Eine verdächtige Kreatur hat Bedrohlichkeit und kann nicht blocken.*)

- Immer wenn ein Effekt eine Kreatur verdächtigt, wird sie verdächtigt. Solange sie verdächtigt ist, erhält sie Bedrohlichkeit und „Diese Kreatur kann nicht blocken“. Sie bleibt verdächtigt, bis sie das Spiel verlässt oder ein anderer Effekt dazu führt, dass sie nicht mehr verdächtigt ist.
- Falls eine verdächtige Kreatur alle Fähigkeiten verliert, verliert sie Bedrohlichkeit und „Diese Kreatur kann nicht blocken“, aber sie hört nicht auf, verdächtigt zu sein.
- Verdächtigt zu sein ist kein kopierbarer Wert. Falls ein Permanent zu einer Kopie einer verdächtigten Kreatur wird, ist es nicht verdächtigt.
- Falls eine Kreatur bereits verdächtigt ist, hat es keinen Effekt, sie erneut zu verdächtigen.
- Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl an Kreaturen, die gleichzeitig verdächtigt sein können. Eine neue Kreatur zu verdächtigen führt nicht dazu, dass andere Kreaturen aufhören, verdächtigt zu sein.

Wiederkehrende Mechanik: Hinweis-Spielsteine

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Nachforschungen anstellen

Aber woher weißt du, wer es war? Wie schon gesagt, Intuition allein reicht nicht. Du musst schon mindestens einem *Hinweis* nachgehen. Oder besser noch, ganz vielen. Immer wenn du *Nachforschungen anstellst*, erzeugst du einen Hinweis-Spielstein.

Knackerin ungelöster Fälle

{3} {U}

Kreatur — Geist, Detektiv

3/3

Fliegend

Wenn die Knackerin ungelöster Fälle stirbt, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Hinweis ist ein Artefakttyp. Obwohl er auf manchen Karten mit anderen Permanent-Typen auftaucht, ist er nie ein Kreaturentyp, ein Landtyp oder irgendetwas anderes als ein Artefakttyp.
- Falls sich ein Effekt auf einen Hinweis bezieht, bedeutet das ein beliebiges Hinweis-Artefakt, nicht nur einen Hinweis-Artefaktspielstein. Zum Beispiel kannst du die Rohrzange opfern, um für die aktivierte Fähigkeit von Alquist Proft, Meisterdetektiv, zu bezahlen.
- Du kannst nicht einen einzelnen Hinweis opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du nicht einen Hinweis-Spielstein opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und damit gleichzeitig auch die Fähigkeit von Alquist Proft, Meisterdetektiv, zu aktivieren.
- Zaubersprüche und Fähigkeiten, bei denen Nachforschungen angestellt werden, können unter Umständen ein oder mehrere Ziele benötigen. 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 Hinweis-Spielsteine.

- Manche Fähigkeiten werden ausgelöst, „immer wenn du einen Hinweis opferst“. Jene Fähigkeiten werden immer dann ausgelöst, wenn du einen Hinweis aus einem beliebigen Grund opferst, nicht nur, um die aktivierte Fähigkeit eines Hinweises zu aktivieren.

Wiederkehrende Mechanik: Geteilte Karten

Die Detektive Ravnicas müssen zahllose Entscheidungen treffen, und dir wird es genauso ergehen, wenn du geteilte Karten wirkst! Geteilte Karten bestehen aus zwei kleinen Karten auf einer normalen Karte, wovon jede einen einzelnen Zauberspruch darstellt, den du wirken kannst.

Sistieren
{1}{B/G}
Spontanzauber
Schicke bis zu zwei Karten deiner Wahl aus genau einem
Friedhof ins Exil. Ein Spieler deiner Wahl erhält 2
Lebenspunkte dazu und zieht eine Karte.
//
Unterlassen
{4}{G/W}{G/W}
Hexerei
Zerstöre alle Artefakte und Verzauberungen.

- Bestimme zum Wirken einer geteilten Karte eine ihrer Hälften, um sie zu wirken. Es ist nicht möglich, beide Hälften der in diesem Set enthaltenen geteilten Karten gleichzeitig zu wirken.
- Geteilte Karten bestehen aus zwei kleinen Karten auf einer normalen Karte. Die Eigenschaften der nicht gewirkten Hälfte werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet.
- Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof zählt, zählt er Sistieren // Unterlassen als eine Karte, nicht als zwei.
- Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen der Namen bestimmen, aber nicht beide.
- Die Eigenschaften einer geteilten Karte sind eine Kombination aus ihren beiden Hälften, solange sie sich nicht auf dem Stapel befindet. Sistieren // Unterlassen hat beispielsweise Manabetrag 8, solange die Karte sich in deiner Bibliothek befindet. Falls ein Effekt es dir erlaubt, deine Bibliothek nach einer Karte mit Manabetrag 4 oder weniger zu durchsuchen, kannst du Sistieren // Unterlassen nicht finden.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch mit bestimmten Eigenschaften zu wirken, beachte nur die Eigenschaften der Hälfte, die du wirkst. Falls ein Effekt es dir beispielsweise erlaubt, von den Karten in deinem Friedhof einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag 2 oder weniger zu wirken, könntest du Sistieren auf diese Weise wirken, aber nicht Unterlassen.

Wiederkehrende Mechanik: Aussetzen

Die *Mord in Karlov Manor* Commander-Decks enthalten Karten mit der *Aussetzen*-Mechanik, die es dir erlaubt, reduzierte Kosten zu bezahlen und eine Karte für ein paar Züge ins Exil zu schicken, um sie später zu wirken. Aussetzen bekommt mit diesem Release ein funktionelles Update: Wenn die letzte Zeitmarke von einer ausgesetzten

Karte entfernt wird, ist es jetzt optional, den Zauberspruch zu wirken. Falls du ihn nicht wirkst, bleibt die Karte auf unbestimmte Zeit im Exil.

Wächter der Stunden

{5}{U}

Kreatur — Sphinx

6/6

Fliegend, Abwehr {3}

Immer wenn du eine Zeitmarke vom Wächter der Stunden entfernst, während er im Exil ist, wende Überwachen 1 an.

Aussetzen 6 — {1}{U} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {1}{U} bezahlen und sie mit sechs Zeitmarken ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Sie hat Eile.)*

- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegmente eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die dir die Option gewährt, die Karte zu wirken, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird.
- Du kannst eine Karte mit Aussetzen zu jedem Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, aus deiner Hand ins Exil schicken. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, modifizieren (wie Aufblitzen), und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirken könntest (wie die Fähigkeit des Herumpfuschenden Magiers), um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte durchführen könntest, die beim Wirken der Karte durchzuführen wären, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, mit Aussetzen ins Exil schicken, auch falls zu diesem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.
- Karten, die mit Aussetzen ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird nicht der Stapel verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Falls der Zauberspruch Ziele benötigt, werden diese Ziele bestimmt, wenn der Zauberspruch schließlich gewirkt wird, nicht wenn er ins Exil geschickt wird.
- Falls ein Effekt sich auf eine „ausgesetzte Karte“ bezieht, bezeichnet dies eine Karte, die (1) Aussetzen hat, (2) die im Exil ist und (3) auf der eine oder mehrere Zeitmarken liegen.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (diejenige, die dich die Karte wirken lässt) ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Aufgrund der Regeländerung von Aussetzen bist du jetzt nicht mehr gezwungen, die ausgesetzte Karte zu wirken, wenn die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen verrechnet wird. Stattdessen darfst du dir

aussuchen, ob du die Karte wirkst, sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, oder nicht. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Falls du die Karte nicht wirkst, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.

- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, beispielsweise mit Aussetzen, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, falls du die Karte wirken möchtest.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs, der gewirkt wird, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wird durch seine Manakosten bestimmt, auch wenn diese Kosten nicht bezahlt wurden.
- Eine Kreatur, die mit Aussetzen gewirkt wurde, kommt mit Eile ins Spiel. Sie hat Eile, bis ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erhält. (In manchen seltenen Fällen kann ein anderer Spieler die Kontrolle über den Kreaturenzauber selbst erhalten. In diesem Fall kommt die Kreatur nicht mit Eile ins Spiel.)

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Anstacheln

Die *Mord in Karlov Manor* Commander-Decks sowie die *Ravnica: Clue Edition* enthalten Karten, die Kreaturen *anstacheln*. Bleibt jemand mit seinen wichtigen Kreaturen in der Defensive, um mit ihnen zu blocken? Stachle sie stattdessen an, dann werfen sie sich ins Gefecht!

Chaosverschlinger

{5} {R} {R}

Kreatur — Elementarwesen

3/3

Fliegend

Wenn der Chaosverschlinger ins Spiel kommt, stachle für jeden Gegner bis zu eine Kreatur deiner Wahl an, die jener Gegner kontrolliert. Lege X +1/+1-Marken auf den Chaosverschlinger, wobei X gleich der Gesamtstärke der Kreaturen ist, die auf diese Weise angestachelt wurden.

- 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), 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 worden zu sein ist keine Fähigkeit der Kreatur. Sobald sie angestachelt wurde, muss sie auch dann wie oben beschrieben angreifen, falls 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.

MORD IN KARLOV MANOR HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:

Abstoßende Mutation

{X}{G}{U}

Spontanzauber

Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Neutralisiere dann bis zu einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt Mana in Höhe der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst.

- Falls du keine Kreaturen kontrollierst, sowie die Abstoßende Mutation verrechnet wird, ist die Menge Mana, die der Beherrscher des Zauberspruchs deiner Wahl bezahlen muss, um zu verhindern, dass sein Zauberspruch neutralisiert wird, 0. Jener Spieler kann bestimmen, nicht 0 Mana zu bezahlen; falls er dies tut, wird der Zauberspruch neutralisiert.

Amulett des Erzdruiden

{G}{G}{G}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturen- oder Länderkarte und zeige sie offen vor. Falls es eine Länderkarte ist, bringe sie getappt ins Spiel. Nimm sie sonst auf deine Hand. Mische danach.
 - Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
 - Schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil.
- Du kannst den zweiten Modus für das Amulett des Erzdruiden nur dann bestimmen, wenn du und ein anderer Spieler Kreaturen kontrollieren, die als Ziele infrage kommen.
 - Falls du den zweiten Modus bestimmst und deine Kreatur kein legales Ziel ist, sowie das Amulett des Erzdruiden verrechnet wird, legst du keine +1/+1-Marke auf sie und es wird kein Schaden zugefügt.
 - Falls du den zweiten Modus bestimmst und die Kreatur, die du nicht kontrollierst, kein legales Ziel ist, sowie das Amulett des Erzdruiden verrechnet wird, legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf deine Kreatur.

Anzrag, der Erdbeben-Maulwurf

{2}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Maulwurf, Gott

8/4

Immer wenn Anzrag, der Erdbeben-Maulwurf, geblockt wird, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Nach dieser Kampfphase gibt es eine zusätzliche Kampfphase. {3}{R}{R}{G}{G}: Anzrag muss in diesem Zug in jedem Kampf geblockt werden, falls möglich.

- Falls mehrere Kreaturen Anzrag, den Erdbeben-Maulwurf, blocken, wird seine erste Fähigkeit trotzdem nur einmal ausgelöst.
- Die erste Fähigkeit von Anzrag, dem Erdbeben-Maulwurf, kann im selben Zug mehrmals ausgelöst werden. Jedes Mal, wenn sie verrechnet wird, erzeugst du eine zusätzliche Kampfphase.
- Falls du die letzte Fähigkeit von Anzrag, dem Erdbeben-Maulwurf, aktivierst, muss er in diesem Zug in jedem Kampf nur von jeweils einer Kreatur geblockt werden. Andere Kreaturen können ihn ebenfalls blocken oder andere Kreaturen blocken oder gar nicht blocken.
- Falls du die letzte Fähigkeit von Anzrag, dem Erdbeben-Maulwurf, aktivierst, aber keine Kreatur des verteidigenden Spielers blocken kann – egal aus welchem Grund –, wird Anzrag nicht geblockt. Falls Kosten damit verbunden sind, dass Anzrag geblockt wird, ist der verteidigende Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss Anzrag nicht geblockt werden.

Anzrags Raserei

{3} {R} {R}

Hexerei

Zerstöre alle Artefakte, die du nicht kontrollierst, und schicke dann die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich der Anzahl an Artefakten ist, die in diesem Zug aus dem Spiel auf Friedhöfe gelegt wurden. Du kannst eine auf diese Weise ins Exil geschickte Kreaturenkarte ins Spiel bringen. Sie erhält Eile. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf deine Hand zurück.

- Anzrags Raserei zählt, wie viele Artefakte in diesem Zug aus einem beliebigen Grund aus dem Spiel in Friedhöfe gelegt wurden, nicht nur weil sie von Anzrags Raserei zerstört wurden. Dies schließt alle Artefaktspielsteine ein, die in diesem Zug aus dem Spiel auf den Friedhof gelegt wurden, wie Hinweis-, Speise- und Schatz-Spielsteine.

Audienz bei Trostani

{2} {G}

Hexerei

Erzeuge einen 0/1 grünen Pflanze-Kreaturenspielstein und ziehe dann so viele Karten, wie du Kreaturenspielsteine mit unterschiedlichen Namen kontrollierst.

- Um die Anzahl an Kreaturenspielsteinen mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst, zu bestimmen, zähle jeden Kreaturenspielstein, den du kontrollierst, einmal, aber nur wenn der englische Name nicht exakt derselbe wie der eines anderen Kreaturenspielsteins ist, den du bereits gezählt hast.
- Falls ein Spielstein nicht eine Kopie eines anderen Permanents ist oder durch den Effekt, der ihn erzeugt hat, einen Namen erhalten hat, ist sein Name gleich den Untertypen, die er erhalten hat, als er erzeugt wurde, gefolgt von einem Bindestrich und dem Wort „Spielstein“. Beispielsweise hat der 0/1 grüne Pflanze-Kreaturenspielstein, den die Audienz bei Trostani erzeugt, den Namen „Pflanze-Spielstein“.

Auf die Sprünge helfen
{G}
Spontanzauber
Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl
+1/+1 für jede Kreatur, die du kontrollierst, und
Reichweite.

- Die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, wird nur einmal überprüft, sowie Auf die Sprünge helfen verrechnet wird. Der Bonus ändert sich auch dann nicht, falls sich später im Zug die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, ändert.
- Falls du eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel von Auf die Sprünge helfen bestimmst, denke daran, jene Kreatur mitzuzählen.

Aurelia, Gesetz des Himmels
{3}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Engel
4/4
Fliegend, Wachsamkeit, Eile
Immer wenn ein Spieler mit drei oder mehr Kreaturen angreift, ziehst du eine Karte.
Immer wenn ein Spieler mit fünf oder mehr Kreaturen angreift, fügt Aurelia jedem deiner Gegner 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Für beide ausgelösten Fähigkeiten gilt: Es spielt keine Rolle, was als Antwort mit den angreifenden Kreaturen geschieht. Solange ein Spieler mindestens mit der entsprechenden Anzahl an Kreaturen angegriffen hat, treten die Effekte von Aurelias ausgelösten Fähigkeiten trotzdem ein.

Aurelias Verfechterin
{2}{W}{W}
Kreatur — Engel
4/2
Fliegend, Lebensverknüpfung, Abwehr {2}
Verkleidung {X}{3}{W}
Wenn Aurelias Verfechterin aufgedeckt wird, schicke bis zu X andere Kreaturen deiner Wahl aus dem Spiel und/oder Kreaturenkarten aus Friedhöfen ins Exil.
Wenn Aurelias Verfechterin das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickten Karten auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Falls Aurelias Verfechterin das Spiel verlässt, bevor ihre „Aufgedeckt“-Fähigkeit verrechnet wurde, wird ihre Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit ausgelöst und hat keinen Effekt. Dann wird die „Aufgedeckt“-Fähigkeit verrechnet und schickt die Kreaturen und/oder Kreaturenkarten deiner Wahl auf unbestimmte Zeit ins Exil.
 - Falls eine Kreatur, die ein Ziel der „Aufgedeckt“-Fähigkeit ist, stirbt, bevor jene Fähigkeit verrechnet wird, wird sie zu einem illegalen Ziel, obwohl sie durchaus eine Kreaturenkarte in einem Friedhof sein kann, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Sie wird nicht ins Exil geschickt.
-

Ausschließen des Unmöglichen

{1}{U}

Spontanzauber

Stelle Nachforschungen an. Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, erhalten -2/-0 bis zum Ende des Zuges.

Falls irgendwelche davon verdächtigt sind, sind sie nicht mehr verdächtigt. *(Um Nachforschungen anzustellen, erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

- Das Ausschließen des Unmöglichen betrifft nur Kreaturen, die deine Gegner zum Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollieren. Kreaturen, die erst später im Zug unter ihre Kontrolle geraten, erhalten nicht -2/-0 und hören nicht auf, verdächtigt zu sein.

Ballast

{1}{G/U}

Spontanzauber

Du millt drei Karten. Stelle Nachforschungen an.

(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)

//

Treibgut

{4}{U/B}{U/B}

Hexerei

Jeder Gegner millt drei Karten, dann kannst du aus dem Friedhof jedes Gegners einen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls ein Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wurde, auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Du bestimmst, ob du Zaubersprüche aus Friedhöfen von Gegnern wirkst, sowie das Treibgut verrechnet wird. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung des Treibguts. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karten abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Begründeter Zweifel

{1}{U}

Spontanzauber

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

Verdächtige bis zu eine Kreatur deiner Wahl. *(Eine verdächtige Kreatur hat Bedrohlichkeit und kann nicht blocken.)*

- Du kannst den Begründeten Zweifel nicht wirken, nur um eine Kreatur zu verdächtigen. Es muss ein Zauberspruch auf dem Stapel sein, der ein legales Ziel für den Begründeten Zweifel ist.
-

Beschleunigte Erbschaft

{R} {R}

Verzauberung

Immer wenn einer Kreatur Schaden zugefügt wird, kann ihr Beherrscher entsprechend viele Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil schicken. Bis zum Ende seines nächsten Zuges kann er jene Karten spielen.

- Spieler bezahlen alle Kosten und befolgen alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der Berechtigung der Beschleunigten Erbschaft aus dem Exil gespielt werden. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kann man sie nur während der eigenen Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
-

Beweislast

{1} {U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2, solange sie ein Detektiv ist, den du kontrollierst. Anderenfalls hat sie Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1 und kann keine Detektive blocken.

- Sobald ein Detektiv geblockt wurde, führt das Anlegen der Beweislast an eine blockende Kreatur nicht dazu, dass jener Detektiv ungeblockt wird.
-

Beweisprüferin

{G} {U}

Kreatur — Meervolk, Detektiv

2/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du Beweissicherung 4 durchführen. (*Schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 4 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.*)

Immer wenn du Beweissicherung durchführst, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}“, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Die letzte Fähigkeit der Beweisprüferin wird ausgelöst, immer wenn du aus irgendeinem Grund Beweissicherung durchführst, nicht nur, wenn du mit ihrer ersten Fähigkeit Beweissicherung durchführst.
-

Blitzhelix

{R} {W}

Spontanzauber

Die Blitzhelix fügt einem Ziel deiner Wahl 3

Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

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

Blutspurenanalyse

{B} {R}

Verzauberung

Wenn die Blutspurenanalyse ins Spiel kommt, fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 3 Schadenspunkte zu.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen sterben, millst du eine Karte und legst eine Blutleckmarke auf die Blutspurenanalyse. Opfere sie dann, falls fünf oder mehr Blutleckmarken auf ihr liegen. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Die Blutspurenanalyse wird nur geopfert, falls während der Verrechnung ihrer zweiten Fähigkeit fünf oder mehr Blutleckmarken auf ihr liegen. Falls du auf andere Weise eine fünfte Marke auf sie legst, wird sie nicht sofort geopfert.
 - Zu dem Zeitpunkt, zu dem die zweite Fähigkeit der Blutspurenanalyse ausgelöst wird, bestimmst du keine Kreaturenkarte deiner Wahl, die aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückgebracht werden soll. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise die Blutspurenanalyse opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
 - Die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit der Blutspurenanalyse wird nur dann ausgelöst und bringt nur dann eine Kreaturenkarte auf deine Hand zurück, falls du sie opferst, während ihre zweite Fähigkeit verrechnet wird. Sie wird nicht ausgelöst, falls du sie aus irgendeinem anderen Grund opferst.
-

Dampfkern-Gelehrter

{2} {U}

Kreatur — Seltsamkeit, Detektiv

2/2

Fliegend, Wachsamkeit

Wenn der Dampfkern-Gelehrte ins Spiel kommt, ziehe zwei Karten. Wirf dann zwei Karten ab, es sei denn, du wirfst eine Spontanzauber- oder Hexereikarte oder eine Kreaturenkarte mit Flugfähigkeit ab.

