# Sethinweise zum *Hauptset 2021* und zu *Jumpstart*

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

Letzte Änderung am Dokument: 14. Mai 2020

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

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen über das Set und erklärt die Mechaniken und Konzepte des Sets.

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

# ALLGEMEINES

## Informationen zum Set

Das *Hauptset 2021* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: am Freitag, 3. Juli 2020. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Gilden von Ravnica*, *Ravnicas Treue*, *Krieg der Funken*, *Hauptset 2020*, *Thron von Eldraine*, *Theros: Jenseits des Todes*, *Ikoria: Reich der Behemoths* und *Hauptset 2021*.

Karten, die für *Hauptset 2021* Draft-Boosterpackungen und *Hauptset 2021* Planeswalker-Decks gedruckt wurden sowie die *Hauptset 2021* „Buy-a-Box“-Promokarte sind ebenfalls in Standard erlaubt.

Siebenunddreißig neue Karten (mit dem gedruckten Set-Code JMP und den Sammlernummern 1–37) wurden für *Jumpstart*-Boosterpackungen gedruckt. Diese Karten sind in den Formaten Commander, Vintage und Legacy turnierlegal. In den Formaten Standard, Pioneer und Modern sind sie nicht legal. Die anderen Karten in diesen Boosterpackungen (gedruckter Set-Code JMP, Sammlernummern 38–495, sowie einige mit dem gedruckten Set-Code M21) sind in allen Formaten legal, in denen diese Karten bereits erlaubt sind. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für irgendein Format nicht ändert, nur weil sie in diesen Boosterpackungen erscheint.

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

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

## Neue Schlüsselwortaktion: Millen

Seit *Antiquities* legen Spieler die oberste Karte ihrer Bibliothek auf ihren Friedhof – eine ziemlich lange Beschreibung für diesen Vorgang. Die Spieler nennen das „millen“. Der Name stammt von der Karte Mühlstein (Millstone auf Englisch), und die Bezeichnung wurde nun zu einem offiziellen Begriff befördert.

Teferis Belehrung
{2}{U}
Verzauberung
Wenn Teferis Belehrung ins Spiel kommt, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.
Immer wenn du eine Karte ziehst, millt ein Gegner deiner Wahl zwei Karten. *(Er legt die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

* Falls ein Spieler angewiesen wird, mehr Karten zu millen, als er in seiner Bibliothek hat, legt er alle Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof. Falls hingegen ein Spieler die Wahl hätte, mehr Karten zu millen, als sich in seiner Bibliothek befinden, kann er nicht bestimmen, dies zu tun.
* Sobald die Bibliothek eines Spielers leer ist, verliert jener Spieler nicht sofort die Partie sondern erst, wenn er versucht, eine Karte zu ziehen, und das nicht kann.

## Neuer Kreaturentyp: Hund

*Das Hauptset 2021* ist im besten Sinne des Wortes vor die Hunde gegangen! Das Set selbst enthält genügend Hunde, um einen ganzen Baum zu apportieren! Alle englischen „Hounds“ haben Errata erhalten und sind nun stattdessen „Dogs“. Auf Deutsch ändert sich nichts: Beide Kreaturentypen heißen „Hund“.

Rudelführer
{1}{W}
Kreatur — Hund
2/2
Andere Hunde, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
Immer wenn der Rudelführer angreift, verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug Hunden, die du kontrollierst, zugefügt würde.

* Kreaturenkarten, deren Untertyp auf Englisch bisher „Hound“ (auf Deutsch „Hund“) lautete, haben Errata erhalten, sodass ihr Untertyp nun „Dog“ (auf Deutsch ebenfalls „Hund“) lautet. Diese Karten behalten ihre anderen Untertypen. Ebenso haben Karten, die auf Englisch „Hounds“ werden oder „Hound“-Spielsteine erzeugen, ein Erratum erhalten, das das Wort „Hound“ durch „Dog“ ersetzt. Keine Karte hat per Erratum den Kreaturentyp „Hund“ neu dazuerhalten.

## Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Bravour

Das Wirken von Nichtkreatur-Zaubersprüchen inspiriert bestimmte Kreaturen zu Höchstleistungen im Kampf. Kreaturen mit dem wiederkehrenden Schlüsselwort *Bravour* erhalten immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Blitzvisionärin
{1}{R}
Kreatur — Minotaurus, Schamane
2/1
Bravour *(Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)*

* Jeder Zauberspruch, den du wirkst und der nicht den Typ Kreatur hat, löst Bravour aus. Das Spielen von Ländern löst Bravour ebenfalls nicht aus.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

## Kartenzyklus: Schrein-Verzauberungen

*Das Hauptset 2021* enthält sechs legendäre Schreine. Schrein ist ein Verzauberungstyp, der regeltechnisch keine Bedeutung hat, aber jeder Schrein wird mit jedem weiteren Schrein, den du kontrollierst, besser und besser.

Heiligtum der steinernen Zähne
{1}{B}
Legendäre Verzauberung — Schrein
Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Schreinen ist, die du kontrollierst.

* Jeder Schrein hat eine Fähigkeit, die die Anzahl der Schreine zählt, die du kontrollierst. Diese Fähigkeiten beziehen auch den Schrein mit ein, auf dem sie abgedruckt sind.
* Schreine zählen ausschließlich Verzauberungen mit dem Untertyp Schrein. Andere Karten mit „Schrein“ in ihrem Namen (z. B. Dschungelschrein, Luxa-Flussschrein und Nantuko-Schrein) zählen nicht.

# *KARTENSPEZIFISCHES ZUM* HAUPTSET 2021

Aasfressender Schlamm
{1}{G}
Kreatur — Schlammwesen
2/2
{G}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Falls es eine Kreaturenkarte war, lege eine +1/+1-Marke auf den Aasfressenden Schlamm und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls die Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Es wird keine +1/+1-Marke auf den Aasfressenden Schlamm gelegt und du erhältst keine Lebenspunkte dazu. Insbesondere bedeutet das: Falls du die Fähigkeit des Aasfressenden Schlamms mehrmals aktivierst und dabei dieselbe Kreatur als Ziel bestimmst, hat nur die erste Instanz der Fähigkeit, die verrechnet wird, einen Effekt.

Aasmade
{3}{B}
Kreatur — Insekt
0/5
Die Aasmade erhält +X/+0, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.
Wenn die Aasmade ins Spiel kommt, millst du vier Karten. *(Lege die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

* Die erste Fähigkeit der Aasmade wird nur angewendet, solange sie im Spiel ist. In allen anderen Zonen ist ihre Stärke 0.
* Marken auf Kreaturen, die sterben, oder Effekte, die sie bis zum Ende des Zuges betreffen, gelten nicht für diese Karten, wenn sie sich im Friedhof ihres Besitzers befinden.

Abgott der Zähigkeit
{2}{W}
Artefakt
Wenn der Abgott der Zähigkeit ins Spiel kommt, schicke alle Kreaturenkarten mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Exil, bis der Abgott der Zähigkeit das Spiel verlässt.
{1}{W}, {T}: Bis zum Ende des Zuges kannst du von den Karten, die mit dem Abgott der Zähigkeit ins Exil geschickt wurden, einen Kreaturenzauber wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

* Die ins Exil geschickten Karten werden, unmittelbar nachdem der Abgott der Zähigkeit das Spiel verlassen hat, wieder auf deinen Friedhof gelegt. Alle Karten, die davor das Exil verlassen hatten (wahrscheinlich, weil sie mit der zweiten Fähigkeit des Abgotts der Zähigkeit gewirkt wurden), bleiben in ihrer aktuellen Zone.
* Falls eine Karte auf dem Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Die letzte Fähigkeit des Abgotts der Zähigkeit ändert nicht, wann du die Kreaturenzauber wirken kannst. Üblicherweise ist dies in deiner Hauptphase der Fall, solange der Stapel leer ist; einen Kreaturenzauber mit Aufblitzen kannst du jedoch auch zu einem anderen Zeitpunkt wirken.
* 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 die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
* Falls du einen Zauberspruch mit der letzten Fähigkeit des Abgotts der Zähigkeit wirkst, wird er ein neues Objekt. Sobald er erneut ins Exil zurückkehrt, gilt er nicht mehr als mit dem Abgott der Zähigkeit ins Exil geschickt, und er wird nicht wieder auf deinen Friedhof zurückgelegt, sobald der Abgott der Zähigkeit das Spiel verlässt.

Alpiner Hundeführer
{R}{W}
Kreatur — Mensch, Krieger
2/2
Wenn der Alpine Hundeführer ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Karte namens Alpiner Wachhund und/oder einer Karte namens Feuertöle durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.
Immer wenn der Alpine Hundeführer angreift, erhält er bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich der Anzahl der anderen angreifenden Kreaturen ist.

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Alpinen Hundeführers verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der angreifenden Kreaturen ändern sollte.

Anfängerfehler
{U}
Spontanzauber
Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +0/+2 und eine andere Kreatur deiner Wahl -2/-0.

* Du kannst den Anfängerfehler nicht wirken, es sei denn, du bestimmst zwei Kreaturen als Ziele.
* Falls eine Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, bevor der Anfängerfehler verrechnet wird, gilt der entsprechende Effekt für die andere Kreatur deiner Wahl trotzdem.

Auffälliger Schnüffler
{R}{R}
Kreatur — Goblin, Räuber
2/2
Die oberste Karte deiner Bibliothek ist offen.
Du kannst Goblin-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek wirken.
Solange die oberste Karte deiner Bibliothek eine Goblin-Karte ist, hat der Auffällige Schnüffler alle aktivierten Fähigkeiten jener Karte.

* Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, deckst du die neue oberste Karte nicht auf, bis du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast. Solange die oberste Karte nicht offen ist, hat der Auffällige Schnüffler keine der Fähigkeiten jener Karte.
* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen der Goblin-Zaubersprüche beachten, die du aus deiner Bibliothek wirkst.
* Du bezahlst beim Wirken aus deiner Bibliothek ganz normal alle Kosten des Goblin-Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen.
* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
* Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Goblin-Karte oben auf deiner Bibliothek die Karte namentlich nennt, auf der die Fähigkeit abgedruckt ist, behandele die Instanz jener Fähigkeit des Auffälligen Schnüfflers, als ob sie stattdessen den Auffälligen Schnüffler namentlich erwähnen würde. Falls der Auffällige Schnüffler zum Beispiel die Fähigkeit des Frechen Stichlers hat, kämpft der Auffällige Schnüffler, nicht der Freche Stichler.
* Falls der Auffällige Schnüffler mehrere verbundene aktivierte Fähigkeiten erhält (zum Beispiel eine Fähigkeit, die eine Karte ins Exil schickt, und eine andere, die sich auf die Karte bezieht, die „mit dem Objekt ins Exil geschickt wurde“), bleibt die Verbindung nur so lange bestehen, wie der Auffällige Schnüffler jene Fähigkeiten hat. Falls er die Fähigkeiten verliert, geht die Verbindung verloren und bleibt verloren, auch falls er die Fähigkeit zurückerhält.

Aufspüren
{1}{G}
Hexerei
Hellsicht 3, decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Kreaturen- oder Länderkarte ist, ziehe eine Karte. *(Schaue dir für Hellsicht 3 die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek legen und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.)*

* Die Karte, die du aufdeckst, ist gegebenenfalls die Karte, die du ziehst.
* Falls du die Karte, die du aufdeckst, nicht ziehst, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek.

Aufwühlende Lektüre
{2}{U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Wenn die Aufwühlende Lektüre ins Spiel kommt, ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Flugfähigkeit.

* Falls die Kreatur, die von der Aufwühlenden Lektüre verzaubert würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Avior-Scharmeister
{3}{W}{W}
Kreatur — Vogel, Krieger
4/3
Fliegend
Wenn der Avior-Scharmeister ins Spiel kommt, erhältst du für jede fliegende Kreatur, die du kontrollierst, 2 Lebenspunkte dazu.

* Die Anzahl der dazuerhaltenen Lebenspunkte wird ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Avior-Scharmeisters verrechnet wird. Falls der Avior-Scharmeister zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel ist, zählt seine eigene Fähigkeit ihn mit.

Azusa die Suchende
{2}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch
1/2
Du darfst in jedem deiner Züge zwei zusätzliche Länder spielen.

* Azusas Fähigkeit ist kumulativ mit anderen Effekten, die es dir erlauben, zusätzliche Länder zu spielen, wie zum Beispiel dem Effekt des Gesangs der Schöpfung (aus dem Set *Ikoria: Reich der Behemoths*).

Barrin, tolarianischer Erzmagier
{1}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2
Wenn Barrin, tolarianischer Erzmagier, ins Spiel kommt, bringe bis zu eine andere Kreatur oder einen anderen Planeswalker deiner Wahl auf die Hand ihres bzw. seines Besitzers zurück.
Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine bleibende Karte aus dem Spiel auf deine Hand gebracht wurde, ziehe eine Karte.

* Du ziehst genau eine Karte, egal wie viele bleibende Karten während des Zuges aus dem Spiel auf deine Hand zurückgebracht wurden.
* Die bleibende Karte, die auf deine Hand zurückgebracht wurde, muss sich nicht immer noch dort befinden.
* Falls ein Spielstein auf deine Hand zurückgebracht wird, kommt er auf deine Hand, bevor er aufhört zu existieren.
* Barrins letzte Fähigkeit überprüft den gesamten Zug, auch die Zeit, bevor Barrin im Spiel war.
* Falls vor Beginn deines Endsegments keine bleibende Karte zurück auf deine Hand gebracht wurde, wird Barrins Fähigkeit gar nicht ausgelöst.

Basri Ket
{1}{W}{W}
Legendärer Planeswalker — Basri
3
+1: Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.
−2: Immer wenn eine oder mehrere Nichtspielsteinkreaturen in diesem Zug angreifen, erzeuge entsprechend viele getappte und angreifende 1/1 weiße Soldat-Kreaturenspielsteine.
−6: Du erhältst ein Emblem mit „Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erzeugst du einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein und legst dann auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.“

* Die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Basris zweiter Fähigkeit wird ausgelöst, falls irgendwelche Nichtspielsteinkreaturen als Angreifer deklariert werden, und zählt, wie viele es sind. Eine als Angreifer deklarierte Nichtspielsteinkreatur, die den Kampf verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird mitgezählt. Spielsteinkreaturen, die angreifen, verhindern nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird. Sie werden jedoch nicht mitgezählt.
* Du bestimmst für jeden einzelnen Soldat-Spielstein, welchen Spieler oder Planeswalker er angreift. Sie müssen nicht alle dieselben Spieler oder Planeswalker angreifen, die auch die Nichtspielsteinkreaturen angreifen, und sie müssen untereinander nicht alle denselben Spieler oder Planeswalker angreifen.
* Obwohl die Soldaten angreifende Kreaturen sind, wurden sie nie als angreifende Kreaturen deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn die Soldaten angreifend ins Spiel kommen.
* Alle Effekte, die besagen, dass die Soldaten nicht angreifen können (z. B. der von Propaganda) betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass die Soldat-Spielsteine angreifend ins Spiel kommen.
* Der von Basris letzter Fähigkeit erzeugte Soldat-Spielstein kann nicht in dem Zug angreifen, in dem er erzeugt wird, es sei denn, er erhält irgendwie Eile.

Basris Anhängerin
{2}{W}{W}
Kreatur — Katze, Kleriker
2/3
Lebensverknüpfung *(Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt dich entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten.)*
Wenn Basris Anhängerin ins Spiel kommt, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei andere Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Du kannst mit der ausgelösten Fähigkeit von Basris Anhängerin nicht dieselbe Kreatur zweimal als Ziel wählen, um einer Kreatur zwei +1/+1-Marken zu geben.

Basris Leutnant
{3}{W}
Kreatur — Mensch, Ritter
3/4
Wachsamkeit, Schutz vor allem Mehrfarbigen
Wenn Basris Leutnant ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.
Immer wenn Basris Leutnant oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt und falls eine +1/+1 Marke auf ihm bzw. ihr lag, erzeuge einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.

