

Sethinweise zu *Outlaws von Thunder Junction*

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 7. März 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

Karten aus *Outlaws von Thunder Junction* mit dem Set-Code OTJ 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*, *Mord in Karlov Manor* und *Outlaws von Thunder Junction*.

Das *Outlaws von Thunder Junction* Release umfasst auch ein Set mit 30 Karten namens Der Große Coup und dem Set-Code BIG. Diese neuen Karten sind ebenfalls in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt.

Outlaws von Thunder Junction Commander-Karten mit dem Set-Code OTC und den Nummern 1–40 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 41–76) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code OTC und den Nummern 77–342 sind in allen Formaten legal, in denen eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Das *Outlaws von Thunder Junction* Release enthält auch Eilmeldung-Karten mit dem Set-Code OTP. Diese neu aufgelegten Karten sind in allen Formaten erlaubt, in denen sie auch bisher bereits legal waren.

Special Guests sind neu aufgelegte Karten, die als Besucher wiederkehren. Lass dich überraschen, wer bei dir auftaucht! Es gibt zehn Special Guests in *Outlaws von Thunder Junction*. 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 *Outlaws von Thunder Junction* Play-Boostern findest, sind Teil deines Kartenpools. Dasselbe gilt für solche Karten, die du in einem Draft-Event draftest.

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

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

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

Neuer Begriff: Gesetzloser

Wenn man reich werden will, kommt man nicht darum herum, ein paar Regeln zu brechen. Das würde zumindest ein *Gesetzloser* behaupten! Gesetzloser ist ein neuer Begriff, der sich auf sämtliche Karten mit dem Kreaturentyp Assassine, Söldner, Pirat, Räuber oder Hexenmeister bezieht.

Vollgrimm, grinsende Grenadierin
{B}{R}
Legendäre Kreatur — Goblin, Söldner
3/2
Immer wenn ein anderer Gesetzloser unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt Vollgrimm, grinsende Grenadierin, einem Gegner deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. (*Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose.*)

Zorn der Gesetzlosen
{2}{R}
Spontanzauber
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls du einen Gesetzlosen kontrollierst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen. (*Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose.*)

- Ein Objekt, das eine Karte, ein Zauberspruch oder ein Permanent ist, ist ein Gesetzloser, falls es den Kreaturentyp Assassine, Söldner, Pirat, Räuber oder Hexenmeister hat. Es spielt keine Rolle, ob es mehrere jener Kreaturentypen hat; solange es mindestens einen davon hat, ist es ein Gesetzloser.
- Gesetzloser ist kein Kreaturentyp. Falls du für einen Effekt einen Kreaturentyp bestimmen sollst, kannst du nicht Gesetzloser bestimmen.
- Falls eine Fähigkeit sich auf einen Gesetzlosen oder einen Spieler, der einen Gesetzlosen kontrolliert, bezieht, bezieht sie sich nur auf Permanente mit einem oder mehreren der oben angegebenen Kreaturentypen. Insbesondere bezieht sie sich damit nicht auf einen Zauberspruch oder eine Karte, die nicht im Spiel ist. Andere Fähigkeiten können sich jedoch auf einen „gesetzlosen Zauberspruch“ oder eine „gesetzlose Karte“ in Zonen außer dem Spiel beziehen. Jene Fähigkeiten beziehen sich auf Zaubersprüche und Karten mit einem oder mehreren der erwähnten Kreaturentypen.

Neuer Begriff: Verbrechen

Was geht mit jedem anständigen Gesetzlosen Hand in Hand? *Verbrechen* natürlich! Ganz gleich ob es ein kleiner Überfall oder ein ausgeklügelter Raubzug ist, letztendlich ist eben nur Bares Wahres. Verbrechen zahlen sich auf Thunder Junction aus – du musst nur dafür sorgen, dass du derjenige bist, der profitiert!

Rabe der bösen Omen

{1}{B}

Kreatur — Vogel

1/2

Fliegend

Immer wenn du ein Verbrechen begehst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. *(Es ist ein Verbrechen, einen Gegner, Karten in seinem Friedhof oder etwas unter seiner Kontrolle als Ziel zu bestimmen.)*

Geheimnisbeschlagnahme

{2}{U}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du in diesem Zug ein Verbrechen begangen hast. *(Es ist ein Verbrechen, einen Gegner, Karten in seinem Friedhof oder etwas unter seiner Kontrolle als Ziel zu bestimmen.)*

Ziehe zwei Karten.

- Ein Spieler begeht ein Verbrechen, sowie er a) einen Zauberspruch wirkt, b) eine Fähigkeit aktiviert oder c) eine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel legt, und dafür mindestens eines der Folgenden als Ziel bestimmt: 1) einen Gegner, 2) ein gegnerisches Permanent, 3) einen gegnerischen Zauberspruch, 4) eine gegnerische Fähigkeit und/oder 5) eine Karte im Friedhof eines Gegners.
- Der Zauberspruch oder die Fähigkeit, mit dem bzw. der das Verbrechen begangen wurde, muss nicht verrechnet worden sein oder überhaupt verrechnet werden. Sobald du damit fertig bist, den Zauberspruch zu wirken, die Fähigkeit zu aktivieren oder die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel zu legen, hast du ein Verbrechen begangen.
- Zum Beispiel wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du einen Zauberspruch wirkst, der einen Gegner als Ziel hat, zum gleichen Zeitpunkt ausgelöst wie eine Fähigkeit, die immer dann ausgelöst wird, wenn du ein Verbrechen begehst. Jene Fähigkeiten können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden (falls du beide kontrollierst) und sie werden beide vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Ein Spieler kann nur ein Verbrechen pro Zauberspruch oder Fähigkeit, den bzw. die er kontrolliert, begehen. Das Bestimmen von mehreren Gegnern, Permanenten, Zaubersprüchen, Fähigkeiten und/oder Karten als Ziel desselben Zauberspruchs oder derselben Fähigkeit zählt nicht als das Begehen mehrerer Verbrechen.
- Das Ändern des oder der Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit hat keine Auswirkungen darauf, ob sein bzw. ihr Beherrscher ein Verbrechen begangen hat. Nur die ursprünglich für jenen Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit bestimmten Ziele werden verwendet, um zu ermitteln, ob sein bzw. ihr Beherrscher ein Verbrechen begangen hat.

Neue Schlüsselworfähigkeit: Aushecken

Für jeden guten Raubüberfall musst du zunächst einmal einen Plan *aushecken*. Du kannst die Aushecken-Kosten einer Karte bezahlen, sie ins Exil schicken und dann in einem späteren Zug wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Schwarzknorrenbussard

{2} {B}

Kreatur — Vogel

2/1

Fliegend

Der Schwarzknorrenbussard kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

Aushecken {1} {B} (*Du kannst {1} {B} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.*)

Des eigenen Glückes Schmied

{3} {G} {U}

Hexerei

Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an.

Du kannst davon eine Nichtland-Karte ins Exil schicken.

Falls du dies tust, wird sie ausgeheckt. Nimm den Rest auf deine Hand. (*Du kannst ihn in einem späteren Zug wie eine Hexerei wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.*)

- Aushecken-Fähigkeiten werden folgendermaßen geschrieben: „Aushecken [Kosten]“. Das bedeutet: „Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du in deiner Hauptphase Priorität hast und der Stapel leer ist, kannst du [Kosten] bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Sie wird ausgeheckt.“
- Eine Karte für ihre Aushecken-Kosten ins Exil zu schicken ist eine Sonderaktion. Sobald du angekündigt hast, dass du jene Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, jene Karte aus deiner Hand zu entfernen.
- Du kannst eine ausgeheckte Karte nicht in demselben Zug wirken, in dem sie ausgeheckt wurde. In jedem zukünftigen Zug kannst du in deiner Hauptphase, während der Stapel leer ist, jene Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Falls du eine ausgeheckte Karte aus dem Exil wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, sie für andere alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die ausgeheckte Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese trotzdem bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls eine ausgeheckte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Neue Schlüsselwortaktion: Aufsatteln

Thunder Junction erkundet man am besten auf einem verlässlichen Reittier. Manche Kreaturen im Set *Outlaws von Thunder Junction* haben den neuen Kreaturentyp Reittier und die Fähigkeit *Aufsatteln*. Tappe ein paar Kreaturen, die du kontrollierst, sattle deine Reittiere auf und erhalte zusätzliche Boni!

Viehtreiber-Grizzly
{2}{G}
Kreatur — Bär, Reittier
4/2

Immer wenn der Viehtreiber-Grizzly gesattelt angreift,
verursachen Kreaturen, die du kontrollierst,
Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
Aufsatteln 1 (*Tappe eine beliebige Anzahl anderer
Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke
1 oder mehr haben: Dieses Reittier ist bis zum Ende des
Zuges gesattelt. Spiele Aufsatteln wie eine Hexerei.*)

- „Aufsatteln N“ bedeutet „Tappe eine beliebige Anzahl an anderen ungetappten Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke N oder mehr haben: Dieses Permanent wird bis zum Ende des Zuges gesattelt. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
- „Gesattelt“ ist keine Fähigkeit einer Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Sie hört erst auf, gesattelt zu sein, wenn der Zug endet oder sie das Spiel verlässt.
- Kreaturen mit Aufsatteln können normal angreifen oder blocken, auch falls sie nicht gesattelt sind.
- Falls ein Permanent zu einer Kopie eines gesattelten Reittiers wird, ist die Kopie nicht gesattelt.
- Du kannst die Aufsatteln-Fähigkeit eines Permanents auch aktivieren, falls das Permanent bereits gesattelt ist.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur „gesattelt angreift“ wird nur ausgelöst, falls jene Kreatur bereits gesattelt war, als sie als Angreifer deklariert wurde.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Exzess

Sobald du deine Bande um dich geschart und einen Plan geschmiedet hast, musst du ihn nur noch in die Tat umsetzen. Dabei darf dann auch gerne mal ein wenig über das Ziel hinausgeschossen werden! Zaubersprüche mit Exzess haben Basiskosten plus mehrere zusätzliche Kosten, die jeweils mit einem bestimmten Effekt verbunden sind.

Raubrazzia
{W}
Hexerei
Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche
Kosten.*)
+ {1} — Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
+ {1} — Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.
+ {1} — Lege auf jede Kreatur, die ein Spieler deiner
Wahl kontrolliert, eine +1/+1-Marke.

- Kreaturen mit Exzess haben ein + (Pluszeichen) in der rechten oberen Ecke des Kartenrahmens. Dies hat keine regeltechnische Bedeutung und dient den Spielern nur als Erinnerung, dass zusätzliche Kosten erforderlich sind, um den Zauberspruch zu wirken.
- In der Textbox ist jedem Modus (bestehend aus zusätzlichen Kosten und dem damit verbundenen Effekt) ebenfalls ein + vorangestellt. Diese Symbole haben ebenfalls keine regeltechnische Bedeutung und dienen den Spielern nur als Erinnerung, dass die aufgelisteten Kosten zusätzliche Kosten sind.
- Du musst mindestens einen der aufgelisteten Modi bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen, um einen Zauberspruch mit Exzess zu wirken.

- Du bestimmst die Modi beim Wirken des Zauberspruchs mit Exzess. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
- Falls ein Modus ein Ziel benötigt, kannst du den Modus nur bestimmen, falls es ein legales Ziel für ihn gibt. Bei Modi, die du nicht bestimmst, werden eventuelle Ziel-Bedingungen ignoriert.
- Egal welche Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Du kannst keinen Modus öfter als einmal bestimmen.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs mit Exzess wird nur von seinen Manakosten (in der rechten oberen Ecke) bestimmt. Es spielt keine Rolle, welche Modi du bestimmst oder welche zusätzlichen Kosten du bezahlst. Das gilt auch für zusätzliche Kosten, die von anderen Effekten auferlegt werden.
- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die aufgrund von Effekten des Zauberspruchs ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn er vollständig verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch mit Exzess kopiert wird, erlaubt dir der Effekt, der die Kopie erzeugt, möglicherweise, neue Ziele zu bestimmen. Du kannst keine neuen Modi bestimmen.
- Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor ein Zauberspruch mit Exzess verrechnet wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, einen Zauberspruch mit Exzess zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, musst du trotzdem mindestens einen Modus bestimmen und die damit verbundenen zusätzlichen Kosten bezahlen.

Wiederkehrender Landtyp: Wüste

Auf Thunder Junction sind die Siedlungen über eine große Fläche heißer, trockener *Wüste* verstreut. Mach dich auf allerlei Gefahren gefasst, wenn du sie durchquerst!

Trugbild-Tafelberg
 Land — Wüste
 Der Trugbild-Tafelberg kommt getappt ins Spiel. Sowie er ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.
 {T}: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.

- Wüste ist ein Land-Untertyp, der keine spezielle Bedeutung hat. Er gewährt dem Land keine zugehörige Manafähigkeit. Für andere Karten kann es aber von Bedeutung sein, welche Länder Wüsten sind.

Wiederkehrender Land-Zyklus: „Speed-Länder“ in verfeindeten Farben

Enthalten in *Outlaws von Thunder Junction* ist ein Zyklus aus fünf Ländern, die ursprünglich in *Kaladesh* erschienen sind, zwei Manafarben erzeugen und getappt ins Spiel kommen, es sei denn, du kontrollierst zwei oder weniger andere Länder.

Beeindruckendes Panorama

Land

Das Beeindruckende Panorama kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder weniger andere Länder.

{T}: Erzeuge {R} oder {W}.

- Falls eines dieser Länder als dein erstes, zweites oder drittes Land ins Spiel kommt, kommt es ungetappt ins Spiel. Falls du allerdings drei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.
- Falls eines dieser Länder gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.

HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES

Angstrausch

{1} {B} {B}

Hexerei

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {1} — Ein Gegner deiner Wahl opfert die Hälfte der Kreaturen, die er kontrolliert, aufgerundet.

+ {2} — Ein Gegner deiner Wahl wirft die Hälfte der Karten auf seiner Hand ab, aufgerundet.

+ {2} — Ein Gegner deiner Wahl verliert die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet.

- Genau wie die Effekte aller modalen Zaubersprüche, geschehen die Effekte des Angstrausches in der aufgeführten Reihenfolge. Falls die ersten beiden Modi unterschiedliche Gegner als Ziel haben, sieht der Gegner, der das Ziel des zweiten Modus ist, was der erste Gegner opfert, bevor er bestimmt, was er abwirft.

Annie Flash, die Veteranin

{3} {R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

4/5

Aufblitzen

Wenn Annie Flash, die Veteranin, ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

Immer wenn Annie Flash getappt wird, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Annie Flashs zweite Fähigkeit wird ausgelöst, falls du sie aus irgendeiner Zone wirkst. Sie wird nicht ausgelöst, falls du Annie Flash ins Spiel bringst, ohne sie zu wirken.
- Eine Permanent-Karte ist eine Artefaktkarte, eine Kreaturenkarte, eine Länderkarte, eine Planeswalkerkarte, eine Schlachtenkarte oder eine Verzauberungskarte.
- Falls die Manakosten einer Karte in deinem Friedhof {X} enthalten, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.

- Falls du auf diese Weise eine Aura zurückbringst, bestimmst du, was die Aura verzaubern wird, direkt bevor sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wird, hat den Spieler oder das Permanent, den bzw. das sie verzaubert, nicht als Ziel, daher können Spieler oder Permanente mit Fluchsicherheit bestimmt werden. Die Aura muss jedoch den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann ein Spieler oder ein Permanent mit Schutz vor einer der Charakteristiken der Aura nicht auf diese Weise bestimmt werden. Falls es nichts gibt, was die Aura legal verzaubern kann, bleibt sie im Friedhof.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit Annie Flashes letzter Fähigkeit aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Annies Bandenbeitritt

{1} {R} {G} {W}

Legendäre Verzauberung

Wenn Annies Bandenbeitritt ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, 5 Schadenspunkte zu. Falls eine ausgelöste Fähigkeit einer legendären Kreatur, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- 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 Annies Bandenbeitritt 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 Annies Bandenbeitritt 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 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 Kreatur legendär ist, sobald sie aufgedeckt wurde.
- Nachdem eine Fähigkeit einer Kreatur, die du kontrollierst, bereits ausgelöst wurde, führt das Legendär-Machen jener Kreatur nicht dazu, dass jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Ebenso gilt: Sobald eine Fähigkeit einer legendären Kreatur, die du kontrollierst, wegen der letzten Fähigkeit von Annies Bandenbeitritt ein weiteres Mal ausgelöst wurde, wird jene zusätzliche ausgelöste Fähigkeit nicht vom Stapel entfernt, falls die Kreatur zu einer nichtlegendären Kreatur gemacht wird.

Assimilierender Schutzschild

{1}{W}{U}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Assimilierende Schutzschild ins Spiel kommt, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl ins Exil, bis der Assimilierende Schutzschild das Spiel verlässt.

Immer wenn der Assimilierende Schutzschild an eine Kreatur angelegt wird, wird jene Kreatur, solange der Assimilierende Schutzschild an sie angelegt bleibt, zu einer Kopie einer Kreaturenkarte im Exil, die vom Assimilierenden Schutzschild ins Exil geschickt wurde.

Ausrüsten {2}

- Falls der Assimilierende Schutzschild das Spiel verlässt, bevor seine erste Fähigkeit verrechnet wurde, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Falls du auf irgendeine Weise mehrere Kreaturenkarten mit demselben Assimilierenden Schutzschild ins Exil schickst (wahrscheinlich, weil seine erste Fähigkeit kopiert wurde oder etwas dazu geführt hat, dass sie mehr als einmal ausgelöst wurde), bestimmst du jedes Mal, wenn seine zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, eine der ins Exil geschickten Kreaturenkarten. Du musst nicht jedes Mal dieselbe bestimmen.
- Falls du mit der ersten Fähigkeit des Assimilierenden Schutzschields irgendwie eine Nichtkreatur-Karte ins Exil schickst (vielleicht weil sie im Spiel eine Kopie einer Kreatur war), kannst du nicht bestimmen, die Kreatur, an die der Assimilierende Schutzschild angelegt ist, zu einer Kopie jener Karte werden zu lassen, wenn die zweite Fähigkeit des Assimilierenden Schutzschields verrechnet wird.
- Falls sich keine Kreaturenkarten im Exil befinden, die vom Assimilierenden Schutzschild dorthin geschickt wurden, wenn seine zweite Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur, an die der Assimilierende Schutzschild angelegt ist, nicht zu einer Kopie von irgendetwas anderem. Sie bleibt, wie sie war.
- Wenn die zweite Fähigkeit des Assimilierenden Schutzschields verrechnet wird, kopiert die Kreatur, an die der Assimilierende Schutzschild angelegt ist, genau das, was auf die ursprüngliche Kreaturenkarte aufgedruckt war, und sonst nichts. Sie kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie ins Exil geschickt wurde.
- Alle Nicht-Kopier-Effekte, die auf die Kreatur, an die der Assimilierende Schutzschild angelegt ist, angewendet wurden, bevor sie zu einer Kopie einer anderen Karte wurde, werden weiter angewendet, nachdem sie zu einer Kopie geworden ist. Dasselbe gilt für Marken auf jener Kreatur.
- Wenn die Kreatur, an die der Assimilierende Schutzschild angelegt ist, zu einer Kopie einer ins Exil geschickten Kreaturenkarte wird, kommt sie nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.

Aua-Ochse
{1}{W}
Spontanzauber
Zerstöre ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl.
Sein bzw. ihr Beherrscher erzeugt einen 2/2 weißen
Ochse-Kreaturespielstein.

- Falls das Artefakt oder die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Aua-Ochse verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Ochse-Spielstein. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugt sein Beherrscher trotzdem einen Ochse-Spielstein.

Auf Ochse
{W}
Spontanzauber
Auf Ochse fügt einer angreifenden oder blockenden
Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls du ein
Reittier kontrolliert hast, sowie du diesen Zauberspruch
gewirkt hast, fügt Auf Ochse der Kreatur stattdessen 4
Schadenspunkte zu.

- Falls du ein Reittier kontrolliert hast, sowie du mit dem Wirken von Auf Ochse fertig bist, ist es egal, ob du immer noch eins kontrollierst, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Auf Ochse fügt trotzdem 4 Schadenspunkte zu.

Aufstieg des Steppenläufers
{1}{G}
Hexerei
Erzeuge einen X/X grünen Elementarwesen-
Kreaturespielstein, wobei X gleich der höchsten Stärke
unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.
Aushecken {2}{G} (*Du kannst {2}{G} bezahlen und
diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie
in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre
Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine
Hexerei.*)

- Der Wert von X wird nur einmal bestimmt, sowie der Aufstieg des Steppenläufers verrechnet wird. Falls du zu jenem Zeitpunkt keine Kreaturen kontrollierst, erzeugst du einen 0/0 Elementarwesen-Spielstein, der wahrscheinlich sofort stirbt, es sein denn, etwas anderes erhöht seine Widerstandskraft.
-

Aufstieg des Ungeziefers

{3}{G}

Hexerei

Erzeuge X 2/1 grüne Ungeziefer-Kreaturespielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

Aushecken {2}{G} (*Du kannst {2}{G} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.*)

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie der Aufstieg des Ungeziefers verrechnet wird.
-

Auftauchender Spuk

{1}{U}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug keinen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast und der Auftauchende Spuk keine Kreatur ist, wird er zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 3/3 Geist-Kreatur mit Flugfähigkeit.

{2}{U}: Überwachen 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

- Zu Beginn deines Endsegments überprüft die erste Fähigkeit des Auftauchenden Spuks, ob du in diesem Zug einen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast oder ob der Auftauchende Spuk eine Kreatur ist. Falls eines davon der Fall ist, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls eines davon der Fall ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
 - Die erste Fähigkeit des Auftauchenden Spuks hat keine Dauer, was bedeutet, dass er dauerhaft zu einer Kreatur wird.
-

Aus dem Sattel werfen

{1}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Falls es ein Reittier ist, lege stattdessen eine +1/+1-Marke auf sie. Dann fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Du kannst Aus dem Sattel werfen nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.
-

Ausbruchsplan

{U}

Hexerei

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {3} — Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Sie kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

+ {2} — Der Besitzer eines Artefakts oder einer Kreatur deiner Wahl legt es bzw. sie auf oder unter seine Bibliothek.

- Der Besitzer des Permanents bestimmt, ob 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.
-

Ausreiten

{2} {R}

Hexerei

Ausreiten hat Aufblitzen, solange du in diesem Zug ein Verbrechen begangen hast. (*Es ist ein Verbrechen, einen Gegner, Karten in seinem Friedhof oder etwas unter seiner Kontrolle als Ziel zu bestimmen.*)

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Das Ausreiten kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist, oder eine, die du bereits kontrollierst.
 - Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur bewirkt nicht, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.
-

Baron Bertram Graywater

{2} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Adliger

3/4

Immer wenn ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, erzeuge einen 1/1 schwarzen Vampir-Räuber-Kreaturespielstein mit Lebensverknüpfung. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

{1} {B}, opfere eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt: Ziehe eine Karte.

- Falls Baron Bertram Graywater unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und selbst ein Spielstein ist, wird seine eigene Fähigkeit ausgelöst und du erzeugst einen Vampir-Räuber-Spielstein. Falls du außerdem ein Nichtspielstein-Exemplar von Baron Bertram Graywater kontrollierst, wird auch dessen Fähigkeit ausgelöst, sodass du einen weiteren Vampir-Räuber erhältst. Natürlich sind beide Exemplare von Baron

Bertram Graywater legendär, also wird sich eines davon bald verabschieden müssen. Lebewohl, Baron Bertram Graywater.

Bestienfreund der Verstoßenen

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Druide

3/3

Wenn der Bestienfreund der Verstoßenen ins Spiel kommt und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, ziehe eine Karte.

Aushecken {1}{G} *(Du kannst {1}{G} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)*

- Wenn der Bestienfreund der Verstoßenen ins Spiel kommt, überprüft seine ausgelöste Fähigkeit, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du dann keine Kreatur mehr mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst (üblicherweise, weil die entsprechende Kreatur nicht mehr im Spiel ist), hat die Fähigkeit keinen Effekt.
-

Blut-Dealerin

{1}{B}

Kreatur — Vampir, Räuber

1/1

Immer wenn du ein Verbrechen begehst, lege eine +1/+1-Marke auf die Blut-Dealerin. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. *(Es ist ein Verbrechen, einen Gegner, Karten in seinem Friedhof oder etwas unter seiner Kontrolle als Ziel zu bestimmen.)*

{3}{B}: Ein Gegner deiner Wahl verliert 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

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

Bockiger Höhlenteufel

{1}{G}

Kreatur — Dachs, Bestie, Reittier

2/2

Immer wenn der Bockige Höhlenteufel zum ersten Mal in einem Zug aufgesattelt wird, millst du zwei Karten, dann erhält der Bockige Höhlenteufel bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

Aufsatteln 2 (Tappe eine beliebige Anzahl anderer Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 2 oder mehr haben: Dieses Reittier ist bis zum Ende des Zuges gesattelt. Spiele Aufsatteln wie eine Hexerei.)

- Der Wert von X wird ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Bockigen Höhlenteufels verrechnet wird.
-

Bonny Pall, die Abholzerin

{3}{G}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Riese, Späher

6/5

Reichweite

Wenn Bonny Pall, die Abholzerin, ins Spiel kommt, erzeuge Beau, einen legendären blauen Ochsen-Kreaturenspielstein mit „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.“

Immer wenn du angreifst, ziehe eine Karte, dann kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand oder deinem Friedhof ins Spiel bringen.

- Beaus Stärke und Widerstandskraft verändern sich mit der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.
 - Eine Länderkarte mit Bonny Palls letzter Fähigkeit ins Spiel zu bringen, zählt nicht als Spielen eines Landes. Du kannst auch dann eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.
-

Borsten-Bill, der Stachelsäer

{1}{G}

Legendäre Kreatur — Pflanze, Druiden

2/2

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

{3}{G}{G}: Verdopple auf jeder Kreatur, die du kontrollierst, die Anzahl an +1/+1-Marken.

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einem Permanent zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken darauf, wie dort bereits liegen. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
-

Breeches der Sprengmeister
{1} {U} {R}
Legendäre Kreatur — Goblin, Pirat
3/3

Bedrohlich

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, kannst du ein Artefakt opfern. Falls du dies tust, wirf eine Münze. Wenn du den Münzwurf gewinnst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Wenn du den Münzwurf verlierst, fügt Breeches der Sprengmeister einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Zauberspruchs zu.

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor Breeches ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls Breeches der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
- Breeches' ausgelöste Fähigkeit erfordert kein Ziel, wenn sie ausgelöst wird. Sie richtet lediglich zwei verzögert ausgelöste Fähigkeiten ein: eine, die ausgelöst wird, wenn du den Münzwurf gewinnst, und eine, die ausgelöst wird, wenn du den Münzwurf verlierst. Nur eine jener Fähigkeiten wird ausgelöst, abhängig vom Ergebnis des Münzwurfs. Falls du den Münzwurf verlierst, bestimmst du zu jenem Zeitpunkt ein Ziel für jene verzögert ausgelöste Fähigkeit. Spieler können mit der Kenntnis, welches Ziel bestimmt wurde und wie viel Schaden zugefügt wird, normal auf die verzögert ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Falls du kein Artefakt opferst, wirfst du keine Münze und keine der verzögert ausgelösten Fähigkeiten wird ausgelöst.
- Falls du den Münzwurf gewinnst, hat die von Breeches' verzögert ausgelöster Fähigkeit erzeugte Kopie dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue Ziele. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls 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 die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie, die von Breeches' verzögert ausgelöster Fähigkeit erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“.

Bruse Tarl, wandernder Rancher
{2} {R} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger
4/3

Ochsen, die du kontrollierst, haben Doppelschlag. Immer wenn Bruse Tarl, wandernder Rancher, ins Spiel kommt oder angreift, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Falls es eine Länderkarte ist, erzeuge einen 2/2 weißen Ochse-Kreaturespielstein. Anderenfalls kannst du sie bis zum Ende deines nächsten Zuges wirken.

- Falls Bruse Tarl das Spiel verlässt, nachdem andere Ochs, die du kontrollierst, Erstschlagsschaden zugefügt haben, aber noch keinen normalen Kampfschaden, füge jene Ochs keinen normalen Kampfschaden zu (es sei denn, sie haben aus irgendeinem Grund immer noch Doppelschlag).
- Bruse Tarls Fähigkeit erlaubt dir nicht, Länder zu spielen, die er ins Exil schickt. Aber immerhin gibt es dann Gratis-Ochs.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Zaubersprüche, die mit Bruse Tarls letzter Fähigkeit aus dem Exil gewirkt werden. Falls du beispielsweise auf diese Weise eine Kreaturenkarte ins Exil schickst, musst du bis zu deiner Hauptphase warten, um sie zu wirken.

Calamity, galoppierendes Inferno
 {4} {R} {R}
 Legendäre Kreatur — Pferd, Reittier
 4/6
 Eile
 Immer wenn Calamity, galoppierendes Inferno, gesattelt angreift, bestimme eine nichtlegendäre Kreatur, die es in diesem Zug aufgesattelt hat, und erzeuge einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie davon ist.
 Opfere den Spielstein zu Beginn des nächsten Endsegments. Wiederhole diesen Vorgang einmal.
 Aufsatteln 1

- Du musst für Calamitys ausgelöste Fähigkeit nicht beide Male dieselbe Kreatur bestimmen.
- Jeder der Spielsteine kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob 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.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
- 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.
- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker oder welche Schlacht jeder der Spielsteine angreift, sowie er ins Spiel kommt. Sie müssen weder denselben Spieler oder Planeswalker oder dieselbe Schlacht angreifen, den bzw. die Calamity angreift, noch alle denselben Spieler oder Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht angreifen wie die anderen.