- Du kannst auch dann eine Spontanzauberkarte, eine Hexereikarte, eine Kreaturenkarte mit Flugfähigkeit oder zwei beliebige Karten abwerfen, falls eine oder beide dieser Karten die aufgelisteten Eigenschaften haben.
-

Delney, gewiefter Ausguck

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Späher

2/2

Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, können von Kreaturen mit Stärke 3 oder mehr nicht geblockt werden.

Falls eine Fähigkeit einer Kreatur mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Sobald eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wurde, führt das Reduzieren ihrer Stärke auf 2 oder weniger und/oder das Erhöhen der Stärke der Kreatur, die sie blockt, auf 3 oder mehr nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
- 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.
- Ersatzeffekte sind nicht von der letzten Fähigkeit von Delney, gewiefter Ausguck, betroffen. Beispielsweise erhält eine 1/1 Kreatur, die unter deiner Kontrolle mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, keine zusätzliche +1/+1-Marke.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“ oder „sowie [diese Kreatur] aufgedeckt wird“, sind ebenfalls nicht betroffen.
- Die letzte Fähigkeit von Delney, gewiefter Ausguck, 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 ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls du aus irgendeinem Grund zwei Exemplare von Delney, gewiefter Ausguck, kontrollierst, werden Fähigkeiten von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, dreimal ausgelöst. Ein drittes Exemplar von Delney sorgt dafür, dass solche Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein viertes fünfmal und so weiter.
- 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.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „wenn [diese Kreatur] aufgedeckt wird“ werden nur dann ein weiteres Mal ausgelöst, falls die Stärke jener Kreatur 2 oder weniger ist, sobald sie aufgedeckt wurde.
- Sobald eine Fähigkeit einer Kreatur, die du kontrollierst, ausgelöst wurde, führt das Reduzieren ihrer Stärke auf 2 oder weniger nicht dazu, dass jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Ebenso gilt: Sobald eine Fähigkeit einer Kreatur mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, wegen der letzten Fähigkeit

von Delney, gewiefter Ausguck, ein weiteres Mal ausgelöst wurde, führt das Erhöhen ihrer Stärke auf 3 oder mehr nicht dazu, dass jene zusätzliche ausgelöste Fähigkeit vom Stapel entfernt wird.

Den Zeugen abfackeln

{X} {R}

Hexerei

Den Zeugen abfackeln fügt einer Kreatur deiner Wahl zweimal X Schadenspunkte zu. Falls jener Kreatur auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wurde, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls eine oder mehrere Quellen ihr mehr Schadenspunkte zugefügt haben, als mindestens erforderlich sind, um tödlicher Schaden zu sein. In den meisten Fällen bedeutet das, dass der Schaden größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur, aber der Schaden, der ihr in diesem Zug bereits zugefügt wurde, wird ebenfalls berücksichtigt.
 - Selbst 1 Schadenspunkt, der einer Kreatur von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, gilt als tödlicher Schaden. Falls Den Zeugen abfackeln Todesberührung hat (vielleicht wegen des Effekts von Judith, Gemetzel-Genießerin), gilt jeder weitere Schadenspunkt nach dem ersten als überschüssiger Schaden, auch falls die Gesamtmenge an Schaden nicht größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur.
-

Dienstbeflissene Befragung

{W} {U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {W} {U} mehr.

Bestimme eine beliebige Anzahl an Spielern deiner Wahl. Stelle X Mal Nachforschungen an, wobei X gleich der Gesamtanzahl an Kreaturen ist, die jene Spieler kontrollieren.

- Etwaige Kreaturen von Spielern deiner Wahl, die keine legalen Ziele mehr sind, sowie die Dienstbeflissene Befragung verrechnet wird, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine du erzeugst.
 - Du bestimmst, wie viele Ziele die Dienstbeflissene Befragung hat und welche Ziele dies sind, sowie du sie wirkst. Du kannst kein Ziel öfter als einmal bestimmen. Es ist legal, die Dienstbeflissene Befragung ohne Ziele zu wirken, obwohl diese Entscheidung dienstbeflissen hinterfragt werden sollte.
 - Der Manabetrag der Dienstbeflissenen Befragung verändert sich nicht, egal wie viele Ziele sie hat.
 - Falls dieser Zauberspruch kopiert wird und der Effekt, der den Zauberspruch kopiert, einen Spieler neue Ziele für die Kopie bestimmen lässt, kann die Anzahl der Ziele nicht geändert werden. Der Spieler kann beliebig viele Ziele ändern, auch alle oder keines. Falls der Spieler für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kann, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel illegal ist).
 - Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich die Dienstbeflissene Befragung wirken lässt, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, musst du trotzdem für alle Ziele nach dem ersten die zusätzlichen Kosten bezahlen.
-

Doppelgang

{X} {X} {X} {G} {U}

Hexerei

Erzeuge für jedes von X Permanenten deiner Wahl X
Spielsteine, die jeweils Kopien jenes Permanents sind.

- Die Spielsteine kopieren genau das, was auf dem ursprünglichen Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Permanent ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob jenes Permanent getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihm liegen oder Auren an ihm angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommen die Spielsteine als Kopie von (b) ins Spiel.
 - Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des Permanents funktionieren ebenfalls.
-

Dramatische Beschuldigung

{2} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Dramatische Beschuldigung ins Spiel kommt,
tappe die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des
Enttappsegments ihres Beherrschers.

{U} {U}: Mische die verzauberte Kreatur in die
Bibliothek ihres Besitzers.

- Nur der Beherrscher der Dramatischen Beschuldigung kann ihre Fähigkeit aktivieren.
-

Dringliche Nekropsie

{2} {B} {G}

Spontanzauber

Führe als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu
wirken, Beweissicherung X durch, wobei X gleich der
Gesamt-Manabetrag der Permanente ist, die dieser
Zauberspruch als Ziel hat.

Zerstöre bis zu ein Artefakt deiner Wahl, bis zu eine
Kreatur deiner Wahl, bis zu eine Verzauberung deiner
Wahl und bis zu einen Planeswalker deiner Wahl.

- Der Wert von X wird festgelegt, nachdem du Ziele bestimmt hast, aber bevor du die Kosten für die Dringliche Nekropsie bezahlst. In dem äußerst ungewöhnlichen Fall, dass sich der Manabetrag eines oder mehrerer Ziele ändert, während du die Kosten bezahlst, bleiben die Kosten, um die Dringliche Nekropsie zu wirken, einschließlich der zusätzlichen Kosten, so wie zuvor ermittelt.
-

Ein Geständnis entlocken

{1} {B}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du Beweissicherung 6 durchführen.

(Schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 6 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)

Jeder Gegner opfert eine Kreatur. Falls Beweissicherung durchgeführt wurde, opfert jeder Gegner stattdessen eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert.

- Angefangen beim nächsten Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls du Ein Geständnis entlocken im Zug eines Gegners gewirkt hast, mit dem Gegner, dessen Zug es ist) und dann weiter in Zugreihenfolge, bestimmt jeder Gegner eine Kreatur, die er kontrolliert und die geopfert werden soll. Dann werden die Kreaturen gleichzeitig geopfert.
- Falls Beweissicherung durchgeführt wurde und ein Gegner mehrere Kreaturen mit der größten Stärke kontrolliert, bestimmt jener Spieler, welche geopfert wird.

Einäscherer der Schuldigen

{4} {R} {R}

Kreatur — Drache

6/6

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Einäscherer der Schuldigen einem

Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du

Beweissicherung X durchführen. Wenn du dies tust, fügt

der Einäscherer der Schuldigen jeder Kreatur und jedem

Planeswalker, die bzw. den jener Spieler kontrolliert, X

Schadenspunkte zu. *(Um Beweissicherung X*

durchzuführen, schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag X oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)

- Du kannst Beweissicherung 0 durchführen, aber so etwas würde nur ein lausiger Detektiv tun, der keine heißen Spuren hat. Falls du dies jedoch tust, werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn du Beweissicherung durchführst“, wie die des Überwachungsspezialisten oder der Beweisprüferin, trotzdem ausgelöst.

Eingriff in den Verstand

{3} {U} {U}

Spontanzauber

Decke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf und teile sie auf zwei Haufen auf. Ein Gegner bestimmt einen der Haufen. Nimm ihn auf deine Hand und lege den anderen auf deinen Friedhof. Erzeuge einen 0/0 farblosen Thopter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und lege dann für jede Karte, die auf diese Weise auf deinen Friedhof gelegt wurde, eine +1/+1-Marke auf ihn.

- Du entscheidest, welcher Gegner den Haufen bestimmt, während der Eingriff in den Verstand verrechnet wird.
- Du kannst dich entscheiden, alle Karten auf einen Haufen zu legen und den anderen Haufen leer zu lassen. Falls du dies tust, entscheidet der Gegner, ob die aufgedeckten Karten auf deine Hand gebracht oder auf deinen Friedhof gelegt werden.

Eins und eins zusammenzählen

{1}{R}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, angreift, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek verdeckt ins

Exil. *(Du darfst sie nicht anschauen.)*

{1}{R}, wirf deine Hand ab, opfere Eins und eins

zusammenzählen: Bringe alle von Eins und eins

zusammenzählen ins Exil geschickten Karten auf die

Hand ihrer Besitzer zurück.

- Jedes Exemplar von Eins und eins zusammenzählen, das du kontrollierst, hat seinen eigenen Satz verdeckt ins Exil geschickter Karten. Die letzte Fähigkeit von Eins und eins zusammenzählen bringt nur jene Karten auf deine Hand, nicht die Karten anderer Exemplare von Eins und eins zusammenzählen.
- Falls Eins und eins zusammenzählen das Spiel verlässt, bevor du die letzte Fähigkeit aktivierst, bleiben alle durch die ausgelöste Fähigkeit ins Exil geschickten Karten für den Rest der Partie verdeckt im Exil. (Du darfst sie dir immer noch nicht anschauen.) Falls du irgendwie dieselbe Karte namens Eins und eins zusammenzählen ins Spiel zurückbringst, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zu diesen verdeckten Karten.
- Du kannst die Kosten, „deine Hand abwerfen“, auch bezahlen, falls du keine Karten auf der Hand hast.

Entkommenskünstlerin

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Detektiv

2/1

Die Entkommenskünstlerin kann von Kreaturen mit Stärke 3 oder mehr nicht geblockt werden.

Verkleidung {1}{U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für*

{3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken. Decke

sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre

Verkleidungskosten auf.)

Wenn die Entkommenskünstlerin aufgedeckt wird,

bringe eine andere Kreatur deiner Wahl auf die Hand

ihres Besitzers zurück.

- Sobald die Entkommenskünstlerin geblockt wurde, führt das Erhöhen der Stärke der blockenden Kreatur auf 3 oder mehr nicht dazu, dass die Entkommenskünstlerin ungeblockt wird.
- Falls die Entkommenskünstlerin geblockt wird, während sie verdeckt ist, und sie dann aufgedeckt wird, führt dies nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Entlarvung des Schuldigen

{1}{R}

Spontanzauber

Bestimme eines oder beides —

- Decke eine verdeckte Kreatur deiner Wahl auf.
- Schicke eine beliebige Anzahl an aufgedeckten Kreaturen mit Verkleidung, die du kontrollierst, in einem verdeckten Haufen ins Exil, mische den Haufen und tarme sie dann. *(Um eine Karte zu tarnen, bringe sie als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

- Die Karten werden gemischt, damit deine Gegner nicht wissen, welche der getarnten Kreaturen welche ist. Nachdem du die Karten getarnt hast, kannst du sie dir ansehen.
-

Etrata, tödliche Flüchtige

{1}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Assassine

1/4

Todesberührung

Verdeckte Kreaturen, die du kontrollierst, haben

„{2}{U}{B}: Decke diese Kreatur auf. Falls du dies nicht kannst, schicke sie ins Exil, dann kannst du die ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.“

Immer wenn ein Assassine, den du kontrollierst, einem Gegner Kampfschaden zufügt, tarme die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers.

- Es kann sein, dass du eine verdeckte Kreatur nicht aufdecken kannst, weil sie ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist. Alternativ können Fähigkeiten wie die des Karlov-Wachhunds dich daran hindern, überhaupt verdeckte Kreaturen aufzudecken. In solchen Fällen schickst du jene Kreatur ins Exil und bestimmst dann, ob du jene Karte wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel beim Bestehen auf Antworten der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
 - Deine Gegner können sich die Karte, die sie besitzen, die aber du getarnt hast, nicht ansehen.
 - Falls ein Gegner in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die er besitzt und die du getarnt hast, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden die Kreaturen, die du mit der ausgelösten Fähigkeit von Etrata, tödliche Flüchtige, getarnt hast, ins Exil geschickt.
-

Fall der brennenden Masken

{1} {R} {R}

Verzauberung — Fall

Wenn dieser Fall ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 3

Schadenspunkte zu.

Lösen — Drei oder mehr Quellen haben in diesem Zug unter deiner Kontrolle Schaden zugefügt. (*Falls ungelöst, löse den Fall zu Beginn deines Endsegments.*)

Gelöst — Opfere diesen Fall: Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bestimme eine davon.

Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Du musst die Quellen, die Schaden zugefügt haben, nur zu dem Zeitpunkt kontrolliert haben, zu dem der Schaden zugefügt wurde. Falls sie danach sterben oder die Kontrolle wechseln, wird die „Lösen“-Fähigkeit trotzdem zu Beginn deines Endsegments ausgelöst, solange du den Fall der brennenden Masken immer noch kontrollierst.
 - Aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten selbst sind keine Schadensquellen. Die Quelle einer aktivierten Fähigkeit ist das Objekt, dessen Fähigkeit aktiviert wurde, und die Quelle einer ausgelösten Fähigkeit (mit Ausnahme von verzögert ausgelösten Fähigkeiten) ist das Objekt, dessen Fähigkeit ausgelöst wurde.
 - Falls mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, Kampfschaden zufügen, zählt jede davon als eine Quelle, die in jenem Zug Schaden zugefügt hat. Eine einzelne Kreatur, die in einem Zug mehrmals Kampfschaden zufügt (aufgrund von Doppelschlag oder mehreren Kampfphasen), zählt trotzdem nur als eine Quelle.
 - Etwas, das die Zone wechselt, wird zu einem neuen Objekt in jener Zone und zählt daher als neue Quelle. Falls du zum Beispiel den Flammenzungen-Kavu wirkst, Schaden mit seiner Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit zufügst, ihn dann mit dem Kurzzeitigen Flimmern ins Exil schickst und ins Spiel zurückbringst, erneut Schaden zufügst und dann das Kurzzeitige Flimmern mit Rückblende mit dem Flammenzungen-Kavu als Ziel wirkst, um diesen Vorgang noch einmal zu wiederholen, hast du die Bedingung der „Lösen“-Fähigkeit des Falls der Brennenden Masken erfüllt.
 - Ein Permanent, das mehrmals Schaden zufügt, ohne die Zone zu wechseln, zählt trotzdem nur als eine Quelle. Falls du zum Beispiel mit dem Einäscherer der Schuldigen angreifst und Kampfschaden zufügst, seine ausgelöste Fähigkeit verwendest, um Schaden zuzufügen, und dann eine Knallharte Frage wirkst, um ihn einer anderen Kreatur Schaden zufügen zu lassen, ist er trotzdem nur eine Quelle, obwohl er in jenem Zug dreimal Schaden zugefügt hat.
 - Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte, die mit der letzten Fähigkeit des Falls der Brennenden Masken aus dem Exil gespielt wird. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
-

Fall des Gorgonenkusses

{B}

Verzauberung — Fall

Wenn dieser Fall ins Spiel kommt, zerstöre bis zu eine Kreatur deiner Wahl, der in diesem Zug Schaden zugefügt wurde.

Lösen — In diesem Zug wurden drei oder mehr Kreaturenkarten von irgendwoher auf Friedhöfe gelegt. *(Falls ungelöst, löse den Fall zu Beginn deines Endsegments.)*

Gelöst — Dieser Fall ist zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 4/4 Gorgo-Kreatur mit Todesberührung und Lebensverknüpfung.

- Die „Lösen“-Fähigkeit des Falls des Gorgonenkusses prüft, welche Typen die Karten haben, nachdem sie auf den Friedhof bewegt wurden, um zu ermitteln, ob die Fähigkeit ausgelöst werden soll. Dies ist unabhängig von Typen, die sie möglicherweise hatten, bevor sie im Friedhof waren. Eine Kreaturenkarte, die zu einem Nichtkreatur-Permanent geworden ist, zählt zum Beispiel für die Bedingung der Fähigkeit, wenn sie auf einen Friedhof gelegt wird. Im Gegensatz dazu zählt eine Nichtkreatur-Karte, die im Spiel zu einer Kreatur geworden ist, nicht für die Bedingung der Fähigkeit, wenn sie auf einen Friedhof gelegt wird.
- Spielsteine sind keine Karten und zählen daher nicht für die „Lösen“-Fähigkeit des Falls des Gorgonenkusses.

Fall des roten Signals

{2} {R}

Verzauberung — Fall

Wenn dieser Fall ins Spiel kommt, wirf eine Karte ab und ziehe dann zwei Karten.

Lösen — Du hast keine Karten auf der Hand. *(Falls ungelöst, löse den Fall zu Beginn deines Endsegments.)*

Gelöst — Zu Beginn deines Versorgungssegments wirfst du deine Hand ab und ziehst dann zwei Karten.

- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie die erste Fähigkeit des Falls des roten Signals verrechnet wird, wirfst du keine Karte ab, aber du ziehst trotzdem zwei Karten. Ebenso gilt: Falls du keine Karten auf der Hand hast, wenn die letzte Fähigkeit des Falls des roten Signals verrechnet wird, wirfst du keine Karten ab, aber du ziehst trotzdem zwei Karten.
-

Fall des verschwundenen Falken

{U}

Verzauberung — Fall

Wenn dieser Fall ins Spiel kommt, stelle

Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein.*

Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)

Lösen — Du kontrollierst drei oder mehr Artefakte.

(*Falls ungelöst, löse den Fall zu Beginn deines Endsegments.*)

Gelöst — {2} {U}, opfere diesen Fall: Lege vier +1/+1-

Marken auf ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl. Es

wird zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 0/0

Vogel-Kreatur mit Flugfähigkeit.

- Das Artefakt behält alle Typen, Untertypen und Übertypen, die es hat.
- Falls das Artefakt deiner Wahl eine angelegte Ausrüstung ist, wird es gelöst. Falls eine Ausrüstung ohne Rekonfigurieren zu einer Artefaktkreatur wird, kann sie nicht an eine andere Kreatur angelegt werden.
- Falls das Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl ein Fahrzeug ist, werden seine Stärke und Widerstandskraft auf 0/0 gesetzt. Durch Bemannen des Fahrzeugs werden seine Stärke und Widerstandskraft nicht wiederhergestellt.
- Die resultierende Artefaktkreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.

Fall des versperrten Treibhauses

{3} {G}

Verzauberung — Fall

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

Lösen — Du kontrollierst sieben oder mehr Länder.

(*Falls ungelöst, löse den Fall zu Beginn deines Endsegments.*)

Gelöst — Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste

Karte deiner Bibliothek anschauen und du kannst oben

von deiner Bibliothek Länder spielen sowie Kreaturen-

und Verzauberungszauber wirken.

- Der Effekt des Falls des versperrten Treibhauses, der dir erlaubt, ein zusätzliches Land zu spielen, ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du zum Beispiel zwei Fälle des versperrten Treibhauses kontrollierst, kannst du in jedem deiner Züge drei Länder spielen.
-

Fallaktenprüferin

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Detektiv

1/4

Wenn die Fallaktenprüferin ins Spiel kommt und immer wenn du einen Fall löst, schau dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Verzauberungskarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Du kannst Mana ausgeben, als wäre es Mana beliebiger Farbe, um Fall-Zaubersprüche zu wirken.