* Basris Leutnant kann das Ziel seiner eigenen ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit sein.
* Die zweite ausgelöste Fähigkeit von Basris Leutnant wird nur einmal ausgelöst, falls +1/+1-Marken auf der sterbenden Kreatur liegen, egal wie viele es sind.
* Falls Basris Leutnant gleichzeitig mit anderen Kreaturen stirbt, wird seine letzte Fähigkeit für jede sterbende Kreatur ausgelöst, auf der eine +1/+1-Marke lag, einschließlich Basris Leutnant selbst.
* Falls eine Kreatur, auf der +1/+1-Marken liegen, die gleiche oder eine größere Anzahl an -1/-1-Marken erhält und dies dazu führt, dass sie durch tödlichen Schaden zerstört oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, weil sie 0 oder weniger Widerstandskraft hat, wird die letzte Fähigkeit ausgelöst. Das liegt daran, dass die Fähigkeit prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt liegen die Marken noch auf der Kreatur.

Behüter der Sphären
{W}{U}
Kreatur — Vogel, Zauberer
2/2
Fliegend
Kreaturenzauber mit Flugfähigkeit, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.
Immer wenn eine andere fliegende Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält der Behüter der Sphären +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die des Behüters der Sphären) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Kosten von fliegenden Kreaturenzaubern, die du wirkst. Falls du zum Beispiel einen zweiten Behüter der Sphären wirkst, werden dessen Kosten nicht unter {W}{U} reduziert.
* Ein Kreaturenzauber ohne Flugfähigkeit kostet auch dann nicht weniger, falls ein Effekt dafür sorgt, dass die Kreatur Flugfähigkeit hat, sobald sie im Spiel ist. Das gilt auch, falls der Kreaturenzauber selbst eine Fähigkeit hat, die ihm Flugfähigkeit verleiht, sobald er unter bestimmten Bedingungen im Spiel ist, selbst wenn die Bedingungen erfüllt sind.

Belagerungskämpfer
{2}{W}
Kreatur — Mensch, Soldat
1/1
Doppelschlag *(Diese Kreatur fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.)*
Immer wenn der Belagerungskämpfer angreift, kannst du eine beliebige Anzahl ungetappter Kreaturen, die du kontrollierst, tappen. Der Belagerungskämpfer erhält für jede auf diese Weise getappte Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Du bestimmst, wie viele und welche Kreaturen getappt werden, während die Fähigkeit des Belagerungskämpfers verrechnet wird. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du deine Wahl triffst, und dem Zeitpunkt, zu dem Stärke und Widerstandskraft des Belagerungskämpfers erhöht werden, Aktionen ausführen.
* Falls eine angreifende Kreatur mit Wachsamkeit für die Fähigkeit des Belagerungskämpfers getappt wird, bleibt die Kreatur eine angreifende Kreatur.
* Falls der Belagerungskämpfer Wachsamkeit erhält und angreift oder angreift und enttappt wird, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, kann er für seine eigene Fähigkeit getappt werden.
* Sobald die Fähigkeit des Belagerungskämpfers verrechnet wurde, behält er die zusätzliche Stärke und Widerstandskraft, auch falls einige der getappten Kreaturen das Spiel verlassen oder enttappt werden.

Blick in den Abgrund
{4}{B}{B}{B}
Hexerei
Ein Spieler deiner Wahl zieht die Hälfte der Karten in seiner Bibliothek und verliert die Hälfte seiner Lebenspunkte. Es wird jeweils aufgerundet.

* Die verlorenen Lebenspunkte werden aufgerundet, nicht der verbleibende Lebenspunktestand. Falls der Spieler deiner Wahl zum Beispiel 7 Lebenspunkte hat, verliert er 4 Lebenspunkte und hat noch 3. Ebenso wird die Anzahl der gezogenen Karte aufgerundet, nicht die Anzahl der übrigen Karten in der Bibliothek.
* Um die Karten zu ziehen, ermittelt der Spieler zunächst, wie viele Karten er ziehen muss, dann zieht er sie. Dieses Ereignis kann so modifiziert werden, dass tatsächlich eine andere Anzahl an Karten gezogen wird.

Blutige Maßlosigkeit
{3}{B}
Hexerei
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast.
Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Blutigen Maßlosigkeit) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Die erste Fähigkeit der Blutigen Maßlosigkeit überprüft, wie viele Lebenspunkte du in dem Zug dazuerhalten hast. Sie berücksichtigt nicht, ob du Lebenspunkte verloren hast, auch dann nicht, falls du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.

Blutschlemmer
{4}{B}{B}
Kreatur — Dämon
5/5
Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.
Fliegend
Verursacht Trampelschaden *(Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*
Wenn der Blutschlemmer ins Spiel kommt, opfert jeder Gegner eine Kreatur.

* Beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit des Blutschlemmers bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (falls der Blutschlemmer im gegnerischen Zug ins Spiel kommt: der Gegner, dessen Zug es ist) eine Kreatur, die er kontrolliert. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

Blätterdach-Schleicher
{3}{G}
Kreatur — Katze
4/2
Der Blätterdach-Schleicher muss geblockt werden, falls möglich.
Wenn der Blätterdach-Schleicher stirbt, erhältst du für jede Kreatur, die in diesem Zug gestorben ist, 1 Lebenspunkt dazu.

* Nur eine Kreatur muss den Blätterdach-Schleicher blocken. Andere Kreaturen können ihn ebenfalls blocken oder andere Kreaturen blocken oder gar nicht blocken.
* Der verteidigende Spieler bestimmt, welche Kreatur den Blätterdach-Schleicher blockt, nicht du.
* Falls aus irgendeinem Grund keine der Kreaturen, die der verteidigende Spieler kontrolliert, blocken kann (weil sie z. B. getappt sind), wird der Blätterdach-Schleicher nicht geblockt. Falls Kosten damit verbunden sind, dass der Blätterdach-Schleicher geblockt wird, ist der verteidigende Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht geblockt werden.
* Die ausgelöste Fähigkeit des Blätterdach-Schleichers zählt ihn selbst sowie alle anderen Kreaturen, die sterben, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
* Falls dein Lebenspunktestand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem auch dem Blätterdach-Schleicher tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die letzte Fähigkeit des Blätterdach-Schleichers auf den Stapel gelegt wird.

Brennendes Drachenfeuer
{1}{R}
Spontanzauber
Das Brennende Drachenfeuer fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur bzw. der Planeswalker in diesem Zug sterben würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

* Der Ersatzeffekt des Brennenden Drachenfeuers schickt die als Ziel gewählte Kreatur oder den Planeswalker ins Exil, falls sie bzw. er aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens.

Bücherdiebin
{2}{U}
Kreatur — Meervolk, Räuber
1/2
Immer wenn die Bücherdiebin angreift, ziehe eine Karte.

* Du kannst Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die Karte gezogen wurde und bevor Blocker deklariert werden.

Chandra, Herz aus Feuer
{3}{R}{R}
Legendärer Planeswalker — Chandra
5
+1: Wirf alle Karten aus deiner Hand ab und schicke dann die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du Karten spielen, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden.
+1: Chandra, Herz aus Feuer, fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.
−9: Durchsuche deinen Friedhof und deine Bibliothek nach einer beliebigen Anzahl an roten Spontanzauber- und/oder Hexereikarten, schicke sie ins Exil und mische dann deine Bibliothek. Du kannst sie in diesem Zug wirken. Erzeuge sechs {R}.

* Falls du keine Karten auf deiner Hand hast, schickst du immer noch drei Karten ins Exil, während du Chandras erste Fähigkeit verrechnest, und du kannst sie in diesem Zug spielen.
* Bei Chandras erster und letzter Fähigkeit musst du die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen für die ins Exil geschickten Karten beachten. Falls eine davon eine Länderkarte ist, kannst du sie nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
* Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
* Falls du die ins Exil geschickten Karten nicht spielst, bleiben sie im Exil.
* Da es sich um eine Loyalitätsfähigkeit handelt, ist Chandras letzte Fähigkeit keine Manafähigkeit. Sie kann nur zu einem Zeitpunkt aktiviert werden, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

Chandras Einäscherer
{5}{R}
Kreatur — Elementarwesen
6/6
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Gesamtsumme an Nicht-Kampfschaden ist, der deinen Gegnern in diesem Zug zugefügt wurde.
Verursacht Trampelschaden
Immer wenn eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner Nicht-Kampfschaden zufügt, fügt Chandras Einäscherer einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den jener Spieler kontrolliert, entsprechend viele Schadenspunkte zu.

* Kampfschaden ist Schaden, der automatisch durch angreifende oder blockende Kreaturen zugefügt wird. Jeder andere Schaden ist Nicht-Kampfschaden, auch falls er während einer Kampfphase von einer angreifenden oder blockenden Kreatur zugefügt wird.
* Chandras Einäscherer zählt den gesamten Nicht-Kampfschaden, der deinen Gegnern zugefügt wurde, nicht die Differenz im Lebenspunktestand seit Beginn des Zuges. Falls einem Gegner zum Beispiel 5 Schadenspunkte durch Nicht-Kampfschaden zugefügt wurden, er dann aber 3 Lebenspunkte dazuerhalten hat, kostet Chandras Einäscherer immer noch nur {R}.
* Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana von Chandras Einäscherer. Das {R} in den Kosten kann nicht reduziert werden.
* In einer Multiplayer-Partie zählt Chandras Einäscherer auch die Schadenspunkte, die Gegnern zugefügt wurden, die die Partie verloren haben.

Chandras Feuerbrandling
{1}{R}
Kreatur — Elementarwesen, Eidechse
1/3
Immer wenn eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner Nicht-Kampfschaden zufügt, erhält Chandras Feuerbrandling +1/+0 und Doppelschlag bis zum Ende des Zuges. *(Er fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.)*

* Kampfschaden ist Schaden, der automatisch durch angreifende oder blockende Kreaturen zugefügt wird. Jeder andere Schaden ist Nicht-Kampfschaden, auch falls er während einer Kampfphase von einer angreifenden oder blockenden Kreatur zugefügt wird.
* Die Fähigkeit von Chandras Feuerbrandling wird nur einmal pro Ereignis für jeden Gegner ausgelöst, dem Nicht-Kampfschaden von einer Quelle, die du kontrollierst, zugefügt wird, egal wie viele Schadenspunkte dem jeweiligen Spieler zugefügt werden. Falls zum Beispiel eine Hexerei, die du kontrollierst, in einer Vier-Spieler-Partie jedem Gegner 2 Schadenspunkte zufügt, wird die Fähigkeit dreimal ausgelöst.

Chaos-Narr
{4}{R}
Kreatur — Teufel
5/5
Immer wenn du eine bleibende Karte opferst, fügt der Chaos-Narr einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

* Die Fähigkeit des Chaos-Narren ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit eine bleibende Karte zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, bleibende Karten zu opfern.
* Falls du als Teil des Wirkens eines Zauberspruchs oder des Aktivierens einer Fähigkeit eine bleibende Karte opferst, wird die Fähigkeit des Chaos-Narren vor dem Zauberspruch bzw. der aktivierten Fähigkeit verrechnet.
* Die Fähigkeit des Chaos-Narren wird ausgelöst, wenn du ihn opferst. Falls du gleichzeitig andere bleibende Karten opferst, wird sie auch für die anderen Karten ausgelöst.
* Eine legendäre bleibende Karte, die aufgrund der „Legendenregel“ auf den Friedhof gelegt wird, wird nicht geopfert.

Chromatisches Orrery
{7}
Legendäres Artefakt
Du kannst Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.
{T}: Erzeuge {C}{C}{C}{C}{C}.
{5}, {T}: Ziehe für jede Farbe unter den bleibenden Karten, die du kontrollierst, eine Karte.

* Die letzte Fähigkeit des Chromatischen Orrerys kann dich maximal fünf Karten ziehen lassen. „Farblos“, „Artefakt“ und „Gold“ sind keine Farben.

Chromreplikator
{5}
Artefaktkreatur — Konstrukt
4/4
Wenn der Chromreplikator ins Spiel kommt und falls du zwei oder mehr bleibende Karten kontrollierst, die weder Länder noch Spielsteine sind und die denselben Namen haben, erzeuge einen 4/4 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein.

* Falls du, unmittelbar nachdem der Chromreplikator ins Spiel gekommen ist, keine zwei bleibenden Karten kontrollierst, die weder Länder noch Spielsteine sind und die denselben Namen haben, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du keine zwei kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du keinen Spielstein. Es muss sich dabei jedoch nicht um dasselbe Paar handeln.
* Die Fähigkeit des Chromreplikators erzeugt nur ein Konstrukt, unabhängig davon, wie viele Paare gleichnamiger bleibender Karten du kontrollierst.

Dämonische Umarmung
{1}{B}{B}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +3/+1, hat Flugfähigkeit und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Dämon.
Du kannst die Dämonische Umarmung aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten 3 Lebenspunkte bezahlst und eine Karte abwirfst.

* Die Dämonische Umarmung mit der von ihrer letzten Fähigkeit gewährten Berechtigung zu wirken ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken kannst.
* Falls ein anderer Effekt dir erlaubt, die Dämonische Umarmung aus deinem Friedhof zu wirken, bezahlst du nicht die zusätzlichen Kosten ihrer letzten Fähigkeit, falls du jene Berechtigung nutzt.
* Falls die verzauberte Kreatur in deinem Zug stirbt, erhältst du vor allen anderen Spielern Priorität. Falls du zu diesem Zeitpunkt die Dämonische Umarmung wirken darfst, kannst du dies tun, bevor ein anderer Spieler versuchen kann, sie aus deinem Friedhof zu entfernen.

Den Tatort absichern
{4}{W}
Hexerei
Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil. Ihr Beherrscher erzeugt einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein.

* Falls die bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ein illegales Ziel ist, wenn Den Tatort absichern verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Soldat-Spielstein.

Die Wahrheit erkennen
{1}{U}
Hexerei
Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine der Karten auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Falls dieser Zauberspruch von irgendwoher außer von deiner Hand gewirkt wurde, nimm stattdessen alle jener Karten auf deine Hand.

* Die Wahrheit erkennen erlaubt es dir nicht, Zaubersprüche aus einer anderen Zone als deiner Hand zu wirken. Du musst einen anderen Weg finden, dies zu tun.
* Falls ein Effekt Die Wahrheit erkennen kopiert, während sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet, wurde die Kopie gar nicht gewirkt, sodass du nur eine der Karten auf deine Hand nehmen darfst, die du dir mit der Kopie anschaust.

Diskontinuität
{3}{U}{U}{U}
Spontanzauber
Solange es dein Zug ist, kostet dieser Zauberspruch beim Wirken {2}{U}{U} weniger.
Beende den Zug. *(Schicke alle Zaubersprüche und Fähigkeiten vom Stapel ins Exil, einschließlich dieser Karte. Der Spieler, dessen Zug es ist, wirft so viele Karten ab, bis er seine maximale Handkartenzahl erreicht hat. Schaden heilt und „In-diesem-Zug“- und „Bis-zum-Ende-des-Zuges“-Effekte enden.)*

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Diskontinuität) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Den Zug auf diese Art zu beenden bedeutet, dass folgende Dinge in dieser Reihenfolge geschehen: 1) Alle Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel werden ins Exil geschickt. Dies betrifft auch Zaubersprüche und Fähigkeiten, die nicht neutralisiert werden können. 2) Falls es irgendwelche angreifenden und blockenden Kreaturen gibt, werden sie aus dem Kampf entfernt. 3) Zustandsbasierte Aktionen werden durchgeführt. Kein Spieler erhält Priorität, und keine ausgelösten Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt. 4) Die aktuelle Phase bzw. das aktuelle Segment endet. Das Spiel springt direkt zum Aufräumsegment. 5) Das Aufräumsegment wird vollständig durchlaufen.
* Falls irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten während dieses Vorgangs ausgelöst werden, werden sie während des Aufräumsegments auf den Stapel gelegt. Falls dies geschieht, haben alle Spieler die Möglichkeit, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren; danach gibt es dann ein weiteres Aufräumsegment, bevor der Zug endet.
* Obwohl andere Zaubersprüche und Fähigkeiten, die ins Exil geschickt werden, keine Gelegenheit haben, verrechnet zu werden, gelten sie dennoch nicht als neutralisiert.
* Ausgelöste Fähigkeiten, die „zu Beginn des nächsten Endsegments“ ausgelöst werden, können in diesem Zug nicht ausgelöst werden, da das Endsegment übersprungen wird. Diese Fähigkeiten werden zu Beginn des Endsegments des nächsten Zuges ausgelöst.