Canyon-Krabbe

{1}{U}

Kreatur — Krabbe

0/5

{1}{U}: Die Canyon-Krabbe erhält +2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug keinen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Zu Beginn deines Endsegments überprüft die Fähigkeit der Canyon-Krabbe, ob du in diesem Zug einen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast. Falls du dies getan hast, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du einen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast, seit die Fähigkeit ausgelöst wurde, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
-

Dämonischer Krawall

{1}{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1, hat Bedrohlichkeit und verursacht Trampelschaden.

Wenn der Dämonische Krawall aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehe eine Karte.

Aushecken {R} (*Du kannst {R} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.*)

- Falls die Kreatur, die der Dämonische Krawall verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Er wird vom Stapel aus auf den Friedhof gelegt und kommt nicht ins Spiel. Daher wird seine ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.
-

Des eigenen Glückes Schmied

{3}{G}{U}

Hexerei

Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an.

Du kannst davon eine Nichtland-Karte ins Exil schicken.

Falls du dies tust, wird sie ausgeheckt. Nimm den Rest auf deine Hand. (*Du kannst ihn in einem späteren Zug wie eine Hexerei wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.*)

- Falls du weniger als drei Karten in deiner Bibliothek hast, schaust du dir alle Karten in deiner Bibliothek an und befolgst dann die Anweisungen in angegebener Reihenfolge. Falls du zum Beispiel nur zwei Karten in deiner Bibliothek hättest, würdest du dir beide anschauen, davon bis zu eine Nichtland-Karte ins Exil schicken und aushecken und den Rest auf deine Hand nehmen. In diesem Fall wärst du wohl eher des eigenen Unglückes Schmied.
-

Doc Aurlock, unentbärliches Genie
{G}{U}
Legendäre Kreatur — Bär, Druiden
2/3
Zaubersprüche, die du aus deinem Friedhof oder dem
Exil wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.
Das Aushecken von Karten aus deiner Hand kostet {2}
weniger.

- Doc Aurlocks Fähigkeiten verändern nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie verändern nur die Gesamtkosten, die du bezahlst, um aus den entsprechenden Zonen Zaubersprüche zu wirken oder Karten auszuhecken.
- Doc Aurlocks Fähigkeiten können nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit bezahlst. Sie reduzieren nur den generischen Teil der Kosten des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit.

Donnerlasso
{2}{W}
Artefakt — Ausrüstung
Wenn das Donnerlasso ins Spiel kommt, lege es an eine
Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.
Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, tappe eine
Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler
kontrolliert.
Ausrüsten {2}

- Du kannst mit der dritten Fähigkeit des Donnerlassos eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist.

Donnersalve
{1}{R}
Spontanzauber
Die Donnersalve fügt einer Kreatur deiner Wahl X
Schadenspunkte zu, wobei X gleich 2 plus der Anzahl an
anderen Zaubersprüchen ist, die du in diesem Zug
gewirkt hast.

- Der Wert von X wird nur einmal bestimmt, sowie die Donnersalve verrechnet wird.
 - Die Donnersalve zählt alle anderen Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind.
-

Drei Schritte voraus

{U}

Spontanzauber

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {1} {U} — Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

+ {3} — Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts oder einer Kreatur deiner Wahl ist, das bzw. die du kontrollierst.

+ {2} — Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

- Falls der erste und/oder der zweite Modus bestimmt wird, hat Drei Schritte voraus ein oder mehrere Ziele. Falls dies der Fall ist und alle Ziele illegal sind, wenn Drei Schritte voraus verrechnet werden soll, wird Drei Schritte voraus nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet und die Modi mit legalen Zielen (und der dritte Modus, falls er bestimmt wurde) haben ihre Effekte.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf dem ursprünglichen Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, dieses Permanent kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.

Duellant des Verstandes

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Berater

*/3

Fliegend, Wachsamkeit

Die Stärke des Duellanten des Verstandes ist gleich der Anzahl an Karten, die du in diesem Zug gezogen hast.

Immer wenn du ein Verbrechen begehst, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab. Diese

Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Duellanten des Verstandes bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
-

Echsensturm-Beschwörer

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Hexenmeister

3/3

Immer wenn der Echsensturm-Beschwörer angreift, erzeuge einen 3/1 roten Dinosaurier-Kreaturespielstein, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Echsensturm-Beschwörers wird auch dann ausgelöst, falls du keine Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Sie überprüft nur bei ihrer Verrechnung, ob du das tust. Du kannst auf die Fähigkeit antworten, indem du die Stärke einer Kreatur, die du kontrollierst, erhöhst, damit du einen Dinosaurier-Spielstein erzeugst.
-

Effekthascher

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den Effekthascher. Er kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor der Effekthascher ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls der Effekthascher der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
 - Sobald der Effekthascher geblockt wurde, entfernt das Wirken deines zweiten Zauberspruchs innerhalb desselben Zuges weder die blockende Kreatur aus dem Kampf noch führt es dazu, dass der Effekthascher ungeblockt wird.
-

Ehrlicher Rutstein

{1} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

3/2

Wenn Ehrlicher Rutstein ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Die letzte Fähigkeit von Ehrlicher Rutstein ändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du bezahlst, um Kreaturenzaubersprüche zu wirken.
 - Die letzte Fähigkeit von Ehrlicher Rutstein kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil der Kosten des Zauberspruchs.
-

Ein letzter Auftrag

{2}{W}

Hexerei

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {2} — Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

+ {1} — Bringe eine Reittier- oder Fahrzeug-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

+ {1} — Bringe eine Aura- oder Ausrüstung-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ins Spiel zurück.

- Die Kreatur, an die angelegt die vom dritten Modus ins Spiel zurückgebrachte Aura- oder Ausrüstung-Karte ins Spiel kommt, ist kein Ziel jenes Modus und wird bestimmt, sowie Ein letzter Auftrag verrechnet wird. Insbesondere gilt: Falls du mit dem zweiten Modus ein Fahrzeug ins Spiel zurückbringst, hast du keine Gelegenheit, es zu bemannen, bevor du eine Kreatur für den dritten Modus bestimmen musst. In den meisten Fällen ist es zu jenem Zeitpunkt keine Kreatur.
- Die Aura oder Ausrüstung muss legal an die Kreatur, die du bestimmst, angelegt werden können. Du kannst keine Aura-Karte ins Spiel zurückbringen, falls sie nichts verzaubern kann. Falls du jedoch keine Kreaturen kontrollierst (und keine mit den ersten beiden Modi ins Spiel zurückgebracht hast), könntest du eine Ausrüstung-Karte ins Spiel zurückbringen, ohne dass sie an etwas angelegt ist.

Eisenbahn-Raufbold

{3}{G}{G}

Kreatur — Nashorn, Krieger

5/5

Reichweite, verursacht Trampelschaden

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege X +1/+1-Marken auf sie, wobei X gleich ihrer Stärke ist.

Aushecken {3}{G} (*Du kannst {3}{G} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.*)

- Der Wert von X wird ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Eisenbahn-Raufbolds verrechnet wird.

Eisenfaust-Pulverisierer

{4}{R}

Kreatur — Riese, Krieger

4/5

Reichweite

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, fügt der Eisenfaust-Pulverisierer einem Gegner deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor der Eisenfaust-Pulverisierer ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls der Eisenfaust-Pulverisierer der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
-

Elegantes Manöver

{U} {R}

Spontanzauber

Das Elegante Manöver fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls du in diesem Zug einen anderen Zauberspruch gewirkt hast, ziehe eine Karte.

- Das Elegante Manöver überprüft nur, sowie es verrechnet wird, ob du in jenem Zug einen anderen Zauberspruch gewirkt hast. Der andere Zauberspruch kann neutralisiert, aus irgendeinem Grund nicht verrechnet oder als Antwort gewirkt worden sein und noch auf dem Stapel sein.
-

Erbarmungsloses Gemetzel

{3} {B}

Hexerei

Opfere eine beliebige Anzahl an Permanenten, die du kontrollierst, und ziehe dann entsprechend viele Karten. Aushecken {1} {B} {B} (*Du kannst {1} {B} {B} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.*)

- Du opferst die Permanente als Teil der Verrechnung des Erbarmungslosen Gemetzels. Es sind keine zusätzlichen Kosten. Falls das Erbarmungslose Gemetzel neutralisiert oder nicht verrechnet wird, opferst du nichts.
 - Du kannst bestimmen, null Permanente zu opfern. (Das klingt allerdings eher nach Erbarmen.)
 - Falls Fähigkeiten ausgelöst werden, sowie du Permanente opferst, werden diese Fähigkeiten erst auf den Stapel gelegt, nachdem du die entsprechende Anzahl an Karten gezogen hast.
-

Erfinderischer Flügelschmied

{2} {W}

Kreatur — Zwerg, Handwerker

2/4

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug keinen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast und keine Fliegend-Marke auf dem Erfinderischen Flügelschmied liegt, lege eine Fliegend-Marke auf ihn.

- Zu Beginn deines Endsegments überprüft die Fähigkeit des Erfinderischen Flügelschmieds, ob du in diesem Zug einen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast und ob eine Fliegend-Marke auf dem Erfinderischen Flügelschmied liegt. Falls eines davon der Fall ist, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls eines davon der Fall ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Eriette die Betörerin

{1}{W}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

4/4

Lebensverknüpfung

Immer wenn eine Aura, die du kontrollierst, an ein Nichtland-Permanent angelegt wird, das ein Gegner kontrolliert und dessen Manabetrag kleiner oder gleich dem Manabetrag jener Aura ist, übernimm die Kontrolle über jenes Permanent, solange die Aura daran angelegt ist.

- Falls die Aura, die du kontrollierst, von einem Nichtland-Permanent gelöst wird (höchstwahrscheinlich, weil die Aura das Spiel verlassen hat), bevor Eriettes ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, übernimmst du gar nicht erst die Kontrolle über das Nichtland-Permanent.
- Falls die Manakosten eines Permanents {X} enthalten, ist X für die Bestimmung seines Manabetrags gleich 0.

Eriettes Schlaflied

{1}{W}

Hexerei

Zerstöre eine getappte Kreatur deiner Wahl. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

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

Ertha Jo, Grenzland-Mentorin

{2}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Kor, Berater

2/4

Wenn Ertha Jo, Grenzland-Mentorin, ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 roten Söldner-Kreaturespielstein mit „{T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

Immer wenn du eine Fähigkeit aktivierst, die eine Kreatur oder einen Spieler als Ziel hat, kopiere jene Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Einige Schlüsselwortfähigkeiten (wie zum Beispiel Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten mit Doppelpunkten in ihrem Erinnerungstext.
- Die Quelle der Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.

- Falls die Fähigkeit modal ist (falls sie also mit: „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), wird der bestimmte Modus mitkopiert und kann nicht geändert werden.
- Falls die Fähigkeit Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls die Kosten der aktivierten Fähigkeit eine Wahl beinhalten, beispielsweise eine Kreatur, die geopfert werden kann oder eine Anzahl an Marken, die entfernt werden können, verwendet die Kopie dieselben Informationen. Du kannst die Kosten nicht noch einmal bezahlen, selbst wenn du das möchtest.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen der Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
- Die Kopie, die von Ertha Jos ausgelöster Fähigkeit erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „aktiviert“.
- Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien dieser Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel eine der aktivierten Fähigkeiten des Höllenkerkers kopiert wird und zwei Karten ins Exil geschickt werden, werden beide ins Spiel zurückgebracht, wenn der Höllenkerker aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird.

Erzengel der Zehnten

{1}{W}{W}{W}

Kreatur — Engel

3/5

Fliegend

Solange der Erzengel der Zehnten ungetappt ist, können Kreaturen weder dich noch Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt {1} für jede solche Kreatur.

Solange der Erzengel der Zehnten angreift, können Kreaturen nicht blocken, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt {1} für jede solche Kreatur.

- Falls du einen ungetappten Erzengel der Zehnten kontrollierst, können deine Gegner bestimmen, mit Kreaturen, die angreifen müssen, falls möglich, nicht anzugreifen. Das Gleiche gilt für einen angreifenden Erzengel der Zehnten und Kreaturen, die blocken müssen, falls möglich.

Fblzpz, verirrt in der Prärie

{1}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Homunkulus

1/1

Abwehr {2}

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

Die oberste Karte deiner Bibliothek hat Aushecken. Die Aushecken-Kosten sind gleich ihren Manakosten.

Du kannst Nichtland-Karten oben von deiner Bibliothek aushecken.

- Während du Fblzpz kontrollierst, kannst du 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 du die oberste Karte deiner Bibliothek ausheckst, musst du die Karte ins Exil schicken und ihre Aushecken-Kosten bezahlen, bevor du dir die nächste oberste Karte deiner Bibliothek anschauen darfst.
- Falls die oberste Karte deiner Bibliothek normalerweise Aushecken hat, kannst du jene Karte mit ihren eigenen Aushecken-Kosten aushecken oder mit den Aushecken-Kosten, die Fblzpz ihr gewährt.

Fehlgeschlagene Überquerung

{1}{U}

Spontanzauber

Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück. Falls du eine Wüste kontrollierst, wende Überwachen 1 an. (*Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fehlgeschlagene Überquerung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Überwachen an.

Finaler Showdown

{W}

Spontanzauber

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {1} — Alle Kreaturen verlieren alle Fähigkeiten bis zum Ende des Zuges.

+ {1} — Bestimme eine Kreatur, die du kontrollierst. Sie erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

+ {3}{W}{W} — Zerstöre alle Kreaturen.

- Der zweite Modus des Finalen Showdowns hat keine Kreatur als Ziel. Welche Kreatur Unzerstörbarkeit erhält, bestimmst du erst, wenn der Zauberspruch verrechnet wird. Zu diesem Zeitpunkt ist es zu spät, um auf den Zauberspruch zu antworten.
- Falls ein Effekt einer Kreatur eine Fähigkeit verleiht, nachdem der Finale Showdown dafür gesorgt hat, dass alle Kreaturen alle Fähigkeiten verlieren, verliert jene Kreatur diese Fähigkeit nicht.

Flüchtige Reflexion

{1}{U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. Enttappe sie. Bis zum Ende des Zuges wird sie zu einer Kopie von bis zu einer anderen Kreatur deiner Wahl.

- Das erste Ziel der Flüchtigen Reflexion kann eine Kreatur sein, die bereits ungetappt ist. Sie erhält trotzdem Fluchsicherheit und wird, falls zutreffend, zu einer Kopie der anderen Kreatur deiner Wahl.

- Die erste Kreatur deiner Wahl kopiert genau das, was auf die andere Kreatur deiner Wahl aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie 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.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert die erste Kreatur deiner Wahl die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird die erste Kreatur deiner Wahl zu einer Kopie von (b).
- Alle Nicht-Kopier-Effekte, die auf die erste Kreatur deiner Wahl angewendet wurden, bevor sie zu einer Kopie einer anderen Kreatur wurde, werden weiter angewendet, nachdem sie zu einer Kopie geworden ist. Dasselbe gilt für Marken auf der ersten Kreatur.
- Wenn die erste Kreatur deiner Wahl zu einer Kopie der anderen Kreatur deiner Wahl wird, kommt sie nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.
- Falls die zweite Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Flüchtige Reflexion verrechnet werden soll, erhält die erste Kreatur deiner Wahl trotzdem Fluchsicherheit und sie wird trotzdem enttappt, falls sie getappt war.

Fluchtzauber

{W}

Spontanzauber

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {1} — Schicke eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

+ {2} — Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, falls keine andere Kreatur höhere Stärke hat.

- Der letzte Modus des Fluchtzaubers kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, auch eine Kreatur, die zu jenem Zeitpunkt nicht die höchste Stärke unter den Kreaturen im Spiel hat. Die Stärke der Kreatur wird nur während des Verrechnens des Fluchtzaubers überprüft und erst, nachdem du den Effekt des ersten Modus angewendet hast (falls zutreffend).

Fortuna, loyales Reittier

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Bestie, Reittier

2/4

Wenn Fortuna, loyales Reittier, ins Spiel kommt, wende Hellsicht 2 an.

Immer wenn Fortuna gesattelt angreift, schicke am Ende des Kampfes sie und bis zu eine Kreatur, die sie in diesem Zug aufgesattelt hat, ins Exil und bringe jene Karten dann unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.

Aufsatteln 1

- Fortunas mittlere Fähigkeit erzeugt eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die am Ende des Kampfes ausgelöst wird. Diese Fähigkeit wird unabhängig davon ausgelöst, ob Fortuna noch im Spiel ist oder nicht. Falls sie das nicht ist, kannst du trotzdem bis zu eine Kreatur, die sie in diesem Zug aufgesattelt hat, ins Exil schicken.
- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit hat keine Kreaturen als Ziel. Du bestimmst, welche andere Kreaturen ins Exil geschickt werden soll, falls überhaupt, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird. Zu diesem Zeitpunkt kann kein Spieler mehr antworten.
- Spielsteine, die von der verzögert ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt werden, kommen nicht ins Spiel zurück. Es ist normalerweise keine gute Idee, Fortuna aufzusatteln, falls Fortuna selbst ein Spielstein ist.

Freischreiter-Kommando

{2}{G}

Kreatur — Zentaur, Söldner

3/3

Das Freischreiter-Kommando kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel, falls es nicht gewirkt wurde oder kein Mana ausgegeben wurde, um es zu wirken.

Aushecken {3}{G} *(Du kannst {3}{G} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)*

- Falls das Freischreiter-Kommando gewirkt wurde, ohne seine Manakosten zu bezahlen, aber du Mana für zusätzliche Kosten oder Kostenerhöhungen (zum Beispiel wegen des Störenden Aviors) bezahlt hast, kommt das Freischreiter-Kommando nicht mit +1/+1-Marken ins Spiel.

Furchtloser Stallmeister

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Späher

2/2

Reichweite

{T}: Erzeuge {G}.

{T}: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.

Gib dieses Mana nur aus, um Reittier- oder Fahrzeug-Zaubersprüche zu wirken.

- Du kannst die zwei Mana, die durch die letzte Fähigkeit erzeugt wurden, für denselben Reittier- oder Fahrzeug-Zauberspruch oder für zwei verschiedene Reittier- oder Fahrzeug-Zaubersprüche ausgeben.

Gaunerische Verlagerung

{U} {U}

Hexerei

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {2} — Tausche die Kontrolle über zwei Kreaturen deiner Wahl.

+ {1} — Tausche die Kontrolle über zwei Artefakte deiner Wahl.

+ {1} — Tausche die Kontrolle über zwei Verzauberungen deiner Wahl.

- Das Übernehmen der Kontrolle über ein Permanent führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über etwaige an es angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.
- Falls eines der Permanente deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, zu dem die Gaunerische Verlagerung verrechnet wird, findet der Austausch, an dem jenes Permanent beteiligt ist, nicht statt.
- Die Effekte der Modi der Gaunerischen Verlagerung sind dauerhaft. Sie enden nicht im Aufräumsegment und auch nicht, falls eines der Permanente deiner Wahl aufhört, den entsprechenden Permanent-Typ zu haben, nachdem die Gaunerische Verlagerung verrechnet wurde.
- Du kannst auch ausschließlich Permanente als Ziel bestimmen, die du nicht kontrollierst.
- Falls derselbe Spieler beide Permanente kontrolliert, die am selben Austausch beteiligt sind, wenn jener Austausch stattfindet, geschieht mit jenen Permanenten nichts.

Gefesselt vom Gesetz

{3} {W}

Verzauberung

Wenn Gefesselt vom Gesetz ins Spiel kommt, schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis Gefesselt vom Gesetz das Spiel verlässt.

Wenn Gefesselt vom Gesetz ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 roten Söldner-Kreaturespielstein mit „{T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

- Falls Gefesselt vom Gesetz das Spiel verlässt, bevor die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird das Permanent deiner Wahl gar nicht erst ins Exil geschickt.
-

Gepanzertes Gürteltier

{W}

Kreatur — Gürteltier

0/4

Abwehr {1} (*Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {1}.*)

{3}{W}: Das Gepanzerte Gürteltier erhält bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich seiner Widerstandskraft ist.

- Der Wert von X wird bestimmt, sowie die aktivierte Fähigkeit des Gepanzerten Gürteltiers verrechnet wird. Er ändert sich später im Zug nicht mehr, falls anderer Effekte die Widerstandskraft des Gepanzerten Gürteltiers verändern.

Geralf der Fleischbildner

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

2/3

Immer wenn du in deinem Zug einen Zauberspruch außer deinem ersten wirkst, erzeuge einen 2/2 blauen und schwarzen Zombie-Räuber-Kreaturespielstein.

Immer wenn ein Zombie unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege für jeden anderen Zombie, der in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, eine +1/+1-Marke auf ihn.

- Geralfs erste Fähigkeit berücksichtigt Zaubersprüche, die du gewirkt hast, bevor er im Spiel war. Falls Geralf beispielsweise der erste Zauberspruch ist, den du während deines Zuges wirkst, löst jeder nachfolgende Zauberspruch, den du in jenem Zug wirkst, nachdem er im Spiel ist, seine erste Fähigkeit aus.
- Falls mehrere Zombies gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird Geralfs letzte Fähigkeit für jeden jener Zombies ausgelöst. Jede dieser ausgelösten Fähigkeiten sieht jeden der anderen Zombies, die gleichzeitig ins Spiel gekommen sind, plus alle anderen Zombies, die in jenem Zug bereits unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind.

Geselliger Dommelgreif

{1}{G}{W}

Kreatur — Hippogryph, Reittier

1/4

Fliegend, Lebensverknüpfung

Immer wenn der Gesellige Dommelgreif gesattelt angreift, erhält er bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Reittieren ist, die du kontrollierst.

Aufsatteln 3 (*Tappe eine beliebige Anzahl anderer Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 3 oder mehr haben: Dieses Reittier ist bis zum Ende des Zuges gesattelt. Spiele Aufsatteln wie eine Hexerei.*)

- Der Wert von X wird ermittelt, sowie die Fähigkeit des Geselligen Dommelgreifs verrechnet wird. Solange der Gesellige Dommelgreif zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel ist, ist X wahrscheinlich mindestens 1.

Gesetzloser Leichenflicker

{3} {U}

Kreatur — Mensch, Hexenmeister

1/4

Wenn der Gesetzlose Leichenflicker ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 blauen und schwarzen Zombie-Räuber-Kreaturespielstein und lege dann für jeden Zauberspruch außer deinem ersten, den du in diesem Zug gewirkt hast, zwei +1/+1-Marken auf jenen Spielstein. Aushecken {4} {U} *(Du kannst {4} {U} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)*

- Die Fähigkeit des Gesetzlosen Leichenflickers zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast, außer dem ersten. Er zählst dich selbst (es sei denn, er war der erste Zauberspruch), Zaubersprüche, die neutralisiert oder nicht verrechnet wurden, und Zaubersprüche, die noch auf dem Stapel sind.

Geysir-Sceada

{2} {U}

Kreatur — Sceada

2/3

Fliegend

Solange es nicht dein Zug ist, kosten Zaubersprüche, die du wirkst, beim Wirken {1} weniger.

- Die letzte Fähigkeit des Geysir-Sceadas ändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst, um Zaubersprüche zu wirken.
- Die letzte Fähigkeit des Geysir-Sceadas kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil der Kosten des Zauberspruchs.

Ghired, Spiegel der Wildnis

{R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

3/3

Eile

Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Spielsteins deiner Wahl ist, den du kontrollierst und der in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.“

- Der neue Spielstein kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins deiner Wahl, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein deiner Wahl erzeugt hat, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob der Spielstein deiner Wahl getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

- Falls der kopierte Spielstein {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0. (Meistens haben Spielsteine keine Manakosten, es sei denn, sie kopieren irgendetwas anderes.)
- Falls der kopierte Spielstein (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der neue Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.

Gila-Gaul

{2} {R}

Kreatur — Eidechse, Reittier

4/2

Immer wenn der Gila-Gaul gesattelt angreift, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

Aufsatteln 1 (Tappe eine beliebige Anzahl anderer Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 1 oder mehr haben: Dieses Reittier ist bis zum Ende des Zuges gesattelt. Spiele Aufsatteln wie eine Hexerei.)

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der ersten Fähigkeit des Gila-Gauls aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Gitrog, unersättliches Reittier

{3} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Frosch, Schrecken, Reittier

6/5

Verursacht Trampelschaden, Eile

Immer wenn Gitrog, unersättliches Reittier, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Kreatur opfern, die es in diesem Zug aufgesattelt hat. Falls du dies tust, ziehst du X Karten und bringst dann bis zu X Länderkarten aus deiner Hand getappt ins Spiel, wobei X gleich der Stärke der geopferten Kreatur ist.

Aufsatteln 1

- Benutze die Stärke der geopferten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.
- Eine oder mehrere Länderkarten mit Gitrogs ausgelöster Fähigkeit ins Spiel zu bringen, zählt nicht als Spielen eines Landes. Sie kann Länderkarten ins Spiel bringen, auch falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.

Goldader-Hydra
{X}{G}
Kreatur — Hydra
0/0
Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden, Eile
Die Goldader-Hydra kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.
Wenn die Goldader-Hydra stirbt, erzeuge so viele getappte Schatz-Spielsteine, wie ihre Stärke beträgt.

- Verwende die Stärke, die die Goldader-Hydra zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Schatz-Spielsteine du erzeugst.

Goldrausch
{1}{G}
Spontanzauber
Erzeuge einen Schatz-Spielstein. Bis zum Ende des Zuges erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl +2/+2 für jeden Schatz, den du kontrollierst.

- Du musst kein Ziel für den Goldrausch bestimmen. Falls du dies jedoch tust und jene Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn der Goldrausch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Schatz-Spielstein.
- Zähle die Anzahl an Schätzen, die du kontrollierst, sowie der Goldrausch verrechnet wird, um zu ermitteln, wie groß der Bonus ist, den die Kreatur deiner Wahl erhält. Dieser Bonus ändert sich auch dann nicht, falls sich später im Zug die Anzahl an Schätzen, die du kontrollierst, ändert.

Greifender Kauz
{U}
Kreatur — Vogel
1/1
Fliegend
Wenn der Greifende Kauz ins Spiel kommt, tappe ein Permanent deiner Wahl.
{2}{U}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Du kannst für die zweite Fähigkeit des Greifenden Kauzes ein Permanent als Ziel bestimmen, das bereits getappt ist. (Die Vogelgesetze auf Thunder Junction unterliegen nicht dem gesunden Menschenverstand – schließlich sind es keine Menschengesetze.)

Griff nach dem Himmel
{3}{G}
Verzauberung — Aura
Aufblitzen
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +3/+2 und hat Reichweite.
Wenn der Griff nach dem Himmel aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur, die vom Griff nach dem Himmel verzaubert würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Er wird vom Stapel aus auf den Friedhof gelegt und kommt nicht ins Spiel. Daher wird seine ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Großer Eisenbahnraub

{R}

Spontanzauber

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {2} {R} — Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Falls es deine Kampfphase ist, gibt es nach dieser Phase eine zusätzliche Kampfphase.

+ {2} — Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

+ {R} — Bestimme einen Gegner deiner Wahl. Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, jenem Spieler in diesem Zug Kampfschaden zufügt, erzeuge einen getappten Schatz-Spielstein.

- Der erste Modus des Großen Eisenbahnraubs gibt dir keine zusätzlichen Hauptphasen. Das bedeutet, dass du direkt vom Ende-des-Kampfes-Segment einer Kampfphase zum Beginn-des-Kampfes-Segment der nächsten übergehst.
- Der zweite Modus des Großen Eisenbahnraubs betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und Nichtkreatur-Permanente, die später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten weder +1/+0 noch Ersts Schlag.

Handschellenschleuderer

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Falls sie getappt ist, lege eine Betäubungsmarke auf sie. Anderenfalls tappe sie. (*Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor der Handschellenschleuderer ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls der Handschellenschleuderer der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.

Hardbristle-Bandit

{1}{G}

Kreatur — Pflanze, Räuber

1/1

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Immer wenn du ein Verbrechen begehst, enttappe den Hardbristle-Banditen. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. (*Es ist ein Verbrechen, einen Gegner, Karten in seinem Friedhof oder etwas unter seiner Kontrolle als Ziel zu bestimmen.*)

- Die letzte Fähigkeit des Hardbristle-Banditen wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird.

Hirte der Wolken

{4}{W}

Kreatur — Pegasus

4/3

Fliegend, Wachsamkeit

Wenn der Hirte der Wolken ins Spiel kommt, bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls du ein Reittier kontrollierst, bringe jene Karte stattdessen ins Spiel zurück.

- Eine Permanent-Karte ist eine Artefaktkarte, eine Kreaturenkarte, eine Länderkarte, eine Planeswalkerkarte, eine Schlachtenkarte oder eine Verzauberungskarte.
- Falls die Manakosten einer Karte in deinem Friedhof {X} enthalten, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls du auf diese Weise eine Aura ins Spiel zurückbringst, bestimmst du, was die Aura verzaubern wird, direkt bevor sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wird, hat den Spieler oder das Permanent, den bzw. das sie verzaubert, nicht als Ziel, daher können Permanente oder Spieler mit Fluchsicherheit bestimmt werden. Die Aura muss jedoch den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann ein Spieler oder ein Permanent mit Schutz vor einer der Charakteristiken der Aura nicht auf diese Weise bestimmt werden. Falls es nichts gibt, was die Aura legal verzaubern kann, bleibt sie im Friedhof.