- Die erste Fähigkeit der Fallaktenprüferin wird immer dann ausgelöst, wenn eine „Lösen“-Fähigkeit, die du kontrollierst, verrechnet wird.
-

Flüchtiger Codeknacker

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Räuber

2/1

Bravour, Eile

Verkleidung {5}{R}. Diese Kosten sind für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof um {1} reduziert. *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Verkleidungskosten auf.)*

Wenn der Flüchtige Codeknacker aufgedeckt wird, wirf deine Hand ab und ziehe dann drei Karten.

- Falls du keine Karten auf der Hand hast, wenn die letzte Fähigkeit des Flüchtigen Codeknackers verrechnet wird, wirfst du keine Karten ab, aber du ziehst trotzdem drei Karten.
-

Fluchttunnel

Land

{T}, opfere den Fluchttunnel: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

{T}, opfere den Fluchttunnel: Eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl auf 3 oder mehr erhöht wird, nachdem die letzte Fähigkeit des Fluchttunnels aktiviert, aber bevor sie verrechnet wurde, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls die Stärke der Kreatur jedoch stattdessen auf 3 oder mehr erhöht wird, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in jenem Zug trotzdem nicht geblockt werden.
 - Sobald eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger geblockt wurde, führt die letzte Fähigkeit des Fluchttunnels nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
-

Forensische Tüftlerin

{2} {U}

Kreatur — Vedalken, Handwerker, Detektiv

2/3

Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

Aktiviere Fähigkeiten von Artefakten, die du kontrollierst, kosten beim Aktivieren {1} weniger. Dieser Effekt kann die Menge Mana in jenen Kosten nicht unter ein Mana reduzieren.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und 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 Forensischen Tüftlerin betroffen.
- Die letzte Fähigkeit der Forensischen Tüftlerin betrifft nur Fähigkeiten von Artefakten im Spiel, die du kontrollierst. Die Kostenreduktion gilt nicht für aktivierte Fähigkeiten von Artefaktkarten, die in anderen Zonen funktionieren, wie zum Beispiel Umwandlung.

Forum-Vertrauter

{W}

Kreatur — Katze

1/1

Verkleidung {1} {W} (*Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Verkleidungskosten auf.*)

Wenn der Forum-Vertraute aufgedeckt wird, bringe ein anderes Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück und lege eine +1/+1-Marke auf den Forum-Vertrauten.

- Falls das Ziel der letzten Fähigkeit des Forum-Vertrauten illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du legst keine +1/+1-Marke auf den Forum-Vertrauten.

Freisprechender Lammasu

{4} {W}

Kreatur — Lammasu

4/3

Fliegend

Wenn der Freisprechende Lammasu ins Spiel kommt, sind alle verdächtigten Kreaturen nicht mehr verdächtig. Wenn der Freisprechende Lammasu stirbt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu und verdächtigst bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. (*Eine verdächtigte Kreatur hat Bedrohlichkeit und kann nicht blocken.*)

- Du musst für die letzte Fähigkeit des Freisprechenden Lammasus kein Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und jenes Permanent ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
-

Gedeihender Blütsverwandter

{1} {G}

Kreatur — Pflanze, Elementarwesen

0/0

Der Gedeihende Blütsverwandte erhält +1/+1 für jeden Wald, den du kontrollierst.

Verkleidung {4} {G}

Wenn der Gedeihende Blütsverwandte aufgedeckt wird, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Wald-Karten und zeige sie offen vor. Bringe eine davon getappt ins Spiel, nimm die andere auf deine Hand und mische danach.

- Falls du mit der letzten Fähigkeit des Gedeihenden Blütsverwandten nur eine Wald-Karte findest, bringst du sie getappt ins Spiel. Du hast nicht die Möglichkeit, sie auf deine Hand zu nehmen.
-

Geeignetes Ziel

{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn das Geeignete Ziel ins Spiel kommt, verdächtige die verzauberte Kreatur. (*Sie hat Bedrohlichkeit und kann nicht blocken.*)

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.

{2} {R}: Bringe das Geeignete Ziel aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls das Geeignete Ziel das Spiel verlässt, ist die Kreatur, die es verzaubert hat, immer noch verdächtig, bis jene Kreatur das Spiel verlässt oder ein anderer Effekt dazu führt, dass sie nicht mehr verdächtig ist.
-

Gestachelter Diener

{3} {B}

Artefaktkreatur — Konstrukt

1/1

Unzerstörbar

Wenn der Gestachelte Diener ins Spiel kommt, verdächtige ihn. (*Er hat Bedrohlichkeit und kann nicht blocken.*)

Immer wenn der Gestachelte Diener einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

Immer wenn dem Gestachelten Diener Schaden zugefügt wird, verliert ein Gegner deiner Wahl entsprechend viele Lebenspunkte.

- Einer Kreatur können mehr Schadenspunkte zugefügt werden, als sie Widerstandskraft hat. Falls dem Gestachelten Diener zum Beispiel 3 Schadenspunkte zugefügt werden, führt seine letzte Fähigkeit dazu, dass der Gegner deiner Wahl 3 Lebenspunkte verliert.
- Falls dein Lebenspunktstand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert wird, in dem auch dem Gestachelten Diener Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor seine letzte Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.

Gesuchter Falke

{1}{U}{U}

Artefaktkreatur — Vogel

1/4

Fliegend

Immer wenn der Gesuchte Falke angreift, übernimm die Kontrolle über ein Permanent deiner Wahl, das du besitzt, aber nicht kontrollierst.

Verkleidung {1}{U}

Wenn der Gesuchte Falke aufgedeckt wird, übernimmt ein Gegner deiner Wahl die Kontrolle über eine beliebige Anzahl an Permanenten deiner Wahl, die du kontrollierst. Ziehe für jedes Permanent, über das er auf diese Weise die Kontrolle übernommen hat, eine Karte.

- Der Besitzer eines Spielsteins ist derjenige Spieler, der ihn erzeugt hat.

Gewissensprüfung

{W}{B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt seine Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte. Schicke die bestimmte Karte ins Exil. Falls der Manabetrag der Karte 1 oder weniger ist, erzeuge einen 1/1 weißen und schwarzen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die ins Exil geschickte Karte keine Manakosten hat, ist ihr Manabetrag 0.

Glitzerweberin

{5}{G}{G}

Kreatur — Spinne

3/3

Reichweite

Wenn die Glitzerweberin ins Spiel kommt, verteile drei +1/+1-Marken auf eine, zwei oder drei Kreaturen deiner Wahl, dann erhältst du so viele Lebenspunkte dazu, wie die höchste Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

- Du bestimmst die Anzahl der Ziele der ausgelösten Fähigkeit der Glitzerweberin und wie die Marken auf diese aufgeteilt werden, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten.
- Falls einige der Ziele illegal sind, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Glitzerweberin verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren.

Halli
 {U/R}
 Spontanzauber
 Eine Kreatur deiner Wahl greift in diesem Zug an oder blockt, falls möglich.
 //
 Galli
 {4} {R/G} {R/G}
 Hexerei
 Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
 Du kannst eine Kreatur, die du kontrollierst, aufdecken.

- Falls die Kreatur, die das Ziel von Halli ist, getappt oder von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen oder blocken kann, dann greift sie in diesem Zug nicht an und blockt auch nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass jene Kreatur angreift oder blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen oder blocken.

Heckenflüsterer
 {G}
 Kreatur — Elf, Druide, Detektiv
 0/3
 Du kannst bestimmen, den Heckenflüsterer während deines Enttappsegments nicht zu enttappen.
 {3} {G}, {T}, Beweissicherung 4: Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 5/5 grünen Pflanze-Wildschwein-Kreatur mit Eile, solange der Heckenflüsterer getappt bleibt. Es ist immer noch ein Land. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. *(Um Beweissicherung 4 durchzuführen, schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 4 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)*

- Falls der Heckenflüsterer das Spiel verlässt, bevor seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde, wird das Land deiner Wahl gar nicht erst zu einer Kreatur.

Heimtückische Wurzeln

{B}{G}

Verzauberung

Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben „{T}:

Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten deinen Friedhof verlassen, erzeuge einen 0/1 grünen Pflanze-Kreaturenspielstein und lege dann auf jede Pflanze, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls die Heimtückischen Wurzeln auf irgendeine Weise zu einem Kreaturenspielstein werden, gewähren sie sich selbst die Fähigkeit „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“
 - Falls mehrere Kreaturenkarten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die letzte Fähigkeit der Heimtückischen Wurzeln nur einmal ausgelöst.
-

Heldin des zehnten Distrikts

{1}{W}

Kreatur — Mensch

2/3

{1}{W}, Beweissicherung 2: Die Heldin des zehnten Distrikts wird zu einem Mensch-Detektiv mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4 und erhält Wachsamkeit.

{2}{W}, Beweissicherung 4: Falls die Heldin des zehnten Distrikts ein Detektiv ist, wird sie zu einer legendären Kreatur namens Mileva die Unverzagte mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5, und sie erhält „Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit.“

- Keine dieser beiden Fähigkeiten hat eine Dauer. Falls eine von ihnen verrechnet wird, bleibt der Effekt bestehen, bis die Partie endet, die Heldin des zehnten Distrikts das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt ihre Eigenschaften ändert, je nachdem, was zuerst eintritt.
- Normalerweise werden die Fähigkeiten der Heldin des zehnten Distrikts in der Reihenfolge aktiviert, wie sie auf der Karte erscheinen. Falls die Heldin des zehnten Distrikts jedoch eine 5/5 legendäre Mensch-Detektiv-Kreatur namens Mileva die Unverzagte mit Wachsamkeit und „Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit“ ist und du erneut ihre erste Fähigkeit aktivierst, wird sie zu einem 4/4 legendären Mensch-Detektiv namens Mileva die Unverzagte mit denselben Fähigkeiten und einem zusätzlichen (und fast sicher redundanten) Vorkommen von Wachsamkeit.
- Du kannst die zweite Fähigkeit der Heldin des zehnten Distrikts unabhängig davon, welche Kreaturentypen sie hat, aktivieren. Die Fähigkeit überprüft die Kreaturentypen der Heldin des zehnten Distrikts, wenn sie verrechnet wird. Falls die Heldin des zehnten Distrikts zu jenem Zeitpunkt kein Detektiv ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
- Die zweite Fähigkeit der Heldin des zehnten Distrikts überprüft, ob sie ein Detektiv ist. Es spielt keine Rolle, wie sie zu einem Detektiv geworden ist.
- Die Effekte der Fähigkeiten der Heldin des zehnten Distrikts überschreiben andere Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft festlegen, falls und nur falls jene Effekte bereits existierten, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde. Sie überschreiben jedoch weder Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft modifizieren, ohne sie festzulegen (sei es durch eine statische Fähigkeit, durch Marken oder durch einen verrechneten Zauberspruch bzw. eine verrechnete Fähigkeit), noch Effekte, die Stärke und Widerstandskraft festlegen

und beginnen, nachdem sie verrechnet wurden. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur vertauschen, werden immer nach allen anderen Effekten angewendet, die Stärke oder Widerstandskraft verändern (wie diese beiden) unabhängig von der Reihenfolge, in der sie erzeugt werden.

Hinter der Maske

{U}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du Beweissicherung 6 durchführen.

(Schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 6 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)

Bis zum Ende des Zuges wird ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl zu einer Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/3. Falls Beweissicherung durchgeführt wurde, hat sie stattdessen Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1 bis zum Ende des Zuges.

- Hinter der Maske überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur oder eines Fahrzeugs auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
 - Falls Hinter der Maske dazu führt, dass ein Fahrzeug zu einer Artefaktkreatur wird, zählt dies für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Fahrzeug bemannt wird, nicht als „Bemannen“ des Fahrzeugs.
-

Hüterin der Absperrung

{3}{G}{W}

Kreatur — Zentaur, Soldat

4/4

Sowie die Hüterin der Absperrung ins Spiel kommt oder aufgedeckt wird, lege X +1/+1-Marken auf sie, wobei X gleich der Anzahl anderer Kreaturen ist, die du kontrollierst.

Verkleidung {3}{G/W}{G/W} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Verkleidungskosten auf.)*

- Falls die Hüterin der Absperrung zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, zählen jene Kreaturen nicht für die erste Fähigkeit der Hüterin der Absperrung.
-

Illegale Maskerade

{3}{B}

Verzauberung

Aufblitzen

Wenn die Illegale Maskerade ins Spiel kommt, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine Hochstaplermarke.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Hochstaplermarke liegt, stirbt, schicke sie ins Exil. Bringe bis zu eine andere Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Die letzte Fähigkeit der Illegalen Maskerade betrifft alle Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen Hochstaplermarken liegen, nicht nur diejenigen, auf die mit der zweiten Fähigkeit der Illegalen Maskerade Hochstaplermarken gelegt wurden.

Im Garten vergraben

{2}{G}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land

Wenn Im Garten vergraben ins Spiel kommt, schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das du nicht kontrollierst, ins Exil, bis Im Garten vergraben das Spiel verlässt.

Immer wenn das verzauberte Land für Mana getappt wird, erzeugt sein Beherrscher ein zusätzliches Mana einer beliebigen Farbe.

- Falls Im Garten vergraben das Spiel verlässt, bevor die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird das Permanent deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das 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.

Improvisierte Fesseln

{2}{W}

Verzauberung

Wenn die Improvisierten Fesseln ins Spiel kommen, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Improvisierten Fesseln das Spiel verlassen. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Improvisierten Fesseln das Spiel verlassen, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt, aber du erhältst trotzdem 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit der Improvisierten Fesseln verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

In die Enge getriebener Gauner

{4} {R}

Kreatur — Viashino, Krieger

5/4

Wenn der In die Enge getriebene Gauner ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt opfern. Wenn du dies tust, fügt der In die Enge getriebene Gauner einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit des In die Enge getriebenen Gauners ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise ein Artefakt opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Inspektorin von Vitu-Ghazi

{1} {G}

Kreatur — Elf, Detektiv

1/3

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du Beweissicherung 6 durchführen.
(*Schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 6 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.*)

Reichweite

Wenn die Inspektorin von Vitu-Ghazi ins Spiel kommt und falls Beweissicherung durchgeführt wurde, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit der Inspektorin von Vitu-Ghazi verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Judith, Gemetzel-Genießerin

{3} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

3/4

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, bestimme eines —

- Jener Zauberspruch erhält Todesberührung und Lebensverknüpfung.
- Erzeuge einen 2/2 roten Bold-Kreaturenspielstein mit „Wenn diese Kreatur stirbt, fügt sie jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.“

- Die ausgelöste Fähigkeit von Judith, Gemetzel-Genießerin, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

- Ein Spontanzauber oder eine Hexerei mit Todesberührung muss einer Kreatur tatsächlich Schaden zufügen, damit sie zerstört wird. Falls der Zauberspruch ein anderes Objekt anweist, Schaden zuzufügen, wie zum Beispiel die Knallharte Frage, fügt der Zauberspruch selbst keinerlei Schaden zu, sodass seine Todesberührung nicht anwendbar ist. Das Zufügen von 0 Schadenspunkten bedeutet, dass keinerlei Schaden zugefügt wurde.
- Ebenso gilt: Ein Spontanzauber oder eine Hexerei mit Lebensverknüpfung muss tatsächlich Schaden zufügen, damit sein bzw. ihr Beherrscher Lebenspunkte dazuerhält. Falls der Zauberspruch ein anderes Objekt anweist, Schaden zuzufügen, erhält sein Beherrscher keine Lebenspunkte dazu, sowie jener Schaden zugefügt wird.

Kaltstellen

{3}{U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

(Auch nicht durch die Abwehr-Fähigkeit.)

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl und lege auf jede davon eine Betäubungsmarke. Stelle

Nachforschungen an. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Falls du eine Kreatur mit Abwehr als Ziel bestimmst, kannst du die Abwehr-Kosten trotzdem bezahlen, aber Kaltstellen wird auch dann nicht neutralisiert, falls du dies nicht tust.
- Du musst kein Ziel für Kaltstellen bestimmen. Falls du dies jedoch tust und alle jene Kreaturen illegale Ziele sind, sowie Kaltstellen verrechnet werden soll, wird Kaltstellen nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du stellst keine Nachforschungen an.

Karlov-Wachhund

{3}{W}

Kreatur — Hund

3/2

Wachsamkeit

Permanente, die deine Gegner kontrollieren, können während deines Zuges nicht aufgedeckt werden.

Immer wenn du mit drei oder mehr Kreaturen angreiffst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Solange der Karlov-Wachhund im Spiel ist, können Gegner nicht versuchen, verdeckte Kreaturen aufzudecken, weder indem sie Verkleidungs- oder Morph-Kosten bezahlen, noch indem sie die Manakosten einer getarnten oder manifestierten Kreatur bezahlen.
- Es spielt keine Rolle, was als Antwort mit den Kreaturen geschieht. Solange du mindestens drei Kreaturen als Angreifer deklariert hast, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Karlov-Wachhunds verrechnet wird.

Kaya, Richterin der Geister
{2}{W}{B}
Legendärer Planeswalker — Kaya
3

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, und/oder Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil geschickt werden, kannst du davon eine Kreaturenkarte bestimmen. Bis zum Ende des Zuges wird ein Spielstein deiner Wahl, den du kontrollierst, zu einer Kopie von ihr, außer dass er Flugfähigkeit hat.

+2: Überwachen 2, schicke dann eine Karte aus einem Friedhof ins Exil.

+1: Erzeuge einen 1/1 weißen und schwarzen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

-2: Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Schicke für jeden anderen Spieler bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert, ins Exil.

- Der Spielstein deiner Wahl kopiert die aufgedruckten Werte der ins Exil geschickten Karte mit der erwähnten Ausnahme. Es spielt keine Rolle, ob jene Karte eine Kopie von etwas anderem war, als sie im Spiel war.
- Falls eine ins Exil geschickte Kreaturenkarte nicht mehr im Exil ist, wenn die erste Fähigkeit von Kaya, Richterin der Geister, verrechnet wird (vielleicht wegen des Sogs aus der Ewigkeit oder eines ähnlichen Effekts), kannst du jene Kreaturenkarte mit jener Fähigkeit nicht bestimmen.
- Du bestimmst alle Ziele für die letzte Fähigkeit von Kaya, Richterin der Geister.

Kellan, neugieriges Wunderkind
{2}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Feenwesen, Detektiv
3/4

Fliegend, Wachsamkeit

Immer wenn Kellan, neugieriges Wunderkind, angreift, zerstöre bis zu ein Artefakt deiner Wahl. Falls du jenes Permanent kontrolliert hast, ziehe eine Karte.

//ADV//

Beschatten

{G}{U}

Hexerei — Abenteuer

Stelle Nachforschungen an. 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.*)

- Falls das Artefakt, das du als Ziel der ausgelösten Fähigkeit von Kellan, neugieriges Wunderkind, bestimmst, nicht zerstört wird (vielleicht weil es unzerstörbar ist), ziehst du trotzdem eine Karte, solange du das Artefakt kontrollierst.
- Der Effekt von Beschatten, der dir erlaubt, ein zusätzliches Land zu spielen, ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Beispielsweise kannst du in einem Zug, in dem du zwei Exemplare von Beschatten gewirkt hast, drei Länder spielen.

Knurrender Bluthund

{B}

Kreatur — Hund

1/1

Bedrohlich

Immer wenn eine andere Kreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Überwachen 1 an. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

- Die Fähigkeit des Knurrenden Bluthunds überprüft die Stärke einer Kreatur erst in dem Moment, in dem sie ins Spiel kommt. Falls sie mit Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken mitgezählt. Falls die Stärke der Kreatur 2 oder weniger ist, wenn sie ins Spiel kommt, aber größer als 2 wird, nachdem die Fähigkeit ausgelöst wurde, wendest du trotzdem Überwachen 1 an.

Kreideumriss

{3}{G}

Verzauberung

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten deinen Friedhof verlassen, erzeuge einen 2/2 weißen und blauen Detektiv-Kreaturenspielstein und stelle dann Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Falls mehrere Kreaturenkarten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die Fähigkeit des Kreideumrisses nur einmal ausgelöst.