Doppelklingenmeuchler
{3}{B}{G}
Kreatur — Elf, Assassine
5/4
Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, ziehe eine Karte.

* Falls keine Kreatur gestorben ist, bevor dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit der Doppelklingenmeuchler gar nicht ausgelöst. Die Kreatur kann allerdings gestorben sein, bevor die Doppelklingenmeuchler ins Spiel kamen.
* Die ausgelöste Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug gestorben sind.

Doppelte Vision
{3}{R}{R}
Verzauberung
Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, bevor die Doppelte Vision im selben Zug ins Spiel kommt, kann ihre Fähigkeit in diesem Zug nicht ausgelöst werden.
* Die Fähigkeit der Doppelten Vision kopiert jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei, nicht nur solche mit Zielen.
* Eine Kopie wird erzeugt, auch falls der Zauberspruch, der die Fähigkeit der Doppelten Vision ausgelöst hat, neutralisiert wurde, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.
* Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. 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 die Fähigkeit der Doppelten Vision erzeugt, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Dorfrituale
{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.

Durchbrechen
{R}
Hexerei
Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. *(Sie können überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*
Ziehe eine Karte.

* Durchbrechen betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, verursachen keinen Trampelschaden.
* Du kannst Durchbrechen auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst. Falls du keine Kreatur kontrollierst, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, ziehst du nur eine Karte.

Eingesperrter Zombie
{2}{B}
Kreatur — Zombie
2/3
{1}{B}, {T}: Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Eingesperrten Zombies dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert.

Einhaltgebietende Priesterin
{1}{W}
Kreatur — Mensch, Kleriker
2/2
Aufblitzen
Falls eine Nichtspielsteinkreatur ins Spiel kommen würde und sie nicht gewirkt wurde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Die letzte Fähigkeit der Einhaltgebietenden Priesterin betrifft keine Kreaturen, die gewirkt wurden, einschließlich solcher, die aus ungewöhnlichen Zonen wie deinem Friedhof gewirkt wurden.
* Die letzte Fähigkeit der Einhaltgebietenden Priesterin verhindert nicht, dass Kreaturenspielsteine ins Spiel kommen. Sie betrifft auch keine Kreaturen, die bereits im Spiel sind.
* Falls eine Nichtkreatur-Karte nicht gewirkt wurde und (durch einen Effekt wie den von Marsch der Maschinen) als Kreatur ins Spiel kommt, wird sie ins Exil geschickt. Ebenso gilt: Falls eine Kreaturenkarte nicht gewirkt wurde und als bleibende Nichtkreatur-Karte ins Spiel kommt (zum Beispiel Heliod der Sonnengekrönte mit unzureichender Hingabe), wird sie nicht ins Exil geschickt.
* Falls die Einhaltgebietende Priesterin ins Spiel kommt, ohne gewirkt worden zu sein, schickt ihre Fähigkeit sie nicht selbst ins Exil.
* Falls die Einhaltgebietende Priesterin zur selben Zeit ins Spiel kommt wie andere Kreaturen, betrifft ihre Fähigkeit jene Kreaturen nicht.

Eliminieren
{1}{B}
Spontanzauber
Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger.

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

Engelhafter Aufstieg
{1}{W}
Spontanzauber
Schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl ins Exil. Ihr bzw. sein Beherrscher erzeugt einen 4/4 weißen Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

* Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Engelhafte Aufstieg verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Engel-Spielstein.

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

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

Erwecker der Wellen
{5}{U}{U}
Kreatur — Wal
7/7
Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, erhalten -1/-0.
{1}{U}, wirf den Erwecker der Wellen ab: Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof.

* Du kannst die letzte Fähigkeit des Erweckers der Wellen nur aktivieren, wenn er auf deiner Hand ist.

Experimentelle Überlast
{2}{U}{R}
Hexerei
Erzeuge einen X/X blauen und roten Seltsamkeit-Kreaturenspielstein, wobei X gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof ist. Dann kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen. Schicke die Experimentelle Überlast ins Exil.

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die Experimentelle Überlast verrechnet wird. Stärke und Widerstandskraft der Seltsamkeit ändern sich nicht, falls die Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof sich ändert.
* Da die Experimentelle Überlast sich noch auf dem Stapel befindet, während sie verrechnet wird, zählt sie nicht zum Wert von X.
* Du schickst die Experimentelle Überlast auch dann ins Exil, falls du keine Karte auf deine Hand zurückbringst.

Falkner-Adeptin
{3}{W}
Kreatur — Mensch, Soldat
2/3
Immer wenn die Falkner-Adeptin angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 weißen Vogel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

* Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker der erzeugte Vogel-Spielstein angreift. Er muss nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen, den die Falkner-Adeptin angreift.
* Obwohl der Vogel eine angreifende Kreatur ist, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn der Spielstein angreifend ins Spiel kommt.
* Alle Effekte, die besagen, dass der Vogel nicht angreifen kann (z. B. der von Propaganda) betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass der Vogel-Spielstein angreifend ins Spiel kommt.

Fallgitter-Ranken
{G}
Kreatur — Pflanze, Mauer
0/3
Verteidiger *(Diese Kreatur kann nicht angreifen.)*
{2}, {T}, opfere eine Kreatur mit Verteidiger: Ziehe eine Karte.

* Die Fallgitter-Ranken können geopfert werden, um die Kosten ihrer letzten Fähigkeit zu bezahlen.

Fäulniszahnkobra
{2}{B}
Kreatur — Ophis
1/4
Todesberührung
Immer wenn eine Kreatur mit Todesberührung, die du kontrollierst, angreift, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.
Immer wenn eine Kreatur mit Todesberührung, die du kontrollierst, einem Planeswalker Schaden zufügt, zerstöre den Planeswalker.

* Die ausgelösten Fähigkeiten der Fäulniszahnkobra werden ausgelöst, wenn sie angreift und wenn sie einem Planeswalker Schaden zufügt, solange sie immer noch Todesberührung hat.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Fäulniszahnkobra dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

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

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

Flammenkippende Teufel
{4}{R}
Kreatur — Teufel
3/3
Wenn die Flammenkippenden Teufel sterben, fügen sie einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Falls dein Lebenspunktestand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem auch den Flammenkippenden Teufeln tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.

Flugdrachen-Freibeuterin
{1}{B}
Kreatur — Mensch, Pirat
1/2
Fliegend
Wenn die Flugdrachen-Freibeuterin ins Spiel kommt, zeigt ein Gegner deiner Wahl die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Karte, die weder eine Kreatur noch ein Land ist. Schicke die bestimmte Karte ins Exil, bis die Flugdrachen-Freibeuterin das Spiel verlässt.

* Falls die Flugdrachen-Freibeuterin das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, zeigt der Gegner die Karten auf seiner Hand offen vor, aber keine Karte wird ins Exil geschickt.

Flutgleiter
{3}{U}
Kreatur — Sceada
2/3
Fliegend
Immer wenn du mit zwei oder mehr fliegenden Kreaturen angreifst, ziehe eine Karte.

* Die Fähigkeit des Flutgleiters wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele fliegende Kreaturen über die zweite hinaus angreifen.
* Du ziehst auch eine Karte, falls einige oder alle der angreifenden Kreaturen ihre Flugfähigkeit verlieren oder den Kampf verlassen, bevor die Fähigkeit des Flutgleiters verrechnet wird.

Frecher Stichler
{4}{R}
Kreatur — Goblin
1/1
Unzerstörbar
Immer wenn dem Frechen Stichler Schaden zugefügt wird, fügt er einem Gegner deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.
{2}{R}, {T}: Der Freche Stichler kämpft gegen eine andere Kreatur deiner Wahl.

* Einer Kreatur können mehr Schadenspunkte zugefügt werden, als sie Widerstandskraft hat. Falls dem Frechen Stichler zum Beispiel 3 Schadenspunkte zugefügt werden, fügt seine mittlere Fähigkeit dem Gegner deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu, nicht 1 Schadenspunkt.
* Falls dein Lebenspunktestand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert wird, in dem auch dem Frechen Stichler Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor seine mittlere Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die letzte Fähigkeit des Frechen Stichlers verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls der Freche Stichler nicht mehr im Spiel ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Frosthauch
{2}{U}
Spontanzauber
Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Sie enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihrer Beherrscher.

* Der Frosthauch kann getappte Kreaturen als Ziel haben. Falls eine Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, wenn der Zauberspruch verrechnet wird, bleibt die Kreatur einfach getappt und enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

Furioser Aufstieg
{2}{R}
Verzauberung
Zu Beginn deines Endsegments und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karte spielen, bis du eine andere Karte mit dem Furiosen Aufstieg ins Exil schickst.

* Falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit des Furiosen Aufstiegs nicht ausgelöst. Falls du keine kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat sie keinen Effekt. Es muss jedoch nicht beide Male dieselbe Kreatur sein.
* Die Fähigkeit des Furiosen Aufstiegs lässt dich nur maximal eine Karte ins Exil schicken, egal wie viele weitere Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst.
* Der Effekt des Furiosen Aufstiegs ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
* Das Spielen einer ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male spielen.
* Falls der Furiose Aufstieg das Spiel verlässt, bevor du die zuletzt ins Exil geschickte Karte spielst, kannst du jene Karte spielen, solange sie im Exil bleibt.

Gadrak, Geißel der Gekrönten
{2}{R}
Legendäre Kreatur — Drache
5/4
Fliegend
Gadrak, Geißel der Gekrönten, kann nicht angreifen, es sei denn, du kontrollierst vier oder mehr Artefakte.
Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du für jede Nichtspielsteinkreatur, die in diesem Zug gestorben ist, einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

* Sobald Gadrak angegriffen hat, bleibt er eine angreifende Kreatur, auch falls du nicht mehr vier oder mehr Artefakte kontrollierst.
* Gadraks letzte Fähigkeit zählt Kreaturen, die während des gesamten Zuges gestorben sind, auch solche, die starben, bevor Gadrak ins Spiel kam.

Gargaroth-Ältester
{3}{G}{G}
Kreatur — Bestie
6/6
Wachsamkeit, Reichweite, verursacht Trampelschaden
Immer wenn der Gargaroth-Älteste angreift oder blockt, bestimme eines —
• Erzeuge einen 3/3 grünen Bestie-Kreaturenspielstein.
• Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
• Ziehe eine Karte.

* Falls du einen Bestie-Spielstein erzeugst, kann der Spielstein im selben Kampf nicht angreifen oder blocken, auch falls er Eile erhält.
* Spieler können Zaubersprüche wirken, nachdem die ausgelöste Fähigkeit des Gargaroth-Ältesten verrechnet wurde und bevor Blocker deklariert werden (falls er angreift) oder bevor Kampfschaden zugefügt wird (falls er blockt).

Garruk der Entfesselte
{2}{G}{G}
Legendärer Planeswalker — Garruk
4
+1: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
−2: Erzeuge einen 3/3 grünen Bestie-Kreaturenspielstein. Falls dann ein Gegner mehr Kreaturen kontrolliert als du, lege eine Loyalitätsmarke auf Garruk den Entfesselten.
−7: Du erhältst ein Emblem mit „Zu Beginn deines Endsegments kannst du deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.“

* Garruks zweite Fähigkeit gibt ihm nur eine Loyalitätsmarke, egal wie viele Gegner wie viele Kreaturen mehr kontrollieren als du.
* Falls Garruk nur zwei Loyalitätsmarken hat, führt die Aktivierung seiner zweiten Loyalitätsfähigkeit dazu, dass er stirbt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Da er nicht mehr im Spiel ist, kann er keine Loyalitätsmarke erhalten.
* Falls die Kreatur, die du in deinem Endsegment mit der Fähigkeit von Garruks Emblem ins Spiel gebracht hast, eine Fähigkeit hat, die zu Beginn deines Endsegments ausgelöst wird, wird sie nicht in jenem Endsegment ausgelöst.

Garruks Aufstand
{2}{G}
Verzauberung
Wenn Garruks Aufstand ins Spiel kommt und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, ziehe eine Karte.
Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden. *(Sie können überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*
Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

* Falls du, unmittelbar nachdem Garruks Aufstand ins Spiel kommt, keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, wird dessen erste Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du keine kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du keine Karte. Es muss jedoch nicht beide Male dieselbe Kreatur sein.
* Die erste Fähigkeit von Garruks Aufstand lässt dich genau eine Karte ziehen, egal wie viele Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst.
* Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, musst du statische Fähigkeiten beachten, um zu ermitteln, ob ihre Stärke 4 oder mehr beträgt. Zaubersprüche, aktivierte Fähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten können nicht verwendet werden, um die Stärke der Kreatur rechtzeitig zu erhöhen, damit Garruks letzte Fähigkeit ausgelöst oder verhindert wird.
* Sobald die letzte Fähigkeit von Garruks Aufstand ausgelöst wurde, verhindert eine Verminderung der Stärke der Kreatur nicht, dass du eine Karte ziehst.

Garruks Vorbote
{1}{G}{G}
Kreatur — Bestie
4/3
Fluchsicher vor Schwarz
Immer wenn Garruks Vorbote einem Spieler oder Planeswalker Kampfschaden zufügt, schaue dir entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturen- oder Garruk-Planeswalkerkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Fluchsicher vor Schwarz bedeutet, dass Garruks Vorbote nicht das Ziel von schwarzen Zaubersprüchen, die deine Gegner kontrollieren, oder von Fähigkeiten schwarzer Quellen, die deine Gegner kontrollieren, sein kann.
* Falls Garruks Vorbote einem Planeswalker mehr Schadenspunkte zufügt, als Loyalitätsmarken auf diesem liegen, oder einem Spieler mehr Schadenspunkte zufügt, als dessen Lebenspunktestand beträgt, schaust du dir so viele Karten an, wie die komplette Anzahl an zugefügten Schadenspunkten betrug, nicht nur so viele, wie Loyalitätsmarken auf dem Planeswalker lagen oder der Lebenspunktestand des Spielers betrug.

Gedankenlabyrinth-Zauberbuch
{2}
Artefakt
{T}, lege eine Seitenmarke auf das Gedankenlabyrinth-Zauberbuch: Hellsicht 1.
{2}, {T}, lege eine Seitenmarke auf das Gedankenlabyrinth-Zauberbuch: Ziehe eine Karte.
Wenn vier oder mehr Seitenmarken auf dem Gedankenlabyrinth-Zauberbuch liegen, schicke es ins Exil. Falls du dies tust, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

* Falls das Gedankenlabyrinth-Zauberbuch das Spiel verlässt, während seine ausgelöste Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, kannst du es nicht aus der Zone, in die es gelangt ist, ins Exil schicken.

Gegenstandslos machen
{1}{U}
Spontanzauber
Bringe einen Zauberspruch oder eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand seines bzw. ihres Besitzers zurück.

* Ein Zauberspruch, der auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, wird vom Stapel entfernt und daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, sondern existiert einfach nicht mehr. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.

Geisterhafter Dieb
{1}{U}
Kreatur — Geist, Räuber
2/1
Immer wenn der Geisterhafte Dieb enttappt wird, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.
Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch von irgendwoher außer von seiner Hand wirkt, ziehe eine Karte.
Wirf eine Karte ab: Der Geisterhafte Dieb kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Die erste Fähigkeit des Geisterhaften Diebes wird während deines Enttappsegments ausgelöst, aber sie wird zur gleichen Zeit wie Fähigkeiten, die zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst werden, auf den Stapel gelegt. Obwohl die Fähigkeit zuerst ausgelöst wurde, kannst du sie vor oder nach anderen Fähigkeiten anordnen, die du kontrollierst und die gleichzeitig mit ihr auf den Stapel gelegt werden.
* Während die erste Fähigkeit des Geisterhaften Diebes verrechnet wird, kannst du nicht mehr als {2} bezahlen, um mehr als eine Karte zu ziehen.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.
* Sobald der Geisterhafte Dieb geblockt wurde, führt das Aktivieren seiner letzten Fähigkeit nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Geschützturm-Oger
{3}{R}
Kreatur — Oger, Krieger
4/3
Reichweite *(Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.)*
Wenn der Geschützturm-Oger ins Spiel kommt und falls du eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, fügt der Geschützturm-Oger jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

* Falls du, unmittelbar nachdem der Geschützturm-Oger ins Spiel kommt, keine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst, auch nicht, falls du die Stärke einer Kreatur sofort danach erhöhen kannst. Falls du keine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, geschieht nichts. Es muss sich dabei jedoch nicht um dieselbe Kreatur handeln.
* Die Fähigkeit des Geschützturm-Ogers fügt Gegnern nicht mehr als 2 Schadenspunkte zu, falls du mehrere Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Geschützturm-Ogers dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert.