Höllensporen-Truppführer

{2}{R}{R}

Kreatur — Eidechse, Räuber

2/4

Andere Gesetzlose, die du kontrollierst, haben Eile.

(*Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose.*)

Wenn der Höllensporen-Truppführer ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 rote Söldner-Kreaturespielsteine mit „{T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

- Sobald ein Gesetzloser, der in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, legal angegriffen hat, führt der Verlust von Eile, indem der Höllensporen-Truppführer aus dem Spiel entfernt wird, nicht dazu, dass der Gesetzlose aufhört anzugreifen.
-

Jace der Wiedererweckte

{U} {U}

Legendärer Planeswalker — Jace

3

Du kannst diesen Zauberspruch nicht in deinem ersten, zweiten oder dritten Zug der Partie wirken.

+1: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

+1: Du kannst eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 3 oder weniger aus deiner Hand ins Exil schicken. Falls du dies tust, wird sie ausgeheckt.

-6: Immer wenn du bis zum Ende des Zuges einen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Du kannst Jace den Wiedererweckten während des ersten, zweiten oder dritten Zugs eines anderen Spielers in der Partie wirken, falls ein Effekt (wie der des Vedalken-Planetariums) dies ermöglicht.
 - Jace der Wiedererweckte überprüft, wie viele Züge du gemacht hast, und nicht, wie viele Züge es in der Partie gegeben hat. Dies ist wesentlich, falls du einen zusätzlichen Zug erhalten hast.
 - Falls die Partie neu gestartet wurde (durch Karn dem Befreiten), kannst du Jace den Wiedererweckten nicht in deinem ersten, zweiten oder dritten Zug der neuen Partie wirken.
 - Die von der letzten Fähigkeit von Jace dem Erweckten erzeugte Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue Ziele. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
 - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
 - Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
 - Falls 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 die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
 - Die Kopie, die von der letzten Fähigkeit von Jace dem Wiedererweckten erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“.
-

Jem Leichtfuß, Wolkenkundschafterin
{2}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Späher
3/3
Fliegend, Wachsamkeit
Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem
Zug keinen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast,
ziehe eine Karte.

- Zu Beginn deines Endsegments überprüft Jem Leichtfuß' Fähigkeit, ob du in diesem Zug einen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast. Falls du dies getan hast, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du einen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast, seit die Fähigkeit ausgelöst wurde, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Kaervek der Vollstrecker
{1}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister
3/3
Immer wenn du ein Verbrechen begehst, schicke bis zu
eine schwarze Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof
ins Exil und kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken.
Falls du dies tust, verlierst du 2 Lebenspunkte. *(Es ist ein
Verbrechen, einen Gegner, Karten in seinem Friedhof
oder etwas unter seiner Kontrolle als Ziel zu bestimmen.
Kopien von Permanent-Zaubersprüchen werden zu
Spielsteinen.)*

- Du wirkst die Kopie, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Da du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, kannst du den Wert für X normal bestimmen, falls der Zauberspruch ein {X} in seinen Manakosten hat.
- 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 ausgeführt werden.
- Die Kopie wird im Exil erzeugt und aus dem Exil gewirkt, daher werden Effekte wie der der letzten Fähigkeit des Störenden Aviors angewendet.

Kakturantel
{4}{G}{G}
Kreatur — Pflanze, Spinne
6/5
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger,
falls du eine Wüste kontrollierst.
Reichweite
Immer wenn die Kakturantel das Ziel eines
Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die
ein Gegner kontrolliert, kannst du eine Karte ziehen.

- Sobald du angekündigt hast, dass du die Kakturanteil wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis ihre Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, ob du eine Wüste kontrollierst.
- Die Kakturanteil kostet beim Wirken immer noch nur {1} weniger, falls du mehrere Wüste kontrollierst.
- Die letzte Fähigkeit der Kakturanteil wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls ein Zauberspruch die Kakturanteil mehr als einmal als Ziel hat, wird ihre letzte Fähigkeit trotzdem nur einmal ausgelöst.

Kaktusvolk-Scharfschütze

{2} {R} {G}

Kreatur — Pflanze, Söldner

4/4

Reichweite

Abwehr {2} (*Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {2}.*)

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhalten andere Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, Eile und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit des Kaktusvolk-Scharfschützen betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst und die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Eile und verursachen nicht Trampelschaden.

Kalt erwischt

{3} {U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert ein Artefakt oder eine Kreatur

Wenn Kalt erwischt ins Spiel kommt, tappe das verzauberte Permanent.

Das verzauberte Permanent verliert alle Fähigkeiten und enttappt nicht während des Enttappsegments seines Beherrschers.

- Falls das betroffene Permanent eine Fähigkeit erhält, nachdem Kalt erwischt daran angelegt wurde, behält es jene Fähigkeit.

Kambal, korrupter Bürgermeister
{1}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
2/4

Immer wenn ein oder mehrere Spielsteine unter gegnerischer Kontrolle ins Spiel kommen, erzeuge für jeden davon einen getappten Spielstein, der eine Kopie von ihm ist. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

Immer wenn ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Jeder der neuen Spielsteine kopiert die Originaleigenschaften des entsprechenden Spielsteins, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob der Spielstein des Gegners getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der kopierte Spielstein {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0. (Meistens haben Spielsteine keine Manakosten, es sei denn, sie kopieren irgendetwas anderes.)
- Falls der kopierte Spielstein (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der neue Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.

Kaustisches Bronco
{1}{B}
Kreatur — Ophis, Pferd, Reittier
2/2

Immer wenn das Kaustische Bronco angreift, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimm sie auf deine Hand. Falls das Kaustische Bronco nicht gesattelt ist, verlierst du Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jener Karte. Anderenfalls verliert jeder Gegner entsprechend viele Lebenspunkte.

Aufsatteln 3 (Tappe eine beliebige Anzahl anderer Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 3 oder mehr haben: Dieses Reittier ist bis zum Ende des Zuges gesattelt. Spiele Aufsatteln wie eine Hexerei.)

- Falls die aufgedeckte Karte keine Manakosten hat (zum Beispiel, weil sie ein Land ist), ist ihr Manabetrag 0.
- Falls die Manakosten der aufgedeckten Karte {X} enthalten, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls die aufgedeckte Karte eine geteilte Karte ist, beruht der Manabetrag jener Karte auf den kombinierten Manakosten ihrer beiden Hälften.

- Falls das Kaustische Bronco nicht im Spiel ist, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Tatsache, ob es gesattelt war oder nicht, bevor es das Spiel verlassen hat, um zu ermitteln, wer Lebenspunkte verliert.

Kellan der Bandit

{G} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Feenwesen, Räuber

3/3

Fliegend, Lebensverknüpfung

Immer wenn du einen Zauberspruch von irgendwoher außer aus deiner Hand wirkst, kannst du einen Permanent-Zauberspruch mit gleichem oder niedrigerem Manabetrag aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls du dies nicht tust, kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Falls der Zauberspruch, den du gewirkt hast und der die letzte Fähigkeit von Kellan dem Banditen ausgelöst hat, {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich dem Wert, der bestimmt wurde, sowie jener Zauberspruch gewirkt wurde.
- Falls der Zauberspruch, den du gewirkt hast und der die letzte Fähigkeit von Kellan dem Banditen ausgelöst hat, durch eine geteilte Karte repräsentiert wird, werden die Eigenschaften der Hälfte, die du nicht gewirkt hast, ignoriert, während jener Zauberspruch auf dem Stapel ist. Falls du zum Beispiel die Hälfte namens Sistieren von Sistieren // Unterlassen aus dem *Mord in Karlov Manor* Release wirkst, hat jener Zauberspruch Manabetrag 2, weil die Manakosten von Sistieren {1} {B/G} sind.
- Ein Permanent-Zauberspruch kann ein Artefakt, eine Kreatur, ein Planeswalker, eine Schlacht oder eine Verzauberung sein.
- 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, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls der Permanent-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.
- Eine Länderkarte mit Kellans letzter Fähigkeit ins Spiel zu bringen, zählt nicht als Spielen eines Landes. Sie kann auch eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.

Kellans Bandenbeitritt

{G} {W} {U}

Legendäre Verzauberung

Wenn Kellans Bandenbeitritt ins Spiel kommt, kannst du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 3 oder weniger aus deiner Hand ins Exil schicken. Falls du dies tust, wird sie ausgeheckt. *(Du kannst ihn in einem späteren Zug wie eine Hexerei wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.)*

Immer wenn eine legendäre Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls eine Karte keine Manakosten hat, ist ihr Manabetrag 0.
- Falls die Manakosten einer Karte auf deiner Hand {X} enthalten, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte auf deiner Hand wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt.
- Falls mehrere legendäre Kreaturen gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird die letzte Fähigkeit von Kellans Bandenbeitritt für jede jener Kreaturen einmal ausgelöst.

Klapperrücken-Apothekerin

{2} {B}

Kreatur — Gorgo, Hexenmeister

3/2

Todesberührung

Immer wenn du ein Verbrechen begehst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges entweder Bedrohlichkeit oder Lebensverknüpfung (du entscheidest). *(Es ist ein Verbrechen, einen Gegner, Karten in seinem Friedhof oder etwas unter seiner Kontrolle als Ziel zu bestimmen.)*

- Du entscheidest, welche Fähigkeit die Kreatur deiner Wahl erhält, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Klapperrücken-Apothekerin verrechnet wird.

Knallbüchse

{2}

Artefakt

{6}, {T}, opfere die Knallbüchse: Zerstöre bis zu ein Artefakt deiner Wahl, bis zu eine Kreatur deiner Wahl und bis zu ein Land deiner Wahl.

- Du kannst null, ein, zwei oder drei Ziele für die Fähigkeit der Knallbüchse bestimmen.

Knochenackerschänder

{3} {B}

Kreatur — Zombie, Söldner

3/4

Bedrohlich

{1} {B}, opfere eine andere Kreatur: Lege eine +1/+1-Marke auf den Knochenackerschänder. Falls auf diese Weise ein Gesetzloser geopfert wurde, erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose.)*

- Verwende die Kreaturentypen, die die geopfert Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, ob sie ein Gesetzloser war oder nicht.

Knöchling der Taschendieb

{B}

Legendäre Kreatur — Skelett, Räuber

1/1

Todesberührung

Immer wenn Knöchling der Taschendieb einem Spieler

Kampfschaden zufügt, kannst du eine Nichtland-

Permanent-Karte deiner Wahl aus dem Friedhof jenes

Spielers wirken und Mana beliebigen Typs kann

ausgegeben werden, um jenen Zauberspruch zu wirken.

- Du bestimmst, ob du die Nichtland-Permanent-Karte deiner Wahl wirkst, sowie Knöchlings ausgelöste Fähigkeit 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 von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.

Knöchlings Bandenbeitritt

{B}

Legendäre Verzauberung

Wenn Knöchlings Bandenbeitritt ins Spiel kommt, wirft eine beliebige Anzahl an Spielern deiner Wahl je eine Karte ab.

Immer wenn eine legendäre Kreatur unter deiner

Kontrolle ins Spiel kommt, millt eine beliebige Anzahl

an Spielern deiner Wahl je eine Karte und verliert 1

Lebenspunkt.

- Wenn die erste Fähigkeit von Knöchlings Bandenbeitritt verrechnet wird, bestimmt der nächste Spieler deiner Wahl in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Spielers deiner Wahl ist, jener Spieler) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Spieler deiner Wahl in Zugreihenfolge (falls vorhanden) dasselbe. Alle bestimmten Karten werden dann gleichzeitig abgeworfen.

Kolossaler Klapperwurm

{2}{G}{G}

Kreatur — Wurm

6/5

Der Kolossale Klapperwurm hat Aufblitzen, solange du eine Wüste kontrollierst.

Verursacht Trampelschaden

{1}{G}, schicke den Kolossalen Klapperwurm aus

deinem Friedhof ins Exil: Durchsuche deine Bibliothek

nach einer Wüste-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und

mische danach.

- Bevor beim Wirken eines Zauberspruchs Kosten ermittelt oder Manafähigkeiten aktiviert werden, wird überprüft, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls du danach keine Wüste mehr kontrollierst, vielleicht weil du all deine Wüsten während des Aktivierens von Manafähigkeiten geopfert hast, hat das keine Auswirkungen darauf, ob du den Kolossalen Klapperwurm legal wirken kannst.
-

Körperloser Marodeur

{6} {B}

Kreatur — Specter, Räuber

4/2

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger.

Fliegend

Wenn der Körperlose Marodeur ins Spiel kommt, wirft eine beliebige Anzahl an Gegnern deiner Wahl je eine Karte ab. Für jeden jener Gegner, der keine Karte mit Manabetrag 4 oder mehr abgeworfen hat, ziehst du eine Karte.

- Die erste Fähigkeit des Körperlosen Marodeurs ändert seinen Manabetrag nicht, der immer 7 ist.
- Wenn die ausgelöste Fähigkeit des Körperlosen Marodeurs verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner deiner Wahl in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners deiner Wahl ist, jener Gegner) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Gegner deiner Wahl in Zugreihenfolge (falls zutreffend) dasselbe. Alle bestimmten Karten werden dann gleichzeitig abgeworfen.

Kraum, stürmische Dissonanz

{2} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Zombie, Schrecken

2/3

Fliegend

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf Kraum, stürmische Dissonanz, und ziehe eine Karte.

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor Kraum ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls Kraum der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.

Kredithai

{3} {U}

Kreatur — Hai, Räuber

3/4

Wenn der Kredithai ins Spiel kommt und falls du in diesem Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hast, ziehe eine Karte.

Aushecken {3} {U} (*Du kannst {3} {U} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit des Kredithais zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast, wozu auch der Kredithai selbst gehören kann. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind.
-

Lachkasper Flint

{1} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Eidechse, Räuber

4/3

Kreaturen, die du kontrollierst, aber nicht besitzt, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Söldner.

Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die obersten X Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl ins Exil, wobei X gleich der Anzahl an Gesetzlosen ist, die du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges kannst du davon Zaubersprüche wirken und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um jene Zaubersprüche zu wirken.

- Lachkasper Flints erste Fähigkeit wird auf Kreaturen, die du kontrollierst, aber nicht besitzt, angewendet, sowie sie ins Spiel kommen. Falls du zum Beispiel Lachkasper Flint und Vollgrimm, grinsende Grenadierin, kontrollierst und eine Kreatur, die ein Gegner besitzt und die normalerweise kein Gesetzloser ist, unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird Vollgrimms Fähigkeit ausgelöst.
- Der Wert von X wird bestimmt, sowie Lachkasper Flints letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit Lachkasper Flints letzter Fähigkeit aus dem Exil gespielt werden. Falls du beispielsweise auf diese Weise eine Kreaturenkarte ins Exil schickst, musst du bis zu deiner Hauptphase warten, um sie zu wirken.

Landräuber

{2} {W}

Kreatur — Kaninchen, Söldner

3/3

Wachsamkeit

Wenn der Landräuber ins Spiel kommt und falls ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, kannst du deine Bibliothek nach einer Ebene-Karte durchsuchen und sie getappt ins Spiel bringen. Falls dann ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, wiederhole diesen Vorgang einmal. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach.

- Wenn der Landräuber ins Spiel kommt, überprüft seine ausgelöste Fähigkeit, ob mindestens ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du. Falls keiner dies tut, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls es dann keinen Gegner mehr gibt, der mehr Länder kontrolliert als du, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
 - Nehmen wir zum Beispiel an, du kontrollierst drei Länder, ein Gegner kontrolliert vier Länder und ein anderer Gegner kontrolliert fünf Länder. Soweit die Fähigkeit des Landräubers verrechnet wird, kontrolliert mindestens ein Gegner mehr Länder als du, also durchsuchst du deine Bibliothek nach einer Ebene-Karte und bringst sie getappt ins Spiel. Jetzt kontrollierst du vier Länder, aber es gibt immer noch einen Gegner, der mehr Länder kontrolliert als du, also wiederholst du diesen Vorgang einmal und durchsuchst deine Bibliothek nach einer weiteren Ebene. Am Ende kontrollierst du fünf Länder (zwei getappte Ebenen und die drei ursprünglichen, die du wahrscheinlich getappt hast, um den Landräuber überhaupt erst zu wirken).
-

Lazav, vertrauter Fremder
{1}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Gestaltwandler
1/4

Immer wenn du ein Verbrechen begehst, lege eine +1/+1-Marke auf Lazav, vertrauter Fremder. Dann kannst du eine Karte aus einem Friedhof ins Exil schicken. Falls auf diese Weise eine Kreaturenkarte ins Exil geschickt wurde, kannst du Lazav bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie jener Karte werden lassen. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. (*Es ist ein Verbrechen, einen Gegner, Karten in seinem Friedhof oder etwas unter seiner Kontrolle als Ziel zu bestimmen.*)

- Lazav kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf einen Friedhof gelegt wurde.
- Alle Effekte, die auf Lazav angewendet wurden, bevor er zu einer Kopie einer anderen Karte wurde, werden weiter angewendet, nachdem er zu einer Kopie geworden ist. Dasselbe gilt für Marken auf Lazav.
- Wenn Lazav zu einer Kopie einer ins Exil geschickten Kreatur wird, kommt er nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.

Lebhaftes Totenlied
{1}{B}
Hexerei
Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)
+ {1} — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, lege sie auf deinen Friedhof und mische danach.
+ {2} — Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten mit Gesamt-Manabetrag 4 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls die Manakosten einer Karte in deinem Friedhof {X} enthalten, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
 - Der zweite Modus hat keine Karte als Ziel. Du bestimmst, welche du ins Spiel zurückbringst, sowie das Lebhaftes Totenlied verrechnet wird. Du kannst die Karte bestimmen, die du mit dem ersten Modus auf den Friedhof gelegt hast, falls zutreffend, oder Karten, die bereits dort waren. Sobald das Verrechnen des Lebhaften Totenliedes begonnen hat, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
-

Lilah die Unbezwingbare
{1}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber
3/3

Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

Immer wenn du einen mehrfarbigen Spontanzauber oder eine mehrfarbige Hexerei aus deiner Hand wirkst, schicke jenen Zauberspruch ins Exil, anstatt ihn auf deinen Friedhof zu legen, sowie er verrechnet wird. Falls du dies tust, wird er ausgeheckt. (*Du kannst ihn in einem späteren Zug wie eine Hexerei wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.*)

- Der Zauberspruch hat seine normalen Effekte, bevor er ins Exil geschickt wird. Falls der Zauberspruch sich als Teil seiner normalen Effekte selbst ins Exil schickt, wird Lilahs Effekt nicht angewendet und er wird nicht ausgeheckt.
- Falls ein Zauberspruch neutralisiert oder nie verrechnet wird, schickt Lilah die Unbezwingbare ihn nicht ins Exil.

Luxuriöse Lokomotive
{5}
Artefakt — Fahrzeug
6/5

Immer wenn die Luxuriöse Lokomotive angreift, erzeuge für jede Kreatur, die sie in diesem Zug bemannt hat, einen Schatz-Spielstein. (*Sie sind Artefakte mit „{T}“, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)

Bemannen 1. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug. (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 1 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Du kannst mehr Kreaturen als nötig tappen, um eine Bemannen-Fähigkeit zu aktivieren.
 - Sobald ein Spieler angekündigt hat, dass er eine Bemannen-Fähigkeit aktiviert, darf kein Spieler andere Aktionen ausführen, bis die Fähigkeit bezahlt wurde. Insbesondere gilt: Ein Gegner kann nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem er die Stärke einer Kreatur ändert, sie tappt oder aus dem Spiel entfernt.
 - Die ausgelöste Fähigkeit der Luxuriösen Lokomotive zählt alle Kreaturen, die sie in diesem Zug bemannt haben, einschließlich Kreaturen, die nicht mehr im Spiel sind, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
-

Malcolm der Ausguck
{U} {R}
Legendäre Kreatur — Sirene, Pirat
2/2
Fliegend, Eile
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.“)

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor Malcolm ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls Malcolm der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
-

Marchesa, Croupière des Todes
{U} {B} {R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber
3/4
Immer wenn du ein Verbrechen begehst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof. *(Es ist ein Verbrechen, einen Gegner, Karten in seinem Friedhof oder etwas unter seiner Kontrolle als Ziel zu bestimmen.)*

- Falls sich nur eine Karte in deiner Bibliothek befindet, sowie Marchesas ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, nimmst du sie auf deine Hand.
-

Mit vorgehaltenem Messer
{1} {B} {R}
Verzauberung
Solange es dein Zug ist, haben Gesetzlose, die du kontrollierst, Erstschlag. *(Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose.)*
Immer wenn du ein Verbrechen begehst, erzeuge einen 1/1 roten Söldner-Kreaturespielstein mit „{T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“ Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Kreaturen, die Erstschlag-Kampfschaden zufügen, dann aber Erstschlag verlieren, bevor normaler Kampfschaden zugefügt wird, fügen nicht erneut Kampfschaden zu, es sei denn, sie haben Doppelschlag. Das bedeutet: Wenn du Mit vorgehaltenem Messer dazu bringst, das Spiel zu verlassen, führt das nicht dazu, dass deine Gesetzlosen zweimal im selben Zug Kampfschaden zufügen.
-

Mobiles Gehöft

{2}

Artefakt — Fahrzeug

3/3

Das Mobile Gehöft hat Eile, solange du ein Reittier kontrollierst.

Immer wenn das Mobile Gehöft angreift, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie getappt ins Spiel bringen. Bemannen 2 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 2 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Sobald ein Exemplar des Mobilien Gehöfts, das in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, legal angegriffen hat, führt der Verlust von Eile, indem alle Reittiere, die du kontrollierst, aus dem Spiel entfernt werden, nicht dazu, dass das Mobile Gehöft aufhört anzugreifen.
- Eine Länderkarte mit der ausgelösten Fähigkeit des Mobilien Gehöfts ins Spiel zu bringen, zählt nicht als Spielen eines Landes. Sie kann auch eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.

Molch des Erzmagiers

{1}{U}

Kreatur — Salamander, Reittier

2/2

Immer wenn der Molch des Erzmagiers einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhält eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl in deinem Friedhof Rückblende bis zum Ende des Zuges. Die Rückblendekosten sind gleich ihren Manakosten. Falls der Molch des Erzmagiers gesattelt ist, erhält jene Karte stattdessen Rückblende {0} bis zum Ende des Zuges. (*Du kannst die Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)
Aufsatteln 3

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.

- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit $\{X\}$ in den Manakosten und Rückblendekosten gleich seinen bzw. ihren Manakosten wirkst, bestimmst du wie gewöhnlich den Wert für X als Teil des Wirkens des Zauberspruchs und bezahlst diese Kosten. Falls jener Zauberspruch Rückblende $\{0\}$ hat, kannst du den Wert von X nicht bestimmen; der Wert von X ist einfach 0.
- Falls du einen Zauberspruch mit Rückblende wirkst, kannst du keine alternativen Kosten wie Überlast-Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch mit Rückblende zu wirken.
- Falls eine Karte mehrfach Rückblende hat, kannst du bestimmen, welche Rückblendekosten du bezahlen möchtest.
- Falls eine Karte ohne Manakosten Rückblende erhält, wobei ihre Rückblendekosten gleich ihren Manakosten sind, hat sie keine Rückblendekosten. Sie kann nicht auf diese Weise gewirkt werden.

Mystischer Strick

$\{2\}\{W\}$

Verzauberung

Du kannst den Mystischen Strick wirken, als ob er Aufblitzen hätte, falls du beim Wirken $\{2\}$ mehr bezahlst.

Wenn der Mystische Strick ins Spiel kommt, schicke ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Mystische Strick das Spiel verlässt.

- Falls der Mystische Strick das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird das Artefakt oder die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

Noch eine Runde

$\{X\}\{X\}\{2\}\{W\}$

Hexerei

Schicke eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Wiederhole dann diesen Vorgang X weitere Male.

- Falls X gleich 0 ist, führst du diesen Vorgang nur einmal durch, wenn Noch eine Runde verrechnet wird.
- Du musst nicht jedes Mal, wenn du diesen Vorgang wiederholst, dieselbe Auswahl an Kreaturen bestimmen.
- Sobald eine ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.

- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“ oder „Wenn [diese Kreatur] das Spiel verlässt“, werden jedes Mal ausgelöst, wenn jene Kreatur durch den Effekt von Noch eine Runde ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt. Falls jene Fähigkeiten Ziele erfordern, bestimmst du jene Ziele erst, wenn Noch eine Runde fertig verrechnet wurde und jene Fähigkeiten auf den Stapel gelegt werden.
- Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, während Noch eine Runde verrechnet wird, werden auf den Stapel gelegt, nachdem Noch eine Runde fertig verrechnet wurde. Alle solche Fähigkeiten, die von dem Spieler kontrolliert werden, dessen Zug es ist, werden als Erstes auf den Stapel gelegt, dann jene, die vom nächsten Spieler in Zugreihenfolge kontrolliert werden, und so weiter. Jeder Spieler kann seine Fähigkeiten in einer von ihm bestimmten Reihenfolge auf den Stapel legen. Die Fähigkeiten müssen nicht in der Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden, in der sie ausgelöst wurden.

Obeka die Sekundenspalterin

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

Legendäre Kreatur — Oger, Hexenmeister

2/5

Bedrohlich

Immer wenn Obeka die Sekundenspalterin einem Spieler

Kampfschaden zufügt, erhältst du nach dieser Phase

entsprechend viele zusätzliche Versorgungssegmente.

- Da das Versorgungssegment nur während der Startphase stattfinden kann, bedeutet das Erhalten einer oder mehrerer zusätzlicher Versorgungssegmente außerhalb der Startphase eigentlich, dass du nach dieser Phase für jedes dieser Versorgungssegmente eine zusätzliche Startphase erhältst. In jenen Startphasen werden das Enttapp- und Ziehsegment übergangen.
- Die Startphasen mit den zusätzlichen Versorgungssegmenten finden statt, nachdem die aktuelle Kampfphase endet. Das letzte Segment der Kampfphase ist das Ende-des-Kampfes-Segment.
- Fähigkeiten, die „zu Beginn [deines] Versorgungssegments“ ausgelöst werden, werden auch zu Beginn der zusätzlichen Versorgungssegmente ausgelöst.
- Nach den Startphasen mit den zusätzlichen Versorgungssegmenten geht die Partie normal mit der nächsten Phase weiter, die wahrscheinlich deine Hauptphase nach dem Kampf ist (es sei denn, irgendetwas hat noch mehr Phasen hinzugefügt; siehe unten).
- Falls an derselben Stelle in deinem Zug mehrere Phasen hinzugefügt werden, geschieht die zuletzt erzeugte Phase zuerst. Nehmen wir zum Beispiel an, Obeka fügt Kampfschaden zu und ihre Fähigkeit wird während deines Kampfschadensegments verrechnet, sodass du nach dieser Kampfphase zwei zusätzliche Startphasen mit jeweils einem Versorgungssegment erhältst. Während des Ende-des-Kampfes-Segments gibt dir ein anderer Effekt eine zusätzliche Kampfphase nach dieser Kampfphase. Der zusätzliche Kampf geschieht zuerst, gefolgt von den zusätzlichen Startphasen mit den beiden Versorgungssegmenten.

Öder Felsbogen
Land — Wüste
Der Öde Felsbogen kommt getappt ins Spiel.
Wenn der Öde Felsbogen ins Spiel kommt, bringe ein
Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers
zurück. Falls auf diese Weise eine andere Wüste
zurückgebracht wurde, wende Überwachen 1 an. (*Schaue
dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie
auf deinen Friedhof legen.*)
{T}: Erzeuge {C} {C}.

- Der Öde Felsbogen bringt sich selbst auf die Hand seines Besitzers zurück, falls du keine anderen Länder kontrollierst, wenn seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird (oder falls du entscheidest, ihn auf die Hand seines Besitzers zurückzubringen, obwohl du andere Länder kontrollierst). Es ist fast nie sinnvoll, ihn in deinem ersten Zug zu spielen.

Oko der Rädelsführer
{2} {G} {U}
Legendärer Planeswalker — Oko
3
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wird Oko der
Rädelsführer bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie von
bis zu einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst,
außer dass er Fluchsicherheit hat.
+1: Ziehe zwei Karten. Falls du in diesem Zug ein
Verbrechen begangen hast, wirf eine Karte ab.
Anderenfalls wirfst du zwei Karten ab.
-1: Erzeuge einen 3/3 grünen Hirsch-
Kreaturenspielstein.
-5: Erzeuge für jedes andere Nichtland-Permanent, das
du kontrollierst, einen Spielstein, der eine Kopie jenes
Permanents ist.

- Außer den angegebenen Ausnahmen kopiert Oko genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). 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.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert Oko die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit der genannten Ausnahme.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird Oko zu einer Kopie von (b), mit der genannten Ausnahme.
- Wenn Oko zu einer Kopie der Kreatur deiner Wahl wird, kommt er nicht ins Spiel und verlässt es auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Okos erste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Oko erhält nicht Fluchsicherheit.
- Während Oko eine Kopie einer Kreatur ist, ist er kein Planeswalker. Er hat weder seine Loyalitätsfähigkeiten noch sorgt Schaden, der ihm zugefügt wird, dafür, dass er Loyalität verliert.