Krenko, Baron der Zinnstraße

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Goblin

3/3

Eile

{T}, opfere ein Artefakt: Lege auf jeden Goblin, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

Immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, kannst du {R} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 roten Goblin-Kreaturenspielstein. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Falls Krenko, Baron der Zinnstraße, zum selben Zeitpunkt stirbt, zu dem ein oder mehrere Artefakte aus dem Spiel auf den Friedhof gelegt werden, wird seine letzte Fähigkeit trotzdem für jedes dieser Artefakte ausgelöst.
-

Krenkos Surmalmer

{2} {R} {R}

Artefaktkreatur — Insekt, Thopter

4/4

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn Krenkos Surmalmer ins Spiel kommt, zerstöre für jeden Spieler bis zu ein Nichtstandardland, das jener Spieler kontrolliert. Für jedes auf diese Weise zerstörte Land kann sein Beherrscher seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

- Keines der Nichtstandardländer ist ein Ziel der ausgelösten Fähigkeit von Krenkos Surmalmer.
-

Krovodkeule

{W}

Artefakt — Speise, Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0.

{2}, {T}, opfere die Krovodkeule: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Wenn die Krovodkeule aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, kannst du {1} {W} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge zwei 1/1 weiße Hund-Kreaturenspielsteine. Ausrüsten {2}

- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Beispielsweise kannst du die Krovodkeule tappen, um für die aktivierte Fähigkeit von Apothecary White zu bezahlen.
-

Kryptex

{2}

Artefakt

{T}, Beweissicherung 3: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Lege eine Entriegelungsmarke auf den Kryptex. *(Um Beweissicherung 3 durchzuführen, schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 3 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)*

Opfere den Kryptex: Überwachen 3, ziehe dann drei Karten. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls fünf oder mehr Entriegelungsmarken auf dem Kryptex liegen.

- Die erste Fähigkeit des Kryptex ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
-

Kryptischer Mantel

{2}{U}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Kryptische Mantel ins Spiel kommt, tarne die oberste Karte deiner Bibliothek und lege dann den Kryptischen Mantel an sie an. *(Um eine Karte zu tarnen, bringe sie als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 und kann nicht geblockt werden.

{1}{U}: Bringe den Kryptischen Mantel auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Du tarnst die oberste Karte deiner Bibliothek auch, falls der Kryptische Mantel nicht im Spiel ist, sowie seine erste Fähigkeit verrechnet wird.
 - Der Kryptische Mantel hat keine Ausrüsten-Fähigkeit. Ohne die Hilfe anderer Karten kann er außer mit seiner ersten ausgelösten Fähigkeit nicht an eine Kreatur angelegt werden. Wie kryptisch!
-

Kylox, visionärer Erfinder

{5}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Viashino, Handwerker

4/4

Bedrohlich, Abwehr {2}, Eile

Immer wenn Kylox, visionärer Erfinder, angreift, opfere eine beliebige Anzahl anderer Kreaturen und schicke dann die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich deren Gesamtstärke ist. Du kannst von den ins Exil geschickten Karten eine beliebige Anzahl an Spontanzaubern und/oder Hexereien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Benutze die Stärke der geopfert Kreaturen, wie sie zuletzt im Spiel existierten, um den Wert von X zu bestimmen.
 - Du bestimmst, welche Zaubersprüche (falls überhaupt irgendwelche) gewirkt werden, sowie die letzte Fähigkeit von Kylox, visionärer Erfinder, verrechnet wird. Falls du bestimmst, Zaubersprüche zu wirken, geschieht das als Teil der Verrechnung jener Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karten abhängen, werden ignoriert.
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
-

Kylox' Spannungsschreiter

{1}{U}{R}

Artefakt — Fahrzeug

4/4

Beweissicherung 6: Kylox' Spannungsschreiter wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.

Immer wenn Kylox' Spannungsschreiter angreift, kannst du von den von ihm ins Exil geschickten Karten einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirken. Falls jener Zauberspruch auf einen Friedhof gelegt würde, lege ihn stattdessen unter die Bibliothek seines Besitzers.

Bemannen 2

- Du bestimmst, ob du von den ins Exil geschickten Karten einen Zauberspruch wirkst oder nicht, sowie die ausgelöste Fähigkeit von Kylox' Spannungsschreiter verrechnet wird. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung jener Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.

Langer Abschied

{1}{B}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

(Auch nicht durch die Abwehr-Fähigkeit.)

Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner

Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger.

- Falls du eine Kreatur oder einen Planeswalker mit Abwehr als Ziel bestimmst, kannst du die Abwehr-Kosten trotzdem bezahlen, aber der Lange Abschied wird auch dann nicht neutralisiert, falls du dies nicht tust.

Laternenlicht-Phoenix

{1}{R}{R}

Kreatur — Phoenix

3/3

Fliegend

Wenn der Laternenlicht-Phoenix stirbt, kannst du ihn ins Exil schicken und Beweissicherung 4 durchführen. Falls du dies tust, bringe den Laternenlicht-Phoenix getappt ins Spiel zurück. *(Um Beweissicherung 4 durchzuführen, schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 4 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)*

- Du kannst den Laternenlicht-Phoenix nicht aus deinem Friedhof ins Exil schicken, um für die Beweissicherung-Kosten seiner ausgelösten Fähigkeit zu bezahlen.
-

Lauernder Kanalbewohner
{3}{G}{G}
Kreatur — Wurm, Schrecken
4/5

Wenn der Lauernde Kanalbewohner ins Spiel kommt oder aufgedeckt wird, blockt eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug, falls möglich.

Verkleidung {4}{G} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Verkleidungskosten auf.)*

- Falls die Kreatur deiner Wahl getappt ist oder von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht blocken kann, blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass diese Kreatur blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.

Lazav der Antlitzträger
{U}{B}
Legendäre Kreatur — Gestaltwandler, Detektiv
2/3

Immer wenn Lazav der Antlitzträger angreift, schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil und stelle dann Nachforschungen an. *(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

Immer wenn du einen Hinweis opferst, kannst du Lazav bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer Kreaturenkarte werden lassen, die von ihm ins Exil geschickt wurde.

- Falls das Ziel der ersten Fähigkeit von Lazav dem Antlitzträger illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du stellst keine Nachforschungen an.

Lebendes Rätsel
{4}{U}
Kreatur — Elementarwesen
2/5

Fluchsicher

Falls du eine Karte ziehen würdest, während deine Bibliothek keine Karten enthält, übergehe stattdessen jenes Kartenziehen.

Solange deine Bibliothek keine Karten enthält, hat das Lebende Rätsel Basis-Stärke und -Widerstandskraft 10/10, Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

- Falls du angewiesen wirst, mehr als eine Karte zu ziehen, und weniger Karten in deiner Bibliothek sind, ziehst du alle Karten in deiner Bibliothek und übergehst die übrigen Kartenzieh-Ereignisse.
- Falls zwei oder mehr Ersatzeffekte auf ein Kartenzieh-Ereignis zutreffen, bestimmt der Spieler, der die Karte zieht, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.

Lebenshauchtrinker-Vampirin

{2}{W}{B}

Kreatur — Vampir, Räuber

2/4

Fliegend

Immer wenn eine andere Kreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{5}{W}{B}: Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, erhalten Todesberührung und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Lebenshauchtrinker-Vampirin überprüft die Stärke einer Kreatur erst in dem Moment, in dem sie ins Spiel kommt. Falls sie mit Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken mitgezählt. Falls die Stärke der Kreatur 2 oder weniger ist, wenn sie ins Spiel kommt, aber größer als 2 wird, nachdem die Fähigkeit ausgelöst wurde, verliert jeder Gegner trotzdem 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.
- Die aktivierte Fähigkeit der Lebenshauchtrinker-Vampirin betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Todesberührung und Lebensverknüpfung.

Ley-Linie des Gildenbunds

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

Verzauberung

Falls die Ley-Linie des Gildenbunds auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.

Jedes Nichtland-Permanent, das du kontrollierst, hat alle Farben.

Länder, die du kontrollierst, haben zusätzlich zu ihren anderen Typen alle Standardlandtypen.

- 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.
 - Länder, die du kontrollierst, haben die Landtypen Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Sie erhalten auch die Manafähigkeiten aller Standardlandtypen (zum Beispiel haben Wälder „{T}: Erzeuge {G}.“). Sie haben weiterhin ihre anderen Untertypen und Fähigkeiten.
 - Wenn ein Land zusätzliche Standardlandtypen erhält, verändern sich dadurch weder sein Name noch, ob es legendär oder ein Standardland ist.
-

Magnetischer Schnüffler

{5}

Artefaktkreatur — Konstrukt

4/4

Wenn der Magnetische Schnüffler ins Spiel kommt, bringe eine Ausrüstungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof an den Magnetischen Schnüffler angelegt ins Spiel zurück.

Immer wenn du ein Artefakt opferst, lege eine +1/+1-Marke auf den Magnetischen Schnüffler.

- Du kannst für die erste Fähigkeit des Magnetischen Schnüfflers eine Ausrüstung-Karte als Ziel bestimmen, die nicht legal an ihn angelegt werden kann. Falls du dies tust, kommt sie gelöst ins Spiel.
-

Marktwachen-Phantom

{1}{W}

Kreatur — Geist, Detektiv

2/2

Immer wenn eine andere Kreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält das Marktwachen-Phantom Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die Fähigkeit des Marktwachen-Phantoms überprüft die Stärke einer Kreatur erst in dem Moment, in dem sie ins Spiel kommt. Falls sie mit Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken mitgezählt. Falls die Stärke der Kreatur 2 oder weniger ist, wenn sie ins Spiel kommt, aber größer als 2 wird, nachdem die Fähigkeit ausgelöst wurde, erhält das Marktwachen-Phantom trotzdem Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.
-

Massakermädel, notorische Killerin

{2}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

4/4

Bedrohlich

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Verdorren. (*Sie fügen Kreaturen Schaden in Form von -1/-1-Marken zu.*)

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt und falls ihre Widerstandskraft kleiner als 1 war, ziehe eine Karte.

- Verdorren betrifft allen Schaden, den Kreaturen, die du kontrollierst, Kreaturen zufügen. Dazu zählt Kampfschaden sowie alles, was dazu führt, dass Kreaturen, die du kontrollierst, Nicht-Kampfschaden zufügen, wie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit des Einäscherers der Schuldigen oder der Effekt der Knallharten Frage.
 - Verwende die Widerstandskraft, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, ob Massakermädels Fähigkeit ausgelöst wird oder nicht.
-

Menschenrechtsverschleimung

{2}{G}

Hexerei

Erzeuge einen 0/0 grünen Schlammwesen-Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht. Lege X +1/+1-Marken auf ihn, wobei X gleich zwei plus der Gesamtanzahl an Karten ist, die du besitzt, die sich im Exil oder in deinem Friedhof befinden und die Schlammwesen oder Karten namens Menschenrechtsverschleimung sind. Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens Menschenrechtsverschleimung enthalten.

- Die Menschenrechtsverschleimung wird erst auf deinen Friedhof gelegt, nachdem sie verrechnet wurde, und wird daher für ihren eigenen Effekt nicht mitgezählt.
- Falls du verdeckte Karten im Exil besitzt, werden sie beim Wert von X nicht mitgezählt, auch falls du sie dir anschauen darfst und weißt, dass sie Schlammwesen-Karten oder Karten namens Menschenrechtsverschleimung sind.
- Die letzte Fähigkeit der Menschenrechtsverschleimung lässt dich die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal vier Karten eines bestimmten Namens (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Die Karten können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. So kannst du beispielsweise während eines *Mord in Karlov Manor Limited*-Events deinem Deck keine Exemplare der Menschenrechtsverschleimung aus deiner persönlichen Sammlung hinzufügen.
- Die letzte Fähigkeit der Menschenrechtsverschleimung lässt dich auch in Formaten wie Commander die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal eine Karte eines bestimmten Namens (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst.

Meuchlerische Habgier

{1}{W}{B}

Spontanzauber

Opfere eine Kreatur, die in diesem Zug Schaden zugefügt hat, als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken. Ziehe drei Karten. Jeder Gegner verliert 3 Lebenspunkte und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Du kannst eine beliebige Kreatur, die du kontrollierst und die in diesem Zug Schaden zugefügt hat, opfern, um die zusätzlichen Kosten der Meuchlerischen Habgier zu bezahlen, auch falls das Permanent, dem sie Schaden zugefügt hat, nicht mehr im Spiel ist oder der Spieler, dem sie Schaden zugefügt hat, nicht mehr in der Partie ist.
-

Mörder in unserer Mitte

{4}{G}

Verzauberung

Wenn Mörder in unserer Mitte ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturenspielstein, einen 1/1 blauen Meervolk-Kreaturenspielstein und einen 1/1 roten Goblin-Kreaturenspielstein. Bestimme dann geheim Mensch, Meervolk oder Goblin.

Opfere Mörder in unserer Mitte, offenbare den bestimmten Kreaturentyp: Falls ein angreifender Kreaturenspielstein deiner Wahl den bestimmten Typ hat, lege drei +1/+1-Marken auf ihn und er erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

- Es gibt mehrere Möglichkeiten, geheim einen der Kreaturentypen zu bestimmen, zum Beispiel indem du diesen Typ auf einen Zettel schreibst und diesen neben Mörder in unserer Mitte aufbewahrst.
- Falls du mehrere Exemplare von Mörder in unserer Mitte kontrollierst, kannst du jedes davon den gleichen Kreaturentyp oder verschiedene Kreaturentypen bestimmen. Achte darauf, genau zu verfolgen, welcher Typ für welches Exemplar von Mörder in unserer Mitte bestimmt wurde.
- Die letzte Fähigkeit von Mörder in unserer Mitte kann einen beliebigen angreifenden Kreaturenspielstein als Ziel haben, nicht nur einen der Spielsteine, der von der ersten Fähigkeit erzeugt wurde, und nicht nur einen des bestimmten Typs. Allerdings erhält nur ein Spielstein des bestimmten Typs die Boni.

Nachbarschaftswache

{1}{W}

Kreatur — Einhorn

2/2

Immer wenn eine andere Kreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Die Fähigkeit der Nachbarschaftswache überprüft die Stärke einer Kreatur erst in dem Moment, in dem sie ins Spiel kommt. Falls sie mit Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken mitgezählt. Falls die Stärke der Kreatur 2 oder weniger ist, wenn sie ins Spiel kommt, aber größer als 2 wird, nachdem die Fähigkeit ausgelöst wurde, erhält die Kreatur deiner Wahl trotzdem +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Niv-Mizzet der Gildenbund

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

Legendäre Kreatur — Drache, Avatar

6/6

Fliegend, Fluchsicher vor Mehrfarbig

Immer wenn Niv-Mizzet der Gildenbund einem Spieler Kampfschaden zufügt, fügt er einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu, ein Spieler deiner Wahl zieht X Karten und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl unterschiedlicher Farbenpaare unter den Permanenten ist, die du kontrollierst und die genau zwei Farben haben.

- Ein „Farbenpaar“ besteht aus genau zwei Farben. Es gibt zehn Farbenpaare in Magic: weiß-blau, weiß-schwarz, blau-schwarz, blau-rot, schwarz-rot, schwarz-grün, rot-grün, rot-weiß, grün-weiß und grün-blau.
- Der Wert von X wird nur einmal überprüft, sowie die ausgelöste Fähigkeit von Niv-Mizzet dem Gildenbund verrechnet wird.

Öffentliche Durchgangsstraße

Land

Die Öffentliche Durchgangsstraße kommt getappt ins Spiel.

Wenn die Öffentliche Durchgangsstraße ins Spiel kommt, opfere sie, es sei denn, du tappst ein ungetapptes Artefakt oder Land, das du kontrollierst.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- In dem ungewöhnlichen Fall, dass die Öffentliche Durchgangsstraße ungetappt ist, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie für ihre eigene ausgelöste Fähigkeit tappen.

Person von Interesse

{3} {R}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/2

Wenn die Person von Interesse ins Spiel kommt, verdächtige sie. Erzeuge einen 2/2 weißen und blauen Detektiv-Kreaturenspielstein. *(Eine verdächtige Kreatur hat Bedrohlichkeit und kann nicht blocken.)*

- Falls die Person von Interesse nicht mehr im Spiel ist, wenn ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du trotzdem einen Detektiv-Spielstein.

Plötzlicher Rückschlag

{2} {U} {U}

Spontanzauber

Der Besitzer eines Zauberspruchs oder Nichtland-Permanents deiner Wahl legt ihn bzw. es auf oder unter seine Bibliothek.

- Der Besitzer des Zauberspruchs oder Permanents bestimmt, ob er bzw. es auf oder unter seine Bibliothek gelegt wird. Falls mehrere Karten auf diese Weise in die Bibliothek gelegt werden (zum Beispiel wenn der Zauberspruch ein verschmolzenes Permanent als Ziel hat), legt der Besitzer jenes Permanents alle Karten auf oder alle Karten unter seine Bibliothek. Er kann sich die Reihenfolge aussuchen und muss sie nicht verraten.

Pollenanalyse

{G}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du Beweissicherung 8 durchführen. *(Schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 8 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)*

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte. Falls Beweissicherung durchgeführt wurde, durchsuche deine Bibliothek stattdessen nach einer Kreaturen- oder Länderkarte. Zeige jene Karte offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Die Beweissicherung-Fähigkeit der Pollenanalyse erlaubt dir, eine Nichtstandardland-Karte zu finden.
-

Polygraphenkugel

{4} {B}

Artefakt

Wenn die Polygraphenkugel ins Spiel kommt, schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Nimm zwei davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof. Du verlierst 2 Lebenspunkte.

{2}, {T}, Beweissicherung 3: Jeder Gegner verliert 3 Lebenspunkte, es sei denn, er wirft eine Karte ab oder opfert eine Kreatur. *(Um Beweissicherung 3 durchzuführen, schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 3 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)*

- Während die letzte Fähigkeit der Polygraphenkugel verrechnet wird, bestimmt dein Gegner eine Karte, die abgeworfen werden soll, ohne sie offen vorzuzeigen, eine Kreatur, die geopfert werden soll, oder er tut weder das eine noch das andere. Dann wirft jener Spieler jene Karte ab, opfert jene Kreatur oder verliert 3 Lebenspunkte. Dein Gegner kann immer bestimmen, 3 Lebenspunkte zu verlieren, auch falls er eine Karte abwerfen oder eine Kreatur opfern könnte.
 - In einer Multiplayer-Partie trifft jeder Gegner in Zugreihenfolge seine Entscheidung und dann werden alle Aktionen gleichzeitig ausgeführt. Jeder Gegner weiß, welche Wahl die Gegner getroffen haben, die vor ihm an der Reihe waren, wenn er seine Entscheidung trifft, aber Karten, die zum Abwerfen bestimmt wurden, werden erst aufgedeckt, wenn sie tatsächlich abgeworfen werden.
 - In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit der Polygraphenkugel dazu, dass beide Gegner eine Kreatur opfern, eine Karte abwerfen oder 3 Lebenspunkte verlieren.
-

Pompöser Prahlhans

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Bürger

4/2

Der Pompöse Prahlhans hat Fluchsicherheit, solange es dein Zug ist.

Der Pompöse Prahlhans kann von Kreaturen ohne Namen nicht geblockt werden.

- Verdeckte Kreaturen haben keine Namen, es sei denn, ein Effekt besagt etwas anderes.

- Sobald der Pompöse Prahlhans von einer Kreatur geblockt wurde, bewirkt das Verdecken jener Kreatur oder das Entfernen ihres Namens auf andere Weise nicht, dass sie aufhört, den Pompösen Prahlhans zu blocken.
-

Probensammler

{2} {G}

Kreatur — Troll, Detektiv

2/3

Immer wenn der Probensammler angreift, kannst du Beweissicherung 3 durchführen. Wenn du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Um Beweissicherung 3 durchzuführen, schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 3 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)*

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit des Probensammlers ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise Beweissicherung 3 durchführst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
-

Profits bildhaftes Gedächtnis

{1} {U}

Legendäre Verzauberung

Wenn Profits bildhaftes Gedächtnis ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Du hast keine maximale Handkartenzahl.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug mehr als eine Karte gezogen hast, lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, wobei X gleich der Anzahl an Karten ist, die du in diesem Zug gezogen hast, minus eins.