Gewitterschwingenwesen
{3}{U}{U}
Kreatur — Elementarwesen
3/3
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2}{U} weniger, falls du in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei gewirkt hast.
Fliegend
Bravour *(Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)*
Wenn das Gewitterschwingenwesen ins Spiel kommt, wende Hellsicht 2 an.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die des Gewitterschwingenwesens) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Die Kostenreduktion des Gewitterschwingenwesens wird auch angewendet, falls der Spontanzauber oder die Hexerei, den bzw. die du gewirkt hast, neutralisiert oder nicht verrechnet wurde.
* Die Kostenreduktion des Gewitterschwingenwesens wird nur einmal angewendet, egal wie viele Spontanzauber und Hexereien du in diesem Zug gewirkt hast.

Goblin-Zauberei
{3}{R}
Spontanzauber
Erzeuge zwei 1/1 rote Goblin-Zauberer-Kreaturenspielsteine mit Bravour. *(Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhalten sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)*

* Der Name eines Spielsteins ist die Verkettung seiner bei der Erzeugung zugewiesenen Kreaturentypen. Das bedeutet, dass die durch die Goblin-Zauberei erzeugten Spielsteine „Goblin, Zauberer“ (Englisch: „Goblin Wizard“) heißen. Die Spielsteine haben im Englischen denselben Namen wie die Karte „Goblin Wizard“ (bisher noch nicht in deutscher Übersetzung erschienen) und können daher von Dingen betroffen sein, die einen Spieler auffordern, einen Kartennamen zu bestimmen (z. B. vom Runenverzierten Schein), da für die Spielregeln die englischen Kartennamen entscheidend sind.

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

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

Grimmiger Empath
{2}{G}
Kreatur — Elf
1/1
Wenn der Grimmige Empath ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 6 oder mehr durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

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

Grimmiger Lehrmeister
{1}{B}{B}
Hexerei
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek. Du verlierst 3 Lebenspunkte.

* Du zeigst die Karte, nach der du deine Bibliothek durchsuchst, nicht offen vor.

Hastige Bestandsaufnahme
{1}{U}
Spontanzauber
Ziehe eine Karte und ziehe dann Karten in Höhe der Anzahl an Karten namens Hastige Bestandsaufnahme in deinem Friedhof.

* Da die Hastige Bestandsaufnahme sich noch auf dem Stapel befindet, während sie verrechnet wird, zählt sie nicht zur Anzahl der Karten, die du ziehst, hinzu.

Hehre Offenbarung
{4}{U}{U}
Spontanzauber
Bestimme eines oder mehrere —
• Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.
• Neutralisiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl.
• Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.
• Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ist.
• Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte.

* Du kannst keinen der Modi mehr als einmal bestimmen.
* Falls irgendein Ziel ein illegales Ziel wird, gelten die Effekte für die übrigen Ziele trotzdem.
* Falls du mehr als einen Modus bestimmst, führst du die Modi in der angegebenen Reihenfolge aus. Falls zu zum Beispiel bestimmst, einen Zauberspruch deiner Wahl zu neutralisieren, eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurückzubringen, und einen Spieler deiner Wahl eine Karte ziehen zu lassen, dann ist die bleibende Karte im Spiel, während der Zauberspruch neutralisiert wird (und kann das Ereignis modifizieren, beeinflussen oder durch das Ereignis ausgelöst werden), aber sie ist nicht mehr im Spiel, während der Spieler eine Karte zieht.
* Die Hehre Offenbarung neutralisiert nur aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten, die bereits auf dem Stapel sind. Sie verhindert nicht, dass Fähigkeiten später im Zug aktiviert oder ausgelöst werden, und sie hat keinen Effekt auf statische Fähigkeiten.
* Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
* Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
* Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht neutralisiert werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht neutralisiert werden.
* Der zweite Modus der Hehren Offenbarung kann keine aktivierten oder ausgelösten Manafähigkeiten neutralisieren. 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.
* Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase ausgelöst wird, löst die Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.
* Falls du den dritten und vierten Modus und beide Male dieselbe Kreatur, die du kontrollierst, bestimmst, bringst du sie auf deine Hand zurück und erzeugst dann einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist; verwende dabei die kopierbaren Werte, wie sie zuletzt im Spiel existiert haben. Das liegt daran, dass die Legalität von Zielen nur überprüft wird, sowie die Verrechnung des Zauberspruchs beginnt, bevor Aktionen ausgeführt werden.
* Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Kreatur aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist ein Spielstein oder selbst eine Kopie; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
* Falls die kopierte Kreatur selbst ein Spielstein ist, kopiert der von der Hehren Offenbarung erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses 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.
* Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit … ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

Heiligtum der ruhigen Gewässer
{3}{U}
Legendäre Verzauberung — Schrein
Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf kannst du X Karten ziehen, wobei X gleich der Anzahl an Schreinen ist, die du kontrollierst. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

* Sowohl das Ziehen von X Karten als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
* Falls das Heiligtum der ruhigen Gewässer das Spiel verlässt, während seine Fähigkeit auf dem Stapel ist, kontrollierst du eventuell keine Schreine, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls dies der Fall ist, kannst du bestimmen, null Karten zu ziehen und eine abzuwerfen, oder du kannst bestimmen, keine null Karten zu ziehen und keine Karte abzuwerfen.

Heiligtum der steinernen Zähne
{1}{B}
Legendäre Verzauberung — Schrein
Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Schreinen ist, die du kontrollierst.

* Falls das Heiligtum der steinernen Zähne das Spiel verlässt, während seine Fähigkeit auf dem Stapel ist, kontrollierst du eventuell keine Schreine, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. In diesem Fall erhält kein Spieler Lebenspunkte dazu und kein Spieler verliert Lebenspunkte.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt das Heiligtum der steinernen Zähne dazu, dass das gegnerische Team zweimal X Lebenspunkte verliert und du X Lebenspunkte dazuerhältst.

Heiligtum des stillen Lichts
{W}
Legendäre Verzauberung — Schrein
{5}{W}: Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren für jeden Schrein, den du kontrollierst, {1} weniger.

* Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Kosten der aktivierten Fähigkeit. Das {W} in den Kosten kann nicht reduziert werden.

Heiligtum der Vollkommenheit
{W}{U}{B}{R}{G}
Legendäre Verzauberung — Schrein
Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Schrein-Karte durchsuchen und sie ins Spiel bringen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.
Falls eine Fähigkeit eines anderen Schreins, den du kontrollierst, ausgelöst wird, während du sechs oder mehr Schreine kontrollierst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

* Falls der Schrein, den du mit der ersten Fähigkeit des Heiligtums der Vollkommenheit zu Beginn deines Versorgungssegments ins Spiel bringst, eine Fähigkeit hat, die zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst wird, wird sie nicht in diesem Versorgungssegment ausgelöst.
* Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Ersatzeffekte mit „anstatt“, „stattdessen“ oder „sowie“ sind nicht betroffen. Aktivierte Fähigkeiten (mit der Schreibweise „[Kosten]: [Effekt]“) von Schreinen, die du kontrollierst, sind ebenfalls nicht betroffen.

Heroische Intervention
{1}{G}
Spontanzauber
Bleibende Karten, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Welche bleibenden Karten von der Heroischen Intervention betroffen sind, wird ermittelt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Bleibende Karten, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit.
* Ein Planeswalker mit Unzerstörbarkeit verliert trotzdem Loyalitätsmarken, sowie ihm Schaden zugefügt wird, und er wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls seine Loyalität 0 erreicht.

Herzfeuer-Brandopferer
{1}{R}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2
Bravour *(Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)*
{R}, opfere den Herzfeuer-Brandopferer: Er fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

* Verwende die Stärke des Herzfeuer-Brandopferers, die er zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Schadenspunkte seine letzte Fähigkeit zufügt.
* Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem zu beginnst, die letzte Fähigkeit des Herzfeuer-Brandopferers zu aktivieren, und dem Zeitpunkt, zu dem er geopfert wird, keine Aktionen ausführen. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, seine Stärke zu vermindern.

Himmlische Vollstreckerin
{2}{W}
Kreatur — Mensch, Kleriker
2/3
{1}{W}, {T}: Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du eine fliegende Kreatur kontrollierst.

* Sobald du beginnst, die Fähigkeit der Himmlischen Vollstreckerin zu aktivieren, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis die Aktivierung abgeschlossen ist. Insbesondere können sie nicht versuchen, deine fliegenden Kreaturen zu entfernen, um die Aktivierung der Fähigkeit illegal zu machen.

Höllische Narben
{1}{B}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+0 und hat „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte.“

* Der Spieler, der die Kreatur kontrolliert, wenn sie stirbt, ist derjenige, der die Karte zieht.
* Falls die Höllischen Narben und die verzauberte Kreatur beide zum selben Zeitpunkt zerstört werden, zieht der Spieler eine Karte.

Hüter der Wälder
{4}{G}{G}
Kreatur — Baumhirte
5/7
Wachsamkeit *(Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt.)*
Immer wenn der Hüter der Wälder das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, kannst du zwei Karten ziehen.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn etwas das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, 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.
* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

Jeskai-Älteste
{1}{U}
Kreatur — Mensch, Mönch
1/2
Bravour *(Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)*
Immer wenn die Jeskai-Älteste einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

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

Jolrael, Mwonvuli-Einsiedlerin
{1}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Druide
1/2
Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen 2/2 grünen Katze-Kreaturenspielstein.
{4}{G}{G}: Bis zum Ende des Zuges haben Kreaturen, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand ist.

* Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob Jolrael im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls sie nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann ihre Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du eine Karte auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gilt sie nicht als gezogen.
* Jolraels letzte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der betroffenen Kreaturen auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
* Effekte, die die Stärke oder Widerstandskraft einer betroffenen Kreatur modifizieren, ohne sie festzulegen, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur verändern.
* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Jolraels letzte Fähigkeit verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Karten auf deiner Hand ändern sollte.

Kaervek der Boshafte
{2}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister
3/2
Andere Kreaturen erhalten -1/-1.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Kreaturen zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Kaervek im Laufe des Zuges ins Spiel kommt.
* Falls du mehr als einen Kaervek kontrollierst, gibt jeder jeder anderen Kreatur -1/-1. Falls diese Effekte dazu führen, dass die Widerstandskraft einer Kreatur 0 oder weniger wird oder kleiner als der auf ihr vermerkte Schaden, sterben alle betroffenen Kreaturen zur gleichen Zeit, zu der die „Legendenregel“ deine überzähligen Kaerveks entfernt.

Katzenherrscher
{2}{G}
Kreatur — Katze
2/3
Andere Katzen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben Schutz vor Hunden.
Immer wenn eine oder mehrere Katzen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, zerstöre bis zu ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die der Spieler kontrolliert.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Katze, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Katzenherrscher während des Zuges das Spiel verlässt.

Kinetische Augurin
{3}{R}
Kreatur — Mensch, Schamane
\*/4
Verursacht Trampelschaden *(Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*
Die Stärke der Kinetischen Augurin ist gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof.
Wenn die Kinetische Augurin ins Spiel kommt, wirf bis zu zwei Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.

* Die Fähigkeit, die die Stärke der Kinetischen Augurin bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
* Sowie die ausgelöste Fähigkeit der Kinetischen Augurin verrechnet wird, bestimmst du, ob du null, eine oder zwei Karten abwerfen willst, wirfst sie ab und ziehst entsprechend viele Karten. Du kannst nicht eine Karte abwerfen, eine Karte ziehen und dann bestimmen, noch eine Karte abzuwerfen.

Knorrenfaust-Eiche
{2}{G}{G}
Kreatur — Baumhirte
2/3
Immer wenn du eine Karte ziehst, erhält die Knorrenfaust-Eiche +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass ein Spieler eine Karte auf seine Hand nimmt, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gilt sie nicht als gezogen.

Knorriger Weiser
{3}{G}{G}
Kreatur — Baumhirte, Druide
4/4
Reichweite *(Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.)*
Solange du in diesem Zug zwei oder mehr Karten gezogen hast, erhält der Knorrige Weise +0/+2 und hat Wachsamkeit. *(Er wird beim Angreifen nicht getappt.)*

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du eine Karte auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gilt sie nicht als gezogen.
* Der Knorrige Weise erhält nur einmal +0/+2, egal wie viele Karten du über die zweite hinaus gezogen hast.
* Falls der Knorrige Weise Wachsamkeit erhält, nachdem er angegriffen hat, wird er nicht enttappt.

Konklave-Mentorin
{G}{W}
Kreatur — Zentaur, Kleriker
2/2
Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur gelegt würden, die du kontrollierst, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf die Kreatur gelegt.
Wenn die Konklave-Mentorin stirbt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu.

* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit so vielen plus einer Marke ins Spiel.
* Die erste Fähigkeit der Konklave-Mentorin wird nicht auf sie selbst angewendet, falls sie irgendwie mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt.
* Falls du zwei Konklave-Mentorinnen kontrollierst, beträgt die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur gelegt werden, zwei plus die ursprüngliche Anzahl. Bei drei Konklave-Mentorinnen sind es drei plus die ursprüngliche Anzahl und so weiter.
* Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf eine Kreatur gelegt würden, die du kontrollierst, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.
* Verwende die Stärke, die die Konklave-Mentorin zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

Kryptenlauerer
{3}{B}
Kreatur — Schrecken
3/4
Wenn der Kryptenlauerer ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern oder eine Kreaturenkarte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

* Während die Fähigkeit des Kryptenlauerers verrechnet wird, kannst du nicht mehr als eine Kreatur opfern, nicht mehr als eine Karte abwerfen und auch nicht beides tun, um mehr als eine Karte zu ziehen.
* Der Kryptenlauerer kann geopfert werden, um die Kosten seiner eigenen ausgelösten Fähigkeit zu bezahlen.

Laubsippen-Rächer
{2}{R}{G}
Kreatur — Elementarwesen, Druide
4/3
{T}: Erzeuge {G} für jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst.
{7}{R}: Der Laubsippen-Rächer fügt einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

* Falls der Laubsippen-Rächer das Spiel verlässt, während seine letzte Fähigkeit auf dem Stapel ist, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden er zufügt.

Licht der Verheißung
{2}{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf diese Kreatur.“

* Falls der verzauberten Kreatur zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält sie durch ihre Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um gerettet zu werden.
* Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
* Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu, und die Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
* In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktestand deines Teams erhöht.

Liliana, Erweckerin der Toten
{2}{B}{B}
Legendärer Planeswalker — Liliana
4
+1: Jeder Spieler wirft eine Karte ab. Jeder Gegner, der dies nicht kann, verliert 3 Lebenspunkte.
−3: Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Karten in deinem Friedhof ist.
−7: Du erhältst ein Emblem mit „Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bringst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie erhält Eile.“

* Sowie Lilianas erste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt zuerst der Spieler, dessen Zug es ist, eine Karte auf seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge. Dann werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen. Schließlich verliert jeder Gegner, der keine Karte abwerfen konnte, 3 Lebenspunkte.
* Ein Spieler, der eine Karte auf der Hand hat, kann nicht bestimmen, 3 Lebenspunkte zu verlieren, anstatt eine Karte abzuwerfen.
* Falls du keine Karte auf der Hand hast, wirfst du einfach nichts ab. Du verlierst nicht 3 Lebenspunkte. Andere Spieler werfen immer noch Karten ab, sofern sie das können.
* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Lilianas zweite Fähigkeit verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Karten in deinem Friedhof ändern sollte.
* Kreaturen, die mit Lilianas Emblem ins Spiel gebracht werden, erhalten dauerhaft Eile.
* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle bleibenden Karten, die du durch Lilianas Emblem kontrollierst, ins Exil geschickt.