- Jeder der Spielsteine, der von Okos letzter Fähigkeit erzeugt wurde, kopiert genau das, was auf das Original-Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, den der Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.

Pionierin der Verstoßenen

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Druiden

4/2

Wenn die Pionierin der Verstoßenen ins Spiel kommt, erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Immer wenn eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Aushecken {2}{G} (*Du kannst {2}{G} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.*)

- Die erste Fähigkeit der Pionierin der Verstoßenen ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Falls eine oder mehrere statische Fähigkeiten, die auf Kreaturen wirken, die ins Spiel kommen, ihre Stärke ändern, werden jene Fähigkeiten berücksichtigt, wenn du bestimmst, ob die zweite Fähigkeit der Pionierin der Verstoßenen ausgelöst wird oder nicht. Dasselbe gilt für Ersatzeffekte, die darauf wirken, wie sie ins Spiel kommen, wie beispielsweise mit +1/+1-Marken oder als Kopie einer anderen Kreatur.
- Sobald die zweite Fähigkeit der Pionierin der Verstoßenen ausgelöst wurde, führt das Reduzieren der Stärke oder das Entfernen der Kreatur aus dem Spiel nicht dazu, dass du keine Karte ziehst.

Planung des Raubzugs

{2}{U}{U}

Hexerei

Wende Überwachen 3 an, falls du keine Karten auf der Hand hast. Ziehe dann drei Karten. *(Um Überwachen 3 anzuwenden, schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

Aushecken {3}{U} *(Du kannst {3}{U} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)*

- Du wendest nur Überwachen 3 an, falls du keine Karten auf der Hand hast, wenn die Planung des Raubzugs verrechnet wird, aber du ziehst in jedem Fall drei Karten.

Postkutschengarde

{4}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

4/5

Wenn die Postkutschengarde ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

Aushecken {3}{W} *(Du kannst {3}{W} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit der Postkutschengarde betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und Nichtkreatur-Permanente, die später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten nicht +1/+1 oder Wachsamkeit.

Präriehund

{1}{W}

Kreatur — Eichhörnchen

2/2

Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug keinen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast, lege eine +1/+1-Marke auf den Präriehund.

{4}{W}: Falls du bis zum Ende des Zuges eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, legen würdest, lege stattdessen entsprechend viele plus eine +1/+1-Marken auf sie.

- Zu Beginn deines Endsegments überprüft die ausgelöste Fähigkeit des Präriehundes, ob du in diesem Zug einen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast. Falls du dies getan hast, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet

werden soll. Falls du einen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast, seit die Fähigkeit ausgelöst wurde, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, in einem Zug, in dem die letzte Fähigkeit des Präriehundes einmal verrechnet wurde, mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit so vielen plus einer Marke ins Spiel.
- Du kannst die letzte Fähigkeit des Präriehundes mehrmals im selben Zug aktivieren. Falls sie zweimal verrechnet wurde, beträgt die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden, zwei plus die ursprüngliche Anzahl. Bei dreimaligem Aktivieren und Verrechnen sind es drei plus die ursprüngliche Anzahl und so weiter.
- Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.

Rakdos, Mann fürs Grobe

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

Legendäre Kreatur — Dämon, Söldner

6/5

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Immer wenn du eine andere Kreatur opferst, schicke eine Anzahl Karten in Höhe ihres Manabetrags oben von der Bibliothek eines Spielers deiner Wahl ins Exil. Bis zu deinem nächsten Endsegment kannst du jene Karten spielen und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um jene Zaubersprüche zu wirken.

Opfere eine andere Kreatur: Rakdos, Mann fürs Grobe, erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe ihn. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

- Verwende den Manabetrag der geopferten Kreatur zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu bestimmen, wie viele Karten ins Exil geschickt werden.
- Falls die geopferte Kreatur {X} in ihren Manakosten hatte, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit Rakdos' ausgelöster Fähigkeit aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Rakdos' Bandenbeitritt

{3} {B} {R}

Legendäre Verzauberung

Wenn Rakdos' Bandenbeitritt ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel zurück. Immer wenn eine legendäre Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, fügt Rakdos' Bandenbeitritt einem Gegner deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Verwende die Stärke, die die legendäre Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.

Reizbarer Vielfraß

{2} {R}

Kreatur — Vielfraß

3/2

Wenn der Reizbare Vielfraß ins Spiel kommt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen.

Aushecken {2} {R} *(Du kannst {2} {R} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)*

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für eine Karte, die mit der ersten Fähigkeit des Reizbaren Vielfraßes aus dem Exil gespielt wird. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Revanchieren

{R} {R}

Spontanzauber

Exzess *(Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.)*

+ {1} — Kopiere einen Spontanzauber, eine Hexerei, eine aktivierte Fähigkeit oder eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

+ {1} — Ändere das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit deiner Wahl, der bzw. die nur ein einzelnes Ziel hat.

- Die vom Effekt des ersten Modus von Revanchieren erzeugte Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die kopiert wird, es sei denn, du bestimmst neue Ziele. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch bzw. die kopierte Fähigkeit modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch bzw. die kopierte Fähigkeit Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene oder Fähigkeiten Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls ein kopierter Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X. Dasselbe gilt für eine Fähigkeit, die kopiert wurde und ein X hat, dessen Wert beim Aktivieren der Fähigkeit festgelegt wurde.
- Falls du mit dem ersten Modus einen Zauberspruch kopierst, kannst du nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie 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.

- Falls du mit dem ersten Modus eine aktivierte Fähigkeit kopierst und beim Aktivieren etwas bestimmt werden muss, beispielsweise eine Kreatur, die geopfert werden soll, oder eine Anzahl an Marken, die entfernt werden sollen, verwendet die Kopie dieselben Informationen. Du kannst die Kosten nicht noch einmal bezahlen, selbst wenn du das möchtest.
- Die Kopie, die vom Effekt des ersten Modus des Revanchierens erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“ bzw. „aktiviert“.
- Du bestimmst die neuen Ziele für den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die das Ziel des zweiten Modus des Revanchierens ist, erst, wenn Revanchieren verrechnet wird. Du musst das Ziel ändern, falls das möglich ist. Du kannst das Ziel allerdings nicht auf ein illegales Ziel ändern. Stehen keine legalen Ziele zur Auswahl, bleibt das ursprüngliche Ziel unverändert. Es ist dabei unerheblich, ob das ursprüngliche Ziel irgendwie illegal geworden ist.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit mehrere Ziele hat, kannst du ihn bzw. sie nicht als Ziel für den zweiten Modus des Revanchierens bestimmen, auch dann nicht, falls alle Ziele bis auf eines illegal geworden sind.

Riku von vielen Pfaden

{G} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Immer wenn du einen modalen Zauberspruch wirkst, bestimme bis zu X, wobei X gleich der Anzahl der Modi ist, die du für jenen Zauberspruch bestimmt hast —

- Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Lege eine +1/+1-Marke auf Riku von vielen Pfaden. Er verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
- Erzeuge einen 1/1 blauen Vogel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Ein Zauberspruch ist modal, falls sein Text zwei oder mehr Optionen in einer Liste aufführt und Spieler anweist, eine bestimmte Anzahl dieser Optionen zu bestimmen, zum Beispiel „Bestimme eines“ oder „Bestimme eines oder mehrere“. Jede dieser Optionen ist ein Modus. Zaubersprüche mit Exzess sind modale Zaubersprüche.
- Modale Zaubersprüche, die vor dem *Khane von Tarkir* Release gedruckt wurden, haben nicht das Listenformat genutzt; diese Karten haben in der Oracle-Kartenreferenz Errata erhalten.
- Das X in Rikus Fähigkeit ist gleich der Anzahl an Malen, die du einen Modus für den modalen Zauberspruch bestimmt hast, den du gewirkt hast, und nicht gleich der Anzahl verschiedener Modi, die du bestimmt hast. Falls du zum Beispiel einen modalen Zauberspruch wirkst, der dir erlaubt, denselben Modus mehr als einmal zu bestimmen, und du denselben Modus dreimal bestimmst, ist X gleich drei und du kannst alle Modi von Rikus Fähigkeit bestimmen.
- Jedes Mal, wenn Rikus ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, kannst du denselben Modus nicht mehr als einmal bestimmen.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit Rikus ausgelöster Fähigkeit aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Rodeo-Pyromagierinnen

{3} {R}

Kreatur — Mensch, Söldner

3/4

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen
Zauberspruch wirkst, erzeuge {R} {R}.

- Die Fähigkeit der Rodeo-Pyromagierinnen ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Die Fähigkeit wird nur ausgelöst, während die Rodeo-Pyromagierinnen im Spiel sind. Insbesondere wird sie nicht in einem Zug ausgelöst, in dem du die Rodeo-Pyromagierinnen gewirkt hast, unabhängig davon, der wievielte Zauberspruch sie waren.

Roxanne, Sternenfall-Gelehrte

{3} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Katze, Druide

4/3

Immer wenn Roxanne, Sternenfall-Gelehrte, ins Spiel
kommt oder angreift, erzeuge einen getappten farblosen
Artefaktspielstein namens Meteorit mit „Wenn der
Meteorit ins Spiel kommt, fügt er einem Ziel deiner
Wahl 2 Schadenspunkte zu.“ und „{T}: Erzeuge ein
Mana einer beliebigen Farbe.“

Immer wenn du einen Artefaktspielstein für Mana tappst,
erzeuge ein Mana eines beliebigen Typs, das jener
Artefaktspielstein erzeugt hat.

- Du tappst einen Artefaktspielstein nur dann für Mana, falls du eine Manafähigkeit jenes Spielsteins aktivierst, die das Symbol für Tappen ({T}) in ihren Kosten hat. Eine Manafähigkeit erzeugt Mana als Teil ihres Effekts.
- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Das zusätzliche Mana wird von Roxanne erzeugt, nicht von dem Artefaktspielstein, den du für Mana getappt hast.
- Roxanne interessiert sich nicht für Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die das Mana betreffen, das der Artefaktspielstein erzeugt hat. Das zusätzliche Mana, das Roxanne erzeugt, unterliegt keinen Einschränkungen oder Zusatzklauseln.

Ruchlose Gesetzeshüterin

{1} {W} {B}

Kreatur — Vampir, Assassine

3/2

Wenn die Ruchlose Gesetzeshüterin ins Spiel kommt,
kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust,
zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit der Ruchlosen Gesetzeshüterin ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese

Weise eine andere Kreatur opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten. Insbesondere gilt: Die ausgelöste Fähigkeit ist kein Verbrechen, aber die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit kann es sein.

Satoru der Infiltrator

{U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ninja, Räuber

2/3

Bedrohlich

Immer wenn Satoru der Infiltrator und/oder eine oder mehrere andere Nichtspielsteinkreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen und falls keine davon gewirkt wurde oder kein Mana ausgegeben wurde, um sie zu wirken, ziehe eine Karte.

- Falls du einen Kreaturenzauber gewirkt hast, ohne seine Manakosten zu bezahlen, aber du Mana für zusätzliche Kosten oder Kostenerhöhungen (zum Beispiel wegen des Störenden Aviors) bezahlt hast, wird Satorus letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.
-

Schickschuss-Schlossknackerin

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/3

Wenn die Schickschuss-Schlossknackerin ins Spiel kommt, erhält eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl in deinem Friedhof bis zum Ende des Zuges Rückblende. Die Rückblendekosten sind gleich ihren Manakosten. *(Du kannst die Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

Aushecken {2} {U} *(Du kannst {2} {U} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)*

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.

- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit $\{X\}$ in den Manakosten und Rückblendekosten gleich seinen bzw. ihren Manakosten wirkst, bestimmst du wie gewöhnlich den Wert für X als Teil des Wirkens des Zauberspruchs und bezahlst diese Kosten.
- Falls du einen Zauberspruch mit Rückblende wirkst, kannst du keine alternativen Kosten wie Überlast-Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch mit Rückblende zu wirken.
- Falls eine Karte mehrfach Rückblende hat, kannst du bestimmen, welche Rückblendekosten du bezahlen möchtest.
- Falls eine Karte ohne Manakosten Rückblende erhält, wobei ihre Rückblendekosten gleich ihren Manakosten sind, hat sie keine Rückblendekosten. Sie kann nicht auf diese Weise gewirkt werden.

Schlammplünderung

$\{B\}\{G\}$

Hexerei

Schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der doppelten Anzahl an Ländern ist, die du kontrollierst. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Aushecken $\{1\}\{B\}\{G\}$ (Du kannst $\{1\}\{B\}\{G\}$ bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken.

Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Schlammplünderung verrechnet wird.

Schlüssel zum Tresorgewölbe

$\{1\}\{U\}$

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schaue dir entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Nichtland-Karte ins Exil schicken. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Du kannst die ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Ausrüsten $\{2\}\{U\}$

- Du bestimmst, ob du von den ins Exil geschickten Karten einen Zauberspruch wirkst oder nicht, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Schlüssels zum Tresorgewölbe 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 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 der Zauberspruch 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.

Schneller als das Auge

$\{R\}$

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+1 und Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, verlieren Ersts Schlag und Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst Schneller als das Auge nicht wirken, es sei denn, du kontrollierst eine Kreatur, die ein legales Ziel für Schneller als das Auge ist.

Schrecken der Gipfel

$\{3\} \{R\} \{R\}$

Kreatur — Drache

5/4

Fliegend

Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die den Schrecken der Gipfel als Ziel haben, kosten beim Wirken zusätzlich 3 Lebenspunkte.

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt der Schrecken der Gipfel einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der Kreatur zu.

- Der Schrecken der Gipfel fügt so viel Schaden zu, wie die Stärke der ins Spiel kommenden Kreatur beträgt, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Kreatur das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.

Schritt zwischen den Welten

$\{3\} \{U\} \{U\}$

Hexerei

Jeder Spieler kann seine Hand und seinen Friedhof in seine Bibliothek mischen. Jeder Spieler, der dies tut, zieht sieben Karten. Schicke den Schritt zwischen den Welten ins Exil.

Aushecken $\{4\} \{U\} \{U\}$ (Du kannst $\{4\} \{U\} \{U\}$ bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken.

Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)

- Spieler müssen in Zugreihenfolge, angefangen mit dem aktiven Spieler, entscheiden und ankündigen, ob sie ihre Hand und ihren Friedhof in ihre Bibliothek mischen möchten. Danach mischen alle Spieler, die sich

dafür entschieden haben, ihre Hand und ihren Friedhof in ihre Bibliothek und ziehen sieben Karten. Spieler später in der Zugreihenfolge wissen, welche Entscheidungen Spieler vor ihnen getroffen haben.

- Ein Spieler, dessen Hand und/oder Friedhof keine Karten enthält, kann trotzdem bestimmen, seine Hand und seinen Friedhof in seine Bibliothek zu mischen. Falls er dies tut, zieht er trotzdem sieben Karten.

Schuss auf den Sheriff

{1}{B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die kein Gesetzloser ist. (*Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose. Alle anderen sind Freiwild.*)

- Der einzige Hilfssheriff in *Outlaws von Thunder Junction* ist ein Söldner, daher kannst du gar nicht auf den Deputy schießen.

Schwefeliges Zusammenrotten

{1}{R}

Verzauberung

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, erzeuge einen 1/1 roten Söldner-Kreaturenspielstein mit „{T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
Aushecken {2}{R} (*Du kannst {2}{R} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.*)

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor das Schwefelige Zusammenrotten ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls das Schwefelige Zusammenrotten der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.

Selvala, emsige Pionierin

{2}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Elf, Späher

4/5

Wachsamkeit

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, erzeuge einen 1/1 roten Söldner-Kreaturenspielstein mit „{T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

{T}: Bestimme eine Farbe. Erzeuge für jede unterschiedliche Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ein Mana der bestimmten Farbe.

- Selvalas letzte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

- Selvalas letzte Fähigkeit überprüft die Kreaturen, die du kontrollierst, sowie sie verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Mana der bestimmten Farbe erzeugt wird. Falls du beispielsweise Selvala (als 4/5 Kreatur), eine 1/1 Kreatur und eine 2/1 Kreatur kontrollierst, sind unter den Kreaturen, die du kontrollierst, drei unterschiedliche Stärken.
- Selvalas letzte Fähigkeit berücksichtigt nicht, welche Farbe oder Farben die Kreaturen, die du kontrollierst, haben. Sie überprüft nur die Stärke jener Kreaturen.

Sheriff des sicheren Geleits

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

0/0

Der Sheriff des sicheren Geleits kommt mit einer +1/+1-Marke plus einer zusätzlichen +1/+1-Marke für jede andere Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel.

Aushecken {1}{W} *(Du kannst {1}{W} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)*

- Falls der Sheriff des sicheren Geleits und eine oder mehrere andere Kreaturen gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, berücksichtigt er jene Kreaturen nicht, wenn ermittelt wird, mit wie vielen +1/+1-Marken er ins Spiel kommt.

Skrupelloser Auftragnehmer

{2}{B}

Kreatur — Mensch, Assassine

3/2

Wenn der Skrupellose Auftragnehmer ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern. Wenn du dies tust, zieht ein Spieler deiner Wahl zwei Karten und verliert 2 Lebenspunkte.

Aushecken {2}{B} *(Du kannst {2}{B} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)*

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit des Skrupellosen Auftragnehmers ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, falls du auf diese Weise eine Kreatur opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten. Insbesondere gilt: Die ausgelöste Fähigkeit ist kein Verbrechen, aber die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit kann es sein.

Springender Felidar

{5}{W}

Kreatur — Katze, Bestie, Reittier

4/7

Immer wenn der Springende Felidar gesattelt angreift, lege auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Du erhältst für jede jener Kreaturen 1 Lebenspunkt dazu.

Aufsatteln 2 (*Tappe eine beliebige Anzahl anderer Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 2 oder mehr haben: Dieses Reittier ist bis zum Ende des Zuges gesattelt. Spiele Aufsatteln wie eine Hexerei.*)

- Im seltenen Fall, dass keine +1/+1-Marken auf eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, gelegt werden können, erhältst du trotzdem 1 Lebenspunkt für jede Kreatur dazu, die du kontrollierst, wenn die erste Fähigkeit des Springenden Felidars verrechnet wird.

Stachelschwanz-Schrecken

{2}{R}{R}

Kreatur — Skorpion, Drache

7/7

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Der Stachelschwanz-Schrecken erhält -1/-1 für jede Karte auf deiner Hand.

Aushecken {2}{R} (*Du kannst {2}{R} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.*)

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass du erst Karten ziehst und dann welche aus deiner Hand entfernst (weil du sie abwirfst oder oben auf deine Bibliothek legst), kann der Stachelschwanz-Schrecken vorübergehend 0 oder weniger Widerstandskraft haben. Solange seine Widerstandskraft nach der Verrechnung des Zauberspruchs oder der Fähigkeit 1 oder größer ist, bleibt er im Spiel.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann der Schaden, den der Stachelschwanz-Schrecken im Kampf erlitten hat, zu tödlichem Schaden werden, wenn du im selben Zug noch Karten ziehst.

Störender Avior

{1}{W}{W}

Kreatur — Vogel, Räuber

2/2

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Störende Avior ins Spiel kommt, schicke einen Zauberspruch deiner Wahl ins Exil. Er wird ausgeheckt. (*Sein Besitzer kann ihn in einem späteren Zug wie eine Hexerei wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.*) Zaubersprüche, die deine Gegner aus Friedhöfen oder aus dem Exil wirken, kosten beim Wirken {2} mehr.

- Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, können trotzdem von der ausgelösten Fähigkeit des Störenden Aviors ins Exil geschickt werden. Sie werden nicht verrechnet.
- Falls der Besitzer der ausgeheckten Karte sie wirkt, hat der Zauberspruch keine Beziehung zu dem Zauberspruch, den jener Spieler ursprünglich gewirkt hat. Keine Entscheidungen, die für den ursprünglichen Zauberspruch getroffen wurden, und keine Effekte, von denen er betroffen war, werden für den neuen Zauberspruch übernommen.

Störrischer Steppenköter

{2} {G}

Kreatur — Buschköter, Reittier

2/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

Immer wenn der Störrische Steppenköter gesattelt angreift, verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf einer Kreatur deiner Wahl.

Aufsatteln 2 (Tappe eine beliebige Anzahl anderer Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 2 oder mehr haben: Dieses Reittier ist bis zum Ende des Zuges gesattelt. Spiele Aufsatteln wie eine Hexerei.)

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einem Permanent zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken darauf, wie dort bereits liegen. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.

Straßenräuberei

{1} {R}

Hexerei

Du kannst eine Karte abwerfen oder ein Land opfern.

Falls du dies tust, ziehe zwei Karten.

Aushecken {1} {R} (Du kannst {1} {R} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)

- Du kannst nicht bestimmen, eine Karte abzuwerfen, falls du keine Karten auf deiner Hand hast. Ebenso gilt: Du kannst nicht bestimmen, ein Land zu opfern, falls du keine Länder kontrollierst.

Taii Wakeen, Meisterschützin
{R} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Söldner
2/3

Immer wenn eine Quelle, die du kontrollierst, einer Kreatur Nicht-Kampfschaden in Höhe der Widerstandskraft jener Kreatur zufügt, ziehe eine Karte. {X}, {T}: Falls eine Quelle, die du kontrollierst, in diesem Zug einem Permanent oder Spieler Nicht-Kampfschaden zufügen würde, fügt sie stattdessen entsprechend viele Schadenspunkte plus X zu.

- Taii Wakeens erste Fähigkeit überprüft nicht, wie viele Schadenspunkte bereits auf einer Kreatur vermerkt sind. Sie überprüft nur, ob einer Kreatur von einer Quelle, die du kontrollierst, Nicht-Kampfschaden in Höhe der Widerstandskraft jener Kreatur zugefügt wurde.
- Die zusätzlichen X Schadenspunkte werden von der ursprünglichen Schadensquelle zugefügt. Der Schaden wird nicht von Taii Wakeen zugefügt, es sei denn, Taii Wakeen ist die ursprüngliche Schadensquelle.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden eine Quelle zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Taii Wakeens Effekt nicht mehr zu.

Tanz der Steppenläufer
{1} {G}
Hexerei
Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)
+ {1} — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland- oder Wüste-Karte, bringe sie ins Spiel und mische danach.
+ {3} — Erzeuge einen X/X grünen Elementarwesen-Kreaturenspielstein, wobei X gleich der Anzahl an Ländern ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie der Tanz der Steppenläufer verrechnet wird. Stärke und Widerstandskraft des Spielsteins ändern sich nicht, falls sich später die Anzahl an Ländern, die du kontrollierst, ändert.

Tod vortäuschen
{1} {B}
Spontanzauber
Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+0 und „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück und du erzeugst einen Schatz-Spielstein.“ (*Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)

- Der Schatz-Spielstein wird vom Beherrscher der Kreatur erzeugt. Dies kann ein anderer Spieler sein als der Beherrscher von Tod vortäuschen und ein anderer Spieler als der Besitzer der Kreatur.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein Spielstein ist, wird die Fähigkeit trotzdem ausgelöst, wenn er stirbt. Sein Beherrscher bringt den Spielstein nicht ins Spiel zurück, aber er erzeugt einen Schatz-Spielstein.
-

Überraschung der Schmuggler

{G}

Spontanzauber

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {2} — Du millst vier Karten. Du kannst davon bis zu zwei Kreaturen- und/oder Länderkarten auf deine Hand nehmen.

+ {4} {G} — Du kannst bis zu zwei Kreaturenkarten aus deiner Hand ins Spiel bringen.

+ {1} — Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Der Effekt des letzten Modus der Überraschung der Schmuggler betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und Nichtkreatur-Permanente, die später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten nicht Fluchsicherheit oder Unzerstörbarkeit. Falls du jedoch den zweiten Modus der Überraschung der Schmuggler bestimmt hast, erhalten alle Kreaturen, die du auf diese Weise ins Spiel bringst, Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges, falls ihre Stärke 4 oder mehr beträgt.
-

Überraschung für die Trauernden

{1} {B}

Hexerei

Bringe bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Erzeuge einen 1/1 roten Söldner-Kreaturenspielstein mit „{T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

- Du musst kein Ziel für die Überraschung für die Trauernden bestimmen. Falls du dies jedoch tust und jene Kreaturenkarte ein illegales Ziel ist, wenn die Überraschung für die Trauernden verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Söldner-Spielstein.
-

Umwandlungsstrahl

{U}

Spontanzauber

Exzess (*Bestimme eines oder mehrere als zusätzliche Kosten.*)

+ {1} — Bis zum Ende des Zuges wird eine Kreatur deiner Wahl zu einem weißen Kaninchen mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/1.

+ {3} — Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten.

- Der Effekt des ersten Modus des Umwandlungsstrahls führt dazu, dass die Kreatur deiner Wahl alle ihre anderen Farben und Kreaturentypen verliert. Sie verliert keine ihrer Fähigkeiten.

- Der Effekt des ersten Modus des Umwandlungsstrahls überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.

Unverwüstlicher Rennkuckuck

{1} {R}

Kreatur — Vogel

2/2

Eile, Schutz vor Kojoten

{3}: Der Unverwüstliche Rennkuckuck kann in diesem Zug außer von Kreaturen mit Eile nicht geblockt werden.

- Wenn die letzte Fähigkeit des Unverwüstlichen Rennkuckucks aktiviert wird, nachdem er von einer Kreatur ohne Eile geblockt worden ist, wird er dadurch nicht ungeblockt.

Verdoppeltes Risiko

{3} {U}

Verzauberung

Immer wenn du einen gesetzlosen Zauberspruch wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. (*Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose. Kopien von Permanent-Zaubersprüchen werden zu Spielsteinen.*)

- Die Fähigkeit des Verdoppelten Risikos und die von ihr erzeugte Kopie werden vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Sie werden auch dann verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird.
- Sowie eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs verrechnet wird, wird sie als Spielstein ins Spiel gebracht, 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 zu verrechnende Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird, wird nicht „erzeugt“. Fähigkeiten, die sich darauf beziehen, dass ein Spielstein erzeugt wird, interagieren nicht mit der Kopie, wenn sie verrechnet wird.
- Falls ein Zauberspruch „Stammes-“ in seinem Kartentyp und einen der gesetzlosen Kreaturentypen hat, kopiert das Verdoppelte Risiko ihn. (Anmerkung: In englischer Sprache ist „Kindred“ der neue Name des Kartentyps, der zuvor als „Tribal“ bekannt war. Existierende Karten mit dem Typ „Tribal“ werden in einem zukünftigen Oracle-Update zum Typ „Kindred“ übergehen. Im Deutschen gibt es keine Änderung, da wurde die bisherige Bezeichnung beibehalten.)
- Die Fähigkeit des Verdoppelten Risikos wird nicht ausgelöst, falls ein gesetzloses Permanent ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden.

Verdorbene Überzeugung

{B}

Spontanzauber

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Ziehe zwei Karten.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Sobald du angekündigt hast, dass du die Verdorbene Überzeugung wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis ihre Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, alle deine Kreaturen zu entfernen, damit du dies nicht wirken kannst.

Verlassener Minenarbeiter

{B}

Kreatur — Skelett, Räuber

2/2

Der Verlassene Minenarbeiter kann nicht blocken.

Immer wenn du ein Verbrechen begehst, kannst du {B}

bezahlen. Falls du dies tust, bringe den Verlassenen

Minenarbeiter aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. (*Es*

ist ein Verbrechen, einen Gegner, Karten in seinem

Friedhof oder etwas unter seiner Kontrolle als Ziel zu

bestimmen.)

- Die letzte Fähigkeit des Verlassenen Minenarbeiters wird nur ausgelöst, falls der Verlassene Minenarbeiter zu dem Zeitpunkt in deinem Friedhof ist, zu dem du einen Zauberspruch wirkst, eine Fähigkeit aktivierst oder eine ausgelöste Fähigkeit mit einem oder mehreren Zielen auf den Stapel legst, die ein Verbrechen darstellt. Falls du zum Beispiel eine Hexerei gewirkt hast, die zwei Kreaturen deiner Wahl zerstört hat, und deine Ziele waren eine Kreatur, die ein Gegner kontrollierte, und der Verlassene Minenarbeiter, wird die Fähigkeit des Verlassenen Minenarbeiters nicht ausgelöst. Falls du jedoch einen Zauberspruch mit den zusätzlichen Kosten „Opfere eine Kreatur“ wirkst und den Verlassenen Minenarbeiter opferst, um jene Kosten zu bezahlen, wird die Fähigkeit des Verlassenen Minenarbeiters ausgelöst, solange du mit jenem Zauberspruch ein Verbrechen begehst.
- Du bestimmst, ob du {B} bezahlen willst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sobald das Verrechnen der Fähigkeit begonnen hat, ist es zu spät, um darauf zu antworten und den Verlassenen Minenarbeiter aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du ihn nicht ins Spiel zurückbringen kannst.

Verrat am Tresorgewölbe

{4}{G}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt zwei anderen Kreaturen deiner Wahl jeweils Schadenspunkte

in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, bevor der Verrat am Tresorgewölbe verrechnet wurde, hat der Verrat am Tresorgewölbe keinen Effekt und es wird kein Schaden zugefügt.