- Falls du vor Beginn des Beginn-des-Kampfes-Segments in deinem Zug nicht mehr als eine Karte gezogen hast, wird die letzte Fähigkeit von Profits bildhaftem Gedächtnis gar nicht erst ausgelöst.
 - Die letzte Fähigkeit von Profits bildhaftem Gedächtnis prüft, wie viele Karten du in diesem Zug gezogen hast, und zählt auch Karten mit, die du gezogen hast, als es nicht im Spiel war.
 - Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit von Profits bildhaftem Gedächtnis verrechnet wird.
-

Pyrotechnik-Performerin

{1}{R}

Kreatur — Viashino, Assassine

3/2

Verkleidung {R} (Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Verkleidungskosten auf.)

Immer wenn die Pyrotechnik-Performerin oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, aufgedeckt wird, fügt jene Kreatur jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls eine Kreatur, die aufgedeckt wird, das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit der Pyrotechnik-Performerin verrechnet wird, verwende die Stärke jener Kreatur zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie zufügt.
-

Roter Hering

{1}{R}

Artefaktkreatur — Hinweis, Fisch

2/2

Eile

Der Rote Hering greift in jedem Kampf an, falls möglich.

{2}, opfere den Roten Hering: Ziehe eine Karte.

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

Routinierte Beraterin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Detektiv

1/3

Immer wenn du mit drei oder mehr Kreaturen angreifst, erhält die Routinierte Beraterin +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Es spielt keine Rolle, was als Antwort mit den Kreaturen geschieht. Solange du mindestens drei Kreaturen als Angreifer deklariert hast, erhält die Routinierte Beraterin trotzdem +2/+0 bis zum Ende des Zuges, wenn ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
-

Runenbrand-Jongleur

{B} {R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Wenn der Runenbrand-Jongleur ins Spiel kommt, verdächtige bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Eine verdächtige Kreatur hat Bedrohlichkeit und kann nicht blocken.)*

{3} {B} {R}, opfere eine verdächtige Kreatur: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -5/-5 bis zum Ende des Zuges.

- Falls der Runenbrand-Jongleur verdächtig ist, kannst du ihn für seine eigene letzte Fähigkeit opfern.

Scharfäugige Anfängerin

{1} {G}

Kreatur — Mensch, Detektiv

2/2

Wachsamkeit

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls ihre Stärke größer ist als die Stärke der Scharfäugigen Anfängerin oder ihre Widerstandskraft größer ist als die Widerstandskraft der Scharfäugigen Anfängerin, lege eine +1/+1-Marke auf die Scharfäugige Anfängerin und stelle Nachforschungen an. *(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

- Wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, vergleiche ihre Stärke und Widerstandskraft mit der Stärke und Widerstandskraft der Scharfäugigen Anfängerin. Falls keiner der beiden Werte der neuen Kreatur größer ist, wird die ausgelöste Fähigkeit der Scharfäugigen Anfängerin nicht ausgelöst.
- Falls die ausgelöste Fähigkeit der Scharfäugigen Anfängerin ausgelöst wird, werden die Werte erneut verglichen, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll. Falls keiner der beiden Werte bei der neuen Kreatur größer ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet werden soll, verwende für den Vergleich ihre Stärke und Widerstandskraft, wie sie zuletzt im Spiel existierten.
- Falls eine Kreatur mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob die ausgelöste Fähigkeit der Scharfäugigen Anfängerin ausgelöst wird. Wenn zum Beispiel eine 1/1 Kreatur mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel kommt, löst sie die Fähigkeit einer 2/2 Scharfäugigen Anfängerin aus.
- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, kann die ausgelöste Fähigkeit der Scharfäugigen Anfängerin mehrfach ausgelöst werden, wobei die Werte jedes Mal verglichen werden, wenn eine der Fähigkeiten verrechnet werden soll. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Scharfäugige Anfängerin kontrollierst und zwei 3/3 Kreaturen ins Spiel kommen, wird die ausgelöste Fähigkeit der Scharfäugigen Anfängerin zweimal ausgelöst. Die erste Fähigkeit wird verrechnet und du legst eine +1/+1-Marke auf die Scharfäugige Anfängerin und stellst Nachforschungen an. Wenn die zweite Fähigkeit verrechnet werden soll, sind weder Stärke noch Widerstandskraft der neuen Kreatur größer als die der Scharfäugigen Anfängerin, und die Fähigkeit hat keinen Effekt.
- Wenn die Werte verglichen werden, sowie die Fähigkeit der Scharfäugigen Anfängerin verrechnet wird, kann es dazu kommen, dass der größere Wert von Stärke zu Widerstandskraft wechselt oder umgekehrt. Falls dies geschieht, wird die Fähigkeit trotzdem verrechnet und du legst eine +1/+1-Marke auf die

Scharfäugige Anfängerin und stellst Nachforschungen an. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Scharfäugige Anfängerin kontrollierst und eine 1/3 Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ist die Widerstandskraft größer, daher wird die ausgelöste Fähigkeit der Scharfäugigen Anfängerin ausgelöst. Als Antwort darauf erhält die 1/3 Kreatur +2/-2. Wenn die Fähigkeit der Scharfäugigen Anfängerin verrechnet werden soll, ist die Stärke der anderen Kreatur größer, daher legst du eine +1/+1-Marke auf die Scharfäugige Anfängerin und stellst Nachforschungen an.

Schlecht abgepasste Explosion

{2} {U} {R}

Hexerei

Ziehe zwei Karten. Dann kannst du zwei Karten abwerfen. Wenn du dies tust, fügt die Schlecht abgepasste Explosion jeder Kreatur X Schadenspunkte zu, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag unter den Karten ist, die auf diese Weise abgeworfen wurden.

- Falls eine Karte, die auf diese Weise abgeworfen wird, X in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
-

Schnitt aus den Schatten

{X} {B}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

(Auch nicht durch die Abwehr-Fähigkeit.)

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges.

- Falls du eine Kreatur mit Abwehr als Ziel bestimmst, kannst du die Abwehr-Kosten trotzdem bezahlen, aber der Schnitt aus den Schatten wird auch dann nicht neutralisiert, falls du dies nicht tust.
-

Seelenschwächung

{3} {B}

Verzauberung

Aufblitzen

Wenn die Seelenschwächung ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl -4/-4 bis zum Ende des Zuges. Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten deinen Friedhof verlassen, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls mehrere Kreaturenkarten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die letzte Fähigkeit der Seelenschwächung nur einmal ausgelöst.
-

Seil
{G}
Artefakt — Hinweis, Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+2 und Reichweite
und kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt
werden.
{2}, opfere das Seil: Ziehe eine Karte.
Ausrüsten {3}

- Falls die ausgerüstete Kreatur auch Bedrohlichkeit hat, kann sie gar nicht geblockt werden.

Sorgfältige Prüfung
{2}{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Wenn die Sorgfältige Prüfung ins Spiel kommt, erhält
eine nicht von ihr verzauberte Kreatur deiner Wahl, die
du kontrollierst, +2/+2 und Wachsamkeit bis zum Ende
des Zuges.
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat
Wachsamkeit.

- In dem ungewöhnlichen Fall, dass die zweite Fähigkeit der Sorgfältigen Prüfung ausgelöst wird und die Sorgfältige Prüfung an das Ziel ihrer eigenen ausgelösten Fähigkeit angelegt wird, bevor jene Fähigkeit verrechnet wird, wird die ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet, wenn sie verrechnet werden soll, und keiner ihrer Effekte tritt ein.

Stolz der Hülsenklade
{10}{G}
Legendäre Kreatur — Krokodil, Hirsch, Schildkröte
2/15
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger,
wobei X gleich der Gesamtwiderstandskraft der
Kreaturen ist, die du kontrollierst.
Verteidiger
{2}{U}{U}: Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur
deiner Wahl, die du kontrollierst, +1/+0 und „Immer
wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt,
ziehe Karten in Höhe ihrer Widerstandskraft“ und kann
angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätte.

- Der erste Schritt beim Wirken eines Zauberspruchs ist, ihn auf den Stapel zu legen. Falls sich dadurch die Gesamtwiderstandskraft der Kreaturen, die du kontrollierst, ändert (vielleicht weil du eine Kreatur kontrollierst, deren Widerstandskraft von der Anzahl an Karten auf deiner Hand bestimmt wird), wird diese neue Widerstandskraft zur Bestimmung der Kostenreduktion verwendet.
- Sobald du die Kosten für das Wirken des Stolzes der Hülsenklade bestimmt hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um die Kosten zu bezahlen. Falls sich die Gesamtwiderstandskraft der Kreaturen, die du kontrollierst, ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst, bleiben die Kosten für das Wirken des Stolzes der Hülsenklade so, wie du sie zuvor bestimmt hast.

- Der Manabetrag des Stolzes der Hülsenklade ändert sich nicht, egal, was die Gesamtwiderstandskraft der Kreaturen, die du kontrollierst, ist.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit des Stolzes der Hülsenklade kann die Gesamtkosten für das Wirken des Zauberspruchs nicht unter {G} senken.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die Gesamtwiderstandskraft der Kreaturen, die du kontrollierst, zu senken.
- Falls das Ziel der letzten Fähigkeit des Stolzes der Hülsenklade einem Spieler Kampfschaden zufügt, aber das Spiel verlässt, bevor die ihm gewährte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, verwende seine Widerstandskraft, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu bestimmen, wie viele Karten gezogen werden.

Sumala-Wachposten

{G}{W}

Kreatur — Elf, Bogenschütze

1/3

Reichweite

Immer wenn ein verdecktes Permanent, das du kontrollierst, aufgedeckt wird, lege eine +1/+1-Marke darauf und eine +1/+1-Marke auf den Sumala-Wachposten.

- Falls das Permanent, das aufgedeckt wurde, nicht mehr im Spiel ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Sumala-Wachpostens verrechnet wird, legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf den Sumala-Wachposten. Ebenso gilt: Falls der Sumala-Wachposten nicht mehr im Spiel ist, legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf das Permanent, das aufgedeckt wurde.

Teysa, prunkvolle Oligarchin

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

2/3

Todesberührung

Zu Beginn deines Endsegments stellst du für jeden Gegner, der in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, Nachforschungen an.

Immer wenn ein Hinweis, den du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, erzeuge einen 1/1 weißen und schwarzen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Falls ein Gegner Lebenspunkte und daraufhin die Partie verloren hat, zählt Teysas zweite Fähigkeit jenen Spieler dennoch mit, um zu ermitteln, wie oft Nachforschungen angestellt werden.

Todesfüßler der Verrottungsfarm

{3} {B}

Kreatur — Insekt

3/4

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten deinen Friedhof verlassen, erhält der Todesfüßler der Verrottungsfarm +1/+0, Bedrohlichkeit und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Falls mehrere Kreaturenkarten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die Fähigkeit des Todesfüßlers der Verrottungsfarm nur einmal ausgelöst.

Tödliche Vertuschung

{3} {B} {B}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du Beweissicherung 6 durchführen. Zerstöre alle Kreaturen. Falls Beweissicherung durchgeführt wurde, schicke eine Karte aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil. Durchsuche dann den Friedhof, die Hand und die Bibliothek ihres Besitzers nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit demselben Namen 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.

- Im Gegensatz zu vielen anderen ähnlichen Effekten erlaubt die Tödliche Vertuschung ihrem Beherrscher, ein Standardland ins Exil zu schicken.

Trophäe der Meuchlerin

{B} {G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert. Sein Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und danach mischen.

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

Tunnelnder Tippgeber

{1}{G}

Kreatur — Maulwurf, Späher

1/1

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine verdeckte Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, lege eine +1/+1-Marke auf den Tunnelnden Tippgeber.

{T}: Erzeuge {G}.

- Die erste Fähigkeit des Tunnelnden Tippgebers wird ausgelöst, solange eine verdeckte Kreatur in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, auch falls jene Kreatur seitdem aufgedeckt wurde oder das Spiel verlassen hat. Eine Kreatur, die aufgedeckt ins Spiel kommt und später im Zug verdeckt wird, führt nicht dazu, dass die erste Fähigkeit des Tunnelnden Tippgebers ausgelöst wird.

Türwächter-Thrull

{1}{W}

Kreatur — Thrull

1/2

Aufblitzen

Fliegend

Artefakte und Kreaturen, die ins Spiel kommen, lösen keine Fähigkeiten aus.

- 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.
 - Ersatzeffekte, z. B. dass Permanente getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, sind nicht betroffen. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“, sind Ersatzeffekte.
 - Das auslösende Ereignis muss nicht explizit erwähnen, dass Artefakte oder Kreaturen ins Spiel kommen. Beispielsweise hat die Unermüdliche Spurensucherin eine Fähigkeit, die besagt: „Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, stelle Nachforschungen an.“ Falls ein Artefaktland oder eine Landkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jene Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, das weder ein Artefakt noch eine Kreatur ist, wird die Fähigkeit ausgelöst.
 - Schau dir das Permanent an, wie es im Spiel existiert, und berücksichtige dauerhafte Effekte, um festzustellen, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls du zum Beispiel die Macht der Opale kontrollierst, die unter anderem besagt, dass jede andere Nicht-Aura-Verzauberung eine Kreatur ist, wird jede Verzauberung zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ins Spiel kommt, zu einer Kreatur und löst dabei keine ausgelösten Fähigkeiten aus.
 - Falls eine andere Kreatur oder ein Artefakt gleichzeitig mit dem Türwächter-Thrull ins Spiel kommt, wird durch keines der beiden eine ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst, wenn es ins Spiel kommt.
-

Überwachungsspezialist

{3}{U}

Kreatur — Vedalken, Detektiv

3/3

Wenn der Überwachungsspezialist ins Spiel kommt, kannst du Beweissicherung 4 durchführen. (*Schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 4 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.*)

Immer wenn du Beweissicherung durchführst, erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die letzte Fähigkeit des Überwachungsspezialisten wird ausgelöst, immer wenn du aus irgendeinem Grund Beweissicherung durchführst, nicht nur, wenn du mit seiner ersten Fähigkeit Beweissicherung durchführst.

Unerlaubter Abtritt

{1}{U}

Spontanzauber

Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück. Überwachen 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

- Falls das Nichtland-Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Unerlaubte Abtritt verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Überwachen 1 an.

Unnachgiebiger Torwächter

{1}{W}

Kreatur — Elefant, Kleriker

3/2

Verkleidung {1}{W} (*Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Verkleidungskosten auf.*)

Wenn der Unnachgiebige Torwächter aufgedeckt wird, schicke ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil. Falls du es kontrolliert hast, bringe es getappt ins Spiel zurück. Anderenfalls erzeugt sein Beherrscher einen 2/2 weißen und blauen Detektiv-Kreaturespielstein.

- Falls du das Permanent deiner Wahl früher im Zug kontrolliert hast, aber nicht zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Unnachgiebigen Torwächters verrechnet wird, bringst du es nicht getappt ins Spiel zurück. Der Spieler, der das Permanent zu dem Zeitpunkt kontrolliert hat, als es ins Exil geschickt wurde, erzeugt einen Detektiv.
 - Falls der Beherrscher der letzten Fähigkeit des Unnachgiebigen Torwächters das Permanent deiner Wahl zu dem Zeitpunkt kontrolliert hat, als die Fähigkeit anfang, verrechnet zu werden, wird das Permanent getappt unter der Kontrolle jenes Spielers ins Spiel zurückgebracht, unabhängig davon, wer dessen Besitzer ist.
-

Unschuldiger Passant

{1} {R}

Kreatur — Goblin, Bürger

2/1

Immer wenn dem Unschuldigen Passanten 3 oder mehr Schadenspunkte zugefügt werden, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Die Fähigkeit des Unschuldigen Passanten wird nur ausgelöst, falls ihm 3 oder mehr Schadenspunkte auf einmal zugefügt werden. Sie wird nicht ausgelöst, falls ihm zu verschiedenen Zeitpunkten Schadenspunkte zugefügt wurden, die sich zu 3 oder mehr aufsummieren.
-

Unterstadt-Vollstreckerin

{3} {B} {B}

Kreatur — Gorgo, Assassine

3/3

Wenn die Unterstadt-Vollstreckerin ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt oder eine Kreatur opfern. Wenn du dies tust, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit der Unterstadt-Vollstreckerin ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise ein Artefakt oder eine Kreatur opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
-

Unverschämte Räuberei

{X} {B} {B}

Spontanzauber

Ein Gegner deiner Wahl schickt die obersten X Karten seiner Bibliothek verdeckt ins Exil. Du kannst die Karten anschauen und spielen, solange sie im Exil bleiben. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana beliebigen Typs, um ihn zu wirken.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
 - Falls du die Partie verlässt, bleiben die ins Exil geschickten Karten dauerhaft und verdeckt im Exil. Kein Spieler kann sie sich anschauen.
-

Venenreißer
{3} {B} {B} {B}
Kreatur — Vampir, Assassine
6/5
Fliegend
Abwehr — Eine Kreatur opfern.
Immer wenn eine Kreatur stirbt, verliert ein Gegner deiner Wahl 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls der Venenreißer zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, wird seine letzte Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.

Verborgene Waffe
{1} {R}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0.
Verkleidung {2} {R} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Verkleidungskosten auf.)*
Wenn die Verborgene Waffe aufgedeckt wird, lege sie an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.
Ausrüsten {1} {R}

- Die Verborgene Waffe mit ihrer ausgelösten Fähigkeit anzulegen ist nicht dasselbe, wie ihre Ausrüsten-Fähigkeit zu verwenden. Du bezahlst kein Mana für das Anlegen, und die Zeitpunkts-Einschränkungen für Ausrüsten-Fähigkeiten werden nicht angewendet.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, bleibt die Verborgene Waffe gelöst im Spiel.
- Du kannst die Verborgene Waffe auch aufdecken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.

Verbrechensbekämpfende Sylphide
{2} {U}
Kreatur — Feenwesen, Detektiv
2/2
Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du Beweissicherung 6 durchführen.
(Schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 6 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)
Fliegend
Wenn die Verbrechensbekämpfende Sylphide ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl. Falls Beweissicherung durchgeführt wurde, lege eine Betäubungsmarke auf sie. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Du kannst mit der letzten Fähigkeit der Verbrechensbekämpfende Sylphide eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, sowie die Fähigkeit

verrechnet wird, und Beweissicherung durchgeführt wurde, legst du trotzdem eine Betäubungsmarke auf sie.

Verbrechensbekämpfung

{3}{G}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du Beweissicherung 6 durchführen.

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls Beweissicherung durchgeführt wurde. *(Um Beweissicherung 6 durchzuführen, schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 6 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)*

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls eines der Ziele illegal ist, sowie die Verbrechensbekämpfung verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.
-

Verbrechensnachstellung

{1}{U}{U}{U}

Spontanzauber

Schicke eine Nichtland-Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil, die in diesem Zug von irgendwoher dorthin gelegt wurde. Kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du wirkst die Kopie, während die Verbrechensnachstellung verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug 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.
 - 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 beim Bestehen auf Antworten der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.
 - Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
 - Falls du die Kopie nicht wirken möchtest, kannst du bestimmen, es nicht zu tun. Dann hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden.
-

Verdächtige Explosion

{4} {R}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls du in diesem Zug ein Artefakt geopfert hast.

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

(Auch nicht durch die Abwehr-Fähigkeit.)

Die Verdächtige Explosion fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

- Falls du eine Kreatur mit Abwehr als Ziel bestimmst, kannst du die Abwehr-Kosten trotzdem bezahlen, aber die Verdächtige Explosion wird auch dann nicht neutralisiert, falls du dies nicht tust.

Versammlung der Akteure

{1} {W}

Verzauberung

Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen.

Einmal pro Zug kannst du einen Kreaturenzauber mit Stärke 2 oder weniger oben von deiner Bibliothek wirken.