Lilianas Bannerträger
{2}{B}
Kreatur — Zombie, Ritter
3/1
Aufblitzen
Wenn Lilianas Bannerträger ins Spiel kommt, ziehe X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben sind.

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls Lilianas Bannerträger stirbt, während die Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, zählt er sich selbst.

Lilianas Verehrer
{2}{B}
Kreatur — Mensch, Hexenmeister
2/3
Zombies, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.
Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, kannst du {1}{B} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

* Falls keine Kreatur gestorben ist, bevor dein Endsegment beginnt, wird die letzte Fähigkeit von Lilianas Verehrer gar nicht ausgelöst. Die Kreatur kann allerdings gestorben sein, bevor Lilianas Verehrer ins Spiel kam.
* Die ausgelöste Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug gestorben sind.
* Während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht mehr als {1}{B} bezahlen, um mehr als einen Zombie-Spielstein zu erzeugen.

Luftige Verweigerung
{1}{U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {1}. Falls du eine fliegende Kreatur kontrollierst, neutralisiere stattdessen den Zauberspruch, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {4}.

* Falls du mehr als eine fliegende Kreatur kontrollierst, erfordert die Luftige Verweigerung immer noch nur {4}.

Mangara der Diplomat
{3}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker
2/4
Lebensverknüpfung
Immer wenn ein Gegner Kreaturen als Angreifer deklariert und falls zwei oder mehr jener Kreaturen dich und/oder Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, ziehe eine Karte.
Immer wenn ein Gegner seinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkt, ziehe eine Karte.

* Falls einige der angreifenden Kreaturen das Spiel verlassen, während Mangaras ausgelöste Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, verwende den Spieler oder Planeswalker, den sie angegriffen haben, bevor sie das Spiel verließen, um zu ermitteln, ob du eine Karte ziehst. Falls sie jedoch aus dem Kampf entfernt werden, ohne das Spiel zu verlassen, verwende ihre aktuellen Informationen, um zu ermitteln, dass sie nicht mehr dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen.
* Falls dein Gegner dich mit einer Kreatur und deinen Planeswalker mit einer anderen Kreatur angreift, ziehst du eine Karte.
* Du ziehst nur eine Karte, egal wie viele Kreaturen dich und deine Planeswalker über die zweite Kreatur hinaus angreifen.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

Massakerwurm
{3}{B}{B}{B}
Kreatur — Wurm
6/5
Wenn der Massakerwurm ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, -2/-2 bis zum Ende des Zuges.
Immer wenn eine Kreatur stirbt, die ein Gegner kontrolliert, verliert jener Spieler 2 Lebenspunkte.

* Die erste Fähigkeit des Massakerwurms betrifft nur Kreaturen, die deine Gegner zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollieren. Kreaturen, die erst später im Zug unter ihre Kontrolle geraten, erhalten nicht -2/-2.
* Die ausgelöste Fähigkeit des Massakerwurms wird ausgelöst, falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, aus irgendeinem Grund (auch durch die Verringerung der Widerstandskraft der Kreatur auf 0 durch die erste Fähigkeit des Massakerwurms) stirbt, solange der Massakerwurm im Spiel ist.
* Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, gleichzeitig mit dem Massakerwurm stirbt, wird die letzte Fähigkeit des Massakerwurms für die Kreatur ausgelöst.
* Falls dein Lebenspunktestand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert wird, in dem auch einer Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die letzte Fähigkeit des Massakerwurms auf den Stapel gelegt wird.

Mitreißender Griff
{3}{U}{U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Du kannst keine ungetappte Kreatur als Ziel dieses Zauberspruchs bestimmen, sowie du ihn wirkst.
Du kontrollierst die verzauberte Kreatur.

* Die mittlere Fähigkeit des Mitreißenden Griffs beeinflusst nur die Wahl des Ziels, sowie der Zauberspruch gewirkt wird. Falls die Kreatur enttappt wird, bevor der Zauberspruch verrechnet wird, wird er immer noch verrechnet. Falls ein Spieler das Ziel des Zauberspruchs ändern darf, während er sich auf dem Stapel befindet, kann der Spieler eine ungetappte Kreatur bestimmen. Falls du den Mitreißenden Griff ins Spiel bringst, ohne ihn zu wirken, kannst du ihn an eine ungetappte Kreatur anlegen.
* Das Übernehmen der Kontrolle über eine bleibende Karte führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über etwaige an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst. Diese bleiben weiterhin angelegt, aber Effekte von Auren, die von „du/dir“ sprechen, beziehen sich nach wie vor auf den Beherrscher der Aura, Ausrüstungen können nur von ihrem jeweiligen Beherrscher während dessen Hauptphase umgerüstet werden, usw.

Neun Leben
{1}{W}{W}
Verzauberung
Fluchsicher
Falls eine Quelle dir Schadenspunkte zufügen würde, verhindere diesen Schaden und lege eine Inkarnationsmarke auf Neun Leben.
Wenn neun oder mehr Inkarnationsmarken auf Neun Leben liegen, schicke sie ins Exil.
Wenn Neun Leben das Spiel verlässt, verlierst du die Partie.

* Falls mehr als eine Quelle dir gleichzeitig Schaden zufügt, verhindere den Schaden von jeder Quelle und lege entsprechend viele Inkarnationsmarken auf Neun Leben, auch falls dies dazu führt, dass mehr als neun Inkarnationsmarken auf Neun Leben liegen. Katzen finden eben jedes Schlupfloch.
* Falls Schaden, den eine Quelle zufügen würde, nicht verhindert werden kann, legst du trotzdem eine Inkarnationsmarke auf Neun Leben.
* Sobald sich die erste ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel befindet, wird sie nicht noch einmal ausgelöst, auch nicht, falls mehr Schaden verhindert wird und weitere Inkarnationsmarken auf Neun Leben gelegt werden.
* Falls du die erste ausgelöste Fähigkeit neutralisierst oder auf andere Weise vom Stapel entfernst, wird sie sofort wieder ausgelöst, falls immer noch neun oder mehr Inkarnationsmarken auf Neun Leben liegen.
* Die letzte Fähigkeit von Neun Leben wird unabhängig davon ausgelöst, wie Neun Leben das Spiel verlässt.

Niambi, angesehene Rednerin
{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker
2/1
Aufblitzen
Wenn Niambi, angesehene Rednerin, ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen. Falls du dies tust, erhältst du Lebenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten jener Kreatur dazu.
{1}{W}{U}, {T}, wirf eine legendäre Karte ab: Ziehe zwei Karten.

* Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Niambis ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du bringst die Karte nicht aus der Zone, in die sie gelangt ist, zurück und erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Pilzige Wiedergeburt
{2}{G}
Spontanzauber
Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, erzeuge zwei 1/1 grüne Saproling-Kreaturenspielsteine.

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

Prediger der Himmel
{W}
Kreatur — Mensch, Kleriker
1/1
Wachsamkeit, Lebensverknüpfung
{T}: Erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du mindestens 7 Lebenspunkte mehr als deine Startlebenspunktezahl hast, und nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* In einer Partie Two-Headed Giant kannst du die Fähigkeit nur aktivieren, falls der Lebenspunktestand deines Teams mindestens 7 Lebenspunkte höher ist als die Startlebenspunktezahl deines Teams.

Quiriondryade
{1}{G}
Kreatur — Dryade
1/1
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der weiß, blau, schwarz oder rot ist, lege eine +1/+1-Marke auf die Quiriondryade.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Falls du einen Zauberspruch wirkst, der mehr als eine Farbe hat, wird die Fähigkeit der Quiriondryade nur einmal ausgelöst.

Radha, Herz von Keld
{1}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Elf, Krieger
3/3
Solange es dein Zug ist, hat Radha, Herz von Keld, Erstschlag.
Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen und du kannst Länderkarten oben von deiner Bibliothek spielen.
{4}{R}{G}: Radha erhält bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Ländern ist, die du kontrollierst.

* Radha erlaubt es dir nicht, zusätzliche Länder zu spielen.
* Radha lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
* Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du ein Land oben von deiner Bibliothek spielst, das einen Ersatzeffekt hat, bei dem du eine Entscheidung treffen musst (wie z. B. der des Tempelgartens), musst du diese Entscheidung treffen, ohne die nächste Karte in deiner Bibliothek zu kennen.
* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Radhas letzte Fähigkeit verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, ändern sollte.

Raserei der Gebissenen
{R}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und greift in jedem Kampf an, falls möglich.

* Falls die verzauberte Kreatur aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.

Rätselgestalt
{1}{U}
Verzauberung
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du die Rätselgestalt zusätzlich zu ihren anderen Typen bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 Sphinx-Kreatur mit Flugfähigkeit werden lassen.
{2}{U}: Hellsicht 1. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.)*

* Die erste Fähigkeit der Rätselgestalt wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Falls die Rätselgestalt im selben Zug zur Kreatur wird, in dem sie auch ins Spiel gekommen ist, kannst du nicht mit ihr angreifen, es sei denn, sie erhält Eile.

Rudelführer
{1}{W}
Kreatur — Hund
2/2
Andere Hunde, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
Immer wenn der Rudelführer angreift, verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug Hunden, die du kontrollierst, zugefügt würde.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Hund, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Rudelführer während des Zuges das Spiel verlässt.
* Sobald der Rudelführer angreift, verhindert sein Effekt Schaden, der Hunden, die du kontrollierst, zugefügt würde, auch falls der Rudelführer das Spiel verlässt.

Runenverzierter Schein
{W}{W}
Verzauberung
Sowie der Runenverzierte Schein ins Spiel kommt, bestimme einen Kartennamen.
Du hast Schutz vor dem bestimmten Kartennamen. *(Nichts mit diesem Namen kann dich als Ziel haben, dir Schaden zufügen oder dich verzaubern.)*

* Der Runenverzierte Schein kann dich nicht vor Spielsteinen schützen, es sei denn, die Spielsteine haben denselben Namen wie der bestimmte Kartenname.
* Manche Karten können alternative Namen haben, zum Beispiel geteilte Karten, Karten mit Abenteuer, doppelseitige Karten und so weiter. Du kannst einen der beiden Namen bestimmen, die die Karte haben kann; der Runenverzierte Schein schützt dich nicht vor dem anderen Namen.

Säbelzahnreißer
{3}{G}
Kreatur — Katze
3/3
Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, lege eine +1/+1-Marke auf den Säbelzahnreißer und enttappe ihn.

* Falls keine Kreatur gestorben ist, bevor dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit des Säbelzahnreißers gar nicht ausgelöst. Die Kreatur kann allerdings gestorben sein, bevor der Säbelzahnreißer ins Spiel kam.
* Die ausgelöste Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug gestorben sind.

Säer der Düsternis
{5}{B}{B}
Kreatur — Schrecken
8/6
Immer wenn der Säer der Düsternis von einer Kreatur geblockt wird, verliert ihr Beherrscher 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreatur, die den Säer der Düsternis geblockt hat, das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit des Säers der Düsternis verrechnet wird, verliert der Spieler, der die Kreatur kontrollierte, bevor sie das Spiel verließ, 2 Lebenspunkte.

Sagenschuppen-Coatl
{1}{G}{U}
Kreatur — Ophis
2/2
Immer wenn du eine Karte ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf den Sagenschuppen-Coatl.

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

Sagenumwobener Durchgang
Land
{T}, opfere den Sagenumwobenen Durchgang: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek. Falls du dann vier oder mehr Länder kontrollierst, enttappe das Land.

* Das Land, das du ins Spiel bringst, wird mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob du vier oder mehr Länder kontrollierst, aber der Sagenumwobene Durchgang nicht.
* Falls du vier oder mehr Länder kontrollierst, kommt das Standardland nicht ungetappt ins Spiel; es kommt getappt ins Spiel und dann enttappst du es.

Schlechtes Geschäft
{4}{B}{B}
Hexerei
Du ziehst zwei Karten, und jeder Gegner wirft zwei Karten ab. Jeder Spieler verliert 2 Lebenspunkte.

* Du ziehst genau zwei Karten, egal wie viele Gegner du hast.
* Falls ein Gegner nur eine Karte auf der Hand hat, wirft jener Spieler nur eine Karte ab. Andere Gegner werfen immer noch zwei Karten ab, falls möglich.
* Jeder Spieler verliert 2 Lebenspunkte, auch du, unabhängig davon, wie viele Karten gezogen oder abgeworfen wurden.
* Sowie das Schlechte Geschäft verrechnet wird, ziehst du zunächst zwei Karten. Dann bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) zwei Karten auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Alle bestimmten Karten werden gleichzeitig abgeworfen. Dann verliert jeder Spieler 2 Lebenspunkte.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt das Schlechte Geschäft dazu, dass jedes Team 4 Lebenspunkte verliert. Dein Teamkamerad zieht keine Karten und wirft keine Karten ab.

Schlummerndes Tyrannodon
{1}{G}
Kreatur — Dinosaurier
3/3
Verteidiger *(Diese Kreatur kann nicht angreifen.)*
Solange du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, kann das Schlummernde Tyrannodon angreifen, als ob es nicht Verteidiger hätte.

* Sobald das Schlummernde Tyrannodon angegriffen hat, bleibt es eine angreifende Kreatur, auch falls du nicht länger eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
* Falls die Stärke des Schlummernden Tyrannodons auf 4 oder mehr erhöht wird, erlaubt es sich selbst, anzugreifen.

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.

Schreckensflotten-Kriegstreiber
{1}{B}{R}
Kreatur — Ork, Pirat
3/3
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, erhält der Schreckensflotten-Kriegstreiber +2/+2 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. *(Er kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

* Während die Fähigkeit des Schreckensflotten-Kriegstreibers verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Kreaturen opfern, um ihm mehr als +2/+2 und Trampelschaden zu geben.
* Du bestimmst, ob und, wenn ja, welche Kreatur du opferst, sowie die Fähigkeit des Schreckensflotten-Kriegstreibers verrechnet wird. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du deine Entscheidung triffst, und dem Zeitpunkt, zu dem der Schreckensflotten-Kriegstreiber, falls zutreffend, +2/+2 erhält und Trampelschaden verursacht, eine Aktion ausführen.

Schwelgende Patrizierin
{1}{W}{B}
Kreatur — Vampir, Adliger
1/4
Fliegend
Lebensverknüpfung *(Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt dich entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten.)*
Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, verliert jeder Gegner 3 Lebenspunkte.

* Jeder Gegner verliert nur 3 Lebenspunkte, egal wie viele Lebenspunkte du über die 3 Lebenspunkte hinaus dazuerhalten hast.
* Die letzte Fähigkeit der Schwelgenden Patrizierin überprüft, wie viele Lebenspunkte du im gesamten Zug dazuerhalten hast, auch falls sie nicht im Spiel war, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast. Sie berücksichtigt nicht, ob du Lebenspunkte verloren hast, auch dann nicht, falls du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.
* Falls du keine 3 Lebenspunkte dazuerhalten hast, sowie dein Endsegment beginnt, wird die letzte Fähigkeit der Schwelgenden Patrizierin gar nicht ausgelöst.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit der Schwelgenden Patrizierin dazu, dass das gegnerische Team 6 Lebenspunkte verliert.

Seele versengen
{2}{R}
Spontanzauber
Seele versengen fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Jene bleibende Karte verliert Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Seele versengen kann eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl als Ziel haben, die bzw. der nicht Unzerstörbarkeit hat.

Setesser-Training
{1}{G}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst
Wenn das Setesser-Training ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+0 und verursacht Trampelschaden. *(Sie kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

* Falls die Kreatur, die vom Setesser-Training verzaubert würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Silberpein-Ghul
{2}{B}
Kreatur — Zombie, Vampir
3/1
Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, bringe den Silberpein-Ghul aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.
{1}{B}, opfere den Silberpein-Ghul: Ziehe eine Karte.