- Falls eine der beiden anderen Kreaturen deiner Wahl das Spiel verlässt, bevor der Verrat am Tresorgewölbe verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, der verbleibenden anderen Kreatur deiner Wahl trotzdem Schaden zu.

Verschlagenheit

{B}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +1/+1, und eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, erhält -1/-1.

- Du kannst die Verschlagenheit nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.
- Falls eines der beiden Ziele illegal wird, nachdem du die Verschlagenheit gewirkt hast, aber bevor sie verrechnet wurde, ist das verbleibende Ziel immer noch entsprechend betroffen.

Verwegene Bande

{2} {B}

Verzauberung

Wenn die Verwegene Bande ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 roten Söldner-Kreaturespielstein mit „{T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

Immer wenn ein Gesetzloser, den du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu. (*Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose.*)

- Falls ein oder mehrere Gesetzlose, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt sterben, zu dem die Verwegene Bande das Spiel verlässt, wird ihre letzte ausgelöste Fähigkeit für jeden dieser Gesetzlosen ausgelöst.

Verzehrende Asche

{2} {B} {B}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Falls sie Manabetrag 3 oder weniger hatte, wende Überwachen 2 an. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.*)

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Verzehrende Asche verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Überwachen an.
- Verwende den Manabetrag der Kreatur zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu bestimmen, ob du Überwachen anwendest oder nicht.

- Falls die Kreatur deiner Wahl $\{X\}$ in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.

Viehtreiberin der Verdammten

$\{3\}\{W\}\{U\}$

Kreatur — Mensch, Soldat

1/4

Aufblitzen

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug keinen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast, erzeuge einen 2/2 weißen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Zu Beginn deines Endsegments überprüft die ausgelöste Fähigkeit der Viehtreiberin der Verdammten, ob du in diesem Zug einen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast. Falls du dies getan hast, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du einen Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt hast, seit die Fähigkeit ausgelöst wurde, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Visagenräuber

$\{3\}\{U\}$

Kreatur — Gestaltwandler, Räuber

2/2

Du kannst den Visagenräuber als Kopie einer Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Gestaltwandler und ein Räuber ist.

Aushecken $\{2\}\{U\}$ (Du kannst $\{2\}\{U\}$ bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)

- Außer den angegebenen Ausnahmen kopiert der Visagenräuber genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). 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.
- Falls die kopierte Kreatur $\{X\}$ in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Visagenräuber die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit den genannten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Visagenräuber als Kopie von (b) ins Spiel, mit den genannten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Visagenräuber ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

- Falls der Visagenräuber irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann der Visagenräuber nicht zu einer Kopie der anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.
- Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In diesem Fall kommt der Visagenräuber einfach als eine 2/2 Gestaltwandler-Räuber-Kreatur ins Spiel.

Volldampf voraus

{3}{G}{G}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges erhält jede Kreatur, die du kontrollierst, +2/+2, verursacht Trampelschaden und „Diese Kreatur kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.“

- Volldampf voraus betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die später in diesem Zug unter deine Kontrolle kommen, und Nichtkreatur-Permanente, die später in diesem Zug zu Kreaturen werden, erhalten weder +2/+2 noch die aufgeführten Fähigkeiten.
- Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit und „Diese Kreatur kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden“ kann gar nicht geblockt werden.

Vraska die Meuchlerin

{1}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Gorgo, Assassine

3/3

Todesberührung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, bringe sie unter deiner Kontrolle getappt ins Spiel zurück. Sie ist ein Schatz-Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe“ und verliert alle anderen Kartentypen.

- Die zurückgebrachte Karte verliert alle andren Untertypen und Kartentypen und ist nur ein Schatz-Artefakt. Sie behält ihre Übertypen und Fähigkeiten.

Wächterin des Dornenrudels

{1}{G}

Kreatur — Pflanze, Wolf

3/3

Verteidiger

Solange du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, kann die Wächterin des Dornenrudels angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätte.

- Sobald die Wächterin des Dornenrudels legal angegriffen hat, führt das Entfernen anderer Kreaturen aus dem Spiel, damit ihre letzte Fähigkeit nicht angewendet wird, nicht dazu, dass die Wächterin des Dornenrudels aufhört anzugreifen.

- Falls du die Stärke der Wächterin des Dornenrudels auf 4 oder mehr erhöhst, erfüllt sie ihre eigene Bedingung und kann angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätte.

Wendige Brigantin

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Räuber

1/3

Die Wendige Brigantin kann nicht geblockt werden, falls du in diesem Zug ein Verbrechen begangen hast. (*Es ist ein Verbrechen, einen Gegner, Karten in seinem Friedhof oder etwas unter seiner Kontrolle als Ziel zu bestimmen.*)

Immer wenn die Wendige Brigantin einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Sobald die Wendige Brigantin geblockt wurde, führt das Begehen eines Verbrechens nicht dazu, dass die Wendige Brigantin ungeblockt wird.

Zauberbann-Echse

{1} {R}

Kreatur — Eidechse

1/4

Immer wenn ein Spieler einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, fügt ihm die Zauberbann-Echse Schadenspunkte in Höhe der Anzahl an Nichtkreatur-Zaubersprüchen zu, die er in diesem Zug gewirkt hat.

- Nichtkreatur-Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor die Zauberbann-Echse ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls die Zauberbann-Echse ins Spiel kommt, nachdem ein Spieler im selben Zug bereits einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hat, wird jener Zauberspruch von der ausgelösten Fähigkeit der Zauberbann-Echse mitgezählt, falls jener Spieler im selben Zug einen weiteren Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt.
- Die Fähigkeit der Zauberbann-Echse wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Zorn der Gesetzlosen

{2} {R}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls du einen Gesetzlosen kontrollierst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen. (*Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose.*)

- Der Zorn der Gesetzlosen betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und Nichtkreatur-Permanente, die später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten nicht +2/+0.

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

Zur Hölle fahren

{X} {R}

Hexerei

Zur Hölle fahren fügt einer Kreatur deiner Wahl X

Schadenspunkte zu. Erzeuge so viele getappte Schatz-Spielsteine, wie jener Kreatur auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wurde.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann Zur Hölle fahren Todesberührung haben. Selbst 1 Schadenspunkt, der einer Kreatur von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, gilt als tödlicher Schaden, sodass mit jedem weiteren Schadenspunkt überschüssiger Schaden zugefügt wird, auch falls der Gesamtbetrag des Schadens nicht größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur.

Zwölf Uhr mittags

{1} {W}

Verzauberung

Kein Spieler kann mehr als einen Zauberspruch pro Zug wirken.

{4} {R}, opfere Zwölf Uhr mittags: Es fügt einem Ziel deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

- Falls du Zwölf Uhr mittags wirkst, hast du in diesem Zug bereits mindestens einen Zauberspruch gewirkt (Zwölf Uhr mittags selbst). Du kannst also bis zum nächsten Zug keine weiteren Zaubersprüche wirken. Falls Zwölf Uhr mittags in einem Zug, in dem du noch keine Zaubersprüche gewirkt hast, unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du in diesem Zug einen Zauberspruch wirken.
- Falls du einen Zauberspruch gewirkt hast, der neutralisiert wurde, kannst du im selben Zug keinen weiteren Zauberspruch wirken, während Zwölf Uhr mittags im Spiel ist.

NEUE COMMANDER-KARTEN – KARTENSPEZIFISCHES:

Arkaner Raub

{2} {U} {U}

Hexerei

Du kannst eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls der Zauberspruch auf seinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

Chiffrieren (Dann kannst du diese Zauberspruchkarte auf eine Kreatur codiert, die du kontrollierst, ins Exil schicken. Immer wenn jene Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kann ihr Beherrscher eine Kopie der codierten Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

- Du bestimmst, ob du die Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl wirkst, sowie der Arkane Raub verrechnet wird. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung des Arkanen Raubs. 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 der Zauberspruch 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.
- Der Zauberspruch mit Chiffrieren wird als Teil der Verrechnung des Zauberspruchs auf die Kreatur codiert, gleich nachdem die anderen Effekte des Zauberspruchs verrechnet wurden. Die Karte wird direkt vom Stapel ins Exil geschickt. Sie wird niemals auf den Friedhof gelegt.
- Du bestimmst die Kreatur, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Die Chiffrieren-Fähigkeit hat die Kreatur nicht als Ziel.
- Falls der Zauberspruch mit Chiffrieren nicht verrechnet wird, tritt keiner seiner Effekte ein, auch nicht Chiffrieren. Die Karte wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt und nicht auf eine Kreatur codiert.
- Falls die Kreatur das Spiel verlässt, ist die ins Exil geschickte Karte auf keine Kreatur mehr codiert. Sie bleibt jedoch im Exil.
- Die Karte kann nur auf eine Kreatur codiert werden.
- Die Kopie der Karte mit Chiffrieren wird im Exil erzeugt und aus dem Exil gewirkt.
- Du wirkst die Kopie der Karte mit Chiffrieren während der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Ignoriere Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen.
- Falls du dich entscheidest, die Kopie nicht zu wirken, oder sie nicht wirken kannst (weil zum Beispiel keine legalen Ziele verfügbar sind), hört die Kopie zum nächsten Zeitpunkt, zu dem zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden, auf zu existieren. Du hast nicht die Möglichkeit, die Kopie zu einem späteren Zeitpunkt zu wirken.
- Die Karte mit Chiffrieren, die ins Exil geschickt wurde, gewährt der Kreatur, auf die sie codiert wurde, eine ausgelöste Fähigkeit. Falls die Kreatur diese Fähigkeit verliert und anschließend einem Spieler Kampfschaden zufügt, wird die ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst. Dennoch bleibt die Karte, die ins Exil geschickt wurde, auf die Kreatur codiert.

- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die Kreatur übernimmt, kontrolliert jener Spieler auch die ausgelöste Fähigkeit. Der Spieler erzeugt eine Kopie der codierten Karte und kann sie wirken.
- Falls eine Kreatur mit einer codierten Karte mehr als einem Spieler gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil zum Beispiel ein Teil des Kampfschadens umgeleitet wurde), wird die ausgelöste Fähigkeit für jeden Spieler, dem sie Kampfschaden zufügt, je einmal ausgelöst. Jede Fähigkeit erzeugt eine Kopie der Karte, die ins Exil geschickt wurde, und erlaubt dir, sie zu wirken.

Aufbruch im Morgengrauen

{2}{W}

Verzauberung

Legendäre Kreaturenzauber, die du wirkst, haben Einberufen. *(Deine Kreaturen können dir helfen, die Zaubersprüche zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du einen legendären Kreaturenzauber wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana einer Farbe jener Kreatur.)*

Immer wenn dein Commander angreift, erzeuge einen 1/1 roten Söldner-Kreaturespielstein mit „{T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

- Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopfertete Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
- Falls du den Commander eines anderen Spielers kontrollierst, erzeugst du keinen Söldner, wenn du mit jener Kreatur angreifst. Falls jedoch ein anderer Spieler deinen Commander kontrolliert, erzeugst du einen Söldner, wenn er angreift.
- Falls du zwei Commander hast und beide als Angreifer deklariert werden, wird die letzte Fähigkeit des Aufbruchs im Morgengrauen zweimal ausgelöst.

Bandana der Traumdiebin

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schaue dir die oberste Karte seiner Bibliothek an und schicke sie dann verdeckt ins Exil. Solange sie im Exil bleibt, kannst du sie spielen, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um jenen Zauberspruch zu wirken.

Ausrüsten {1}

- Du kannst dir Karten, die mit der ersten Fähigkeit des Bandanas der Traumdiebin verdeckt ins Exil geschickt wurden, auch dann anschauen und sie spielen (und Mana beliebigen Typs dafür ausgegeben), falls das Bandana der Traumdiebin und/oder die ausgerüstete Kreatur das Spiel verlässt. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über das Bandana der Traumdiebin und/oder die ausgerüstete Kreatur übernimmt, darf jener Spieler die zuvor mit dem Bandana der Traumdiebin ins Exil geschickten Karten nicht anschauen oder spielen, du aber schon.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der ersten Fähigkeit des Bandanas der Traumdiebin aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Das Spielen einer ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male spielen.
- Falls du die Partie verlässt, bleiben die verbleibenden verdeckt ins Exil geschickten Karten dauerhaft und verdeckt im Exil. Kein Spieler kann sie sich anschauen.

Diebisches Ungeziefer

{1}{B}

Kreatur — Ungeziefer

2/1

Todesberührung, Lebensverknüpfung
{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um Zaubersprüche zu wirken, die du nicht besitzt.

- Du kannst die zwei Mana, die durch die letzte Fähigkeit erzeugt wurden, für denselben Zauberspruch, den du nicht besitzt, oder für zwei verschiedene Zaubersprüche, die du nicht besitzt, ausgeben.
-

Donnerschlag-Sceada

{1}{U}

Kreatur — Sceada

2/1

Fliegend

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

{2}{U}, opfere den Donnerschlag-Sceada: Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Spontanzauber oder deine nächste Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch so oft, wie du deinen Commander in dieser Partie aus deiner Kommandozone gewirkt hast. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

- Der letzte Satz des Regeltextes des Donnerschlag-Sceadas wurde versehentlich auf der gedruckten Karte weggelassen. Sein aktualisierter Oracle-Text ist oben aufgeführt.
- Die zweite Fähigkeit des Donnerschlag-Sceadas ändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du bezahlst, um Spontanzauber und Hexereien zu wirken.
- Die zweite Fähigkeit des Donnerschlag-Sceadas kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil der Kosten des Zauberspruchs.
- Falls du mehrere Commander hast, kopierst du den nächsten Spontanzauber oder die nächste Hexerei, die du in diesem Zug wirkst, für jedes Mal, dass du einen der beiden gewirkt hast. Falls du zum Beispiel den einen Commander einmal und den anderen zweimal gewirkt hast, kopierst du jenen Zauberspruch dreimal.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden.
- Falls ein kopierter Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, haben die Kopien denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten stammen, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
- Die Kopie, die von der verzögert ausgelösten Fähigkeit des Donnerschlag-Sceadas erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“.

Elementarausbruch

{4}{R}{R}

Hexerei

Erzeuge einen 4/4 roten Drache-Elementarwesen-

Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Bravour.

Sturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde.*)

- Die Kopien des Elementarausbruchs, die von seiner Sturm-Fähigkeit erzeugt werden, werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.

- Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zaubersprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.

Engel des Ausgleichs

{5}{W}

Kreatur — Engel, Krieger

5/5

Fliegend, Lebensverknüpfung

Wenn der Engel des Ausgleichs ins Spiel kommt, bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Zugabe {6}{W}{W} ({6}{W}{W}), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.*

- Eine Permanent-Karte ist eine Artefaktkarte, eine Kreaturenkarte, eine Länderkarte, eine Planeswalkerkarte, eine Schlachtenkarte oder eine Verzauberungskarte.
- Falls die Manakosten einer Karte in deinem Friedhof {X} enthalten, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls du auf diese Weise eine Aura zurückbringst, bestimmst du, was die Aura verzaubern wird, direkt bevor sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wird, hat den Spieler oder das Permanent, den bzw. das sie verzaubert, nicht als Ziel, daher können Permanente oder Spieler mit Fluchsicherheit bestimmt werden. Die Aura muss jedoch den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann ein Spieler oder ein Permanent mit Schutz vor einer der Charakteristiken der Aura nicht auf diese Weise bestimmt werden. Falls es nichts gibt, was die Aura legal verzaubern kann, bleibt sie im Friedhof.
- Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
- Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
- Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
- Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen.

Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.

- Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt permanent im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.

Eris, tosende Sturmböe

{8} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Hexenmeister

4/4

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden unterschiedlichen Manabetrag unter den Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof {2} weniger.

Fliegend, Bravour

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, erzeuge einen 4/4 roten Drache-Elementarwesen-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Bravour.

- Der Manabetrag einer geteilten Karte im Friedhof ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der Karte. Die Karte hat nicht zwei Manabeträge.
- Der Manabetrag einer doppelseitigen Karte in deinem Friedhof ist immer der Manabetrag der Vorderseite.
- Falls die Manakosten einer Karte in deinem Friedhof {X} enthalten, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor Eris ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls Eris der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.

Feixende Zauberdiebin

{4} {U}

Kreatur — Dschinn, Zauberer, Räuber

3/3

Aufblitzen

Fliegend

Wenn die Feixende Zauberdiebin ins Spiel kommt, schicke einen Zauberspruch deiner Wahl, den ein Gegner kontrolliert, ins Exil.

Immer wenn die Feixende Zauberdiebin angreift und falls eine von ihr ins Exil geschickte Karte im Exil ist, kannst du jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, können trotzdem von der ausgelösten Fähigkeit der Feixenden Zauberdiebin ins Exil geschickt werden. Sie werden nicht verrechnet.
- Du bestimmst, ob du die ins Exil geschickte Karte wirkst, sowie die letzte Fähigkeit der Feixenden Zauberdiebin 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 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 der Zauberspruch 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.
- Falls du eine Karte wirkst, die von der Feixenden Zauberdiebin ins Exil geschickt wurde, wird sie auf den Stapel gelegt. Von dort aus kommt sie wahrscheinlich ins Spiel oder wird zurück auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Auch falls sie ins Exil zurückkehrt, wurde sie nicht mehr von der Feixenden Zauberdiebin ins Exil geschickt, daher kannst du sie nicht erneut wirken.

Felix Fünfstiefel
 {2} {B} {G} {U}
 Legendäre Kreatur — Schlammwesen, Räuber
 5/4
 Bedrohlich, Abwehr {2}
 Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt und dadurch bei einem Permanent, das du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- 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.
- Felix' letzte Fähigkeit betrifft nur ausgelöste Fähigkeiten, deren Auslösebedingungen sich speziell auf zugefügten Schaden beziehen. Sie betrifft nicht ausgelöste Fähigkeiten, die durch die Ergebnisse des Schadens ausgelöst würden. Falls du zum Beispiel Felix sowie ein Exemplar von Ajanis Rudelmitglied kontrollierst („Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf Ajanis Rudelmitglied“) und eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, wird die ausgelöste Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied trotzdem nur einmal ausgelöst.
- Ersatzeffekte sind von Felix' letzter Fähigkeit nicht betroffen. Falls zum Beispiel das Anstürmende Tuskodon („Falls das Anstürmende Tuskodon einem Spieler Kampfschaden zufügen würde, fügt es dem Spieler stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu“) einem Spieler Kampfschaden zufügt, führt Felix' Fähigkeit nicht dazu, dass der Schaden ein weiteres Mal verdoppelt wird.
- Felix' letzte Fähigkeit 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 auf irgendeine Weise zwei Exemplare von Felix kontrollierst und eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, führt dies dazu, dass entsprechende Fähigkeiten von Permanenten, die du kontrollierst, dreimal ausgelöst werden. Ein drittes Exemplar von Felix sorgt dafür, dass solche Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein viertes fünfmal und so weiter.

Gerissener Händler

{3}{G}

Kreatur — Mensch, Bürger

3/3

Wenn der Gerissene Händler ins Spiel kommt, schicke eine Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Du kannst die Karte spielen, solange sie im Exil bleibt.

Zaubersprüche, die du von irgendwoher außer deiner Hand wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Du kannst die von der ersten Fähigkeit des Gerissenen Händlers ins Exil geschickten Karten auch dann spielen, falls der Gerissene Händler das Spiel verlässt. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über den Gerissenen Händler übernimmt, kann jener Spieler die Karte nicht spielen, du aber schon.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für eine Karte, die mit der ersten Fähigkeit des Gerissenen Händlers aus dem Exil gespielt wird. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Die letzte Fähigkeit des Gerissenen Händlers ändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst, um Zaubersprüche von irgendwoher außer deiner Hand zu wirken.
- Die letzte Fähigkeit des Gerissenen Händlers kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil der Kosten des Zauberspruchs.

Gonti, gerissener Beschaffer

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

Legendäre Kreatur — Äthergeborener, Räuber

5/5

Zaubersprüche, die du wirkst, aber nicht besitzt, kosten beim Wirken {1} weniger.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, schau dir die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers an und schicke sie dann verdeckt ins Exil. Du kannst die Karte spielen, solange sie im Exil bleibt, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um jenen Zauberspruch zu wirken.

- Du kannst dir Karten, die mit Gontis letzter Fähigkeit verdeckt ins Exil geschickt wurden, auch dann anschauen und sie spielen (und Mana beliebigen Typs dafür ausgeben), falls Gonti das Spiel verlässt. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über Gonti übernimmt, darf jener Spieler die zuvor bereits von Gonti ins Exil geschickten Karten nicht anschauen oder spielen, du aber schon.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit Gontis letzter Fähigkeit aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Das Spielen einer ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male spielen.
- Falls du die Partie verlässt, bleiben die verbleibenden verdeckt ins Exil geschickten Karten dauerhaft und verdeckt im Exil. Kein Spieler kann sie sich anschauen.

Graywaters Problemlöser

{2} {B} {R}

Kreatur — Eidechse, Söldner

4/4

Jede gesetzlose Kreaturenkarte in deinem Friedhof hat

Zugabe {X}, wobei X gleich ihrem Manabetrag ist.

(Schicke die Karte ins Exil und bezahle ihre Zugabe-Kosten: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)

- Graywaters Problemlöser selbst hat nicht Zugabe. Seine Fähigkeit wird nur angewendet, solange er im Spiel ist.
 - Falls die Manakosten einer Karte in deinem Friedhof {X} enthalten, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
 - Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
 - Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
 - Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
 - Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
 - Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
 - Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
 - Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt permanent im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.
-

Grollkraut

{10} {G}

Kreatur — Pflanze, Elementarwesen

8/8

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede

Länderkarte in deinem Friedhof {1} weniger.

Wachsamkeit, Reichweite, verursacht Trampelschaden

Wenn das Grollkraut ins Spiel kommt, erhalten andere

Kreaturen, die du kontrollierst, +3/+3 und verursachen

Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die erste Fähigkeit ändert den Manabetrag des Grollkrauts nicht, der immer 11 ist.
- Die letzte Fähigkeit des Grollkrauts betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die später in diesem Zug unter deine Kontrolle kommen und Nichtkreatur-Permanente, die später in diesem Zug Kreaturen werden, erhalten weder +3/+3 noch verursachen sie Trampelschaden.

Herzlose Zwangsverpflichtung

{6} {B} {B}

Hexerei

Schicke alle Kreaturen ins Exil. Du kannst jede auf diese

Weise ins Exil geschickte Karte spielen, solange sie im

Exil bleibt, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben

werden, um jenen Zauberspruch zu wirken. Schicke die

Herzlose Zwangsverpflichtung ins Exil.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die auf diese Weise aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Falls irgendwelche der Karten Länderkarten sind (vielleicht, weil sie Länder waren, die zu Kreaturen geworden sind) kannst du sie aus dem Exil spielen und musst dabei die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen für das Spielen von Ländern beachten.

Kaktusreservat

Land — Wüste

Das Kaktusreservat kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge ein Mana eines beliebigen Typs, das ein

Land, das du kontrollierst, produzieren könnte.

{3}: Bis zum Ende des Zuges wird das Kaktusreservat zu

einer X/X grünen Pflanze-Kreatur mit Reichweite, wobei

X gleich dem höchsten Manabetrag unter deinen

Commandern ist. Es ist immer noch ein Land.

- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Jede Änderung des Typs eines Landes oder Fähigkeiten, die ein Land bekommen hat, können den Typ des Manas, den ein Land erzeugen kann, ändern.
- Die zweite Fähigkeit des Kaktusreservats überprüft die Effekte aller manaerzeugenden Fähigkeiten der Länder, die du kontrollierst, aber nicht deren Kosten oder deren Legalität. Der Turm der Industrie besagt zum Beispiel: „{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Aktiviere diese

Fähigkeit nur, falls du ein Artefakt kontrollierst.“ Wenn du gleichzeitig den Turm der Industrie und das Kaktusreservat kontrollierst, kann das Kaktusreservat Mana beliebiger Farbe erzeugen. Dafür ist es egal, ob du ein Artefakt kontrollierst, ob du 1 Lebenspunkt bezahlen kannst oder ob der Turm der Industrie ungetappt ist.

- Das Kaktusreservat berücksichtigt keine Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die deine Länder dem Mana auferlegen, das sie erzeugen, wie zum Beispiel die der Pittoresken Ranch oder der Fähigkeit, die vom Versteckten Unterschlupf gewährt wird. Es erzeugt einfach ein Mana des entsprechenden Typs, ohne irgendwelche Einschränkungen oder Zusatzklauseln.
- Falls das Kaktusreservat zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.
- Es spielt keine Rolle, wo dein Commander ist (oder deine Commander sind, falls du aufgrund einer Fähigkeit wie Partner oder Ähnliches mehr als einen hast). Der Wert von X wird auf Grundlage der aktuellen Eigenschaften deines Commanders berechnet. (Manabeträge ändern sich normalerweise nicht, aber dein Commander kann zu einer Kopie von etwas anderem werden.)

Kirri, talentierter Spross

{1} {R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Pflanze, Druiden

0/3

Andere Pflanzen und Baumhirten, die du kontrollierst, erhalten +2/+0.

Zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf bringst du eine Pflanze-, Baumhirte- oder Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Eine Kreatur, die sowohl eine Pflanze als auch ein Baumhirte ist, erhält nur einmal +2/+0 durch Kirris erste Fähigkeit.

Knisternde Zauberschleuderin

{3} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Aufblitzen

Wenn die Knisternde Zauberschleuderin ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, hat der nächste Spontanzauber oder die nächste Hexerei, den bzw. die du in diesem Zug wirkst, Sturm. *(Wenn du den Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.)*

- Die zweite Fähigkeit der Knisternden Zauberschleuderin wird ausgelöst, falls du sie aus irgendeiner Zone wirkst. Sie wird nicht ausgelöst, falls du die Knisternde Zauberschleuderin ins Spiel bringst, ohne sie zu wirken.
- Die Kopien eines Zauberspruchs mit Sturm, die von seiner Sturm-Fähigkeit erzeugt werden, werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.

- Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zaubersprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.

Laden und entsichern

{2} {U}

Hexerei

Ziehe eine Karte, dann ziehe für jeden anderen Spontanzauber und jede andere Hexerei, den bzw. die du in diesem Zug gewirkt hast, eine Karte.

Aushecken {3} {U} *(Du kannst {3} {U} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)*

- Laden und entsichern zählt alle anderen Spontanzauber und Hexereien, die du in diesem Zug gewirkt hast. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind.

Leylinien-Wünschelrute

{2}

Artefakt

{1}, {T}: Du millst eine Karte. Du kannst eine Spontanzauber- oder Hexereikarte, die auf diese Weise gemillt wurde, auf deine Hand nehmen.

Tappe eine ungetappte legendäre Kreatur, die du kontrollierst: Enttappe die Leylinien-Wünschelrute.

- Du kannst eine beliebige ungetappte legendäre Kreatur, die du kontrollierst, tappen (einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der zweiten aktivierten Fähigkeit der Leylinien-Wünschelrute zu bezahlen.

Orochi-Seelenplünderer

{5} {B}

Kreatur — Ophis, Ninja, Räuber

5/4

Ninjutsu {3} {B} (*{3} {B}*), *bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf die Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.*)

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeuge einen Schatz-Spielstein und manifestiere die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers. (*Bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

- Die Ninjutsu-Fähigkeit kann erst aktiviert werden, nachdem die Blocker deklariert wurden. Vorher sind angreifende Kreaturen weder geblockt noch ungeblockt.
 - Sowie du eine Ninjutsu-Fähigkeit aktivierst, zeigst du die Ninja-Karte auf deiner Hand offen vor und bringst die angreifende Kreatur auf die Hand ihres Besitzers zurück. Die Ninja-Karte bleibt offen vorgezeigt und wird erst ins Spiel gebracht, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie vorher deine Hand verlässt, kommt sie gar nicht ins Spiel.
 - Die Kreatur mit Ninjutsu, die ins Spiel kommt, greift denselben Spieler oder Planeswalker an wie die Kreatur, die auf die Hand zurückgenommen wurde. Diese Regel gilt spezifisch für Ninjutsu; falls aus anderen Gründen eine Kreatur angreifend ins Spiel gebracht wird, entscheidet der Beherrscher der Kreatur, welchen Spieler oder Planeswalker sie angreift.
 - Obwohl der Ninja angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein, wenn es um Fähigkeiten geht, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).
 - Die Ninjutsu-Fähigkeit kann während des Blocker-deklarieren-Segments, während des Kampfschadensegments oder während des Ende-des-Kampfes-Segments aktiviert werden. Falls du bis zum Kampfschadensegment oder Ende-des-Kampfes-Segment wartest, wird in den meisten Fällen (siehe unten) die Fähigkeit erst verrechnet, nachdem der Kampfschaden zugefügt wurde, sodass der Ninja keinen Kampfschaden zufügt.
 - Falls eine Kreatur im Kampf Erstschlag oder Doppelschlag hat, kannst du die Ninjutsu-Fähigkeit während des Erstschlag-Kampfschadensegments aktivieren. In diesem Fall wird der Ninja seinen Kampfschaden während des normalen Kampfschadensegments zufügen, auch falls er Erstschlag hat.
 - Deine Gegner können sich die Karte, die sie besitzen, die aber du manifestiert hast, nicht ansehen.
-

Präge des Fälschers

{2} {U}

Artefakt

{T}: Erzeuge {U}. Wenn du dieses Mana aus gibst, um einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag 3 oder weniger zu wirken, kannst du jenen Zauberspruch ins Exil schicken, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird.