- 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.
 - Wenn du Zaubersprüche auf diese Weise oben von deiner Bibliothek wirkst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
 - Falls die Versammlung der Akteure im selben Zug das Spiel verlässt und dann wieder ins Spiel kommt, ist die Wirkberechtigung der alten nicht dieselbe wie die Wirkberechtigung der neuen. Ebenso gilt: Falls du mehrere Exemplare der Versammlung der Akteure kontrollierst, hat jedes davon eine andere Wirkberechtigung, die einmal pro Zug verwendet werden kann.
 - Da man Länderkarten niemals „wirkt“, erlaubt die Versammlung der Akteure dir nicht, eine Landkreatur (wie die Laube der Dryaden) oben von deiner Bibliothek zu spielen.
 - Falls die oberste Karte deiner Bibliothek eine Verkleidungs- oder Morph-Fähigkeit hat, kannst du sie auch dann verdeckt oben von deiner Bibliothek wirken, falls sie normalerweise nicht Stärke 2 oder weniger hat.
-

Verschwörungsaufdeckerin

{5} {U} {U}

Kreatur — Sphinx, Detektiv

6/6

Fliegend

Du kannst Beweissicherung 10 durchführen, statt die Manakosten von Zaubersprüchen, die du wirkst, zu bezahlen. *(Um Beweissicherung 10 durchzuführen, schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 10 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.)*

- 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.
- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „anstatt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie es zum Beispiel beim Bestehen auf Antworten der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.
- Falls du einen Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst (zum Beispiel einen Zauberspruch mit Rückblende), kannst du jene Karte nicht auch ins Exil schicken, um die alternativen Beweissicherungskosten zu bezahlen, die die Verschwörungsaufdeckerin dir anbietet.
- Falls du einen Zauberspruch mit den alternativen Beweissicherungskosten wirkst, die die Verschwörungsaufdeckerin dir anbietet, und du außerdem als zusätzliche Kosten, um den Zauberspruch zu wirken, Beweissicherung durchführst, werden Fähigkeiten von Permanenten, die ausgelöst werden, „immer wenn du Beweissicherung durchführst“, zweimal ausgelöst. Das gilt auch für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen“. Nehmen wir beispielsweise an, du kontrollierst die Verschwörungsaufdeckerin und die Beweisprüferin. Du wirkst die Verbrechensbekämpfende Sylphide und bestimmst, Beweissicherung 10 durchzuführen, statt ihre Manakosten zu bezahlen. Außerdem bestimmst du, als zusätzliche Kosten Beweissicherung 6 durchzuführen. Dies führt jeweils dazu, dass die letzte Fähigkeit der Beweisprüferin ausgelöst wird und du stellst insgesamt zweimal Nachforschungen an.
- Falls ein Zauberspruch zusätzliche Kosten hat, die Beweissicherung umfassen, wie es bei der Pollenanalyse der Fall ist, treten zusätzliche Effekte, die eintreten, „falls Beweissicherung durchgeführt wurde“, nur ein, falls jene zusätzlichen Kosten bezahlt wurden. Die alternativen Kosten von der Verschwörungsaufdeckerin zu verwenden, führt nicht dazu, dass jene zusätzlichen Effekte eintreten.

Verstohlene Kurierin

{2} {U}

Kreatur — Meervolk, Berater

3/2

Die Verstohlene Kurierin kann nicht geblockt werden, solange du in diesem Zug ein Artefakt geopfert hast. Immer wenn die Verstohlene Kurierin angreift, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Das Opfern eines Artefakts, nachdem die Verstohlene Kurierin geblockt wurde, führt nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
-

Vorwitzige Jugendliche

{3}{R}{W}

Kreatur — Mensch, Detektiv

4/5

Eile

Immer wenn du mit drei oder mehr Kreaturen angreifst, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Es spielt keine Rolle, was als Antwort mit den Kreaturen geschieht. Solange du mindestens drei Kreaturen als Angreifer deklariert hast, stellst du Nachforschungen an, wenn die ausgelöste Fähigkeit der Vorwitzigen Jugendlichen verrechnet wird.

Wandelnde Wäsche

{5}

Artefaktkreatur — Golem

4/5

{2}: Bis zum Ende des Zuges kannst du dir zu jedem Zeitpunkt verdeckte Kreaturen, die du nicht kontrollierst, anschauen.

Verkleidung {5} (*Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Verkleidungskosten auf.*)

- Sobald die erste Fähigkeit der Wandelnden Wäsche verrechnet wurde, erlaubt sie dir, bis zum Ende des Zuges verdeckte Kreaturen jederzeit anzuschauen, auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karten es sind, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst. Sobald der Zug endet, kannst du dir jene Kreaturen jedoch nicht mehr anschauen.
- Die erste Fähigkeit der Wandelnde Wäsche lässt dich keine verdeckten Zaubersprüche auf dem Stapel anschauen, die du nicht kontrollierst.

Wiederaufleben der Vergangenheit

{5}{G}{W}

Hexerei

Bringe bis zu eine Artefaktkarte deiner Wahl, bis zu eine Länderkarte deiner Wahl und bis zu eine Nicht-Aura-Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie sind zusätzlich zu ihren anderen Typen 5/5 Elementarwesen-Kreaturen.

- Eine Artefaktkreatur, Landkreatur oder Verzauberungskreatur, die auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wird, ist eine 5/5 Kreatur und zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen ein Elementarwesen.
- Eine Ausrüstung ohne Rekonfigurieren, die eine Kreatur ist, kann an nichts angelegt werden. Du kannst zwar ihre Ausrüsten-Fähigkeit aktivieren, aber sie wird nicht angelegt.

- Falls ein anderer Effekt später dazu führt, dass eines der ins Spiel zurückgebrachten Permanente zu einer Kreatur wird, und dabei deren Stärke und Widerstandskraft festlegt, hat die Kreatur jene Stärke und Widerstandskraft, nicht 5/5. Beachte: Das Bemannen eines Fahrzeugs legt nicht dessen Stärke und Widerstandskraft fest. Daher bleibt ein Fahrzeug eine 5/5 Kreatur, falls du es bemannst.

Yarus, Gebrüll der Alten Götter

{2} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Zentaur, Druiden

4/4

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

Immer wenn eine oder mehrere verdeckte Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte.

Immer wenn eine verdeckte Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, bringe sie, falls sie eine Permanent-Karte ist, verdeckt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück und decke sie dann auf.

- Normalerweise wird der gesamte Kampfschaden gleichzeitig zugefügt. In diesem Fall wird die mittlere Fähigkeit von Yarus, Gebrüll der Alten Götter, einmal für jeden Spieler ausgelöst, dem verdeckte Kreaturen, die du kontrollierst, Kampfschaden zugefügt haben, unabhängig davon, wie viele Kreaturen den Schaden zugefügt haben. Falls irgendwelche der verdeckten Kreaturen Doppelschlag oder Erstschlag haben, wird die Fähigkeit einmal für jeden Spieler, dem im jeweiligen Kampfschadensegment Schaden zugefügt wurde, ausgelöst.
- Falls Yarus, Gebrüll der Alten Götter, zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere verdeckte Kreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird seine letzte Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.
- Falls eine verdeckte Kreatur stirbt, aber die Permanent-Karte, zu der sie im Friedhof wird, den Friedhof verlässt, bevor die letzte Fähigkeit von Yarus, Gebrüll der Alten Götter, verrechnet wird, wird sie nicht ins Spiel zurückgebracht.
- Falls eine Permanent-Karte, die von der letzten Fähigkeit von Yarus, Gebrüll der Alten Götter, verdeckt ins Spiel zurückgebracht würde, aus irgendeinem Grund nicht aufgedeckt werden kann, wird sie trotzdem ins Spiel zurückgebracht, aber sie bleibt verdeckt. In diesem Fall ist sie eine 2/2 Kreatur ohne Namen, Manakosten oder Kreaturentypen. Da sie nicht verkleidet oder getarnt ist, hat sie nicht Abwehr {2}.

Zinnstraßen-Tratschtante

{2} {R} {G}

Kreatur — Viashino, Berater

4/4

Wachsamkeit

{T}: Erzeuge {R} {G}. Gib dieses Mana nur aus, um verdeckte Zaubersprüche zu wirken oder Kreaturen aufzudecken.

- Das von der Zinnstraßen-Tratschtante erzeugte Mana kann nicht verwendet werden, um einen Zauberspruch zu wirken, der dich anweist, Karten zu tarnen oder zu manifestieren.

Zum Töten benötigt
{3}{U}{B}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Du kontrollierst die verzauberte Kreatur.
Die verzauberte Kreatur hat Basis-Stärke und -
Widerstandskraft 1/1, hat Todesberührung und ist
zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Assassine.

- Zum Töten benötigt überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt der Verheißungsvollen Ankunft, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

MORD IN KARLOV MANOR COMMANDER – SPEZIFISCHES ZU NEUEN KARTEN:

Auge der Dämmerhülle
{5}{B}{B}
Kreatur — Auge
3/8
Fliegend, Lebensverknüpfung
Du kannst von den Karten in deinem Friedhof, die du in
diesem Zug überwacht hast, Länder spielen und
Zaubersprüche wirken. Falls du auf diese Weise einen
Zauberspruch wirkst, bezahlst du Lebenspunkte in Höhe
seines Manabetrags, statt seine Manakosten zu bezahlen.

- „Karten in deinem Friedhof, die du in diesem Zug überwacht hast“, sind Karten, die du auf deinen Friedhof gelegt hast, während du Überwachen angewendet hast. Karten, die du dir mit Überwachen angesehen, oben auf deiner Bibliothek gelassen und dann später im Zug auf andere Weise auf deinen Friedhof gelegt hast, zählen nicht dazu.
 - Du kannst Zaubersprüche nur auf diese Weise wirken, indem du die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten bezahlst. Du kannst nicht ihre normalen Kosten bezahlen und du kannst keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten, zum Beispiel Bonuskosten, bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
 - Falls du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten auf diese Weise wirkst, muss X gleich 0 sein.
-

Blitzbeugerin

{3}{R}

Kreatur — Goblin, Zauberer

4/2

Verkleidung {1}{R} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr {2} wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Verkleidungskosten auf.)*

Wenn die Blitzbeugerin aufgedeckt wird, kannst du neue Ziele für eine beliebige Anzahl an anderen Zaubersprüchen und/oder Fähigkeiten bestimmen.

- Falls du neue Ziele für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit bestimmst, müssen die neuen Ziele legal sein.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine variable Anzahl an Zielen hat, kannst du nicht ändern, wie viele Ziele er bzw. sie hat.
- Falls für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden. Allerdings können die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, geändert werden. Dasselbe gilt für Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Marken verteilen.

Den Köder schlucken

{2}{R}{W}

Spontanzauber

Wirke diesen Zauberspruch nur während des Zuges eines Gegners und nur während des Kampfes.

Verhindere allen Kampfschaden, der dir und Planeswalkern, die du kontrollierst, in diesem Zug zugefügt würde. Enttappe alle angreifenden Kreaturen und stachle sie an. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

- Das Enttappen und Anstacheln der angreifenden Kreaturen entfernt sie auch dann nicht aus dem Kampf, falls sie dich angreifen.
- Den Köder schlucken gewährt dem Gegner, dessen Zug es ist, keine zusätzliche Hauptphase. Er geht direkt vom Ende-des-Kampfes-Segment einer Kampfphase zum Beginn-des-Kampfes-Segment der nächsten über.

Detektivin des Monats

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Detektiv

2/3

Aufstieg *(Falls du zehn oder mehr Permanente kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.)*

Solange du den Segen der Stadt hast, können Detektive, die du kontrollierst, nicht geblockt werden.

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen 2/2 weißen und blauen Detektiv-Kreaturespielstein.

- Falls du einen Zauberspruch mit Aufstieg wirkst, erhältst du den Segen der Stadt erst, sobald der Zauberspruch verrechnet wird. Spieler können auf diesen Zauberspruch antworten und versuchen zu beeinflussen, ob du den Segen der Stadt erhältst.
- Sobald du den Segen der Stadt erhalten hast, hast du diesen auch dann für den Rest der Partie, falls du die Kontrolle über einige oder alle deine Permanente verlierst. Der Segen der Stadt ist selbst kein Permanent und kann durch keinen Effekt entfernt werden.
- Ein Permanent ist jedes Objekt im Spiel, einschließlich Spielsteinen und Ländern. Zaubersprüche und Embleme sind keine Permanente.
- Falls du zehn Permanente kontrollierst, aber kein Permanent mit Aufstieg und auch keinen Zauberspruch mit Aufstieg, der verrechnet wird, erhältst du nicht den Segen der Stadt. Falls du beispielsweise zehn Permanente kontrollierst, die Kontrolle über zwei verlierst und dann die Detektivin des Monats wirkst, hast du den Segen der Stadt nicht.
- Falls dein zehntes Permanent ins Spiel kommt und dann eines deiner Permanente direkt danach das Spiel verlässt (weil z. B. die „Legendenregel“ angewendet wird oder weil es eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 ist), erhältst du den Segen der Stadt, bevor es das Spiel verlässt.
- Aufstieg auf einem Permanent ist keine ausgelöste Fähigkeit und geht nicht auf den Stapel. Spieler können auf einen Zauberspruch antworten, der dir dein zehntes Permanent geben würde, aber sie können nicht darauf antworten, dass du den Segen der Stadt erhältst, sobald du das zehnte Permanent kontrollierst. Falls demnach dein zehntes Permanent ein Land ist, das du spielst, können Spieler nicht antworten, bevor du den Segen der Stadt erhältst.
- Den Segen der Stadt zu erhalten, nachdem ein Detektiv, den du kontrollierst, geblockt wurde, führt nicht dazu, dass jener Detektiv unblockt wird.

Duskana, Mutter der Wut
 {2}{R}{G}{W}
 Legendäre Kreatur — Bär
 5/5

Wenn Duskana, Mutter der Wut, ins Spiel kommt, ziehe für jede Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/2, die du kontrollierst, eine Karte.
 Immer wenn eine Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/2, die du kontrollierst, angreift, erhält sie +3/+3 bis zum Ende des Zuges.

- Normalerweise sind Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer Kreatur die Stärke und Widerstandskraft, die auf die Karte aufgedruckt sind, oder bei einem Spielstein die Stärke und Widerstandskraft, die von dem Effekt, der ihn erzeugt hat, festgelegt wurden. Falls ein anderer Effekt Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur auf bestimmte Werte setzt, werden diese zu ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft. Falls ein Effekt die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifiziert, ohne sie festzulegen, wird dies beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft nicht berücksichtigt.
- Falls eine Kreatur eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit hat, die ihre Stärke und Widerstandskraft festlegt, was im Feld für ihre Stärke und Widerstandskraft mit */* oder Ähnlichem angezeigt wird, wird diese Fähigkeit beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft berücksichtigt.
- Einige Kreaturen haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/0 und eine Fähigkeit, die ihnen einen Bonus gibt, der auf bestimmten Kriterien basiert. Dies sind keine eigenschaftsdefinierenden Fähigkeiten, und die Fähigkeit ändert nicht die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur.

Fall des veränderlichen Antlitzes
 {1}{U}{U}
 Verzauberung — Fall
 Zu Beginn deines Versorgungssegments wendest du
 Überwachen 1 an.
 Lösen — Dein Friedhof enthält fünfzehn oder mehr
 Karten. *(Falls ungelöst, löse den Fall zu Beginn deines
 Endsegments.)*
 Gelöst — Immer wenn du einen nichtlegendären
 Kreaturenzauber wirkst, kopiere jenen Zauberspruch.
(Die Kopie wird zu einem Spielstein.)

- Die ausgelöste Fähigkeit, die der Fall des veränderlichen Antlitzes hat, wenn er gelöst ist, und die von ihr erzeugte Kopie werden vor dem Zauberspruch verrechnet, der die Fähigkeit ausgelöst hat.
- 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 von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- 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.
- Falls ein Permanent-Zauberspruch kopiert wird, wird er als Spielstein ins Spiel gebracht, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, anstatt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Permanent-Zauberspruch zu einem Permanent wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
- Der Spielstein, zu dem eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird, gilt nicht als „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt wurden, wie die des Falls des stibitzten Beweises.

Feder, strahlende Schlichterin
 {R}{W}{W}
 Legendäre Kreatur — Engel
 4/3
 Fliegend, Lebensverknüpfung
 Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst,
 der nur Feder, strahlende Schlichterin, als Ziel hat,
 kannst du eine beliebige Anzahl anderer Kreaturen
 bestimmen, die jener Zauberspruch als Ziel haben
 könnte, und für jede davon {2} bezahlen. Falls du dies
 tust, kopiere jenen Zauberspruch für jede jener
 Kreaturen. Die Kopie hat jene Kreatur als Ziel. *(Kopien
 von Permanent-Zaubersprüchen werden zu Spielsteinen.)*

- Die Fähigkeit von Feder, strahlende Schlichterin, wird ausgelöst, immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, der nur Feder und kein anderes Objekt und auch keinen Spieler als Ziel hat.

- Falls du einen Nichtkreatur-Zauberspruch mit mehreren Zielen wirkst, aber für alle Ziele Feder, strahlende Schlichterin, bestimmst, wird Feders letzte Fähigkeit ausgelöst. In diesem Fall hat jede der Kopien ebenfalls nur eine der bestimmten Kreaturen als Ziel.
- Du kontrollierst alle Kopien und du bestimmst die Reihenfolge, in der die Kopien auf den Stapel gelegt werden. Der ursprüngliche Zauberspruch ist unterhalb all dieser Kopien auf dem Stapel und wird zuletzt verrechnet.
- Die von der letzten Fähigkeit von Feder, strahlende Schlichterin, erzeugten Kopien werden auf dem Stapel erzeugt, also werden sie nicht gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie Feders eigene Fähigkeit), werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die Kopien denselben Modus. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, haben die Kopien denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
- Falls ein Permanent-Zauberspruch kopiert wird, werden die Kopien als Spielstein ins Spiel gebracht, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, anstatt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Permanent-Zauberspruch zu einem Permanent wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
- Der Spielstein, zu dem eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird, gilt nicht als „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt wurden, wie die des Falls des stibitzten Beweises.

Gefangenendilemma

{3} {R} {R}

Hexerei

Jeder Gegner bestimmt geheim Schweigen oder Verpfeifen, dann werden die Entscheidungen offenbart. Falls alle Gegner Schweigen bestimmt haben, fügt das Gefangenendilemma jedem von ihnen 4 Schadenspunkte zu. Falls alle Gegner Verpfeifen bestimmt haben, fügt das Gefangenendilemma jedem von ihnen 8 Schadenspunkte zu. Anderenfalls fügt das Gefangenendilemma jedem Gegner, der Schweigen bestimmt hat, 12 Schadenspunkte zu.

Rückblende {5} {R} {R}

- Um geheim abzustimmen, schreibt jeder Spieler die Option auf, für die er stimmt, ohne sie den anderen zu zeigen. Jeder Spieler hält seine Stimme geheim, bis alle Spieler gleichzeitig ihre Stimme offenbaren.
- Bevor die geheimen Stimmen offenbart werden, kann jeder Spieler ansagen, wie er abzustimmen gedenkt, aber er kann erst offenbaren, wofür er tatsächlich gestimmt hat, wenn alle Stimmen gleichzeitig offenbart werden. Die Spieler dürfen über ihre Abstimmungsabsichten lügen, bevor die Stimmen offenbart werden.

- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn Spieler eine Abstimmung beenden“, werden ausgelöst, sobald alle Spieler abgestimmt haben oder alle geheimen Stimmen offenbart werden, aber sie werden erst auf den Stapel gelegt, wenn der aktuelle Zauberspruch bzw. die aktuelle Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
- Jeder Spieler muss für eine der verfügbaren Optionen stimmen. Enthaltungen sind nicht möglich.
- Stimmen werden während der Verrechnung des Gefangenendilemmas abgegeben, sodass alle Antworten auf das Gefangenendilemma erfolgen müssen, ohne das Ergebnis der Abstimmung zu kennen. Viel Spaß beim Durchspielen der Möglichkeiten!