* Die erste Fähigkeit des Silberpein-Ghuls überprüft, wie viele Lebenspunkte du im gesamten Zug dazuerhalten hast, auch falls er nicht im Spiel oder in deinem Friedhof war, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast. Sie berücksichtigt nicht, ob du Lebenspunkte verloren hast, auch dann nicht, falls du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.
* Falls du keine 3 Lebenspunkte dazuerhalten hast, sowie dein Endsegment beginnt, wird die erste Fähigkeit des Silberpein-Ghuls gar nicht ausgelöst.
* Falls der Silberpein-Ghul nicht in deinem Friedhof ist, sowie dein Endsegment beginnt, wird seine erste Fähigkeit gar nicht ausgelöst.

Sporennetzweber
{2}{G}
Kreatur — Spinne
1/4
Reichweite, Fluchsicher vor Blau
Immer wenn dem Sporennetzweber Schaden zugefügt wird, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und erzeugst einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturenspielstein.

* Fluchsicher vor Blau bedeutet, dass der Sporennetzweber nicht das Ziel von blauen Zaubersprüchen, die deine Gegner kontrollieren, oder von Fähigkeiten blauer Quellen, die deine Gegner kontrollieren, sein kann.
* Die letzte Fähigkeit des Sporennetzwebers wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Quellen ihm wie viel Schaden auf einmal zufügen (wahrscheinlich, weil zwei oder mehr Kreaturen ihn geblockt haben).
* Die letzte Fähigkeit des Sporennetzwebers wird auch ausgelöst, falls ihm tödlicher Schaden zugefügt wird.
* Falls dein Lebenspunktestand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem auch dem Sporennetzweber tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.

Stärkender Schub
{2}{G}
Spontanzauber
Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, dann verdopple die Anzahl der +1/+1-Marken auf der Kreatur.

* Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer Kreatur zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.

Stolze Mieze
{2}{G}
Kreatur — Katze
2/1
Wenn die Stolze Mieze ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.
Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, verursacht Trampelschaden. *(Sie kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

* Die Stolze Mieze kann das Ziel ihrer eigenen ersten Fähigkeit sein.
* Die zweite Fähigkeit der Stolzen Mieze gilt für die Stolze Mieze, solange eine +1/+1-Marke auf ihr liegt.

Störrischer Dilophosaurus
{3}{G}
Kreatur — Dinosaurier
2/2
Todesberührung *(Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die er einer Kreatur zufügt, sind ausreichend, um diese zu zerstören.)*
Immer wenn der Störrische Dilophosaurus angreift und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhält der Störrische Dilophosaurus +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

* Falls du, unmittelbar nachdem der Störrische Dilophosaurus angreift, keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, wird dessen Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du keine kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat sie keinen Effekt. Es muss jedoch nicht beide Male dieselbe Kreatur sein.
* Falls die Stärke des Störrischen Dilophosaurus auf 4 oder mehr erhöht wird, wird seine Fähigkeit ausgelöst, wenn er angreift.
* Der Störrische Dilophosaurus erhält nur +2/+2, egal wie viele Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst.
* Sobald die Fähigkeit des Störrischen Dilophosaurus verrechnet wurde, behält er +2/+2 für den Rest des Zuges, auch falls du keine Kreatur mehr mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Subira, Tulzidi-Karawanenführerin
{2}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane
2/3
Eile
{1}: Eine andere Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger kann in diesem Zug nicht geblockt werden.
{1}{R}, {T}, wirf alle Karten aus deiner Hand ab: Immer wenn bis zum Ende des Zuges eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

* Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl größer als 2 ist, wenn die erste aktivierte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Wird die Stärke der Kreatur jedoch auf über 2 erhöht, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in diesem Zug weiterhin nicht geblockt werden.
* Sobald eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger geblockt wurde, führt Subiras mittlere Fähigkeit nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
* Du kannst Subiras letzte Fähigkeit aktivieren, falls du keine Karten auf deiner Hand hast. Du wirfst dann null Karten ab.
* Ob die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die von Subiras letzter Fähigkeit erzeugt wird, ausgelöst werden soll, wird auf Grundlage der Stärke der Kreaturen, unmittelbar nachdem sie Kampfschaden zugefügt haben, ermittelt und nicht auf Grundlage der Stärke, die sie beim Verrechnen von Subiras letzter Fähigkeit hatten.

Teferi, Herr über die Zeit
{2}{U}{U}
Legendärer Planeswalker — Teferi
3
Du kannst Loyalitätsfähigkeiten von Teferi, Herr über die Zeit, im Zug jedes Spielers und zu jedem Zeitpunkt, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest, aktivieren.
+1: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.
−3: Eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, destabilisiert sich. *(Behandle sie und alles, das an sie angelegt ist, bis zum Beginn des nächsten Zuges ihres Beherrschers, als würden sie nicht existieren.)*
−10: Du erhältst nach diesem Zug zwei zusätzliche Züge.

* Teferis erste Fähigkeit ändert nicht, wie viele seiner Fähigkeiten du in jedem Zug aktivieren kannst.
* Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während Teferis erste Loyalitätsfähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
* Solange eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
* Eine angreifende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
* Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
* Einmalige Effekte, die darauf warten, dass eine Karte „das Spiel verlässt“, wie der Effekt der Flugdrachen-Freibeuterin, werden nicht ausgelöst, wenn eine bleibende Karte sich destabilisiert.
* Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Erweckenden Druiden ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
* Jede Aura und jede Ausrüstung, die an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich destabilisiert, destabilisiert sich ebenfalls. Sie stabilisieren sich mit der bleibenden Karte und sind immer noch an diese angelegt. Ebenso gilt: Bleibende Karten mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
* Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
* Kreaturen, die sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen.
* Falls ein Gegner die Kontrolle über deine Kreatur übernimmt, diese sich destabilisiert und die Dauer des Kontrollwechsels abläuft, bevor die Kreatur sich wieder stabilisiert, dann stabilisiert sich die bleibende Karte unter deiner Kontrolle, sowie das nächste Enttappsegment des Gegners beginnt. Falls jener Gegner die Partie vor seinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dessen Zug begonnen hätte.

Teferis Belehrung
{2}{U}
Verzauberung
Wenn Teferis Belehrung ins Spiel kommt, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.
Immer wenn du eine Karte ziehst, millt ein Gegner deiner Wahl zwei Karten. *(Er legt die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

* Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die erste Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen. Das bedeutet, dass die zweite Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, nachdem die erste Fähigkeit vollständig verrechnet wurde.

Teferis Schützling
{2}{U}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/3
{1}{U}, {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

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

Teferis zeitlose Einsicht
{2}{U}{U}
Legendäre Verzauberung
Falls du eine Karte ziehen würdest, abgesehen von der ersten, die du in jedem deiner Ziehsegmente ziehst, ziehe stattdessen zwei Karten.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du eine Karte auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gilt sie nicht als gezogen.
* Falls zwei oder mehr Ersatzeffekte auf ein Kartenzieh-Ereignis zutreffen, bestimmt der Spieler, der die Karte zieht, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.
* Da Teferis zeitlose Einsicht legendär ist, ist es unwahrscheinlich, dass ein Spieler zwei davon kontrolliert. Falls dies jedoch geschieht, führt jede Karte, die der Spieler nach der ersten ziehen würde, dazu, dass er stattdessen vier Karten zieht. Falls ein Spieler drei kontrolliert, zieht er acht Karten und so weiter.

Tolarianischer Krake
{4}{U}{U}
Kreatur — Krake
4/6
Immer wenn du eine Karte ziehst, kannst du {1} bezahlen. Wenn du dies tust, kannst du eine Kreatur deiner Wahl tappen oder enttappen.

* Während die Fähigkeit des Tolarianischen Kraken verrechnet wird, kannst du nicht mehr als {1} bezahlen, um mehr als eine Kreatur zu tappen oder zu enttappen.
* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du eine Karte auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gilt sie nicht als gezogen.

Transmogrifizieren
{3}{R}
Hexerei
Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr Beherrscher deckt Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Kreaturenkarte aufdeckt. Der Spieler bringt die Kreaturenkarte ins Spiel und mischt dann den Rest der aufgedeckten Karten in seine Bibliothek.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Transmogrifizieren verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler deckt Karten auf oder mischt seine Bibliothek.
* Falls der Spieler seine gesamte Bibliothek aufdeckt, ohne eine Kreaturenkarte aufzudecken, mischt der Spieler nur seine Bibliothek.

Trutziger Schlag
{W}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.
Ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Trutzige Schlag verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.

Ugin der Geisterdrache
{8}
Legendärer Planeswalker — Ugin
7
+2: Ugin der Geisterdrache fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.
−X: Schicke jede ein- oder mehrfarbige bleibende Karte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger ins Exil.
−10: Du erhältst 7 Lebenspunkte dazu, ziehst sieben Karten und bringst dann bis zu sieben bleibende Karten aus deiner Hand ins Spiel.

* Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Die umgewandelten Manakosten eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, sind 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was er kopiert.
* Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.

Ungebrochener Lebenswille
{G}
Spontanzauber
Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu. Falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, erhältst du stattdessen 8 Lebenspunkte dazu.

* Du erhältst nicht mehr als 8 Lebenspunkte dazu, falls mehr als eine Kreatur in diesem Zug gestorben ist.

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.

Vasall des Erzdämons
{B}
Kreatur — Mensch, Kleriker
1/1
Lebensverknüpfung *(Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt dich entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten.)*
Wenn der Vasall des Erzdämons ins Spiel kommt und falls er aus deinem Friedhof ins Spiel gekommen ist oder du ihn aus deinem Friedhof gewirkt hast, schicke ihn ins Exil. Falls du dies tust, erzeuge einen 5/5 schwarzen Dämon-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

* Falls der Vasall des Erzdämons das Spiel verlässt, während seine ausgelöste Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, kannst du ihn nicht aus der Zone, in die er gelangt ist, ins Exil schicken und erzeugst daher keinen Dämon.

Verfolgter Wal
{5}{U}{U}
Kreatur — Wal
8/8
Wenn der Verfolgte Wal ins Spiel kommt, erzeugt jeder Gegner einen 1/1 roten Pirat-Kreaturenspielstein mit „Diese Kreatur kann nicht blocken“ und „Kreaturen, die du kontrollierst, greifen in jedem Kampf an, falls möglich.“
Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die den Verfolgten Wal als Ziel haben, kosten beim Wirken {3} mehr.

* Falls eine Kreatur, die von dem Pirat-Spielstein betroffen ist, aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift sie auch nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.
* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die Kosten durch den Effekt des Verfolgten Wals) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Verlockung der Möglichkeiten
{1}{R}
Spontanzauber
Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab.
Ziehe zwei Karten.

* Du musst genau eine Karte abwerfen, um die Verlockung der Möglichkeiten zu wirken; du kannst sie nicht wirken, ohne eine Karte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen.

Verräterische Habgier
{3}{R}
Hexerei
Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe die Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe. *(Die Kreatur kann in diesem Zug angreifen und {T}.)*

* Die Verräterische Habgier kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.
* Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Verräterische Habgier verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erzeugst keine zwei Mana.

Verseuchender Dunst
{1}{B}{B}
Hexerei
Bestimme eines —
• Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges.
• Entferne zwei Loyalitätsmarken von jedem Planeswalker.

* Der erste Modus des Verseuchenden Dunsts betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt seiner Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -2/-2.

Vito, Dorn der Rose des Zwielichts
{2}{B}
Legendäre Kreatur — Vampir, Kleriker
1/3
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, verliert ein Gegner deiner Wahl entsprechend viele Lebenspunkte.
{3}{B}{B}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

* Da Vitos erste Fähigkeit keinen Schaden zufügt, erhältst du keine Lebenspunkte dazu, wenn sie verrechnet wird und falls Vito Lebensverknüpfung hat.
* Falls eine Fähigkeit immer ausgelöst wird, wenn ein Gegner Lebenspunkte verliert, und dazu führt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wie zum Beispiel die Fähigkeit des Vorzüglichen Bluts, entsteht eine Schleife, die entweder endet, wenn du die Partie gewinnst oder wenn ein Spieler eine Aktion ausführt, um die Schleife zu unterbrechen.
* Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls zum Beispiel zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird Vitos erste Fähigkeit zweimal ausgelöst und du kannst für jedes Auslösen einen anderen Gegner bestimmen. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
* Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und Vitos erste Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
* In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktestand deines Teams erhöht.

Vollstreckerin der Diebesgilde
{B}
Kreatur — Mensch, Räuber
1/1
Aufblitzen
Immer wenn die Vollstreckerin der Diebesgilde oder ein anderer Räuber unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, millt jeder Gegner zwei Karten.
Solange sich acht oder mehr Karten im Friedhof eines Gegners befinden, erhält die Vollstreckerin der Diebesgilde +2/+1 und hat Todesberührung.

* Die Vollstreckerin der Diebesgilde erhält nur einmal +2/+1, egal wie viele Gegner acht oder mehr Karten im Friedhof haben und egal wie viele Karten sie über acht hinaus im Friedhof haben.
* Falls die Vollstreckerin der Diebesgilde Todesberührung erhält, nachdem sie Schaden zugefügt hat (wahrscheinlich, weil einer anderen Kreatur zur gleichen Zeit, zu der die Vollstreckerin der Diebesgilde ihren Schaden zufügt, tödlicher Schaden zugefügt wurde), stammt ihr Schaden nicht von einer Quelle mit Todesberührung.

Vorteil des Jägers
{3}{G}
Hexerei
Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Du kannst den Vorteil des Jägers 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, wenn der Vorteil des Jägers verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.
* Falls die Kreatur, die du nicht kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn der Vorteil des Jägers verrechnet werden soll, die Kreatur, die du kontrollierst, jedoch ein legales Ziel ist, legst du nur eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst.

Vryn-Flügelpferd
{2}{W}
Kreatur — Pegasus
2/1
Fliegend
Nichtkreatur-Zaubersprüche kosten beim Wirken {1} mehr.

* Die Fähigkeit betrifft alle Zaubersprüche, die keine Kreaturenzauber sind, einschließlich deiner eigenen. Kreaturenzauber mit zusätzlichen anderen Typen wie Artefaktkreaturenzauber sind nicht betroffen.
* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die Kosten durch den Effekt des Vryn-Flügelpferdes) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Vulkanische Salve
{10}{R}{R}
Hexerei
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Gesamtstärke der Kreaturen ist, die du kontrollierst.
Die Vulkanische Salve fügt bis zu zwei Kreaturen und/oder Planeswalkern deiner Wahl je 6 Schadenspunkte zu.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Vulkanischen Salve) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Kosten der Vulkanischen Salve. Das {R}{R} in den Kosten kann nicht reduziert werden.
* Sobald du beginnst, die Vulkanische Salve zu wirken, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere können sie nicht versuchen, die Gesamtstärke deiner Kreaturen zu ändern.
* Die Gesamtkosten, um die Vulkanische Salve zu wirken, werden festgelegt, bevor du diese Kosten bezahlst. Falls du beispielsweise drei 2/2 Kreaturen kontrollierst und eine davon opfern kannst, um {C} zu erzeugen, betragen die Gesamtkosten {4}{R}{R}. Danach, wenn du direkt vor dem Bezahlen der Kosten Manafähigkeiten aktivierst, kannst du die Kreatur opfern.
* Falls die Stärke einer Kreatur aus irgendeinem Grund weniger als 0 beträgt, zieht die Fähigkeit sie von der Gesamtstärke deiner anderen Kreaturen ab. Falls die Gesamtstärke deiner Kreaturen 0 oder weniger beträgt, bleiben die Kosten {10}{R}{R}.
* Du kannst dieselbe Kreatur oder denselben Planeswalker nicht zweimal als Ziel für die Vulkanische Salve bestimmen, um ihr bzw. ihm 12 Schadenspunkte zuzufügen.

Weiheklingenveteran
{1}{W}
Kreatur — Mensch, Krieger
3/1
Wirf eine Karte ab: Tappe den Weiheklingenveteranen. Er erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. *(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören ihn nicht.)*

* Du kannst die Fähigkeit des Weiheklingenveteranen auch aktivieren, falls er nicht kurz davor ist, zerstört zu werden, auch falls er bereits getappt ist und auch falls er bereits Unzerstörbarkeit hat.