{3} {U} {U}, {T}: Du kannst eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen, die von der Präge des Fälschers ins Exil geschickt wurden, wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Das von der Präge des Fälschers erzeugte Mana kann für alles ausgegeben werden, nicht nur für Spontanzauber und Hexereien mit Manabetrag 3 oder weniger.
- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, unabhängig davon, ob die Präge des Fälschers noch im Spiel ist oder nicht.
- Wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit {X} in seinen bzw. ihren Manakosten mit Mana wirkst, das von der Präge des Fälschers erzeugt wurde, verwende den beim Wirken für X bestimmten Wert, um zu ermitteln, ob die verzögert ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird oder nicht.
- Du bestimmst, welche Zaubersprüche (falls überhaupt irgendwelche) gewirkt werden, sowie die letzte Fähigkeit der Präge des Fälschers, 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.
- Du wirkst die Zaubersprüche nacheinander, sowie die letzte Fähigkeit der Präge des Fälschers verrechnet wird, und bestimmst dabei Modi, Ziele und so weiter. Der letzte Zauberspruch, den du wirkst, ist der erste, der verrechnet wird. Ignoriere Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karten abhängen. Andere Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diesen Zauberspruch] nur während des Kampfes“).
- 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, 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.

Pyretischer Ansturm

{4} {R}

Hexerei

Wirf deine Hand ab und ziehe dann vier Karten. Für jede auf diese Weise abgeworfene Karte erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Aushecken {3} {R} (Du kannst {3} {R} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug wie eine Hexerei, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Spiele Aushecken wie eine Hexerei.)

- Der Pyretische Ansturm betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und Nichtkreatur-

Permanente, die später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten nicht +1/+0 für jede auf diese Weise abgeworfene Karte.

Rachsüchtiger Nachwuchs

{4} {G} {G}

Hexerei

Bringe bis zu drei Länderkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück. Erzeuge entsprechend viele 4/2 grüne Pflanze-Krieger-Kreaturenspielsteine mit Reichweite.

Rückblende {6} {G} {G} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.*

Schicke sie danach ins Exil.)

- Die Anzahl an Pflanze-Krieger-Spielsteinen, die erzeugt wird, ist gleich der Anzahl an Länderkarten, die vom Rachsüchtigen Nachwuchs aus deinem Friedhof ins Spiel zurückgebracht wurden. Falls du zum Beispiel den Rachsüchtigen Nachwuchs wirkst und drei Wald-Karten in deinem Friedhof als Ziele bestimmst, aber zwei jener Wald-Karten als Antwort ins Exil geschickt werden, bringst du die verbleibende Wald-Karte ins Spiel zurück und erzeugst einen Pflanze-Krieger-Spielstein.
-

Sandkundschafterin

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Späher

2/2

Wenn die Sandkundschafterin ins Spiel kommt und falls ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, durchsuche deine Bibliothek nach einer Wüste-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

Immer wenn eine oder mehrere Länderkarten von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden, erzeuge einen 1/1 roten, grünen und weißen Sand-Krieger-Kreaturenspielstein. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Die Sandkundschafterin muss im Spiel sein, damit ihre letzte Fähigkeit ausgelöst werden kann. Falls sie zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Länderkarten, die du besitzt, auf den Friedhof gelegt wird, wird ihre Fähigkeit nicht ausgelöst.
-

Schwelende Postkutsche

{3} {R}

Artefakt — Fahrzeug

*/5

Die Stärke der Schwelenden Postkutsche ist gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof.

Immer wenn die Schwelende Postkutsche angreift, haben der nächste Spontanzauber und die nächste Hexerei, den bzw. die du in diesem Zug wirkst, jeweils Kaskade.

Bemannen 2

- Die Fähigkeit, die die Stärke der Schwelenden Postkutsche bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- „Kaskade“ bedeutet: „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Karte ins Exil schickst, die kein Land ist und deren Manabetrag geringer ist als derjenige dieses Zauberspruchs. Du kannst jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls der Manabetrag des resultierenden Zauberspruchs kleiner ist als der Manabetrag dieses Zauberspruchs. Lege dann alle Karten, die du auf diese Weise ins Exil geschickt hast und die nicht gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.“
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, der dich die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirken lässt.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- 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.
- Aufgrund einer Regeländerung von Kaskade aus dem Jahr 2021 muss der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Früher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften (es sei denn, die Karte hat Fusion).

Steckbrief-Anschlagtafel

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{1}, {T}: Lege eine Kopfgeld-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Immer wenn eine Kreatur mit Kopfgeldmarke stirbt, zieht jeder Gegner ihres Beherrschers eine Karte und erhält 2 Lebenspunkte dazu.

- Die letzte Fähigkeit der Steckbrief-Anschlagtafel sucht nach beliebigen Kopfgeldmarken auf Kreaturen, nicht nur nach solchen, die von genau dieser Steckbrief-Anschlagtafel stammen. Hier ein Beispiel: Spieler A und B kontrollieren jeweils ein Exemplar der Steckbrief-Anschlagtafel. Spieler C kontrolliert eine Kreatur mit einer Kopfgeldmarke, und es ist unerheblich, wie diese Marke auf die Kreatur gelangt ist.

Wenn die Kreatur stirbt, werden die Fähigkeiten aller Steckbrief-Anschlagtafeln ausgelöst. Jede einzelne Fähigkeiten führt dazu, dass Spieler A und B jeweils eine Karte ziehen und je 2 Lebenspunkte dazuerhalten. Jeder der beiden Spieler zieht daher in Summe zwei Karten und erhält 4 Lebenspunkte dazu. Spieler C bleibt nur die Trauer um seine Kreatur und die Aussicht auf baldige Rache.

Stella Lee, Ass im Ärmel

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

2/4

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

{T}: Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du in diesem Zug drei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hast.

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor Stella Lee ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls Stella Lee der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
 - Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit Stella Lees erster Fähigkeit aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
 - Die von Stella Lees letzter Fähigkeit erzeugte Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue Ziele. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
 - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
 - Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
 - Falls ein kopierter Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
 - Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
 - Die Kopie, die von Stella Lee letzter Fähigkeit erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“.
-

Tot vor dem Morgenrot

{3} {R}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhalten gesetzlose Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 und „{T}: Diese Kreatur fügt einer Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.“ (*Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose.*)

- Falls eine Kreatur das Spiel verlässt, während die Fähigkeit, die ihr von Tot vor dem Morgenrot gewährt wurde, noch auf dem Stapel ist, verwende die Stärke jener Kreatur zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie zufügt.

Umarmung des Unbekannten

{2} {R}

Hexerei

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

Zurückverfolgen (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Länderkarte abwirfst.*)

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die auf diese Weise aus dem Exil gespielt werden. Falls eine ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
 - Das Wirken einer Karte unter Benutzung ihrer Zurückverfolgen-Fähigkeit funktioniert bis auf zwei Ausnahmen wie das Wirken jeder anderen Karte: Du wirkst die Karte aus deinem Friedhof und nicht aus deiner Hand und du musst zusätzlich zu allen anderen Kosten noch eine Länderkarte abwerfen.
 - Eine Karte, die du mit Zurückverfolgen aus deinem Friedhof wirkst, folgt den normalen Zeitpunkts-Einschränkungen ihres Kartentyps.
 - Wenn ein Zauberspruch mit Zurückverfolgen, den du aus deinem Friedhof gewirkt hast, neutralisiert oder nicht verrechnet wird, wird er zurück auf deinen Friedhof gelegt. Du kannst seine Zurückverfolgen-Fähigkeit verwenden, um ihn erneut zu wirken.
 - Falls der aktive Spieler einen Zauberspruch wirkt, der Zurückverfolgen hat, kann er diese Karte erneut wirken, nachdem sie verrechnet wurde, bevor ein anderer Spieler die Karte aus dem Friedhof entfernen kann. Der aktive Spieler hat Priorität, nachdem der Zauberspruch verrechnet wurde, daher kann er sofort einen neuen Zauberspruch wirken. Da das Wirken einer Karte mit Zurückverfolgen aus dem Friedhof die Karte auf den Stapel bewegt, hat sonst niemand die Möglichkeit, mit ihr etwas anzustellen, während sie sich noch im Friedhof befindet.
-

Verkohlter Grabräuber

{2} {B}

Kreatur — Skelett, Söldner

3/1

Wenn der Verkohlte Grabräuber ins Spiel kommt, bringe eine gesetzlose Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Befreiung — {3} {B} {B}, schicke vier andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.*)

Der Verkohlte Grabräuber befreit sich mit einer +1/+1-Marke auf ihm.

- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
- Nachdem ein Zauberspruch, der sich befreit hat, verrechnet wurde, wird er wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist ein Permanent-Zauberspruch. Falls er ein Permanent-Zauberspruch ist, kommt er ins Spiel und wird wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls er später stirbt. Vielleicht kann er sich erneut befreien – die Endgültigkeit der Unterwelt ist nicht mehr das, was sie einmal war.
- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

Versteckter Unterschlupf

{3} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land

Das verzauberte Land hat „{T}: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um gesetzlose Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten von Gesetzlosen zu aktivieren.“ (*Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose.*)

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen gesetzlosen Zauberspruch wirkst, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Der Begriff „von Gesetzlosen“ beinhaltet alle Objekte, die mindestens einen der Kreaturentypen Assassine, Söldner, Pirat, Räuber oder Hexenmeister haben. Das bedeutet, dass du das Mana beispielsweise ausgeben könntest, um die Fähigkeit einer gesetzlosen Kreatur, die du kontrollierst, oder einer gesetzlosen Karte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.
- Du kannst die zwei Mana, die durch die vom Versteckten Unterschlupf gewährte Fähigkeit erzeugt wurden, für denselben Zauberspruch bzw. dieselbe aktivierte Fähigkeit oder für zwei verschiedene Zaubersprüche und/oder aktivierte Fähigkeiten ausgeben.

Vihaan der Goldaufwiegler

{R} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Hexenmeister

3/3

Andere Gesetzlose, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit und Eile. (*Assassinen, Hexenmeister, Piraten, Räuber und Söldner sind Gesetzlose.*)

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du Schätze, die du kontrollierst, zusätzlich zu ihren anderen Typen bis zum Ende des Zuges zu 3/3 Konstrukt-Assassine-Artefaktkreaturen werden lassen.

- Falls ein Schatz, den du kontrollierst, bereits eine Kreatur ist, wenn Vihaans zweite Fähigkeit verrechnet wird und du bestimmst, seinen Effekt auf alle Schätze, die du kontrollierst, anzuwenden, überschreibt jener Effekt alle vorherigen 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.
- Schätze, die du kontrollierst, behalten alle Fähigkeiten, die sie zuvor hatten, während sie Kreaturen sind.

Yuma, stolzer Beschützer

{5} {R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Waldläufer

6/6

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Länderkarte in deinem Friedhof {1} weniger. Immer wenn Yuma, stolzer Beschützer, ins Spiel kommt oder angreift, kannst du ein Land opfern. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

Immer wenn eine Wüste-Karte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wird, erzeuge einen 4/2 grünen Pflanze-Krieger-Kreaturenspielstein mit Reichweite.

- Yuma muss im Spiel sein, damit seine letzte Fähigkeit ausgelöst werden kann. Falls er zum selben Zeitpunkt wie eine Wüste-Karte, die du besitzt, auf den Friedhof gelegt wird, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst.

THE BIG SCORE – KARTENSPEZIFISCHES

Dornenknospen-Farmer

{2} {G} {G}

Kreatur — Pflanze, Druiden

5/5

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Dornenknospen-Farmer ins Spiel kommt, erzeuge zwei Speise-Spielsteine. *(Sie sind Artefakte mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

Immer wenn der Dornenknospen-Farmer angreift, kannst du eine Speise opfern. Falls du dies tust, millst du drei Karten. Du kannst davon eine Permanent-Karte auf deine Hand nehmen.

- Speise ist ein Artefakttyp. Obwohl der Typ auf einigen Kreaturen in anderen Sets zu finden ist, ist er nie ein Kreaturentyp.
 - Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein.
 - Du kannst einen einzelnen Speise-Spielstein nicht opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen.
 - Eine Permanent-Karte ist eine Artefaktkarte, eine Kreaturenkarte, eine Länderkarte, eine Planeswalkerkarte, eine Schlachtenkarte oder eine Verzauberungskarte.
-

Ernter des Elends

{3} {B} {B}

Kreatur — Geist

5/4

Bedrohlich

Wenn der Ernter des Elends ins Spiel kommt, erhalten andere Kreaturen -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

{1} {B}, wirf den Ernter des Elends ab: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

- Die zweite Fähigkeit des Ernters des Elends betrifft nur andere Kreaturen, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später im Zug ins Spiel kommen, und Nichtkreatur-Permanente, die später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten nicht -2/-2.
-

Esoterischer Duplikator

{2} {U}

Artefakt — Hinweis

Immer wenn du den Esoterischen Duplikator oder ein anderes Artefakt opferst, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge zu Beginn des nächsten Endsegments einen Spielstein, der eine Kopie jenes Artefakts ist.

{2}, opfere den Esoterischen Duplikator: Ziehe eine Karte.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf dem ursprünglichen Artefakt aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Artefakt hat selbst etwas kopiert oder war ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht,

ob das Artefakt getappt oder ungetappt war, ob auf ihm Marken lagen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

- Falls das kopierte Artefakt {X} in seinen Manakosten hatte, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Artefakt ein Spielstein war, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Artefakt (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert hat, als es zuletzt im Spiel war, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Artefakts werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Artefakt] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Artefakts funktionieren ebenfalls.

Gefäß der Erinnerung

{3} {R} {R}

Artefakt

{T}, schicke das Gefäß der Erinnerung ins Exil: Jeder Spieler schickt die obersten sieben Karten seiner Bibliothek ins Exil. Bis zu deinem nächsten Zug können Spieler Karten spielen, die sie auf diese Weise von ihrer Bibliothek ins Exil geschickt haben, und sie können keine Karten aus ihrer Hand spielen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Das Gefäß der Erinnerung wurde geringfügig aktualisiert, um klarzustellen, dass Spieler nur Karten spielen können, die sie im Rahmen des Effekts der aktivierten Fähigkeit von ihrer Bibliothek ins Exil geschickt haben, nicht aber das Gefäß der Erinnerung, das ins Exil geschickt wurde, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sein aktualisierter Oracle-Text ist oben aufgeführt.
- Spieler bezahlen alle Kosten und befolgen alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der Fähigkeit des Gefäßes der Erinnerung aus dem Exil gespielt werden. Falls eine ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kann ihr Besitzer sie nur während seiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Spieler können trotzdem Karten aus Zonen außer ihrer Hand spielen, falls etwas ihnen das erlaubt.

Großer Abschaffer

{W} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Während deines Zuges können deine Gegner keine Zaubersprüche wirken und keine Fähigkeiten von Artefakten, Kreaturen oder Verzauberungen aktivieren.

- Der Große Abschaffer hindert deine Gegner nicht daran, Fähigkeiten von Artefakt-, Kreaturen- oder Verzauberungskarten in Zonen außer im Spiel zu aktivieren (zum Beispiel Umwandlungsfähigkeiten).
 - Der Große Abschaffer hat keine Auswirkung auf ausgelöste oder statische Fähigkeiten.
-

Großzügiger Plünderer

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/2

Bedrohlich

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du einen Schatz-Spielstein erzeugen. Wenn du dies tust, erzeugt ein Gegner deiner Wahl einen getappten Schatz-Spielstein.

Immer wenn der Großzügige Plünderer angreift, fügt er dem verteidigenden Spieler so viele Schadenspunkte zu, wie er Artefakte kontrolliert.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die erste ausgelöste Fähigkeit des Großzügigen Plünderers ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise einen Schatz-Spielstein erzeugst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten. Insbesondere gilt: Die ausgelöste Fähigkeit ist kein Verbrechen, aber die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit kann es sein.

In Frieden ruhen

{1}{W}

Verzauberung

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

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

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

Käfig des Sammlers

{1}{W}

Artefakt

Refugium 5 (*Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an, schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.*)

{1}, {T}: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Falls du dann drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst, kannst du die ins Exil geschickte Karte spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Jeder Spieler, der ein Permanent mit einer Refugium-Fähigkeit kontrolliert hat, seit eine Karte mit ihr ins Exil geschickt wurde, kann sich jene Karte anschauen.
- Bisher wurden Permanente mit Refugium getappt ins Spiel gebracht. Diese Fähigkeit wurde aus der Definition von Refugium entfernt. Ältere Karten haben ein Erratum erhalten, mit dem ein zusätzlicher Abschnitt hinzugefügt wurde: „[Dieses Permanent] kommt getappt ins Spiel.“ Außerdem haben sie jetzt Refugium 4.
- Refugium bewirkt jetzt, dass du den Rest der Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek legst anstatt in beliebiger Reihenfolge.
- Die letzte Fähigkeit des Käfigs des Sammlers überprüft die Kreaturen, die du kontrollierst, sowie sie verrechnet wird, um zu ermitteln, ob du die ins Exil geschickte Karte spielen kannst. Falls du zum Beispiel eine 4/5 Kreatur, eine 1/1 Kreatur und eine 2/1 Kreatur kontrollierst, sind unter den Kreaturen, die du kontrollierst, drei unterschiedliche Stärken.
- Du bestimmst, ob du die ins Exil geschickte Karte spielst, sowie die letzte Fähigkeit des Käfigs des Sammlers verrechnet wird. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung jener Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu spielen. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert. Allerdings kannst du niemals Länder in den Zügen anderer Spieler spielen.
- 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, 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.

Kugel der Erstarrtheit

{2}

Artefakt

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.
- Die Kugel der Erstarrtheit verhindert sowohl die eigenen ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten einer Kreatur als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt.

- Ersatzeffekte sind von der Fähigkeit der Kugel der Erstarrtheit nicht betroffen. Beispiel: Eine Kreatur, die mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, erhält trotzdem ihre +1/+1-Marke.
- Das auslösende Ereignis muss nicht explizit erwähnen, dass „Kreaturen“ ins Spiel kommen. Zum Beispiel hat Kapitänin Storm, Kosmium-Erbeuterin, aus dem *Die verlorenen Höhlen von Ixalan* Release eine Fähigkeit, die besagt: „Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf einen Piraten deiner Wahl, den du kontrollierst.“ Falls eine Artefaktkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jene Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls ein Nichtkreatur-Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit ausgelöst.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, darunter viele Fähigkeiten, die den Beherrscher einer Kreatur anweisen, eine Farbe oder einen Kreaturentyp zu bestimmen, sind nicht betroffen.
- 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 den Marsch der Maschinen kontrollierst, der unter anderem besagt, dass jedes Nichtkreatur-Artefakt eine Artefaktkreatur ist, ist jedes Artefakt zu dem Zeitpunkt, zu dem es ins Spiel kommt, eine Kreatur und löst daher keine ausgelösten Fähigkeiten aus.
- Falls die Kugel der Erstarrtheit und eine Kreatur gleichzeitig ins Spiel kommen, löst die Kreatur dadurch, dass sie ins Spiel kommt, keine ausgelösten Fähigkeiten aus.

Loot, der Schlüssel zu allem
 {G} {U} {R}
 Legendäre Kreatur — Bestie, Adliger
 1/2
 Abwehr {1}
 Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich der Anzahl an Kartentypen unter den anderen Nichtland-Permanenten ist, die du kontrollierst. Du kannst jene Karten in diesem Zug spielen.

- Der Wert von X wird bestimmt, sowie Loots letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Die Kartentypen, die unter deinen Nichtland-Permanenten vorkommen können, sind Artefakt, Kreatur, Planeswalker, Schlacht, Verzauberung und Karten mit der Bezeichnung „Stammes-“. (Anmerkung: In englischer Sprache ist „Kindred“ der neue Name des Kartentyps, der zuvor als „Tribal“ bekannt war. Existierende Karten mit dem Typ „Tribal“ werden in einem zukünftigen Oracle-Update zum Typ „Kindred“ übergehen. Im Deutschen gibt es keine Änderung, da wurde die bisherige Bezeichnung beibehalten.)
- Länder werden bei der Ermittlung von X nicht berücksichtigt. Falls du zum Beispiel ein Artefaktland kontrollierst, aber keine anderen Artefakte, zählt Artefakt nicht für den Wert von X.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit Loots letzter Fähigkeit aus dem Exil gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Nexus des Werdens

{6}

Artefakt

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug ziehst du eine Karte. Dann kannst du eine Artefakt- oder Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Exil schicken. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie der ins Exil geschickten Karte ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 3/3 Golem-Artefaktkreatur ist.

- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf die ins Exil geschickte Karte aufgedruckt ist, und sonst nichts.
 - Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Karte 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 Karte funktionieren ebenfalls.
-

Oltec-Materieweber

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Handwerker

2/4

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, bestimme eines —

- Erzeuge einen 1/1 farblosen Gnom-Artefaktkreaturenspielstein.
- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefaktspielsteins deiner Wahl ist, den du kontrollierst.

- Die Fähigkeit des Oltec-Materiewebers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
 - Der neue Spielstein kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins deiner Wahl, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein deiner Wahl erzeugt hat, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob der Spielstein deiner Wahl getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls der kopierte Spielstein {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0. (Meistens haben Spielsteine keine Manakosten, es sei denn, sie kopieren irgendetwas anderes.)
 - Falls der kopierte Spielstein (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der neue Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.
-

Omenpfad-Reise

{3}{G}

Verzauberung

Wenn die Omenpfad-Reise ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu fünf Länderkarten mit unterschiedlichen Namen, schicke sie ins Exil und mische danach.

Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du per Zufall eine der von der Omenpfad-Reise ins Exil geschickten Karten und bringst sie getappt ins Spiel.

- Du kannst deine Bibliothek nach nur einer Länderkarte durchsuchen und sie ins Exil schicken, falls du dies möchtest.
 - Solange sich eine doppelseitige Karte in deiner Bibliothek befindet, hat sie nur den Namen ihrer Vorderseite. Es ist nicht möglich, auf diese Weise zwei Exemplare derselben doppelseitigen Karte offen vorzuzeigen.
-

Panorama von Tarnation

Land

Das Panorama von Tarnation kommt getappt ins Spiel.

Sowie es ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

{T}: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.

{1}, {T}: Erzeuge für jede Farbe unter den einfarbigen

Permanenten, die du kontrollierst, ein Mana jener Farbe.

- Die letzte Fähigkeit des Panoramas von Tarnation ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
 - Die fünf Farben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün, daher kann die letzte Fähigkeit des Panoramas von Tarnation höchstens fünf Mana erzeugen.
-

Sandsturm-Schrottsammlerin

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Handwerker

1/1

Wenn die Sandsturm-Schrottsammlerin ins Spiel kommt, erzeuge einen 3/3 farblosen Golem-Artefaktkreaturespielstein.

{2}, {T}: Lege auf jeden Kreaturespielstein, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Die Spielsteine

verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Im seltenen Fall, dass auf einen oder mehrere Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, keine +1/+1-Marken gelegt werden können, verursachen jene Kreaturespielsteine trotzdem Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
-

Schädlingsbekämpfung

{W} {B}

Hexerei

Zerstöre alle Nichtland-Permanente mit Manabetrag 1 oder weniger.

Umwandlung {2} ({2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

- Falls die Manakosten eines Permanents {X} enthalten, ist X für die Bestimmung seines Manabetrags gleich 0.
 - Der Manabetrag eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, ist 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat dieselben Manakosten wie das, was er kopiert.
-

Scheinbild-Synthetisierer

{2} {U}

Artefakt

Wenn der Scheinbild-Synthetisierer ins Spiel kommt, wende Hellsicht 2 an.

Immer wenn ein anderes Artefakt mit Manabetrag 3 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturespielstein mit „Diese Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.“

- Falls die Manakosten eines Artefakts im Spiel {X} enthalten, ist X für die Bestimmung seines Manabetrags gleich 0.
 - Die Fähigkeit des Konstrukt-Spielsteins, der von der letzten Fähigkeit des Scheinbild-Synthetisierers erzeugt wurde, zählt das Konstrukt selbst, also ist es mindestens 1/1.
-

Schwert aus Wohlstand und Macht

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor Spontanzaubern und vor Hexereien.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Ausrüsten {2}

- Schutz vor Spontanzaubern vor Hexereien bedeutet, dass die ausgerüstete Kreatur 1.) nicht das Ziel von Spontanzaubern, Hexereien oder Fähigkeiten von Spontanzauber- oder Hexereikarten (wie beispielsweise der Fähigkeit einer Spontanzauberkarte, die ausgelöst wird, wenn die Karte umgewandelt wird) werden kann und 2.) dass aller Schaden, den ein Spontanzauber, eine Hexerei oder eine Spontanzauber- bzw. Hexereikarte ihr zufügen würde, verhindert wird. Ausschließlich diese spezifischen Ereignisse werden verhindert oder illegal.

- Die von der verzögert ausgelösten Fähigkeit des Schwertes aus Wohlstand und Macht erzeugte Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue Ziele. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls 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 die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie, die von der verzögert ausgelösten Fähigkeit des Schwertes aus Wohlstand und Macht erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“.

Territoriumsschmiede

{4} {R}

Artefakt

Wenn die Territoriumsschmiede ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, schicke ein Artefakt oder ein Land deiner Wahl ins Exil.

Die Territoriumsschmiede hat alle aktivierten Fähigkeiten der ins Exil geschickten Karte.

- Die Territoriumsschmiede erhält nur aktivierte Fähigkeiten. Sie erhält keine ausgelösten und keine statischen Fähigkeiten. Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und können einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext haben.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit der ins Exil geschickten Karte auf den eigenen Kartennamen verweist, verwende auf der Territoriumsschmiede-Version der Fähigkeit den Namen der Territoriumsschmiede. Falls die ins Exil geschickte Karte zum Beispiel ein Exemplar der Banditenbeute ist (die die Fähigkeit „{2}, {T}, entferne zwei Diebesgutmarken von der Banditenbeute: Ziehe eine Karte“ hat), würdest du die Version der Fähigkeit der Territoriumsschmiede so verwenden, als sei sie „{2}, {T}, entferne zwei Diebesgutmarken von der Territoriumsschmiede: Ziehe eine Karte“.

Tresorgeborener Tyrann

{5}{G}{G}

Kreatur — Dinosaurier

6/6

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Tresorgeborene Tyrann oder eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

Wenn der Tresorgeborene Tyrann stirbt und falls er kein Spielstein ist, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihm ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt ist.

- Falls eine oder mehrere statische Fähigkeiten, die auf Kreaturen wirken, die ins Spiel kommen, ihre Stärke ändern, werden jene Fähigkeiten berücksichtigt, wenn du bestimmst, ob die zweite Fähigkeit des Tresorgeborenen Tyrannen ausgelöst wird oder nicht. Dasselbe gilt für Ersatzeffekte, die darauf wirken, wie sie ins Spiel kommen, wie beispielsweise mit +1/+1-Marken oder als Kopie einer anderen Kreatur.
- Sobald die zweite Fähigkeit des Tresorgeborenen Tyrannen ausgelöst wurde, führt das Reduzieren der Stärke oder das Entfernen der Kreatur aus dem Spiel nicht dazu, dass du keine Lebenspunkte dazuerhältst und keine Karte ziehst.
- Abgesehen von der aufgelisteten Ausnahme kopiert der Spielstein genau das, was auf dem Tresorgeborenen Tyrannen aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, der Tresorgeborene Tyrann ist eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob der Tresorgeborene Tyrann getappt oder ungetappt war, ob auf ihm Marken lagen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der Tresorgeborene Tyrann (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert hat, als es zuletzt im Spiel war, aber trotzdem auf irgendeine Weise seine letzte Fähigkeit hatte, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Wenn die Spielsteinkopie des Tresorgeborenen Tyrannen ins Spiel kommt, wird seine zweite Fähigkeit ausgelöst.

Uraltes Füllhorn

{2}{G}

Artefakt

Immer wenn du einen ein- oder mehrfarbigen Zauberspruch wirkst, kannst du für jede Farbe des Zauberspruchs 1 Lebenspunkt dazuerhalten. Tue dies nur einmal pro Zug.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Sobald du bestimmt hast, mithilfe der letzten Fähigkeit einen Spielstein zu erzeugen, wird diese Fähigkeit in diesem Zug nicht mehr ausgelöst.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Uralten Füllhorns zählt die Anzahl der Farben, die der Zauberspruch hat (von eins bis fünf), nicht, wie viele farbige Manasymbole er in seinen Manakosten hat oder wie viele Farben Mana du ausgegeben hast.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Uralten Füllhorns wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird. Falls jener Zauberspruch

neutralisiert wird, verwende seine zuletzt bekannten Informationen, um zu ermitteln, welche Farben er hatte.

Verlorene Jitte

{1}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur Kampfschaden zufügt, lege eine Ladungsmarke auf die Verlorene Jitte.

Entferne eine Ladungsmarke von der Verlorenen Jitte:

Bestimme eines —

- Enttappe ein Land deiner Wahl.
- Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.
- Lege eine +1/+1-Marke auf die ausgerüstete Kreatur.