Gegenargument

{3}{U}{B}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Du kannst einen Kreaturenzauber, einen Spontanzauber, eine Hexerei oder einen Planeswalkerzauber mit Manabetrag kleiner oder gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs aus deinem Friedhof wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls der Zauberspruch deiner Wahl {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, wenn du den Manabetrag jenes Zauberspruchs ermittelst.
- Falls der Zauberspruch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Gegenargument verrechnet soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
- Falls der Zauberspruch deiner Wahl jedoch immer noch ein legales Ziel ist, aber nicht neutralisiert werden kann, wird das Gegenargument trotzdem verrechnet und du kannst einen Zauberspruch mit Manabetrag kleiner oder gleich dem Manabetrag des Zauberspruchs deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken.
- Du wirkst die Karte aus deinem Friedhof, sowie das Gegenargument verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Händlerin der Wahrheit

{2}{W}{W}

Kreatur — Engel, Detektiv

2/5

Fliegend

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, stelle Nachforschungen an. Hinweise, die du kontrollierst, haben Edelmut. *(Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält jene Kreatur für jedes Vorkommen von Edelmut auf Permanenten, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)*

- Falls die Händlerin der Wahrheit zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird ihre zweite Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst.
- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Beispielsweise wird Edelmut nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreifst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden. Ebenso gilt: Kreaturen, die später im Kampf angreifend ins Spiel kommen, haben keine Auswirkung auf Edelmut-Fähigkeiten, die bereits ausgelöst oder verrechnet wurden.
- Falls du mehrere Exemplare der Händlerin der Wahrheit kontrollierst, haben Hinweise, die du kontrollierst, mehrfach Edelmut.

Hedderwald-Seetang

{5} {U} {U}

Artefaktkreatur — Hinweis, Pflanze

6/6

Abwehr {2}

Zu Beginn jedes Kampfes werden andere Hinweise, die du kontrollierst, zusätzlich zu ihren anderen Typen bis zum Ende des Zuges zu 6/6 Pflanze-Kreaturen.

{2}, opfere den Hedderwald-Seetang: Ziehe eine Karte.

- Falls ein Hinweis, den du kontrollierst, bereits eine Kreatur ist, wenn die zweite Fähigkeit des Hedderwald-Seetangs verrechnet wird, überschreibt die zweite Fähigkeit des Hedderwald-Seetangs alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft jener Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
- Hinweise, die du kontrollierst, behalten alle Fähigkeiten, die sie zuvor hatten, während sie Kreaturen sind.

Hitzige Verfolgungsjagd

{1} {R}

Verzauberung

Wenn die Hitzige Verfolgungsjagd ins Spiel kommt, verdächtige eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Solange die Hitzige Verfolgungsjagd im Spiel bleibt, ist jene Kreatur zusätzlich angestachelt.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls zwei oder mehr Spieler die Partie verloren haben, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über alle angestachelten und/oder verdächtigten Kreaturen.

Enttappe sie. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

- Falls die Hitzige Verfolgungsjagd das Spiel verlässt, bevor ihre erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl verdächtig, aber nicht angestachelt.
- Die zweite ausgelöste Fähigkeit der Hitzigen Verfolgungsjagd führt dazu, dass du die Kontrolle über alle Kreaturen übernimmst, die angestachelt, verdächtig oder beides sind. Du musst keine Entscheidungen treffen.

Kaust, Auge der Lichtung
{R/W}{G}
Legendäre Kreatur — Dryade, Detektiv
2/2

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und die in diesem Zug aufgedeckt wurde, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.
{T}: Decke eine verdeckte angreifende Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, auf.

- Die Kreatur muss aufgedeckt worden sein, bevor sie einem Spieler Kampfschaden zufügt, damit die erste Fähigkeit von Kaust, Auge der Lichtung, ausgelöst wird.

Kopienjägerinnen
{1}{U}
Kreatur — Feenwesen
2/1

Fliegend
Immer wenn du Überwachen anwendest, kannst du {1}{U} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie der Kopienjägerinnen ist.

- Eine Fähigkeit, die „immer wenn du Überwachen anwendest“ ausgelöst wird, wird ausgelöst, nachdem du Überwachen angewendet hast. Das gilt auch, falls du weniger Karten in deiner Bibliothek hast als die Anzahl der Karten, für die du Überwachen anwenden sollst. Sie wird auch dann ausgelöst, falls sich gar keine Karten in deiner Bibliothek befinden.
- Die Spielstein-Kopie hat die Fähigkeiten der Kopienjägerinnen und kann Kopien von sich selbst erzeugen.
- Der Spielstein kopiert nicht, ob die Kopienjägerinnen getappt oder ungetappt sind, ob Marken auf ihnen 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 Kopienjägerinnen das Spiel verlassen, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie der Kopienjägerinnen ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte der Kopienjägerinnen, die sie zuletzt im Spiel hatten.
- In dem äußerst ungewöhnlichen Fall, dass die Kopienjägerinnen zu einer Kopie von etwas anderem werden, während ihre ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wurde, kommt der Spielstein als Kopie dessen ins Spiel, das die Kopienjägerinnen kopieren. (Kopiert? ... Äh, wir meinen natürlich, kapiert?)

Lynchjustiz
{2}{R}{R}
Hexerei

Geheimes Konzil — Jeder Spieler stimmt geheim für einen anderen Spieler, dann werden die Stimmen offenbart. Für jede Stimme, die ein Gegner erhalten hat, fügt die Lynchjustiz jenem Spieler und jeder Kreatur, die er kontrolliert, 2 Schadenspunkte zu. Für jede Stimme, die du erhalten hast, ziehst du eine Karte.

- Um geheim abzustimmen, schreibt jeder Spieler die Option auf, für die er stimmt, ohne sie den anderen zu zeigen. Jeder Spieler hält seine Stimme geheim, bis alle Spieler gleichzeitig ihre Stimme offenbaren.
- Bevor die geheimen Stimmen offenbart werden, kann jeder Spieler ansagen, wie er abzustimmen gedenkt, aber er kann erst offenbaren, wofür er tatsächlich gestimmt hat, wenn alle Stimmen gleichzeitig offenbart werden. Die Spieler dürfen über ihre Abstimmungsabsichten lügen, bevor die Stimmen offenbart werden.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn Spieler eine Abstimmung beenden“, werden ausgelöst, sobald alle Spieler abgestimmt haben oder alle geheimen Stimmen offenbart werden, aber sie werden erst auf den Stapel gelegt, wenn der aktuelle Zauberspruch bzw. die aktuelle Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
- Jeder Spieler muss für einen anderen Spieler stimmen. Enthaltungen sind nicht möglich.
- Stimmen werden während der Verrechnung der Lynchjustiz abgegeben, sodass alle Antworten auf die Lynchjustiz erfolgen müssen, ohne das Ergebnis der Abstimmung zu kennen.

Mirko, obsessiver Theoretiker
 {1}{U}{B}
 Legendäre Kreatur — Vampir, Detektiv
 1/3

Fliegend, Wachsamkeit
 Immer wenn du Überwachen anwendest, lege eine
 +1/+1-Marke auf Mirko, obsessiver Theoretiker.
 Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine
 Kreaturenkarte deiner Wahl mit Stärke kleiner als
 Mirkos Stärke mit einer Endgültigkeitsmarke aus deinem
 Friedhof ins Spiel zurückbringen. (*Falls sie sterben
 würde, schicke sie stattdessen ins Exil.*)

- Eine Fähigkeit, die „immer wenn du Überwachen anwendest“ ausgelöst wird, wird ausgelöst, nachdem du Überwachen angewendet hast. Das gilt auch, falls du weniger Karten in deiner Bibliothek hast als die Anzahl der Karten, für die du Überwachen anwenden sollst. Sie wird auch dann ausgelöst, falls sich gar keine Karten in deiner Bibliothek befinden.
- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird sie trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

Nelly Borca, impulsive Anklägerin
{2}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv
2/4

Wachsamkeit

Immer wenn Nelly Borca, impulsive Anklägerin, angreift, verdächtige eine Kreatur deiner Wahl. Stachle danach alle verdächtigten Kreaturen an. *(Eine verdächtige Kreatur hat Bedrohlichkeit und kann nicht blocken.)*

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die ein Gegner kontrolliert, einem oder mehreren deiner Gegner Kampfschaden zufügen, ziehst du und der Beherrscher jener Kreaturen jeweils eine Karte.

- Du kannst mit der zweiten Fähigkeit von Nelly Borca, impulsive Anklägerin, eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits verdächtig ist.

Paarweise Probleme

{2}{W}{W}

Verzauberung

Falls ein Gegner einen zusätzlichen Zug beginnen würde, überspringt er jenen Zug stattdessen.

Immer wenn dich ein Gegner mit zwei oder mehr Kreaturen angreift, oder innerhalb desselben Zuges die zweite Karte zieht oder den zweiten Zauberspruch wirkt, ziehst du eine Karte.

- Ein „zusätzlicher Zug“ ist ein Zug, der durch einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit erzeugt wird. Insbesondere bezieht sich dies nicht auf Extrazüge in Turnieren, die nach dem Ende der Rundenzeit ausgeführt werden.
 - Zusätzliche Züge können weiterhin erzeugt werden, auch während die Paarweisen Probleme im Spiel sind. Sie werden erst übersprungen, wenn sie beginnen würden. Falls die Paarweisen Probleme das Spiel verlassen, bevor die zusätzlichen Züge beginnen, finden sie statt.
 - Die letzte Fähigkeit der Paarweisen Probleme kann mehrmals pro Gegner und pro Zug ausgelöst werden. Falls ein Gegner beispielsweise im selben Zug eine zweite Karte zieht, einen zweiten Zauberspruch wirkt und dich mit zwei oder mehr Kreaturen angreift, wird die letzte Fähigkeit der Paarweisen Probleme für jedes dieser Ereignisse einmal ausgelöst, also insgesamt dreimal.
 - Falls ein Gegner dich im selben Zug mehrmals mit zwei oder mehr Kreaturen angreift (wahrscheinlich, weil er zusätzliche Kampfphasen erzeugt hat), wird die letzte Fähigkeit der Paarweisen Probleme jedes Mal ausgelöst, wenn das geschieht.
 - Die Paarweisen Probleme müssen nicht im Spiel gewesen sein, als ein Gegner seine erste Karte in einem Zug gezogen oder seinen ersten Zauberspruch in einem Zug gewirkt hat. Solange sie bereits im Spiel sind, wenn er im selben Zug seine zweite Karte zieht oder seinen zweiten Zauberspruch wirkt, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst.
 - Die Paarweisen Probleme zählen Zaubersprüche, die gewirkt wurden, auch falls sie nicht verrechnet wurden. Das bedeutet, dass Zaubersprüche, die neutralisiert wurden, trotzdem mitgezählt werden.
-

Panoptischer Projektor

{4}

Artefakt

{T}: Der nächste verdeckte Kreaturenzauber, den du in diesem Zug wirkst, kostet beim Wirken {3} weniger.

Falls das Aufdecken eines verdeckten Permanents bei einem Permanent, das du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Die letzte Fähigkeit des Panoptischen Projektors betrifft die eigenen Fähigkeiten eines Permanents, die ausgelöst werden, wenn es aufgedeckt wird, sowie andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn jenes Permanent aufgedeckt wird. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
- Ersatzeffekte sind von der letzten Fähigkeit des Panoptischer Projektors nicht betroffen. Beispielsweise sind Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [dieses Permanent] aufgedeckt wird“, wie die der Hüterin der Absperrung, nicht betroffen.
- Die letzte Fähigkeit des Panoptischen Projektors kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sie bewirkt nur, dass die Fähigkeit zweimal 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 ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls du zwei Exemplare des Panoptischen Projektors kontrollierst, führt das Aufdecken eines verdeckten Permanents dazu, dass Fähigkeiten dreimal ausgelöst werden, nicht viermal. Ein dritter Panoptischer Projektor führt dazu, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein vierter fünfmal und so weiter.

Schlagkräftige Beweismittel

{2}{W}

Verzauberung

Wenn die Schlagkräftigen Beweismittel ins Spiel kommen, stelle zweimal Nachforschungen an. (*Um Nachforschungen anzustellen, erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

Hinweise, die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Ausrüstungen und haben „Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0“ und Ausrüsten {2}.

- Hinweise hören auf, Ausrüstungen zu sein, falls die Schlagkräftigen Beweismittel das Spiel verlassen. Falls einer davon zu diesem Zeitpunkt an eine Kreatur angelegt ist, wird er gelöst.
- Falls du mehr als ein Exemplar der Schlagkräftigen Beweismittel kontrollierst, erhalten Kreaturen, die mit Hinweis-Ausrüstungen ausgerüstet sind, +2/+0 für jedes Exemplar der Schlagkräftigen Beweismittel, das du kontrollierst. Die Ausrüstungskosten betragen immer noch {2}.
- Eine Ausrüstung ohne Rekonfigurieren, die eine Kreatur ist, kann an nichts angelegt werden. Du kannst zwar ihre Ausrüsten-Fähigkeit aktivieren, aber sie wird nicht angelegt. Falls du zum Beispiel sowohl den Roten Hering als auch die Schlagkräftigen Beweismittel kontrollierst, ist der Rote Hering eine Artefaktkreatur – Hinweis, Ausrüstung, Fisch mit „Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0“ und Ausrüsten {2}, aber das Aktivieren seiner Ausrüsten-Fähigkeit führt nicht dazu, dass er an die Kreatur deiner Wahl angelegt wird.

Schlusswort-Phantom

{2} {U}

Kreatur — Geist, Detektiv

1/4

Aufblitzen

Fliegend

Während des Endsegments jedes Gegners kannst du Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

- Die letzte Fähigkeit des Schlusswort-Phantoms betrifft nur das Wirken von Zaubersprüchen. Der Effekt ändert zum Beispiel nicht, wann du Fähigkeiten aktivieren kannst, die nur „wie eine Hexerei“ aktiviert werden können.

Serenade des Grauens

{4} {B} {B}

Hexerei

Überwachen 3, bringe dann eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. Schicke die Serenade des Grauens mit drei Zeitmarken ins Exil.

Aussetzen 3 — {2} {B} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {2}{B} bezahlen und sie mit drei Zeitmarken ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

- Die Kreaturenkarte, die du bestimmst, muss nicht eine Karte sein, die du mit Überwachen auf deinen Friedhof gelegt hast. Du kannst eine Kreaturenkarte bestimmen, die bereits in deinem Friedhof war, bevor du Überwachen angewendet hast.
- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird sie trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

Spektakuläre Überraschung

{3} {R} {R}

Spontanzauber

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Decke sie auf, falls sie verdeckt ist. Dann fügt sie jeder anderen Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl eine verdeckte Kreatur ist, die aus irgendeinem Grund nicht aufgedeckt werden kann, bleibt sie verdeckt im Spiel und fügt trotzdem jeder anderen Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu (also höchstwahrscheinlich 2 Schadenspunkte).

Spur aus Leichen

{2} {U}

Hexerei

Gräbersturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jedes Permanent, das in diesem Zug aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wurde.*)
 Stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Gräbersturm zählt alle Permanente, die in diesem Zug aus dem Spiel auf Friedhöfe gelegt wurden. Es spielt keine Rolle, wer jene Permanente kontrolliert hat, wer sie besitzt oder ob sie Spielsteine waren.
- Die Kopien der Spur aus Leichen, die von ihrer Gräbersturm-Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt, also werden sie nicht gewirkt und lösen keine Fähigkeiten aus, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Gräbersturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die die Kopien erzeugt, kann selbst von allem neutralisiert werden, was eine ausgelöste Fähigkeit neutralisieren kann. Falls sie neutralisiert wird, werden keine Kopien auf den Stapel gelegt.

Tesak, Judiths Höllenhund

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Hund

3/3

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

Andere Hunde, die du kontrollierst, haben Entfesselt.

Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen Marken liegen, haben Eile.

Immer wenn Tesak, Judiths Höllenhund, angreift, erzeuge {R} für jede angreifende Kreatur.

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

- Zähle die Anzahl der angreifenden Kreaturen, wenn die letzte Fähigkeit von Tesak, Judiths Höllenhund, verrechnet wird, einschließlich Tesak selbst, falls er noch im Spiel ist, um zu ermitteln, wie viel Mana du erzeugst.

Unauffällige Ermittlerin

{3} {G}

Kreatur — Zentaur, Detektiv

3/4

Verhandlungen — Immer wenn die Unauffällige Ermittlerin angreift, deckt jeder Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Stelle für jede auf diese Weise aufgedeckte Nichtland-Karte Nachforschungen an. Dann zieht jeder Spieler eine Karte. Zu Beginn deines Endsegments kannst du alle Länder, die du kontrollierst, enttappen. Falls du dies tust, kannst du bis zu deinem nächsten Zug keine Zaubersprüche wirken.

- Außer in einigen sehr ungewöhnlichen Fällen ist die Karte, die jeder Spieler offen vorzeigt, auch die Karte, die er zieht.
- Es gibt keinen Zeitpunkt, zu dem du Zaubersprüche wirken kannst, nachdem du alle Länder, die du kontrollierst, enttappst hast, aber bevor der „Du kannst keine Zaubersprüche wirken“-Teil der letzten Fähigkeit der Unauffälligen Ermittlerin angewendet wird. Sobald jene Fähigkeit verrechnet wurde, spielt es keine Rolle mehr, ob die Unauffällige Ermittlerin im Spiel bleibt; du kannst trotzdem bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine Zaubersprüche wirken.

Wenn der Unabschüttelbare Verfolger ins Spiel kommt und zu Beginn deines Versorgungssegments, wende Überwachen I an.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

{2}, opfere einen Hinweis: Bringe den Unabschüttelbaren Verfolger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls ein Effekt mehrere Karten von einer Bibliothek auf einen Friedhof legt, werden all diese Karten gleichzeitig bewegt. Wenn beispielsweise die ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Nachhall-Analytikerin verrechnet wird, millst du drei Karten auf einmal. Falls eine oder mehrere jener Karten Kreaturenkarten sind, wird die zweite Fähigkeit des Unabschüttelbaren Verfolgers ausgelöst.

Unheildrohendes Dampfschiff

{3} {B} {B}

Artefakt — Fahrzeug

5/7

Wenn das Unheildrohende Dampfschiff ins Spiel kommt, bestimmt jeder Spieler zwei Kreaturen, die weder Spielsteine noch Fahrzeuge sind und die er kontrolliert.

Schicke sie ins Exil, bis das Unheildrohende Dampfschiff das Spiel verlässt.

Immer wenn das Unheildrohende Dampfschiff angreift, lege eine von ihm ins Exil geschickte Karte auf den Friedhof ihres Besitzers. Falls du dies tust, stelle Nachforschungen an.

Bemannen 2

- Beginnend mit dem Spieler, dessen Zug es ist, bestimmt jeder Spieler in Zugreihenfolge zwei Kreaturen, die weder Spielsteine noch Fahrzeuge sind und die er kontrolliert. Danach werden alle von allen Spielern bestimmten Kreaturen gleichzeitig ins Exil geschickt. Die Spieler wissen, welche Wahl die anderen Spieler getroffen haben, die vor ihnen an der Reihe waren.
- Falls das Unheildrohende Dampfschiff das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, werden die bestimmten Kreaturen nicht ins Exil geschickt.

RAVNICA: CLUE EDITION (RAVNICA: CLUEDO EDITION) KARTENSPEZIFISCHES:

Aegis of the Legion

{R} {W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 und Mentor.

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

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur Mentor auf eine andere Kreatur anwendet, lege eine Schildmarke auf jene Kreatur. *(Falls jener Kreatur Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.)*

Ausrüsten {3}

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

- Die mittlere Fähigkeit von Aegis of the Legion wird ausgelöst, wenn eine Mentor-Fähigkeit der ausgerüsteten Kreatur verrechnet wird. Falls sie von einer Kreatur gelöst wurde, bevor eine Mentor-Fähigkeit jener Kreatur verrechnet wurde, wird die letzte Fähigkeit von Aegis of the Legion nicht ausgelöst, wenn jene Fähigkeit verrechnet wird. Ebenso gilt: Falls Aegis of the Legion an eine Kreatur angelegt wird, die die Quelle einer Mentor-Fähigkeit auf dem Stapel ist, wird die letzte Fähigkeit von Aegis of the Legion ausgelöst, wenn jene Mentor-Fähigkeit verrechnet wird.

Afterlife Insurance

{1} {W/B}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Seelenwandlung

1 bis zum Ende des Zuges. Ziehe eine Karte. *(Wenn eine Kreatur mit Seelenwandlung 1 stirbt, erzeuge einen 1/1 weißen und schwarzen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.)*

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

Amzu, Swarm's Hunger

{3} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Insekt, Schamane

3/3

Fliegend, Bedrohlich

Andere Insekten, die du kontrollierst, haben

Bedrohlichkeit.