Wildholz-Geißel
{X}{G}
Kreatur — Hydra
0/0
Die Wildholz-Geißel kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.
Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine andere Nicht-Hydra-Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden, lege eine +1/+1-Marke auf die Wildholz-Geißel.

* Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Marken auf eine Kreatur gelegt werden, werden sowohl ausgelöst, wenn eine Kreatur mit Marken ins Spiel kommt, als auch wenn ein Spieler Marken auf eine Kreatur legt.
* Die Wildholz-Geißel erhält nur eine +1/+1-Marke, egal wie viele Marken auf die Nicht-Hydra-Kreatur gelegt wurden.
* Falls du zwei Nicht-Hydra-Kreaturen mit der Fähigkeit der Wildholz-Geißel hast (wahrscheinlich, weil sie mit der Fähigkeit Mutation aus *Ikoria: Reich der Behemoths* mutiert sind), werden die beiden Fähigkeiten gegenseitig unendlich ausgelöst, wenn eine +1/+1-Marke auf eine beliebige Nicht-Hydra-Kreatur gelegt wird. Falls kein Spieler eine Aktion ausführt, um diese Schleife zu unterbrechen, endet die Partie unentschieden.

Wut entfesseln
{1}{R}
Spontanzauber
Verdopple die Stärke einer Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges.

* Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird. Falls ihre Stärke negativ ist, erhält sie stattdessen -X/-0, wobei X gleich der Differenz der Stärke zu 0 ist. Der Wert von X verändert sich nicht, falls ein anderer Effekt die Stärke der Kreatur später im Zug verändert.

Zauberbuch-Anima
{3}{U}
Kreatur — Geist
3/3
Die Zauberbuch-Anima kann nicht geblockt werden, solange du in diesem Zug zwei oder mehr Karten gezogen hast.

* Sobald die Zauberbuch-Anima geblockt wurde, wird sie nicht ungeblockt, falls du eine zweite Karte ziehst.

Zauberverschlinger-Seltsamkeit
{2}{R}
Kreatur — Seltsamkeit
2/2
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf die Zauberverschlinger-Seltsamkeit.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Zerstörerische Manipulation
{2}{R}
Hexerei
Bestimme eines —
• Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
• Nichtfliegende Kreaturen können in diesem Zug nicht blocken.

* Da der Effekt des zweiten Modus der Zerstörerischen Manipulation nicht die Eigenschaften von bleibenden Karten ändert, wird ständig aktualisiert, welche Gruppe von Kreaturen davon betroffen ist. Nichtfliegende Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, können nicht blocken.

Zu Schlacke werden
{3}{R}{R}
Hexerei
Zu Schlacke werden fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Zerstöre alle Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt sind.

* Zu Schlacke werden kann eine Kreatur als Ziel haben, an die keine Ausrüstung angelegt ist.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Zu Schlacke werden verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du zerstörst keine Ausrüstung.

Zurückdrehen
{2}{U}{U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Enttappe bis zu vier Länder.

* Zurückdrehen hat nur einen Zauberspruch als Ziel. Es hat keine Länder als Ziel. Die Länder werden bestimmt, sowie Zurückdrehen verrechnet wird.
* Du kannst bis zu vier Länder bestimmen, unabhängig davon, wer diese kontrolliert. Die Länder enttappen einmal. Du kannst also beispielsweise nicht ein Land bestimmen und es viermal enttappen.
* Falls der Zauberspruch ein illegales Ziel ist, wenn Zurückdrehen verrechnet werden soll, beispielsweise weil er von einem anderen Zauberspruch oder einer Fähigkeit neutralisiert wurde, wird Zurückdrehen nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du enttappst keine Länder.

Zusammengewürfeltes Bataillon
{2}{W}
Kreatur — Mensch, Soldat
3/2
Immer wenn das Zusammengewürfelte Bataillon und mindestens zwei andere Kreaturen angreifen, lege eine +1/+1-Marke auf das Zusammengewürfelte Bataillon.

* Sobald die Fähigkeit des Zusammengewürfelten Bataillons ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle mehr, wie viele Kreaturen noch angreifen, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Zwanghafte Leichenflickerin
{1}{U}{B}
Kreatur — Mensch, Zauberer
0/3
{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.
{2}{U}{B}, {T}, opfere die Zwanghafte Leichenflickerin: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die erste Fähigkeit der Zwanghaften Leichenflickerin verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
* Die Zwanghafte Leichenflickerin kann nicht selbst das Ziel ihrer letzten Fähigkeit sein.

# KARTENSPEZIFISCHES ZUR „BUY-A-BOX“-PROMOKARTE

Rin und Seri, die Unzertrennlichen{1}{R}{G}{W}
Legendäre Kreatur — Hund, Katze
4/4
Immer wenn du einen Hund-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 grünen Katze-Kreaturenspielstein.
Immer wenn du einen Katze-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Hund-Kreaturenspielstein.
{R}{G}{W}, {T}: Rin und Seri, die Unzertrennlichen, fügen einem Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Hunde kontrollierst. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie du Katzen kontrollierst.

* Rin und Seris erste zwei Fähigkeiten werden nicht ausgelöst, wenn du Rin und Seri wirkst.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Falls das gewählte Ziel ein illegales Ziel ist, wenn Rin und Seris letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
* Die Anzahl an Schadenspunkten, die Rin und Seris letzte Fähigkeit zufügt, wird festgelegt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls Rin und Seri noch im Spiel sind, zählen sie sich selbst.

# KARTENSPEZIFISCHES ZU PLANESWALKER-DECKS

Basri, treuer Paladin
{4}{W}{W}
Legendärer Planeswalker — Basri
4
+1: Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.
−1: Immer wenn eine Kreatur in diesem Zug angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie.
−6: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

* Nachdem Basris zweite Fähigkeit aktiviert wurde, erhält eine angreifende Kreatur eine +1/+1-Marke, bevor Blocker bestimmt werden.
* Basris letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +2/+2 noch Flugfähigkeit.

Basris Schutzschild
{2}{W}{W}
Hexerei
Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Basri, treuer Paladin, durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

* Du kannst Basris Schutzschild ohne Kreaturen deiner Wahl wirken. Du durchsuchst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof dann nur nach Basri, treuer Paladin.
* Falls du jedoch Ziele bestimmst und jede Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Basris Schutzschild verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du suchst dann nicht nach Basri. Falls aber noch mindestens ein Ziel legal ist, legst du eine +1/+1-Marke auf das Ziel und durchsuchst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach Basri.

Chandra, Auslöserin der Flamme
{4}{R}{R}
Legendärer Planeswalker — Chandra
5
+1: Chandra, Auslöserin der Flamme, fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu.
−2: Du kannst eine rote Spontanzauber- oder Hexerei-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken. Falls der Zauberspruch in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.
−8: Wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann sieben Karten. Bis zum Ende des Zuges kannst du Zaubersprüche aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Du musst die Kosten für den Zauberspruch bezahlen, den du mit Chandras zweiter Fähigkeit wirken willst. Falls dieser Zauberspruch alternative Kosten hat, kannst du diese bezahlen.
* Falls du die Karte deiner Wahl wirken willst, musst du sie wirken, während Chandras zweite Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst sie nicht erst später im Zug wirken.
* Falls du keine Karten auf deiner Hand hast, während Chandras letzte Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du trotzdem sieben Karten und kannst bis zum Ende des Zuges Zaubersprüche aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
* Chandras letzte Fähigkeit ändert nicht, wann du diese Zaubersprüche wirken kannst. Du kannst zum Beispiel Hexereien nicht im Kampf aus deiner Hand wirken.
* 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 die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt Chandras erste Fähigkeit dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 6 Lebenspunkte verliert.

Garruk, Herold der Wildnis
{4}{G}{G}
Legendärer Planeswalker — Garruk
5
+1: Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Kreaturenkarte ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sie sonst unter deine Bibliothek.
−2: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer anderen Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
−7: Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, „Du kannst diese Kreatur ihren Kampfschaden zuweisen lassen, als ob sie nicht geblockt worden wäre.“

* Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, wenn Garruks zweite Fähigkeit verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keiner Kreatur Schaden zu.
* Wenn Kampfschaden zugewiesen wird, bestimmst du für jede Kreatur, ob du ihren Schaden der blockenden Kreatur zuweisen willst, oder ob du ihn dem Spieler oder Planeswalker zuweisen willst, den die Kreatur angreift. Du kannst die Schadenszuweisung nicht aufteilen.
* Garruks letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten die Fähigkeit nicht.

Geist der Boshaftigkeit
{1}{B}
Kreatur — Geist
2/1
Wenn der Geist der Boshaftigkeit stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls dein Lebenspunktestand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem auch dem Geist der Boshaftigkeit tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor seine Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Geistes der Boshaftigkeit dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Gewitterbeschwörer
{2}{R}
Kreatur — Oger, Schamane
3/2
Wenn der Gewitterbeschwörer ins Spiel kommt, fügt er jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Gewitterbeschwörers dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 4 Lebenspunkte verliert.

Keralberg-Klosterschüler
{2}{R}{R}
Kreatur — Mensch, Mönch
4/3
Immer wenn du eine Loyalitätsfähigkeit eines Chandra-Planeswalkers aktivierst, fügen die Keralberg-Klosterschüler jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

* Die Fähigkeit der Keralberg-Klosterschüler wird verrechnet, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, die sie ausgelöst hat.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Keralberg-Klosterschüler dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert.

Liliana, Magierin des Todes
{4}{B}{B}
Legendärer Planeswalker — Liliana
4
+1: Bringe bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
−3: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher verliert 2 Lebenspunkte.
−7: Ein Gegner deiner Wahl verliert für jede Kreaturenkarte in seinem Friedhof 2 Lebenspunkte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Lilianas zweite Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler verliert 2 Lebenspunkte. Falls das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), verliert sein Beherrscher 2 Lebenspunkte.

Lilianas Leichensammlerin
{2}{B}
Kreatur — Mensch, Zauberer
3/2
Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, kannst du eine Loyalitätsmarke auf einen Liliana-Planeswalker, den du kontrollierst, legen.

* Falls keine Kreatur gestorben ist, bevor dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit von Lilianas Leichensammlerin gar nicht ausgelöst. Die Kreatur kann allerdings gestorben sein, bevor Lilianas Leichensammlerin ins Spiel kam.
* Die ausgelöste Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug gestorben sind.
* Falls du mehr als einen Liliana-Planeswalker kontrollierst, bestimmst du, welcher eine Loyalitätsmarke erhält, sowie die Fähigkeit von Lilianas Leichensammlerin verrechnet wird.

Lilianas Tadel
{3}{B}{B}
Hexerei
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Liliana, Magierin des Todes, durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Lilianas Tadel verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du durchsuchst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nicht nach Liliana, Magierin des Todes. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), suchst du nach Liliana.

Mystischer Flugfisch
{2}{U}
Kreatur — Fisch
3/1
Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erhält der Mystische Flugfisch Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

* Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob der Mystische Flugfisch im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls er nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann seine Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du eine Karte auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gilt sie nicht als gezogen.

Raubtierhafter Wurm
{3}{G}
Kreatur — Wurm
4/4
Wachsamkeit *(Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt.)*
Der Raubtierhafte Wurm erhält +2/+2, solange du einen Garruk-Planeswalker kontrollierst.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Raubtierhaften Wurm zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls du einen Garruk-Planeswalker kontrollierst und dieser im Laufe des Zuges das Spiel verlässt.

Teferi, zeitloser Reisender
{4}{U}{U}
Legendärer Planeswalker — Teferi
4
+1: Ziehe eine Karte.
−3: Lege eine Kreatur deiner Wahl oben auf die Bibliothek ihres Besitzers.
−8: Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, destabilisieren sich. Bis zum Ende deines nächsten Zuges können sie sich nicht stabilisieren. *(Behandle sie und alle bleibenden Karten, die an sie angelegt sind, als würden sie nicht existieren.)*

* Normalerweise stabilisieren sich destabilisierte bleibende Karten im Enttappsegment ihres Beherrschers. Teferis letzte Fähigkeit führt dazu, dass die destabilisierten bleibenden Karten sich für die angegebene Dauer nicht stabilisieren; sie stabilisieren sich im nächsten Enttappsegment ihres Beherrschers, das deinem nächsten Zug folgt.
* Solange eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
* Eine angreifende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
* Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
* Einmalige Effekte, die darauf warten, dass eine Karte „das Spiel verlässt“, wie der Effekt der Flugdrachen-Freibeuterin, werden nicht ausgelöst, wenn eine bleibende Karte sich destabilisiert.
* Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Erweckenden Druiden ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
* Jede Aura und jede Ausrüstung, die an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich destabilisiert, destabilisiert sich ebenfalls. Sie stabilisieren sich mit der bleibenden Karte und sind immer noch an diese angelegt. Ebenso gilt: Bleibende Karten mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
* Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
* Kreaturen, die sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen.
* Falls ein Gegner die Kontrolle über deine Kreatur übernimmt, diese sich destabilisiert und die Dauer des Kontrollwechsels abläuft, bevor die Kreatur sich wieder stabilisiert, dann stabilisiert sich die bleibende Karte unter deiner Kontrolle, sowie das entsprechende Enttappsegment des Gegners beginnt. Falls der Gegner die Partie vor diesem Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem jener Zug begonnen hätte.
* Falls du in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, nachdem Teferis letzte Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor dein nächster Zug beginnt, wirkt ihr Effekt so lange, bis dein nächster Zug beginnen würde. Weder erlischt er sofort, noch dauert er auf unbestimmte Zeit an.

# *KARTENSPEZIFISCHES ZU* JUMPSTART

Allosaurus-Hirte
{G}
Kreatur — Elf, Schamane
1/1
Der Allosaurus-Hirte kann nicht neutralisiert werden.
Grüne Zaubersprüche, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.
{4}{G}{G}: Bis zum Ende des Zuges hat jede Elf-Kreatur, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5 und wird zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen ein Dinosaurier.

* Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, immer noch als Ziel haben. Der betreffende Zauberspruch kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte neutralisierender Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
* Die letzte Fähigkeit des Allosaurus-Hirten überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der betroffenen Kreaturen auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
* Effekte, die die Stärke oder Widerstandskraft einer betroffenen Kreatur modifizieren, ohne sie festzulegen, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur verändern.
* Die betroffenen Kreaturen verlieren keine Fähigkeiten, wenn sie Dinosaurier werden.

Angeketteter Rohling
{1}{R}
Kreatur — Teufel
4/3
Der Angekettete Rohling enttappt nicht während deines Enttappsegments.
{1}, opfere eine andere Kreatur: Enttappe den Angeketteten Rohling. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

* Du kannst die letzte Fähigkeit des Angeketteten Rohlings auch aktivieren, falls er ungetappt ist.

Blitzphoenix
{2}{R}
Kreatur — Phoenix
2/2
Fliegend, Eile
Der Blitzphoenix kann nicht blocken.
Zu Beginn deines Endsegments und falls einem Gegner in diesem Zug 3 oder mehr Schadenspunkte zugefügt wurden, kannst du {R} bezahlen. Falls du dies tust, bringe den Blitzphoenix aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Die letzte Fähigkeit des Blitzphoenix wird nur ausgelöst, falls er in deinem Friedhof ist, sowie dein Endsegment beginnt, und nur, falls einem Gegner 3 oder mehr Schadenspunkte zugefügt wurden, bevor dein Endsegment beginnt.
* Die letzte Fähigkeit des Blitzphoenix überprüft, wie viel Schaden Gegnern im gesamten Zug zugefügt wurde, auch falls er nicht in deinem Friedhof war, als der Schaden zugefügt wurde. Sie beachtet nicht, ob die Gegner Lebenspunkte dazuerhalten haben, auch falls sie mehr Lebenspunkte dazuerhalten haben, als ihnen Schaden zugefügt wurde.
* Falls einem Gegner 3 oder mehr Schadenspunkte zugefügt werden und er die Partie verliert, wird die Fähigkeit des Blitzphoenix ausgelöst, sowie dein Endsegment beginnt.