Ausrüsten {1}

- Du kannst mit dem ersten Modus der aktivierten Fähigkeit der Verlorenen Jitte ein Land als Ziel bestimmen, das bereits enttappt ist.
 - Das Bestimmen einer Kreatur, die bereits als Blocker deklariert wurde, mit dem zweiten Modus der aktivierten Fähigkeit führt nicht dazu, dass jene Kreatur aufhört zu blocken.
-

Verschmolzene Verdoppelung

{1} {R}

Hexerei

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts oder einer Kreatur deiner Wahl ist, das bzw. die du kontrollierst, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt ist. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf das originale Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den angegebenen Ausnahmen.
 - Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den genannten Ausnahmen.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.
-

Weltenwandler-Helm

{2} {U}

Artefakt

Falls du einen oder mehrere Artefaktspielsteine erzeugen würdest, erzeuge stattdessen jene Spielsteine plus einen zusätzlichen Lageplan-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{I}, {T}, opfere dieses Artefakt: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erkundet. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

{1} {U}, {T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefaktspielsteins deiner Wahl ist, den du kontrollierst.

- Die erste Fähigkeit des Weltenwandler-Helms gilt für alle Arten von Artefaktspielsteinen, die sein Beherrscher erzeugt, nicht nur für Lageplan-Spielsteine.
- Der zusätzliche Lageplan-Spielstein erhält keine Fähigkeiten, mit denen eventuell die anderen Spielsteine erzeugt wurden. Alle weiteren Angaben, die in dem Effekt enthalten sind, der den Spielstein erzeugt (beispielsweise ob er getappt ist oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten sowohl für die ursprünglichen Spielsteine als auch für den Lageplan.
- Du musst nicht den Zauberspruch oder die Fähigkeit kontrollieren, der bzw. die die Spielsteine erzeugt, aber du musst derjenige sein, der die Spielsteine erzeugt, damit die erste Fähigkeit des Weltenwandler-Helms angewendet wird.
- Der neue Spielstein, der von der letzten Fähigkeit des Weltenwandler-Helms erzeugt wird, kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins deiner Wahl, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein deiner Wahl erzeugt hat, und sonst nichts (es sei denn, jener Spielstein ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob der Spielstein deiner Wahl getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der kopierte Spielstein {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0. (Meistens haben Spielsteine keine Manakosten, es sei denn, sie kopieren irgendetwas anderes.)
- Falls der kopierte Spielstein (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der neue Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.

EILMELDUNG-KARTEN – KARTENSPEZIFISCHES

Abrupter Verfall

{B} {G}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl mit

Manabetrag 3 oder weniger.

- Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren, können den Abrupten Verfall immer noch als Ziel haben. Der Abrupte Verfall kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem, wenn sie verrechnet werden.

- Falls du eine Kreatur mit Abwehr als Ziel bestimmst, wird der Abrupte Verfall nicht neutralisiert, egal ob du die Abwehr-Kosten bezahlst oder nicht. Wenn du möchtest, kannst du sie dennoch bezahlen.
- Der Manabetrag eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, ist 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat dieselben Manakosten wie das, was er kopiert.
- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Bestimmung seines Manabetrags gleich 0.

Amulett des Erzmagiers

{U} {U} {U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.
 - Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten.
 - Übernimm die Kontrolle über ein Nichtland-Permanent deiner Wahl mit Manabetrag 1 oder weniger.
- Der Manabetrag eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, ist 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat dieselben Manakosten wie das, was er kopiert.

Archiv-Falle

{3} {U} {U}

Spontanzauber — Falle

Falls ein Gegner in diesem Zug seine Bibliothek durchsucht hat, kannst du {0} bezahlen, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.
Ein Gegner deiner Wahl millt dreizehn Karten.

- Du kannst die Bedingung für die alternativen Kosten der Falle ignorieren und sie einfach für ihre normalen Manakosten wirken. Dies gilt auch dann, wenn die Bedingung für die alternativen Kosten erfüllt wäre.
- Das Wirken einer Falle durch das Zahlen ihrer alternativen Kosten ändert weder ihre Manakosten noch ihren Manabetrag. Der einzige Unterschied besteht in den Kosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Effekte, die die Kosten, eine Falle zu wirken, erhöhen oder reduzieren, werden auf diejenigen Kosten angewendet, die du zu bezahlen bestimmt hast.
- Die Archiv-Falle überprüft nur, ob ein Gegner seine Bibliothek durchsucht hat. Es spielt keine Rolle, ob dieser Spieler bei dieser Suche eine Karte gefunden hat.
- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sorgt nur dann dafür, dass ein Spieler seine Bibliothek durchsucht, falls der Text ausdrücklich das Wort „durchsuchen“ verwendet. Falls zum Beispiel ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen Spieler die obersten vier Karten seiner Bibliothek anschauen und mit einer dieser Karten etwas tun lässt, so zählt das nicht als Durchsuchen.
- Falls ein Sucheffekt von der Fähigkeit des Avior-Gedankenzensors betroffen ist (die dafür sorgt, dass er stattdessen nur die obersten vier Karten seiner Bibliothek durchsucht), zählt das dennoch als Durchsuchen der Bibliothek.
- Der Gegner, den du als Ziel bestimmst, muss nicht der Gegner sein, der seine Bibliothek durchsucht hat.
- Falls der als Ziel bestimmte Gegner weniger als dreizehn Karten in seiner Bibliothek hat, legt dieser Spieler seine gesamte Bibliothek auf seinen Friedhof.

Arrestkugel

{1}{W}{U}

Verzauberung

Wenn die Arrestkugel ins Spiel kommt, kannst du ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das nicht Arrestkugel heißt, sowie alle anderen Permanente mit demselben Namen wie jenes Permanent ins Exil schicken.

Wenn die Arrestkugel das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickten Karten unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Auch wenn das Ziel der Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit kein Land sein darf, werden Länder mit demselben Namen wie jenes Permanent ins Exil geschickt.
- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit hat nur ein Ziel. Die anderen Permanente mit demselben Namen werden nicht als Ziel bestimmt. So wird beispielsweise ein Permanent mit Schutz vor Weiß ins Exil geschickt, falls es denselben Namen hat wie das Nichtland-Permanent deiner Wahl.
- Falls das Nichtland-Permanent deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, zu dem die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keine Permanente werden ins Exil geschickt, auch nicht jene mit demselben Namen wie das Ziel.
- Falls die Arrestkugel das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wurde, wird ihre Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit ausgelöst und hat keinen Effekt. Dann wird die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet und schickt das Nichtland-Permanent deiner Wahl und andere Permanente mit demselben Namen dauerhaft ins Exil.

Auflösender Schleim

{G}{U}{U}

Spontanzauber

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

(Manafähigkeiten können nicht als Ziel gewählt werden.)

- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind aktivierte Fähigkeiten.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt und von einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.
- Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise Permanente getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht als Ziel bestimmt werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht als Ziel bestimmt werden.

- Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase ausgelöst wird, löst diese Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.

Behinderndes Licht

{W}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, der dich oder ein Permanent, das du kontrollierst, als Ziel hat.

Ziehe eine Karte.

- Für das Behindernde Licht kann ein Zauberspruch als Ziel bestimmt werden, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele du bist oder ein Permanent, das du kontrollierst.
- Du kannst einen Zauberspruch als Ziel bestimmen, der „nicht neutralisiert werden kann“. Falls du das tust, bewirkt der erste Teil des Effekts des Behindernden Lichts nichts, aber du ziehst trotzdem eine Karte.

Chirurgische Extraktion

{B/P}

Spontanzauber

({B/P} kann entweder mit {B} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)

Bestimme eine Karte deiner Wahl in einem Friedhof, die keine Standardland-Karte ist. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek ihres Besitzers nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit demselben Namen wie jene Karte und schicke sie ins Exil. Danach mischt jener Spieler.

- Eine Karte mit phyrexianischen Manasymbolen in ihren Manakosten hat alle Farben, die in diesen Manakosten auftauchen, unabhängig davon, wie die Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Die Chirurgische Extraktion ist eine schwarze Karte. Während sie auf dem Stapel ist, ist sie auch dann ein schwarzer Zauberspruch, falls du 2 Lebenspunkte bezahlt hast, um sie zu wirken.
- Um den Manabetrag einer Karte mit phyrexianischen Manasymbolen in den Kosten zu berechnen, zählst du jedes phyrexianische Manasymbol als 1. Insbesondere gilt: Der Manabetrag der Chirurgischen Extraktion ist 1.
- Sowie du einen Zauberspruch wirkst oder eine aktivierte Fähigkeit aktivierst, der bzw. die ein oder mehrere phyrexianische Manasymbole in den Kosten hat, bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem du den Modus des Zauberspruchs oder einen Wert für X bestimmen würdest, wie du für jedes phyrexianische Manasymbol bezahlst.
- Falls du 1 Lebenspunkt oder weniger hast, kannst du nicht 2 Lebenspunkte bezahlen.
- Phyrexianisches Mana ist keine Farbe. Spieler können kein phyrexianisches Mana erzeugen.
- Falls du möchtest, kannst du einige oder alle Karten mit demselben Namen wie die Karte deiner Wahl, einschließlich jener Karte selbst, in der Zone lassen, in der sie sich befinden.

Demütigen

{W} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt seine Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab. Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst.

- Du kannst Demütigen auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.
 - Du bestimmst, auf welche Kreatur die +1/+1-Marken gelegt werden sollen, sowie Demütigen verrechnet wird, nachdem der Gegner die Karten auf seiner Hand offen vorgezeigt hat.
-

Den Spieß umdrehen

{2} {R}

Hexerei

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

Den Spieß umdrehen fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

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

Dezimieren

{2}{R}{G}

Hexerei

Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl, eine Kreatur deiner Wahl, eine Verzauberung deiner Wahl und ein Land deiner Wahl. *(Du kannst diesen Zauberspruch nur wirken, falls du legale Wahlmöglichkeiten für alle seine Ziele hast.)*

- Du musst für jedes von Dezimieren verlangte Ziel ein legales Ziel bestimmen. Falls jedoch ein Permanent mehrere Kartentypen hat, kann es für mehr als ein Vorkommen von „deiner Wahl“ als Ziel bestimmt werden. Du könntest beispielsweise Dezimieren wirken und dabei eine Artefaktkreatur, eine Verzauberung und ein Land deiner Wahl bestimmen.
-

Die Mächtigen stürzen

{4}{W}

Hexerei

Zerstöre jede Kreatur, deren Stärke größer ist als die Stärke einer Kreatur deiner Wahl.

- Verwende die Stärke der Kreatur deiner Wahl, sowie Die Mächtigen stürzen verrechnet wird, um zu ermitteln, welche Kreaturen zerstört werden. Die Mächtigen stürzen hat keine jener Kreaturen als Ziel, daher wird eine Kreatur mit Fluchsicherheit oder Schutz vor Weiß zerstört, falls ihre Stärke groß genug ist.
 - Die Mächtigen stürzen zerstört nicht die Kreatur deiner Wahl.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu Die Mächtigen stürzen verrechnet werden soll, ein illegales Ziel ist, wird Die Mächtigen stürzen nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keine Kreaturen werden zerstört.
-

Einziehen

{5}{U}{U}

Spontanzauber

Du kannst zwei blaue Karten aus deiner Hand ins Exil schicken, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

Übernimm die Kontrolle über einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für ihn bestimmen.

- Erhältst du mit Einziehen die Kontrolle über einen Spontanzauber oder eine Hexerei, wird die Karte nach dem Verrechnen trotzdem auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.
- Nachdem Einziehen verrechnet wurde, kontrollierst du den Zauberspruch, der als Ziel bestimmt wurde. Jedes Vorkommen von „du“ im Text dieses Zauberspruchs bezieht sich jetzt auf dich, „ein Gegner“ auf einen deiner Gegner und so weiter. Der Kontrollwechsel geschieht, bevor neue Ziele bestimmt werden, und daher beziehen sich alle Einschränkungen bei der Zielwahl wie „ein Gegner deiner Wahl“ oder „eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst“, jetzt auf dich und nicht mehr auf den ursprünglichen Beherrscher des Zauberspruchs. Du kannst entweder die Ziele so ändern, dass sie jetzt in Bezug auf dich legal sind – oder der Zauberspruch wird nicht verrechnet, falls es keine legalen Ziele mehr gibt. Wenn der Zauberspruch verrechnet wird, sind alle illegalen Ziele von ihm nicht betroffen. Du triffst alle Entscheidungen, die vom Effekt des Zauberspruchs verlangt werden.

- Du kannst beliebige Ziele des Zauberspruchs deiner Wahl ändern. Falls du ein Ziel änderst, musst du ein für den Zauberspruch legales Ziel bestimmen. Falls du das nicht kannst, musst du das Ziel unverändert lassen (selbst wenn das Ziel jetzt illegal ist).
- Falls der als Ziel bestimmte Zauberspruch eine ausgelöste Fähigkeit hat, die ihn kopiert (zum Beispiel Reproduktion oder Sturm), werden die Kopien von dem Spieler kontrolliert, der den Zauberspruch gewirkt hat.
- Du kannst die alternativen Kosten anstatt der Manakosten der Karte bezahlen. Alle zusätzlichen Kosten werden normal bezahlt.
- Du kannst keine Karte aus deiner Hand ins Exil schicken, um für ihre eigenen Kosten zu bezahlen. Zu dem Zeitpunkt, zu dem du die Kosten bezahlen würdest, befände sich diese Karte auf dem Stapel und nicht auf deiner Hand.

Elektrodominanz

{X} {R} {R}

Spontanzauber

Die Elektrodominanz fügt einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu. Du kannst einen Zauberspruch mit Manabetrag X oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Falls das Ziel illegal ist, sowie die Elektrodominanz verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du kannst keinen Zauberspruch aus deiner Hand wirken.
- Ein Effekt, der dir erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, erlaubt dir nicht, ein Land zu spielen.
- Falls dem Ziel auf diese Weise tödlicher Schaden zugefügt wird, ist es immer noch im Spiel, während du einen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst. Es stirbt erst, nachdem die Elektrodominanz fertig verrechnet wurde. Falls Fähigkeiten des Ziels ausgelöst werden, während du den Zauberspruch wirkst, werden sie zwar ausgelöst, aber sie werden erst verrechnet, nachdem das Ziel gestorben ist.
- Du wirkst den Zauberspruch während der Verrechnung der Elektrodominanz. Ignoriere Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ des Zauberspruchs abhängen.
- 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 das beispielsweise beim Blutigen Moratorium der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Endlose Umleitung

{G} {W} {U}

Spontanzauber

Bestimme einen Zauberspruch, ein Nichtland-Permanent oder eine Karte in einem Friedhof als Ziel. Sein bzw. ihr Besitzer legt ihn bzw. es bzw. sie auf oder unter seine Bibliothek.

- Der Besitzer der Karte bestimmt, ob sie auf oder unter seine Bibliothek gelegt wird.

- Falls die Endlose Umleitung einen Spielstein als Ziel hat, wird jener Spielstein in die Bibliothek gelegt und hört dann auf zu existieren.
- 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.
- Die Endlose Umleitung neutralisiert keine Zaubersprüche. Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, kann trotzdem auf diese Weise auf oder unter die Bibliothek seines Besitzers gelegt werden.

Erbitterte Vergeltung

{1}{W}

Spontanzauber

Abspalten {5}{W} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Abspaltungskosten wirken. Falls du dies tust, entferne den Text in eckigen Klammern.)*

Zerstöre eine [angreifende] Kreatur deiner Wahl.

- Falls du einen Zauberspruch für seine Abspaltungskosten wirkst, hat der Zauberspruch nicht den Text in eckigen Klammern, solange er auf dem Stapel ist.
- Abspaltungskosten sind alternative Kosten, die anstatt der Manakosten des Zauberspruchs bezahlt werden. Wenn ein Zauberspruch für seine Abspaltungskosten gewirkt wird, ändert dies nicht den Manabetrag des Zauberspruchs.
- Du kannst einen Zauberspruch nicht sowohl für seine Abspaltungskosten als auch für andere alternative Kosten wirken. Falls beispielsweise ein Effekt der Erbitterten Vergeltung in deinem Friedhof Rückblendekosten von {1}{W} gibt, kannst du sie nicht für ihre Abspaltungskosten aus deinem Friedhof wirken.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du den Zauberspruch nicht für seine Abspaltungskosten wirken.

Essenzfang

{U}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl. Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Du kannst den Essenzfang nicht wirken, ohne einen Kreaturenzauber deiner Wahl als Ziel zu bestimmen. Falls eines der Ziele illegal ist, wenn der Essenzfang verrechnet werden soll, bleibt das verbleibende Ziel immer noch betroffen.
- Ein Kreaturenzauber, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für den Essenzfang. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn der Essenzfang verrechnet wird, aber du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur deiner Wahl.

Flugstunde
{1} {R}
Spontanzauber
Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen
Zauberspruch zu wirken.
Die Flugstunde fügt einem Ziel deiner Wahl
Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopfert
Kreatur zu.

- Verwende die Stärke, die die geopfert Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte die Flugstunde zufügt.
- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Spieler können erst antworten, sobald der Zauberspruch gewirkt wurde und alle seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, auf die Kreatur einzuwirken, die du opferst, um zu verhindern, dass du den Zauberspruch wirken kannst.

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

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

Gedankenversklaver
{6}
Legendäres Artefakt
{4}, {T}, opfere den Gedankenversklaver: Du
kontrollierst einen Spieler deiner Wahl während seines
nächsten Zuges. *(Du siehst alle Karten, die jener Spieler
sehen könnte, und triffst alle Entscheidungen für den
Spieler.)*

- Der Spieler, den du kontrollierst, ist immer noch der aktive Spieler in diesem Zug.
- Du könntest mit dem Gedankenversklaver die Kontrolle über dich selbst übernehmen, aber das bewerkstelligt nicht wirklich etwas.
- Du kontrollierst nur den Spieler. Du kontrollierst weder die Permanente noch die Zaubersprüche oder Fähigkeiten dieses Spielers.
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, triffst du auch weiterhin deine eigenen Entscheidungen.
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, bestimmst du alles und triffst alle Entscheidungen, die der Spieler in diesem Zug treffen könnte und die zu treffen zu er angewiesen wird. Dazu gehört auch zu bestimmen, welche Zaubersprüche gewirkt oder welche Fähigkeiten aktiviert werden sollen, sowie Entscheidungen, die aufgrund von ausgelösten Fähigkeiten oder aus anderen Gründen erforderlich sind.

- Du kannst nicht den betroffenen Spieler die Partie aufgeben lassen. Jener Spieler kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt aufgeben, auch während du ihn kontrollierst.
- Du kannst keine illegalen Entscheidungen treffen oder illegale Dinge bestimmen – du kannst nichts tun, was jener Spieler nicht auch tun könnte. Du kannst für jenen Spieler nichts bestimmen und keine Entscheidungen für ihn treffen, die von den Spielregeln oder durch bestimmte Karten, Permanente, Zaubersprüche, Fähigkeiten und so weiter nicht erlaubt sind. Falls ein Effekt dafür sorgt, dass ein anderer Spieler Entscheidungen trifft, die sonst der betroffene Spieler treffen würde (wie bei der Meisterhaften Kriegskunst), hat jener Effekt Vorrang. Anders ausgedrückt: Falls der betroffene Spieler eine Entscheidung nicht selbst fällen würde, würdest du sie auch nicht für ihn treffen.
- Du kannst auch nichts für den Spieler entscheiden oder bestimmen, was das Turnierreglement betrifft (also zum Beispiel ob das Spiel als Intentional Draw gewertet wird oder ob ein Judge gerufen werden soll).
- Du kannst nur die Ressourcen des betroffenen Spielers benutzen (Karten, Mana und so weiter), um die Kosten für jenen Spieler zu bezahlen, du kannst nicht deine eigenen mitverwenden. Ebenso kannst du die Ressourcen des betroffenen Spielers auch nur für die Kosten jenes Spielers verwenden, du kannst sie nicht zum Bezahlen deiner eigenen Kosten nutzen.
- Falls der Spieler deiner Wahl seinen nächsten Zug überspringt, kontrollierst du den nächsten Zug, den der betroffene Spieler tatsächlich spielt.
- Mehrere Spiele-kontrollierende Effekte, die denselben Spieler betreffen, überschreiben sich gegenseitig. Derjenige davon, der als Letztes erzeugt wurde, wird angewendet.
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, kannst du alle Karten in der Partie sehen, die jener Spieler sehen kann. Dazu gehören Karten auf der Hand jenes Spielers, verdeckte Karten, die jener Spieler kontrolliert, und alle Karten in seiner Bibliothek, die er sich anschauen darf.
- Das Kontrollieren eines Spielers erlaubt dir nicht, dir das Sideboard jenes Spielers anzuschauen. Falls ein Effekt jenen Spieler anweist, eine Karte von außerhalb der Partie zu bestimmen, kannst du ihn keine Karte bestimmen lassen.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt das Übernehmen der Kontrolle über einen Spieler dazu, dass du die Kontrolle über beide Spieler in jenem Team übernimmst.

Gezielter Schuss

{2} {G}

Spontanzauber

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

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

Grausames Ultimatum

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

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur, wirft drei Karten ab und verliert dann 5 Lebenspunkte. Du bringst eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück, ziehst drei Karten und erhältst dann 5 Lebenspunkte dazu.

- Falls der Gegner deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie das Grausame Ultimatum verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. (Wir führen sie hier nicht alle auf, damit du nicht noch trauriger darüber wirst, was dir alles entgeht.)
- Das einzige Ziel des Grausamen Ultimatums ist ein Gegner. Erst wenn das Grausame Ultimatum verrechnet wird, bestimmst du, welche Kreaturenkarte du aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringst.
- Alle Aktionen des Grausamen Ultimatums werden nacheinander in der aufgeführten Reihenfolge durchgeführt. Frühere Aktionen können beeinflussen, wie du spätere Aktionen durchführst. Zum Beispiel könnte dein Gegner eine Kreatur opfern, die er kontrolliert, die aber du besitzt und die daher auf deinen Friedhof gelegt wird. Wenn dich dann das Grausame Ultimatum eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen lässt, kannst du jene Karte bestimmen.
- Falls zum Zeitpunkt, zu dem damit begonnen wird, das Grausame Ultimatum zu verrechnen, der Lebenspunktstand deines einzigen Gegners 5 oder weniger ist und du zwei oder weniger Karten in deiner Bibliothek hast, dann endet die Partie unentschieden. Die Lebenspunktstand deines Gegners fällt auf 0 oder darunter, aber das Grausame Ultimatum muss vollständig verrechnet werden, bevor zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden. Du bist dann gezwungen, drei Karten zu ziehen, und kannst mindestens eine davon nicht ziehen. Wenn dann zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden, verlierst du und dein Gegner beide die Partie gleichzeitig, was bedeutet, dass sie als Unentschieden gewertet wird.

Herzlose Plünderung

{2} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab.

Überfall — Falls du in diesem Zug angegriffen hast, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

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

Hohn des Tyrannen

{U} {B}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger.
- Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Der Manabetrag eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, ist 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat dieselben Manakosten wie das, was er kopiert.

Hypothesifizieren

{3} {U} {R}

Spontanzauber

Ziehe zwei Karten. Dann kannst du eine Nichtland-Karte abwerfen. Wenn du dies tust, fügt Hypothesifizieren einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du Hypothesifizieren wirkst, bestimmst du kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Nichtland-Karte abwirfst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten. Insbesondere gilt: Die ausgelöste Fähigkeit ist kein Verbrechen, aber die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit kann es sein.

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.

Infektionsmaschine

{6}

Artefakt

Wenn die Infektionsmaschine ins Spiel kommt, lege auf jede Kreatur, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, eine -1/-1-Marke.

{4}, {T}: Führe zweimal Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke. Dann tust du dies noch einmal.*)

- Falls auf einem Permanent jemals gleichzeitig sowohl +1/+1-Marken als auch -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion paarweise entfernt, bis nur noch eine dieser Sorten von Marken auf ihm liegt.
- Wenn zweimal Wucherung durchgeführt wird, können Spieler zwischen dem ersten Mal und dem zweiten Mal nicht antworten.
- Wenn du zweimal Wucherung durchführst, musst du nicht beide Male dieselben Spieler und/oder Permanente bestimmen, die zusätzliche Marken erhalten sollen.
- Um Wucherung durchzuführen, kannst du ein beliebiges Permanent bestimmen, das eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst jeglichen Spieler bestimmen, der eine Marke hat, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Wucherung durchführst“, wird auch dann ausgelöst, falls du keine Permanente oder Spieler bestimmt hast.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

Ionisieren
 $\{1\}\{U\}\{R\}$
 Spontanzauber
 Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Ionisieren
 fügt dem Beherrscher des Zauberspruchs 2
 Schadenspunkte zu.

- Ein Zauberspruch, der „nicht neutralisiert werden kann“, ist ein legales Ziel für Ionisieren. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn Ionisieren verrechnet wird, aber Ionisieren fügt dessen Beherrscher immer noch 2 Schadenspunkte zu.

Knisternde Macht
 $\{X\}\{X\}\{X\}\{R\}\{R\}$
 Hexerei
 Die Knisternde Macht fügt bis zu X Zielen jeweils
 fünfmal X Schadenspunkte zu.

- Falls du 1 als Wert von X bestimmt, kostet es $\{3\}\{R\}\{R\}$, um die Knisternde Macht zu wirken und einem einzelnen Ziel fünf Schadenspunkte zuzufügen. Falls du 2 als Wert von X bestimmst, kostet es $\{6\}\{R\}\{R\}$, um sie zu wirken und bis zu zwei Zielen jeweils zehn Schadenspunkte zuzufügen, und so weiter.

Leylinien-Verbannung

{5} {W}

Verzauberung

Aufblitzen

Domäne — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Standardlandtyp unter den Ländern, die du kontrollierst, {1} weniger.

Wenn die Leylinien-Verbannung ins Spiel kommt, schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Leylinien-Verbannung das Spiel verlässt.

- Die Domäne-Fähigkeit der Leylinien-Verbannung ändert ihren Manabetrag nicht, der immer 6 ist.
- Domäne-Fähigkeiten zählen die Anzahl der Standardlandtypen unter den Ländern, die du kontrollierst, und nicht, wie viele Länder du kontrollierst oder wie viele von einem Typ.
- Die Standardlandtypen sind Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Andere Landtypen als die Standardlandtypen (wie beispielsweise Wüste) tragen nicht zu Domäne-Fähigkeiten bei.
- Falls die Leylinien-Verbannung das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird das als Ziel bestimmte Permanent nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an eine ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer der Leylinien-Verbannung die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Manaentzug

{U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Erzeuge zu Beginn deiner nächsten Hauptphase so viel {C}, wie der Manabetrag des Zauberspruchs beträgt.

- Falls der Zauberspruch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Manaentzug verrechnet werden soll, wird Manaentzug nicht verrechnet. Du erzeugst zu Beginn deiner nächsten Hauptphase kein Mana. Falls das Ziel legal ist, aber nicht neutralisiert wird (höchstwahrscheinlich weil ein Effekt besagt, dass der Zauberspruch nicht neutralisiert werden kann), erzeugst du Mana.
 - Die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Manaentzugs wird normalerweise zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf ausgelöst. Falls du jedoch den Manaentzug in deiner Hauptphase vor dem Kampf oder während deiner Kampfphase wirkst, wird seine verzögert ausgelöste Fähigkeit zu Beginn der Hauptphase nach dem Kampf in diesem Zug ausgelöst.
-

Niedertrampeln

{R} {W}

Spontanzauber

Zerstöre eine blockende Kreatur deiner Wahl. Kreaturen, die in diesem Kampf von dieser Kreatur geblockt wurden, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die angreifenden Kreaturen, die von der zerstörten Kreatur geblockt wurden, bleiben geblockt (selbst wenn sie von keiner weiteren Kreatur geblockt wurden). Eine angreifende Kreatur, die Trampelschaden verursacht und von keiner Kreatur geblockt wird, fügt ihren Kampfschaden dem Spieler, Planeswalker oder der Schlacht zu, die sie angegriffen hat.
- In seltenen Fällen wurde die blockende Kreatur nicht als Blocker deklariert (z. B. falls sie blockend ins Spiel gekommen ist). Falls so eine Kreatur das Ziel von Niedertrampeln ist, wird sie zwar zerstört, eine von ihr geblockte angreifende Kreatur verursacht jedoch keinen Trampelschaden.

Oko, Dieb der Kronen

{1} {G} {U}

Legendärer Planeswalker — Oko

4

+2: Erzeuge einen Speise-Spielstein.

+1: Ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl verliert alle Fähigkeiten und wird eine grüne Hirsch-Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3.

-5: Tausche die Kontrolle über ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst, und eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert.

- Die Effekte von Okos zweiter Fähigkeit sind dauerhaft. Sie enden nicht während des Aufräumsegments oder falls Oko das Spiel verlässt oder du die Partie verlässt.
- Falls das betroffene Artefakt oder die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem die zweite Fähigkeit von Oko verrechnet wurde, behält es bzw. sie diese Fähigkeit.
- Okos zweite Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Okos zweite Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
- Okos zweite Fähigkeit überschreibt alle Farben und Kreaturentypen der betroffenen Kreatur. Sie ist einfach nur ein grüner Hirsch. Die Kreatur behält alle Übertypen (wie Legendär), aber sie verliert alle anderen Kartentypen, die sie hat (wie Artefakt).
- Die zweite Fähigkeit von Oko kann ein Permanent als Ziel haben, das nur vorübergehend ein Artefakt oder eine Kreatur ist. Falls das passiert, zwingt der Effekt das Permanent dazu, eine grüne Hirsch-Kreatur zu bleiben, auch nachdem sein temporärer Effekt endet.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Okos zweite Fähigkeit ihre Widerstandskraft während desselben Zuges verändert.
- Die Effekte von Okos dritter Fähigkeit sind ebenfalls dauerhaft. Sie enden nicht im Aufräumsegment oder falls die Stärke der Kreatur, über die du die Kontrolle übernommen hast, später auf mehr als 3 erhöht wird.
- Falls eines der Permanente deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Okos dritte Fähigkeit verrechnet wird, findet der Austausch nicht statt.
- Das Übernehmen der Kontrolle über ein Permanent führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über etwaige an es angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst. Das Übernehmen der Kontrolle über eine Ausrüstung sorgt nicht dafür, dass diese gelöst wird, allerdings kann ihr neuer Beherrscher die Ausrüstungsfähigkeiten in seiner Hauptphase aktivieren.