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, kannst du einen 1/1 schwarzen und grünen

Insekt-Kreaturespielstein erzeugen und dann eine

Anzahl an +1/+1-Marken in Höhe des größten

Manabetrags unter jenen Karten auf ihn legen. Tue dies nur einmal pro Zug.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die Fähigkeit von Amzu, Swarm's Hunger, nur einmal ausgelöst.

Apothecary White

{3} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

3/4

Wachsamkeit

Immer wenn du angreifst, erzeuge einen Speise-

Spielstein für jeden Spieler, der angegriffen wird. *(Er ist*

ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du

erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)

{W}, {T}, tappe X ungetappte Speisen, die du

kontrollierst: Erzeuge X 1/1 weiße Mensch-

Kreaturespielsteine.

- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Beispielsweise kannst du die Krovodkeule tappen, um für die aktivierte Fähigkeit von Apothecary White zu bezahlen.

Boros Strike-Captain

{1}{R/W}{R/W}

Kreatur — Minotaurus, Soldat

3/3

Bataillon — Immer wenn Boros Strike-Captain und mindestens zwei andere Kreaturen angreifen, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Während eines beliebigen Zuges, in dem du mit drei oder mehr Kreaturen angegriffen hast, kannst du jene Karte spielen.

- Die drei angreifenden Kreaturen müssen nicht den gleichen Spieler, den gleichen Planeswalker oder die gleiche Schlacht angreifen.
- Sobald eine Bataillon-Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle mehr, wie viele Kreaturen noch angreifen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
- Ebenso gilt: Sobald du im selben Zug mit drei oder mehr Kreaturen angegriffen hast, kannst du die ins Exil geschickte Karte spielen, egal was mit jenen Kreaturen danach geschieht.
- Falls der Boros Strike-Captain das Spiel verlässt, wird der Effekt, der dir erlaubt, die ins Exil geschickte Karte zu spielen, solange du mit drei oder mehr Kreaturen angegriffen hast, weiterhin angewendet, auch in späteren Zügen, solange du in jenen späteren Zügen mit drei oder mehr Kreaturen angegriffen hast.
- 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.

Carnage Interpretier

{1}{B/R}{B/R}

Kreatur — Teufel, Detektiv

3/3

Wenn Carnage Interpretier ins Spiel kommt, wirf deine Hand ab und stelle dann viermal Nachforschungen an.

(Um Nachforschungen anzustellen, erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)

Solange du eine oder weniger Karten auf deiner Hand hast, erhält Carnage Interpretier +2/+2 und Bedrohlichkeit.

- Sobald Carnage Interpretier geblockt wurde, führt das Gewähren von Bedrohlichkeit, indem du Karten aus deiner Hand entfernst, nicht dazu, dass er aufhört, geblockt zu sein.

Commander Mustard
{3} {R} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
5/5
Wachsamkeit
Andere Soldaten, die du kontrollierst, haben
Wachsamkeit, Eile und verursachen Trampelschaden.
{2} {R} {W}: Bis zum Ende des Zuges erhalten Soldaten,
die du kontrollierst, „Immer wenn diese Kreatur angreift,
fügt sie dem verteidigenden Spieler 1 Schadenspunkt
zu.“

- Das mehrfache Aktivieren der letzten Fähigkeit von Commander Mustard führt dazu, dass Soldaten, die du kontrollierst, die ausgelöste Fähigkeit mehrfach erhalten. Falls du beispielsweise die letzte Fähigkeit von Commander Mustard zweimal aktivierst und dann mit Commander Mustard angreiffst, hat er zwei Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit. Beide werden ausgelöst und dem verteidigenden Spieler werden 2 Schadenspunkte zugefügt.

Conclave Evangelist
{3} {G/W} {G/W}
Kreatur — Elefant, Kleriker
4/4
Myriade (Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Er kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.)
Immer wenn Conclave Evangelist einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von Conclave Evangelist ist.

- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf den Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, den Beherrscher des Planeswalkers, den die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, bzw. den Beschützer der Schlacht, die die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde.
- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
- Alle Kreaturespielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.
- Falls ein Spielstein, der von der Myriade-Fähigkeit von Conclave Evangelist erzeugt wurde, einem Spieler Kampfschaden zufügt, wird der Spielstein, der von seiner letzten Fähigkeit erzeugt wurde, am Ende des Kampfes nicht ins Exil geschickt.

Corporeal Projection

{U} {R}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Myriade bis zum Ende des Zuges. *(Immer wenn sie angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie der Kreatur ist. Er kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.)*

Überlast {3} {U} {U} {R} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, ersetze im Text „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“)*

- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf den Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, den Beherrscher des Planeswalkers, den die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, bzw. den Beschützer der Schlacht, die die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde.
- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
- Alle Kreaturenspielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

- Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.
- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Da ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch Permanente betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Überlast ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch wirken kannst.
- Einen Zauberspruch mit Überlast zu wirken, verändert nicht die Manakosten des Zauberspruchs. Du bezahlst nur stattdessen die Überlast-Kosten.
- Effekte, die dafür sorgen, dass du mehr oder weniger für einen Zauberspruch bezahlst, bewirken auch, dass du entsprechend mehr oder weniger bezahlst, während du ihn für seine Überlast-Kosten wirkst.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch, der eine Überlast-Fähigkeit hat, zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Covetous Elegy

{4} {W} {B}

Hexerei

Jeder Spieler bestimmt bis zu zwei Kreaturen, die er kontrolliert, und opfert dann den Rest. Dann erzeugst du für jede gegnerische Kreatur einen getappten Schatz-Spielstein.

- Beginnend mit dem Spieler, dessen Zug es ist, bestimmt jeder Spieler in Zugreihenfolge bis zu zwei Kreaturen, die er kontrolliert. Danach werden alle Kreaturen, die von keinem Spieler bestimmt wurden, gleichzeitig geopfert. Die Spieler wissen, welche Wahl die anderen Spieler getroffen haben, die vor ihnen an der Reihe waren.
- Spieler können weniger als zwei Kreaturen bestimmen, auch falls sie zwei oder mehr Kreaturen kontrollieren.

Dimir Strandcatcher
{2} {U/B} {U/B}
Kreatur — Feenwesen, Räuber

3/3

Fliegend

Immer wenn du angreiffst, wende Überwachen X an, wobei X gleich der Anzahl an Gegnern ist, die angegriffen werden.

Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug drei oder mehr Karten von irgendwoher außer aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wurden, ziehe eine Karte.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die zweite Fähigkeit von Dimir Strandcatcher verrechnet wird. Falls ein Spieler die Partie verlässt, nachdem die Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wurde, wird er nicht mitgezählt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Emissary Green
{4} {G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

3/3

Immer wenn Emissary Green angreift, stimmt jeder Spieler beginnend mit dir für Profit oder Sicherheit. Du erzeugst doppelt so viele Schatz-Spielsteine, wie Stimmen für Profit abgegeben wurden. Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, so viele +1/+1-Marken, wie Stimmen für Sicherheit abgegeben wurden.

- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn Spieler eine Abstimmung beenden“, werden ausgelöst, sobald alle Spieler abgestimmt haben oder alle geheimen Stimmen offenbart werden, aber sie werden erst auf den Stapel gelegt, wenn der aktuelle Zauberspruch bzw. die aktuelle Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
- Bei offenen Abstimmungen werden die Stimmen in Zugreihenfolge abgegeben, und jeder Spieler weiß, wie die Spieler vor ihm gestimmt haben.
- Jeder Spieler muss für eine der verfügbaren Optionen stimmen. Enthaltungen sind nicht möglich.
- Die Spieler stimmen erst ab, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird. Alle Antworten auf den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit müssen erfolgen, ohne das Ergebnis der Abstimmung zu kennen.

Frenzied Gorespawn
{3} {B} {R}
Kreatur — Schrecken

4/4

Wenn Frenzied Gorespawn ins Spiel kommt, stachle für jeden Gegner eine Kreatur deiner Wahl an, die jener Spieler kontrolliert. *(Bis zu deinem nächsten Zug greifen jene Kreaturen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*
Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen einen deiner Gegner angreifen, erhalten jene Kreaturen Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

- Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren und die einen deiner Gegner angreifen, bewirken, dass die Fähigkeit von Frenzied Gorespawn ausgelöst wird.
- Nur Kreaturen, die deine Gegner angreifen, erhalten Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. Kreaturen, die Planeswalker oder Schlachten angreifen, erhalten nicht Bedrohlichkeit, unabhängig davon, wer jene Permanente kontrolliert oder beschützt.

Furious Spinesplitter

{2} {R/G} {R/G}

Kreatur — Oger, Krieger

3/3

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn deines Endsegments legst du für jeden Gegner, dem in diesem Zug Schaden zugefügt wurde, eine +1/+1-Marke auf Furious Spinesplitter.

- Furious Spinesplitter muss nicht im Spiel gewesen sein, als der Schaden zugefügt wurde.

Headliner Scarlett

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

3/3

Eile

Wenn Headliner Scarlett ins Spiel kommt, können Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, in diesem Zug nicht blocken.

Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die oberste Karte deiner Bibliothek verdeckt ins Exil. Du kannst dir jene Karte in diesem Zug anschauen und sie spielen.

- Sobald der Zug endet, kannst du dir die Karte, die in jenem Zug von Headliner Scarlett ins Exil geschickt wurde, nicht mehr anschauen und sie auch nicht spielen. Sie bleibt verdeckt im Exil und niemand kann sie sich anschauen.
- Falls Headliner Scarlett das Spiel verlässt, wird der Effekt, der dir erlaubt, dir die ins Exil geschickte Karte anzuschauen und sie zu spielen, für den Rest des Zuges weiterhin angewendet.
- 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.

Herald of Ilharg
{2} {R} {G}
Kreatur — Wildschwein, Bestie
3/3
Verursacht Trampelschaden
Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, lege zwei +1/+1-Marken auf Herald of Ilharg. Falls jener Zauberspruch einen Manabetrag von 5 oder mehr hat, fügt Herald of Ilharg jedem Gegner so viele Schadenspunkte zu, wie Marken auf ihm liegen.

- Die letzte Fähigkeit von Herald of Ilharg wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls Herald of Ilharg das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wurde, verwende die Anzahl an Marken, die auf Herald of Ilharg lagen, als er zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.

Lavinia, Foil to Conspiracy
{1} {W/U} {W/U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Detektiv
2/3
Wachsamkeit
Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, stelle Nachforschungen an.
(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)
{T}: Erzeuge {C} {C}. Aktiviere diese Fähigkeit nur während des Zuges eines Gegners.

- Zaubersprüche, die vor Lavinia, Foil to Conspiracy, gewirkt wurden, zählen. Falls Lavinia der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.

Lonis, Genetics Expert
{1} {G/U} {G/U}
Legendäre Kreatur — Ophis, Elf, Detektiv
1/2
Weiterentwicklung *(Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls deren Stärke oder Widerstandskraft höher ist, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)*
Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf Lonis gelegt werden, stelle entsprechend oft Nachforschungen an.
Immer wenn du einen Hinweis opferst, lege eine +1/+1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Wenn du die Werte beider Kreaturen für Weiterentwicklung vergleichst, vergleichst du immer Stärke mit Stärke und Widerstandskraft mit Widerstandskraft.

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

Memory Vampire

{4} {U} {B}

Kreatur — Vampir, Detektiv

4/4

Fliegend

Immer wenn Memory Vampire einem Spieler Kampfschaden zufügt, millt eine beliebige Anzahl an Spielern deiner Wahl jeweils entsprechend viele Karten. Dann kannst du Beweissicherung 9 durchführen. Wenn du dies tust, kannst du eine Nichtland-Karte deiner Wahl aus dem Friedhof des verteidigenden Spielers wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du musst für die letzte Fähigkeit von Memory Vampire keine Spieler als Ziel bestimmen, falls du das nicht möchtest. In diesem Fall wird die Fähigkeit trotzdem verrechnet und du hast die Gelegenheit, Beweissicherung 9 durchzuführen.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit von Memory Vampire ausgelöst wird, bestimmst du für sie keine Nichtland-Karte deiner Wahl. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise Beweissicherung 9 durchführst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Ordruun Mentor

{2} {R/W}

Kreatur — Minotaurus, Soldat

3/2

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

Immer wenn du einen Spieler angreifst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die jenen Spieler angreift, Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

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

Portal Manipulator

{2} {W/U} {W/U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/2

Aufblitzen

Wenn Portal Manipulator während des Angreifer-deklarieren-Segments ins Spiel kommt, bestimme einen Spieler deiner Wahl und eine beliebige Anzahl an angreifenden Kreaturen deiner Wahl, die dessen Gegner kontrollieren. Jene Kreaturen greifen nun jenen Spieler an.

- Du kannst Portal Manipulator außerhalb eines Angreifer-deklarieren-Segments wirken. Falls Portal Manipulator außerhalb eines Angreifer-deklarieren-Segments ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit einfach nicht ausgelöst.
- Die ausgelöste Fähigkeit von Portal Manipulator ignoriert alle Voraussetzungen, Einschränkungen und Kosten, die mit dem Deklarieren von Angreifern verbunden sind.
- Die ausgelöste Fähigkeit von Portal Manipulator führt nicht dazu, dass Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „immer wenn diese Kreatur angreift“, ausgelöst werden.
- Sobald die ausgelöste Fähigkeit von Portal Manipulator verrechnet wurde, gelten die angreifenden Kreaturen deiner Wahl immer noch als Kreaturen, die den Spieler, den Planeswalker oder die Schlacht angegriffen haben, für den bzw. die sie als Angreifer deklariert wurden, aber sie greifen nun den Spieler deiner Wahl 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.

Resonance Technician

{3} {U/R} {U/R}

Kreatur — Seltsamkeit, Detektiv

4/4

Fliegend

Wenn Resonance Technician ins Spiel kommt, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, stelle zweimal Nachforschungen an.

{T}, tappe X ungetappte Artefakte, die du kontrollierst:

Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner

Wahl mit Manabetrag X, den bzw. die du kontrollierst.

Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- 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.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden. Allerdings können die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, geändert werden. Dasselbe gilt für Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Marken verteilen.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- 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.
- 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).

Scuttling Sentinel
{1}{G/U}{G/U}
Kreatur — Krabbe, Elf
3/2

Aufblitzen

Wachsamkeit

Wenn Scuttling Sentinel ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges wird jene Kreatur zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einer blauen Krabbe und erhält Fluchsicherheit. *(Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

- Die Kreatur deiner Wahl behält alle Typen, Untertypen und Übertypen, die sie hat.
- Die Kreatur deiner Wahl behält ihre vorherigen Farben nicht; bis zum Ende des Zuges ist sie nur blau.
- Die Kreatur deiner Wahl wird trotzdem zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einer blauen Krabbe und erhält trotzdem Fluchsicherheit, auch falls aus irgendeinem Grund keine Marken auf sie gelegt werden können.

Senator Peacock
{3}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
3/4

Artefakte, die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Hinweise und haben „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“

Immer wenn du einen Hinweis opferst, kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Die Artefakte behalten alle Typen, Untertypen, Übertypen und Fähigkeiten, die sie haben.
- Falls Senator Peacock auf irgendeine Weise zu einem Artefakt wird, ist er ebenfalls ein Hinweis.

Stampede Surfer
{3}{R/G}{R/G}
Kreatur — Mensch, Krieger
4/4

Eile

Immer wenn Stampede Surfer angreift, erzeuge für jeden Gegner einen getappten und jenen Gegner angreifenden 2/2 grünen Wildschwein-Kreaturespielstein.

- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
 - Alle Kreaturespielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
-

Sumala Rumlbers

{2}{G/W}{G/W}

Kreatur — Wurm

*/4

Die Stärke von Sumala Rumlbers ist gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

Myriade (Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Er kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.)

- Die Fähigkeit, die die Stärke von Sumala Rumlbers bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf den Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, den Beherrscher des Planeswalkers, den die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, bzw. den Beschützer der Schlacht, die die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde.
- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
- Alle Kreaturespielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.

Suppressor Skyguard

{2}{W}{U}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/4

Fliegend

Immer wenn ein Spieler dich angreift und falls jener Spieler einen anderen Gegner hat, der nicht angegriffen wird, verhindere allen Kampfschaden, der dir in diesem Kampf zugefügt wurde.

- Die Fähigkeit von Suppressor Skyguard wird nur ausgelöst, falls irgendeiner der Gegner des angreifenden Spielers außer dir nicht angegriffen wird. Es spielt keine Rolle, ob jener Spieler auch Planeswalker angreift, die jene Gegner kontrollieren, oder Schlachten, die sie beschützen.
- Falls die „eingreifende Falls-Bedingung“ der letzten Fähigkeit von Suppressor Skyguard nicht mehr erfüllt ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Falls der Spieler, der dich angreift, beispielsweise mit einer Kreatur mit Myriade angegriffen hat und die Spielsteine, die von jener Fähigkeit erzeugt wurden, immer noch alle anderen Gegner jenes Spielers angreifend im Spiel sind, wenn die letzte Fähigkeit von Suppressor Skyguard verrechnet werden soll, ist die Bedingung nicht mehr erfüllt und die Fähigkeit wird nicht verrechnet und Schaden wird nicht verhindert. Ebenso gilt: Falls alle anderen Gegner des angreifenden Spielers die Partie verlassen, bevor die letzte Fähigkeit von Suppressor Skyguard verrechnet wurde, ist die Bedingung nicht mehr erfüllt, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, und die Fähigkeit wird nicht verrechnet und Schaden wird nicht verhindert.

Syndicate Heavy

{2} {W/B} {W/B}

Kreatur — Riese, Räuber

4/4

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

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug 4 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Für jede ausgelöste Abnötigen-Fähigkeit kannst du höchstens einmal {W/B} bezahlen. Ob du bezahlen willst, entscheidest du, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Die Anzahl der Lebenspunkte, die du durch Abnötigen dazuerhältst, richtet sich nach der Gesamtmenge Lebenspunkte, die verloren wurde, und nicht nach der Anzahl der Gegner. Falls sich zum Beispiel der Lebenspunktstand deines Gegners nicht verändern kann (vielleicht weil jener Spieler einen Platin-Emperion kontrolliert), erhältst du keine Lebenspunkte.
- Die Fähigkeit Abnötigen hat keinen Spieler als Ziel.
- Du stellst nur einmal Nachforschungen an, egal wie viele Lebenspunkte du über die 4 Lebenspunkte hinaus dazuerhalten hast.
- Die letzte Fähigkeit von Syndicate Heavy 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 nicht 4 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, sowie ein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit von Syndicate Heavy nicht ausgelöst.

Undercover Butler

{2}{U/B}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/3

Immer wenn Undercover Butler einen Spieler mit den meisten Lebenspunkten angreift, kann er in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Die Fähigkeit von Undercover Butler wird nicht ausgelöst, falls er einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift, egal wie hoch der Lebenspunktstand des Beherrschers des Planeswalkers bzw. des Beschützers der Schlacht ist.
- Sobald die Fähigkeit von Undercover Butler ausgelöst wird, spielt es keine Rolle mehr, was mit dem Lebenspunktstand der Spieler geschieht, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Undercover Butler kann auch dann in diesem Zug nicht geblockt werden, falls der verteidigende Spieler nicht ein Spieler mit den meisten Lebenspunkten ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Unruly Krasis

{1}{G}{U}

Kreatur — Hai, Oktopus, Eidechse

4/4

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn Unruly Krasis angreift, kannst du die Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer anderen Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zu X/X werden lassen, wobei X die Stärke von Unruly Krasis ist.

{3}{G}{U}: Adaptieren 3. (*Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege drei +1/+1-Marken auf sie.*)

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die zweite Fähigkeit von Unruly Krasis verrechnet wird. Weitere Veränderungen der Stärke von Unruly Krasis in jenem Zug führen nicht dazu, dass sich die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl verändern.
- Die zweite Fähigkeit von Unruly Krasis überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
- Du kannst eine Adaptieren-Fähigkeit jederzeit aktivieren. Falls beim Verrechnen der Fähigkeit auf der Kreatur aus irgendeinem Grund eine +1/+1-Marke liegt, legst du einfach keine +1/+1-Marken auf sie.
- Falls eine Kreatur all ihre +1/+1-Marken verliert, kann sie wieder adaptieren und neuerlich +1/+1-Marken erhalten.