Paria

{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

- Falls dir Kampfschaden zugefügt würde, ist der Schaden, der stattdessen der verzauberten Kreatur zugefügt wird, immer noch Kampfschaden.
- Falls du mehrere Exemplare von Paria kontrollierst, bestimmst du, welcher Umlenkungseffekt angewendet werden soll. Du kannst den Schaden, den eine einzelne Quelle zufügt, oder Kampfschaden, den mehrere Kreaturen gleichzeitig zufügen, nicht aufteilen. Falls ein Zauberspruch dir zum Beispiel 6 Schadenspunkte zufügen würde und du mehrere Exemplare von Paria kontrollierst, kannst du diese 6 Schadenspunkte stattdessen einer der verzauberten Kreaturen zufügen lassen, aber du kannst zum Beispiel nicht bestimmen, jeder davon 3 Schadenspunkte zufügen zu lassen.

Portal-Zerstückelung

{W}{U}{B}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl.

- Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren, können die Portal-Zerstückelung immer noch als Ziel haben. Die Portal-Zerstückelung kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem, wenn sie verrechnet werden.
- Falls du eine Kreatur mit Abwehr als Ziel bestimmst, wird die Portal-Zerstückelung nicht neutralisiert, egal ob du die Abwehr-Kosten bezahlst oder nicht. Wenn du möchtest, kannst du sie dennoch bezahlen.

Reanimation

{B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags.

- Falls eine Karte im Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
- Die Anzahl an Lebenspunkten, die du verlierst, wird vom Manabetrag der Karte in deinem Friedhof bestimmt, nicht von der Kreatur, sobald sie im Spiel ist.
- Du verlierst die Lebenspunkte, nachdem die Kreatur bereits im Spiel ist. Fähigkeiten, die mit dem Verlust von Lebenspunkten interagieren, wie die des Platin-Emperions, werden auf jenen Verlust von Lebenspunkten angewendet.
- Falls Fähigkeiten dadurch ausgelöst werden, dass die Kreatur ins Spiel kommt, werde jene Fähigkeiten verrechnet, nachdem du Lebenspunkte verlierst. Falls der Verlust von Lebenspunkten dazu führt, dass du die Partie verlierst, werden jene Fähigkeiten nicht verrechnet.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, wird die Kreatur, die du durch die Reanimation kontrollierst, ins Exil geschickt.

Reise nach Nirgendwo

{1}{W}

Verzauberung

Wenn die Reise nach Nirgendwo ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Wenn die Reise nach Nirgendwo das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls die Reise nach Nirgendwo das Spiel verlässt, bevor ihre erste Fähigkeit verrechnet wurde, wird ihre zweite Fähigkeit ausgelöst und hat keinen Effekt. Dann wird die erste Fähigkeit verrechnet und schickt die bestimmte Kreatur dauerhaft ins Exil.

Ruchloser Reichtum

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

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl schickt die obersten X Karten seiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen mit Manabetrag X oder weniger wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du bestimmst beim Verrechnen des Ruchlosen Reichtums, welche Zaubersprüche (falls überhaupt irgendwelche) du wirkst. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung des Ruchlosen Reichtums. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Du wirkst die Zaubersprüche nacheinander, während der Ruchlose Reichtum verrechnet wird, und bestimmst dabei Modi, Ziele und so weiter. Der letzte Zauberspruch, den du wirkst, ist der erste, der verrechnet wird. Ignoriere Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ des Zauberspruchs abhängen. Andere

Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diesen Zauberspruch] nur während des Kampfes“).

- 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, 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.
- Alle Karten, die du nicht auf diese Weise wirkst, bleiben im In Exil.

Rückkehr für Rache

{4} {B} {G}

Spontanzauber

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Wenn du dies tust, kämpft sie gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du die Rückkehr für Rache wirkst, bestimmst du für sie keine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du die Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten. Insbesondere gilt: Die Rückkehr für Rache ist kein Verbrechen, aber die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit kann es sein.
- Die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit der Rückkehr für Rache wird zur selben Zeit auf den Stapel gelegt wie alle anderen ausgelösten Fähigkeiten, die durch die Kreatur, die ins Spiel kommt, ausgelöst werden.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls die Kreatur, die du ins Spiel bringst, nicht mehr im Spiel ist oder keine Kreatur mehr ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Schädelbrecher

{1} {R}

Spontanzauber

Spieler können in diesem Zug keine Lebenspunkte dazuerhalten. Schaden kann in diesem Zug nicht verhindert werden. Der Schädelbrecher fügt einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

- Der Schädelbrecher hat nur den Spieler oder Planeswalker als Ziel. Falls der Spieler oder Planeswalker ein illegales Ziel ist, sowie der Schädelbrecher verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
- Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen würden, dass ein Spieler Lebenspunkte dazuerhält, oder die Schaden verhindern, werden weiterhin verrechnet, nur hat der Lebenspunkte gebende bzw. Schaden verhindernde Teil keinen Effekt.

- Effekte, die das Dazuerhalten von Lebenspunkten durch einen anderen Effekt ersetzen würden, werden nicht angewendet, weil es für Spieler unmöglich ist, Lebenspunkte dazuzuerhalten.
 - Falls ein Effekt den Lebenspunktstand eines Spielers auf eine bestimmte Zahl setzt und diese Zahl höher als sein derzeitiger Lebenspunktstand ist, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts. (Falls die Zahl niedriger ist als der derzeitige Lebenspunktstand des Spielers, funktioniert der Effekt normal.)
-

Schädlingsbefall

{X} {X} {G}

Hexerei

Zerstöre bis zu X Artefakte und/oder Verzauberungen deiner Wahl. Erzeuge zweimal X 1/1 schwarze und grüne Schädling-Kreaturespielsteine mit „Wenn diese Kreatur stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.“

- Die Anzahl der erzeugten Schädlinge ist gleich zweimal der bestimmte Wert von X, unabhängig davon, wie viele Artefakte und Verzauberungen zerstört wurden.
 - Falls Artefakte oder Verzauberungen als Ziele bestimmt wurden und alle Ziele illegal sind, wenn der Schädlingsbefall verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Es werden keine Schädlinge erzeugt.
-

Schleifstein

{1}

Artefakt

{3}, {T}: Ein Spieler deiner Wahl millt zwei Karten. Falls auf diese Weise zwei Karten gemillt wurden, die eine Farbe gemeinsam haben, wiederhole diesen Vorgang.

- Falls die zwei Karten beide farblos sind, wird der Effekt nicht wiederholt. Er wird nur wiederholt, falls beide Karten mindestens eine Farbe haben und sie mindestens eine Farbe gemeinsam haben.
 - Der Prozess kann beliebig oft wiederholt werden, solange jedes Mal zwei Karten gemillt werden, die eine Farbe gemeinsam haben.
-

Schmerzerfüllte Auslöschung

{1} {W} {B}

Spontanzauber

Schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil. Du verlierst 3 Lebenspunkte.

- Falls das Nichtland-Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Schmerzerfüllte Auslöschung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du verlierst dann nicht 3 Lebenspunkte.
-

Schuld
 {3}{W}{B}
 Hexerei
 Bringe eine Kreaturen- oder Verzauberungskarte deiner
 Wahl aus dem Friedhof eines Gegners unter deiner
 Kontrolle ins Spiel.
 ///

Sühne
 {X}{B}{G}
 Hexerei
 Zerstöre jedes Artefakt, jede Kreatur und jede
 Verzauberung mit Manabetrag X.

- Bestimme zum Wirken einer geteilten Karte eine ihrer Hälften, um sie zu wirken. Es gibt keine Möglichkeit, beide Hälften von Schuld // Sühne zu wirken.
- Geteilte Karten bestehen aus zwei kleinen Karten auf einer normalen Karte. Die Eigenschaften der nicht wirkten 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 Schuld // Sühne 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. Schuld // Sühne hat beispielsweise Manabetrag 7, 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 Schuld // Sühne nicht finden.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch mit bestimmten Eigenschaften zu wirken, beachte nur die Eigenschaften der Hälfte, die du wirkst.

Tödliche Agonie
 {2}{B}{R}
 Hexerei
 Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.
 Wahnsinn {B}{R} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf
 sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre
 Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

- Karten können nur aus der Hand eines Spielers abgeworfen werden. Effekte, die Karten von irgendwo anders auf den Friedhof eines Spielers legen, führen nicht dazu, dass diese Karten abgeworfen werden.
- Wahnsinn funktioniert unabhängig davon, weswegen du die Karte abwirfst. Du kannst sie abwerfen, um Kosten zu bezahlen, weil ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich anweist, es zu tun, oder weil du während deines Aufräumsegments zu viele Karten auf der Hand hast. Du kannst eine Karte mit Wahnsinn allerdings nicht einfach so abwerfen, nur weil du es vielleicht gerade möchtest.
- Eine Karte mit Wahnsinn, die abgeworfen wird, zählt, als sei sie abgeworfen worden, obwohl sie statt auf deinen Friedhof ins Exil geschickt wurde. Falls sie abgeworfen wurde, um Kosten zu bezahlen, wurden diese Kosten also bezahlt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Karte abgeworfen wird, werden ausgelöst.

- Ein Zauberspruch, der für seine Wahnsinn-Kosten gewirkt wird, wird wie jeder andere Zauberspruch auf den Stapel gelegt. Er kann neutralisiert werden, kopiert werden und so weiter. Wenn er verrechnet wird, wird er ins Spiel gebracht (falls es ein Permanent ist) oder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt (falls es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist).
- Beim Wirken eines Zauberspruchs mit Wahnsinn werden die Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, ignoriert. Du kannst beispielsweise eine Hexerei mit Wahnsinn wirken, falls du sie während des gegnerischen Zuges abwirfst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Wahnsinn-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.
- Falls du dich entscheidest, eine Karte mit Wahnsinn nicht zu wirken, wenn die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit verrechnet wird, wird sie auf deinen Friedhof gelegt. Bei Wahnsinn hast du keine Chance, sie später zu wirken.
- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, um die Kosten eines Zauberspruchs oder einer aktivierten Fähigkeit zu bezahlen, wird die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit der Karte (und folglich der Zauberspruch, zu dem diese Karte wird, falls du dich entscheidest, sie zu wirken) vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit verrechnet, deren Kosten du durch das Abwerfen bezahlt hast.
- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, wird sie sofort ins Exil geschickt. Du setzt das Verrechnen des Zauberspruchs oder der Fähigkeit fort. Die abgeworfene Karte ist zu diesem Zeitpunkt nicht in deinem Friedhof. Ihre Wahnsinn-Fähigkeit wird zwar ausgelöst, aber erst auf den Stapel gelegt, sobald der Zauberspruch oder die Fähigkeit vollständig verrechnet wurde.

Überforderungs-Falle

{2}{U}{U}

Spontanzauber — Falle

Falls ein Gegner in diesem Zug drei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, kannst du {0} bezahlen, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

Schicke eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen deiner Wahl ins Exil.

- Du kannst die Bedingung für die alternativen Kosten der Falle ignorieren und sie einfach für ihre normalen Manakosten wirken. Dies gilt auch dann, wenn die Bedingung für die alternativen Kosten erfüllt wäre.
- Das Wirken einer Falle durch das Zahlen ihrer alternativen Kosten ändert weder ihre Manakosten noch ihren Manabetrag. Der einzige Unterschied besteht in den Kosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Effekte, die die Kosten, eine Falle zu wirken, erhöhen oder reduzieren, werden auf diejenigen Kosten angewendet, die du zu bezahlen bestimmt hast.
- Die Bedingung für die alternativen Kosten der Überforderungs-Falle überprüft, ob ein Gegner in diesem Zug drei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, und nicht, ob diese verrechnet wurden.
- Falls ein Zauberspruch ins Exil geschickt wird, wird er vom Stapel entfernt und wird daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, sondern existiert einfach nicht mehr. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.

Übermut des Bolds

{1} {B}

Spontanzauber

Ändere das Ziel eines Zauberspruchs deiner Wahl, der nur ein einzelnes Ziel hat. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Zauberspruchs.

- Du bestimmst das neue Ziel für den Zauberspruch oder die Fähigkeit erst beim Verrechnen des Übermuts des Bolds. Du musst das Ziel ändern, falls das möglich ist. Du kannst das Ziel allerdings nicht auf ein illegales Ziel ändern. Stehen keine legalen Ziele zur Auswahl, bleibt das ursprüngliche Ziel unverändert. Es ist dabei unerheblich, ob das ursprüngliche Ziel irgendwie illegal geworden ist.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit mehrere Ziele hat, kannst du ihn bzw. sie nicht als Ziel für den Übermut des Bolds bestimmen, auch dann nicht, falls alle Ziele bis auf eines illegal geworden sind.

Unbeugsame Kreativität

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

Hexerei

Zerstöre X Artefakte und/oder Kreaturen deiner Wahl. Für jedes auf diese Weise zerstörte Permanent deckt sein Beherrscher Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Artefakt- oder Kreaturenkarte aufdeckt, und schickt sie ins Exil. Jene Spieler bringen die ins Exil geschickten Karten ins Spiel und mischen danach.

- Falls ein Spieler keine Permanente kontrollierte, die auf diese Weise zerstört wurden, deckt er keine Karten von seiner Bibliothek auf und mischt sie auch nicht.
 - Falls ein Artefakt oder eine Kreatur als Ziel bestimmt, aber nicht zerstört wird (zum Beispiel weil es bzw. sie Unzerstörbarkeit hat oder ein illegales Ziel wurde), zählt es bzw. sie nicht zu den auf diese Weise zerstörten Artefakten und Kreaturen. Ein Artefakt oder eine Kreatur, das bzw. die zerstört, aber in eine andere Zone als den Friedhof gelegt wird (zum Beispiel in einer Partie Commander in die Kommandozone), zählt.
 - Ein Spieler deckt so lange Karten aus seiner Bibliothek auf, bis er eine Karte aufdeckt, die ein Artefakt oder eine Kreatur (oder beides) ist. Jener Spieler bestimmt nicht einen der beiden Typen.
 - Falls die Bibliothek eines Spielers weder Kreaturen noch Artefakte enthält, deckt dieser Spieler alle Karten seiner Bibliothek auf, schickt keine Karten ins Exil und mischt anschließend seine Bibliothek.
 - Alle ins Exil geschickten Karten werden gleichzeitig ins Spiel gebracht.
-

Unlizenziertes Leichenwagen

{2}

Artefakt — Fahrzeug

/

{T}: Schicke bis zu zwei Karten deiner Wahl aus genau einem Friedhof ins Exil.

Stärke und Widerstandskraft des Unlizenzierten Leichenwagens sind gleich der Anzahl der von ihm ins Exil geschickten Karten.

Bemannen 2

- Falls du die Bemannen-Fähigkeit des Unlizenzierten Leichenwagens aktiviert hast, bevor mit seiner ersten Fähigkeit Karten ins Exil geschickt wurden, hat er Stärke und Widerstandskraft 0/0. Dann wird er als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft.

Uralte Macht

{X}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +X/+X bis zum Ende des Zuges. Dann kämpft sie gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

- Du kannst die Uralte Macht wirken und dabei nur die Kreatur als Ziel bestimmen, die du kontrollierst.
- Du kannst die Uralte Macht mit 0 als Wert für X wirken, damit die beiden Kreaturen deiner Wahl gegeneinander kämpfen.
- Falls du zwei Kreaturen deiner Wahl bestimmst und eines oder beide Ziele illegal sind, wenn die Uralte Macht verrechnet werden soll, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn die Uralte Macht verrechnet werden soll, erhält keine Kreatur +X/+X. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein legales Ziel ist, die Kreatur, die du nicht kontrollierst, aber nicht, erhält deine Kreatur immer noch +X/+X.

Ursprünglicher Befehl

{3}{G}{G}

Hexerei

Bestimme zwei —

- Ein Spieler deiner Wahl erhält 7 Lebenspunkte dazu.
- Lege ein Nichtkreatur-Permanent deiner Wahl oben auf die Bibliothek seines Besitzers.
- Ein Spieler deiner Wahl mischt seinen Friedhof in seine Bibliothek.
- Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Die Modi des Ursprünglichen Befehls werden in der aufgeführten Reihenfolge ausgeführt. Falls du ein Nichtkreatur-Permanent oben auf die Bibliothek seines Besitzers legst und jenen Spieler seinen Friedhof in seine Bibliothek mischen lässt, wird jene Karte hineingemischt.
- Der Ursprüngliche Befehl wird erst auf deinen Friedhof gelegt, nachdem er verrechnet wurde. Das bedeutet, dass er nicht durch seinen eigenen Effekt in deine Bibliothek gemischt wird, falls du dich selbst als Ziel für seinen dritten Modus bestimmst.

Vereinter Widerstand

{1} {R} {R}

Hexerei

Eskalieren {1} (*Bezahle diese Kosten für jeden gewählten Modus außer dem ersten.*)

Bestimme eines oder mehrere —

- Ein Spieler deiner Wahl wirft alle Karten aus seiner Hand ab und zieht dann entsprechend viele Karten.
 - Der Vereinte Widerstand fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.
 - Der Vereinte Widerstand fügt einem Gegner oder Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.
- Du bestimmst die gewählten Modi gleichzeitig. Du kannst nicht warten, bis die Aktionen eines Modus ausgeführt werden, und dann entscheiden, weitere Modi zu bestimmen.
 - Du kannst keinen einzelnen Modus mehrere Male bestimmen.
 - Falls ein Ziel eines Eskalieren-Zauberspruchs illegal wird, sind die anderen Ziele immer noch betroffen. Falls alle Ziele illegal sind, wird der Zauberspruch nicht verrechnet.
 - Effekte, die die Kosten von Zaubersprüchen reduzieren, reduzieren die Gesamtkosten, inklusive der hinzugefügten Eskalieren-Kosten.
 - Falls dir ein Effekt erlaubt, einen Zauberspruch, der Eskalieren hat, zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, bezahlst du die Eskalieren-Kosten für diesen Zauberspruch, falls du mehr als einen Modus bestimmst.
 - Zusätzliche Kosten haben keinen Einfluss auf den Manabetrag des Zauberspruchs.

Vergnügung der Geächteten

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

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du einen roten und weißen Kreaturespielstein und bestimmst für ihn per Zufall eines der folgenden Sets an Eigenschaften.

- 3/1 Mensch-Krieger mit Eile, der Trampelschaden verursacht.
- 2/1 Mensch-Kleriker mit Eile und Lebensverknüpfung.
- 1/2 Mensch-Räuber mit Eile und „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, fügt sie einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“

- Sobald du die ausgelöste Fähigkeit der Vergnügung der Geächteten auf den Stapel legst, bestimmst du per Zufall eine Eigenschaft. Spieler können auf die Fähigkeit reagieren und wissen, welcher Spielstein erzeugt wird.

Vers des Verschwindens

{W}{B}

Spontanzauber

Schicke ein einfarbiges Permanent deiner Wahl ins Exil.

- Ein einfarbiges Permanent hat genau eine Farbe. Farblose Permanente sind nicht einfarbig.

Weg ins Exil

{W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

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

Wilde Attacke

{1}{R}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Sie kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

- Du kannst die Wilde Attacke nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.
- Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie die Wilde Attacke verrechnet wird, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn die Wilde Attacke verrechnet werden soll, erhält sie nicht +2/+2. Falls diese Kreatur ein legales Ziel ist, die andere Kreatur jedoch nicht, dann erhält deine Kreatur dennoch +2/+2.

Wissen absaugen

{U} {B}

Spontanzauber

Schau dir die obersten zwei Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl an. Schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege die andere unter jene Bibliothek. Du kannst die ins Exil geschickte Karte spielen, solange sie im Exil bleibt, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana beliebiger Farbe.

Rückblende {1} {U} {B}

- Nur du darfst dir die ins Exil geschickte Karte anschauen. Solange sie im Exil ist, erfährt ihr Besitzer nicht, welche es ist, es sei denn, du sagst es ihm.
- Du musst nicht sagen, welche Karte du ins Exil geschickt hast und welche Karte du unter die Bibliothek gelegt hast. Falls dein Gegner beispielsweise weiß, welche die oberste Karte seiner Bibliothek ist, und du Wissen absaugen wirkst, musst du ihm nicht sagen, wohin du diese Karte gelegt hast.
- Du kannst die Karte auch dann spielen, falls es ein Land ist.
- Du musst weiterhin alle üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, um eine mit Wissen absaugen ins Exil geschickte Karte zu spielen.
- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

Zersplitterte Persönlichkeit

{3} {W} {U}

Hexerei

Schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil. Jeder Spieler außer seinem Beherrscher erzeugt einen Spielstein, der eine Kopie von ihm ist.

- Die Spielsteine kopieren genau das, was auf das Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, dieses Permanent war selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt war, ob auf ihm Marken lagen oder an es Auren und/oder Ausrüstungen

angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hatte, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert hat, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopieren die von der Zersplitterten Persönlichkeit erzeugten Spielsteine die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- 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 kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.
- Falls das ins Exil geschickte Permanent ein Commander war, sind die Spielsteine keine Commander.

Zurückstoßen
{2}{U}
Spontanzauber
Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres
Besitzers zurück.
Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Zurückstoßen verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES

Desertion
{3}{U}{U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls auf
diese Weise ein Artefakt- oder Kreaturenzauber
neutralisiert wird, bringe ihn unter deiner Kontrolle ins
Spiel, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu
legen.

- Die Karte wird ins Spiel gebracht, aber Effekte, die überprüfen, ob die ursprüngliche Karte „aus deiner Hand gewirkt“ wurde, werden nicht ausgelöst und betrachten die Karte nicht als aus deiner Hand gewirkt. Die Karte wurde stattdessen vom Effekt der Desertion ins Spiel gebracht.
 - Dieser Zauberspruch enthält einen Ersatzeffekt. Falls das Ziel ein Artefakt- oder Kreaturenzauber ist, wird die Karte niemals auf den Friedhof gelegt.
 - Falls der Zauberspruch nicht neutralisiert wird (weil der als Ziel bestimmte Zauberspruch nicht neutralisiert werden kann), dann bringt die Fähigkeit dieser Karte jene Karte nicht ins Spiel. Der Zauberspruch wird normal verrechnet.
-

Dreister Langfinger
 {1}{U}{U}
 Kreatur — Feenwesen, Räuber
 3/1
 Aufblitzen
 Fliegend
 Der Dreiste Langfinger kann nur fliegende Kreaturen blocken.
 //ADV//
 Gemeiner Diebstahl
 {1}{U}
 Spontanzauber — Abenteuer
 Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Der Dreiste Langfinger ist in jeder Zone außer auf dem Stapel eine Kreaturenkarte, ebenso auf dem Stapel, falls er nicht als Abenteuer gewirkt wurde. Ignoriere in diesen Fällen seine alternativen Eigenschaften. Beispielsweise ist der Dreiste Langfinger eine blaue Kreaturenkarte mit Manabetrag 3, solange er in deinem Friedhof ist. Er kann nicht das Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Mystischen Heiligtums sein.
- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteuer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Falls du eine Abenteuerkarte als Abenteuer wirkst, verwende nur ihre alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls der Dreiste Langfinger zum Beispiel mit der letzten Fähigkeit von Vivien, Beschützerin der Wildnis, ins Exil geschickt wird, kannst du ihn nicht als Gemeinen Diebstahl wirken.
- Falls du den Gemeinen Diebstahl wirst, schicke ihn ins Exil, anstatt ihn auf deinen Friedhof zu legen, wenn er verrechnet wird. Solange er im Exil bleibt, kann du ihn als Dreisten Langfinger wirken. Falls der Gemeine Diebstahl den Stapel auf irgendeine andere Weise verlässt (wahrscheinlich, weil er neutralisiert wurde oder nicht verrechnet wurde, weil sein Ziel illegal geworden ist), wird er nicht ins Exil geschickt und du kannst ihn nicht später als Dreisten Langfinger wirken.
- Falls der Dreiste Langfinger auf irgendeine andere Weise im Exil landet als dadurch, dass er sich während der Verrechnung des Gemeinen Diebstahls selbst dorthin schickt, kannst du ihn nicht als Dreisten Langfinger aus dem Exil wirken.
- Falls ein Effekt einen Abenteuerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Sie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren; es ist nicht möglich, die Kopie als Permanent zu wirken.
- Ein Effekt kann sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent „mit einem Abenteuer“ beziehen. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent, die, der bzw. das ein alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteuerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteuer gewirkt wurde.
- Falls ein Effekt sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent mit Abenteuer bezieht, findet er keinen Spontanzauber und keine Hexerei auf dem Stapel, der bzw. die als Abenteuer gewirkt wurde.
- Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteuer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteuer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie eine bleibende Karte ist, die kein Spielstein ist). Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteuer wirken.

- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteurers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
- Das Wirken einer Karte als Abenteurer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteurer anzuwenden.

Gedankendieb

{2} {U} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber

3/1

Aufblitzen

Falls ein Gegner eine Karte ziehen würde, abgesehen von der ersten, die er in jedem seiner Ziehsegmente zieht, übergeht er stattdessen jenes Kartenziehen und du ziehst eine Karte.

- Falls ein Gegner angewiesen wird, eine Karte zu ziehen und dann eine Karte abzuwerfen, und der Gedankendieb dafür sorgt, dass du stattdessen eine Karte ziehst, muss jener Gegner trotzdem noch eine Karte abwerfen. Dasselbe gilt für alle anderen Aktionen, zu denen jener Gegner angewiesen wird.
- Falls zwei oder mehr Spieler jeweils einen Gedankendieb kontrollieren und ein Spieler eine Karte abgesehen von der ersten, die er in jedem seiner Ziehsegmente zieht, ziehen würde, bestimmt jener Spieler einen der anwendbaren Effekte des Gedankendiebs, der angewendet werden soll. Dann wiederholt der Spieler, dessen Effekt des Gedankendiebs bestimmt wurde, diesen Vorgang mit einem der verbliebenen Effekte des Gedankendiebs – und so weiter, bis alle Effekte abgearbeitet wurden. Jeder Effekt kann auf diese Weise nur einmal auf das Ziehen der Karte angewendet werden.
- Der oben beschriebene Vorgang bedeutet: Falls jeder Spieler in einer Partie mit zwei Spielern einen Gedankendieb kontrolliert und einer von ihnen eine Karte ziehen würde, zieht jener Spieler auch tatsächlich eine Karte.

Hafenstadt-Brandschatzer

{3} {R} {R}

Kreatur — Ork, Pirat

4/4

Immer wenn der Hafenstadt-Brandschatzer einem Spieler Kampfschaden zufügt, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

Der Hafenstadt-Brandschatzer kann keinen Spieler angreifen, den er in diesem Zug bereits angegriffen hat.

- Die letzte Fähigkeit des Hafenstadt-Brandschatzers verhindert nicht, dass er in jedem beliebigen Kampf einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift.
- Der Hafenstadt-Brandschatzer muss weder in einem zusätzlichen Kampf, den er erzeugt, noch zu einem anderen Zeitpunkt angreifen.

Landschaftswechsel

{2}{G}{G}

Hexerei

Opfere eine beliebige Anzahl an Ländern. Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu entsprechend vielen Länderkarten, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Du opferst die Länder als Teil der Verrechnung von Landschaftswechsel. Es sind keine zusätzlichen Kosten. Falls der Landschaftswechsel neutralisiert wird, opferst du keine Länder.

Steinschmelz-Mystiker

{1}{W}

Kreatur — Kor, Handwerker

1/2

Wenn der Steinschmelz-Mystiker ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Ausrüstung-Karte durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

{1}{W}, {T}: Du kannst eine Ausrüstung-Karte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Wenn die zweite Fähigkeit des Steinschmelz-Mystikers verrechnet wird, kannst du eine beliebige Ausrüstung-Karte aus deiner Hand ins Spiel bringen; das muss nicht diejenige sein, die du mit seiner ersten Fähigkeit gesucht hast. Die Ausrüstung kommt gelöst ins Spiel.

Wüste

Land — Wüste

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Die Wüste fügt einer angreifenden Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Aktiviere diese Fähigkeit nur während des Ende-des-Kampfes-Segments.

- Das Ende-des-Kampfes-Segment findet statt, nachdem Kampfschaden zugefügt wurde. Du kannst die Wüste nicht verwenden, um eine angreifende Kreatur zu zerstören, bevor sie die Gelegenheit hatte, Kampfschaden zuzufügen.

Magic: The Gathering, Magic, Thunder Junction, Innistrad, Neu-Capenna, Kamigawa, Dominaria, Krieg der Brüder, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Kaladesh und Khane von Tarkir sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2024 Wizards.