Boshafter Schelm
{2}{R}
Kreatur — Teufel
3/2
Solange es dein Zug ist, hat der Boshafte Schelm Erstschlag.
Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, fügt der Boshafte Schelm einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

* Falls eine andere Kreatur gleichzeitig mit dem Boshaften Schelm stirbt, wird die letzte Fähigkeit des Boshaften Schelms für die Kreatur ausgelöst.
* Falls dein Lebenspunktestand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem auch einer Kreatur tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die Fähigkeit des Boshaften Schelms auf den Stapel gelegt wird.

Bruvac der Wortgewaltige
{2}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
1/4
Falls ein Gegner eine oder mehrere Karten millen würde, millt er stattdessen doppelt so viele Karten. *(Um eine Karte zu millen, legt der Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

* Falls ein Spieler angewiesen wird, eine Karte auf seinen Friedhof zu legen, ohne dabei das Wort „millen“ zu verwenden, wird Bruvacs Fähigkeit nicht angewendet.
* Viele Karten, die vor dem *Hauptset 2021* gedruckt wurden, haben Errata erhalten, sodass sie Spieler anweisen, Karten zu millen, statt die obersten Karten ihrer Bibliothek auf ihren Friedhof zu legen. Verwende die Oracle-Kartenreferenz unter [**Gatherer.Wizards.com**](http://gatherer.wizards.com), um zu ermitteln, ob eine bestimmte Karte entsprechende Errata erhalten hat. Als Faustregel gilt: Falls ein Effekt einen Spieler anweist, eine Karte anzuschauen oder offen vorzuzeigen, bevor sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, hat er wahrscheinlich keine Errata erhalten.
* Da Bruvac legendär ist, ist es unwahrscheinlich, dass ein Spieler zwei kontrolliert. Sollte dies trotzdem passieren, millt jeder Gegner viermal so viele Karten, wie ursprünglich angewiesen wurde. Falls jemand drei kontrolliert, millen dessen Gegner achtmal so viele Karten, und so weiter.

Emiel die Gesegnete
{2}{W}{W}
Legendäre Kreatur — Einhorn
4/4
{3}: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.
Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {g/w} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf sie. Falls sie ein Einhorn ist, lege stattdessen zwei +1/+1-Marken auf sie. *({g/w} kann entweder mit {G} oder mit {W} bezahlt werden.)*

* Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
* Emiels zweite Fähigkeit wird immer ausgelöst, wenn irgendeine Kreatur außer Emiel selbst unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, einschließlich der durch Emiels erste Fähigkeit ins Spiel zurückgebrachten Kreaturen.
* Du bestimmst, ob du für Emiels ausgelöste Fähigkeit bezahlst, während sie verrechnet wird. Falls du dies tust, kann kein Spieler zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die Kosten bezahlst, und dem Zeitpunkt, zu dem eine oder zwei +1/+1-Marken auf der Kreatur liegen, andere Aktionen ausführen.
* Während Emiels ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht mehrfach {g/w} bezahlen, um mehr Marken auf die Kreatur zu legen.
* Falls die Kreatur, die ins Spiel kommt, ein Einhorn ist, musst du immer noch {g/w} bezahlen, um zwei +1/+1-Marken auf sie zu legen.

Gelehrter des verlorenen Schatzes
{5}{U}{U}
Kreatur — Sphinx
5/5
Fliegend
Wenn der Gelehrte des verlorenen Schatzes ins Spiel kommt, kannst du eine Spontanzauber-, Hexerei- oder Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei, der bzw. die auf diese Weise gewirkt wurde, in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn bzw. sie stattdessen ins Exil.

* Falls du die Karte deiner Wahl wirken willst, musst du sie wirken, während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst sie nicht erst später im Zug wirken.
* 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 die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
* Falls du einen Artefaktzauber auf diese Weise wirkst, wird er nicht ins Exil geschickt, falls er in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde.

Gesegnete Zuflucht
{3}{W}{W}
Verzauberung
Verhindere allen Nicht-Kampfschaden, der dir und Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde.
Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 weißen Einhorn-Kreaturenspielstein.

* Kampfschaden ist Schaden, der automatisch durch angreifende oder blockende Kreaturen zugefügt wird. Jeder andere Schaden ist Nicht-Kampfschaden, auch falls er während einer Kampfphase von einer angreifenden oder blockenden Kreatur zugefügt wird.
* Effekte, die dazu führen, dass du Lebenspunkte verlierst, werden nicht verhindert.

Hochragende Titanin
{4}{G}{G}
Kreatur — Riese
0/0
Die Hochragende Titanin kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der Summe der Widerstandskraft der anderen Kreaturen ist, die du kontrollierst.
Opfere eine Kreatur mit Verteidiger: Alle Kreaturen verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Falls eine andere Kreatur gleichzeitig mit der Hochragenden Titanin ins Spiel kommt, trägt deren Widerstandskraft nicht zu den +1/+1-Marken auf der Hochragenden Titanin bei.
* Sobald die Hochragende Titanin ins Spiel gekommen ist, erhält oder verliert sie keine Marken, sowie die Summe der Widerstandskraft der anderen Kreaturen, die du kontrollierst, sich ändert.

Inniaz die Stürmische
{3}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Dschinn
4/4
Fliegend
{2}{w/u}: Angreifende fliegende Kreaturen erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges. *({w/u} kann entweder mit {W} oder mit {U} bezahlt werden.)*
Immer wenn drei oder mehr fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, angreifen, übernimmt jeder Spieler die Kontrolle über eine bleibende Karte, die du bestimmst, die kein Land ist und die der Spieler zu seiner Rechten kontrolliert.

* Inniaz’ Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele fliegende Kreaturen über die dritte hinaus angreifen.
* Inniaz’ Fähigkeit wird auch verrechnet, falls einige oder alle der angreifenden Kreaturen ihre Flugfähigkeit verlieren oder den Kampf verlassen, bevor sie verrechnet wird.
* Inniaz’ Fähigkeit wird verrechnet, bevor Blocker bestimmt werden.
* Du bestimmst die bleibenden Karten, die zu anderen Spielern hinübergeweht werden sollen, während Inniaz’ Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du deine Wahl triffst, und dem Zeitpunkt, zu dem sich die Kontrolle ändert, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
* Falls du eine fliegende Kreatur, die du kontrollierst und die angegriffen hat, abgibst, wird sie aus dem Kampf entfernt. Sie ist immer noch getappt, falls sie getappt war, und kann daher nicht blocken.
* In einer Zwei-Spieler-Partie tauschst du die Kontrolle von zwei bleibenden Karten, die du bestimmst, zwischen deinem Gegner und dir aus.
* Falls ein Spieler keine bleibenden Karten kontrolliert, die keine Länder sind, übernimmt der Spieler zu dessen Linken über nichts die Kontrolle.
* In einer Partie Two-Headed Giant ignoriert Inniaz’ Fähigkeit, wer in wessen Team ist. Der linke Spieler jedes Teams übernimmt die Kontrolle über die bleibende Karte seines Teamkameraden und der rechte Spieler übernimmt die Kontrolle über eine bleibende Karte des linken Spielers des gegnerischen Teams. Falls dein Teamkamerad auf diese Weise die Kontrolle über eine angreifende Kreatur erhält, wird sie trotzdem aus dem Kampf entfernt.
* Der Kontrollwechsel-Effekt von Inniaz’ letzter Fähigkeit ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder falls Inniaz das Spiel verlässt. In einer Multiplayer-Partie nimmt ein Spieler, der die Partie verlässt, seine bleibende Karte zurück und gibt diejenige zurück, über die er die Kontrolle übernommen hatte.

Kels die Erzgaunerin
{2}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Azra, Hexenmeister
4/3
Bedrohlich
Immer wenn du eine Kreatur opferst, kannst du {u/b} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte. *({u/b*} *kann entweder mit {U} oder mit {B} bezahlt werden.)*
{1}, opfere eine Kreatur: Kels die Erzgaunerin erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Kels’ mittlere Fähigkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit eine bleibende Karte zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, bleibende Karten zu opfern, zum Beispiel durch Kels’ letzte Fähigkeit.
* Falls du eine bleibende Karte opferst, um einen Teil der Kosten eines Zauberspruchs oder einer aktivierten Fähigkeit zu bezahlen, wird Kels’ mittlere Fähigkeit vor dem Zauberspruch bzw. der aktivierten Fähigkeit verrechnet.
* Eine legendäre bleibende Karte, die aufgrund der „Legendenregel“ auf den Friedhof gelegt wird, wird nicht geopfert.
* Falls du Kels opferst, wird ihre mittlere Fähigkeit ausgelöst. Sie wird auch für alle anderen Kreaturen ausgelöst, die du gleichzeitig opferst. Du kannst Kels opfern, um die Kosten ihrer eigenen Fähigkeit zu bezahlen.
* Während Kels’ mittlere Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht mehrfach {u/b} bezahlen, um mehr als eine Karte zu ziehen.
* Du kannst Kels’ letzte Fähigkeit auch aktivieren, falls sie nicht kurz davor ist, zerstört zu werden, und auch falls sie bereits Unzerstörbarkeit hat.

Knöchling der Schmuckdieb
{1}{B}
Legendäre Kreatur — Skelett, Räuber
1/2
Zu Beginn jedes Endsegments und falls ein Gegner in diesem Zug eine Karte abgeworfen hat, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.
{4}{B}{B}: Jeder Gegner, der keine Karten auf der Hand hat, verliert 10 Lebenspunkte.

* Knöchlings erste Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls ein Gegner eine Karte abgeworfen hat, bevor das Endsegment beginnt. Falls ein Gegner mehr Karten auf der Hand hat als die maximale Handkartenzahl, wirft er in seinem Aufräumsegment und damit nach dem Endsegment Karten ab.
* Knöchlings erste Fähigkeit lässt dich nur eine Karte ziehen und nur 1 Lebenspunkt verlieren, egal wie viele Gegner Karten abgeworfen haben und egal wie viele Karten über die erste hinaus abgeworfen wurden.
* Knöchling überprüft erst, welche Gegner keine Karten auf der Hand haben, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird.

Korsarenkapitän
{2}{U}
Kreatur — Mensch, Pirat
2/2
Wenn der Korsarenkapitän ins Spiel kommt, erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*
Andere Piraten, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Piraten, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Korsarenkapitän während des Zuges das Spiel verlässt.

Lebendiger Blitz
{3}{R}
Kreatur — Elementarwesen, Schamane
3/2
Wenn der Lebendige Blitz stirbt, bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei, den bzw. die du besitzt, dazu führt, dass der Lebendige Blitz stirbt, kann dessen Fähigkeit jene Spontanzauber- oder Hexereikarte in deinem Friedhof als Ziel haben.

Lichtstute
{2}{W}
Kreatur — Einhorn
2/3
Wenn die Lichtstute ins Spiel kommt, tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der Stärke der Kreatur dazu.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit der Lichtstute verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
* Die Fähigkeit der Lichtstute kann eine getappte Kreatur als Ziel haben. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, bleibt die Kreatur einfach getappt und du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu.

Moorhexe
{3}{B}{B}
Kreatur — Mensch, Hexenmeister
4/4
Todesberührung
Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, opfert jeder Gegner eine Kreatur und du bringst bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
* Die ausgelöste Fähigkeit überprüft, ob du im entsprechenden Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, auch falls die Moorhexe nicht im Spiel war, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast. Sie berücksichtigt nicht, ob du Lebenspunkte verloren hast, auch dann nicht, falls du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.
* Falls du keine Lebenspunkte dazuerhalten hast, sowie dein Endsegment beginnt, wird die ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.
* Du musst gar keine Kreaturenkarte deiner Wahl bestimmen. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und jene Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Deine Gegner opfern keine Kreaturen.
* Beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge eine Kreatur, die er kontrolliert. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

Muxus der Goblin-Grande
{4}{R}{R}
Legendäre Kreatur — Goblin, Adliger
4/4
Wenn Muxus der Goblin-Grande ins Spiel kommt, decke die obersten sechs Karten deiner Bibliothek auf. Bringe davon alle Goblin-Kreaturenkarten mit umgewandelten Manakosten von 5 oder weniger ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.
Immer wenn Muxus angreift, erhält er für jeden anderen Goblin, den du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Der Bonus, den Muxus erhält, wird erst festgelegt, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Bonus später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Goblins, die du kontrollierst, ändern sollte.

Neyith von der Schattenjagd
{2}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger
3/3
Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, kämpfen oder geblockt werden, ziehe eine Karte.
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {2}{r/g} bezahlen. Falls du dies tust, verdopple die Stärke einer Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges. Sie muss in diesem Kampf geblockt werden, falls möglich. *({r/g} kann entweder mit {R} oder mit {G} bezahlt werden.)*

* Du ziehst nur eine Karte, sowie Neyiths erste Fähigkeit verrechnet wird, egal wie viele Kreaturen, die du kontrollierst, gekämpft haben oder geblockt wurden.
* Eine Kreatur „kämpft“, wenn ein Effekt sie anweist, zu kämpfen. Kampfschaden zuzufügen ist nicht kämpfen.
* Während Neyiths letzte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du die Kosten nicht mehrfach bezahlen, um die Stärke einer Kreatur mehr als einmal zu verdoppeln oder um die Stärke von mehr als einer Kreatur zu verdoppeln.
* Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird. Falls ihre Stärke negativ ist, erhält sie stattdessen -X/-0, wobei X gleich der Differenz der Stärke zu 0 ist. Der Wert von X verändert sich nicht, falls ein anderer Effekt die Stärke der Kreatur später im Zug verändert.
* Nur eine Kreatur muss die Kreatur deiner Wahl blocken. Andere Kreaturen können sie ebenfalls blocken oder andere Kreaturen blocken oder gar nicht blocken.
* Falls die Kreatur deiner Wahl Bedrohlichkeit hat, müssen zwei Kreaturen sie blocken, falls möglich.
* Der verteidigende Spieler bestimmt, welche Kreatur die Kreatur deiner Wahl blockt, nicht du.
* Falls aus irgendeinem Grund keine der Kreaturen, die der verteidigende Spieler kontrolliert, blocken kann (weil sie z. B. alle getappt sind), dann wird die Kreatur deiner Wahl nicht geblockt. Falls Kosten damit verbunden sind, dass die Kreatur deiner Wahl geblockt wird, ist der verteidigende Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht geblockt werden.

Nächtlicher Trinker
{2}{B}
Kreatur — Vampir, Räuber
2/1
Fliegend
Wenn der Nächtliche Trinker stirbt, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls dein Lebenspunktestand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem auch dem Nächtlichen Trinker tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor dessen Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.
* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Nächtlichen Trinkers dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkte dazuerhältst.

Ormos, Bewahrerin des Archivs
{4}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Sphinx
5/5
Fliegend
Falls du eine Karte ziehen würdest, während deine Bibliothek keine Karten enthält, lege stattdessen fünf +1/+1-Marken auf Ormos, Bewahrerin des Archivs.
{1}{U}{U}, wirf drei Karten mit unterschiedlichen Namen ab: Ziehe fünf Karten.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du eine Karte auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gilt sie nicht als gezogen.
* Falls du angewiesen wirst, mehr als eine Karte zu ziehen, und weniger Karten in deiner Bibliothek sind, ziehst du alle Karten in deiner Bibliothek und beginnst für die übrigen Kartenzieh-Ereignisse, Marken auf Ormos zu legen.
* Falls zwei oder mehr Ersatzeffekte auf ein Kartenzieh-Ereignis zutreffen, bestimmt der Spieler, der die Karte zieht, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.

Steinzuflucht-Pilger
{1}{W}
Kreatur — Kor, Kleriker
2/2
Immer wenn der Steinzuflucht-Pilger angreift und falls du ein Artefakt oder eine Verzauberung kontrollierst, erhält der Steinzuflucht-Pilger +1/+1 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

* Der Steinzuflucht-Pilger erhält nur einmal +1/+1, egal wie viele Artefakte und Verzauberungen du kontrollierst. Er erhält nicht +2/+2, falls du ein Artefakt und eine Verzauberung kontrollierst.
* Falls du, unmittelbar nachdem der Steinzuflucht-Pilger angreift, kein Artefakt oder keine Verzauberung kontrollierst, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du kein Artefakt und keine Verzauberung kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, erhält er weder +1/+1 noch Lebensverknüpfung. Es muss jedoch nicht beide Male dasselbe Artefakt oder dieselbe Verzauberung sein.

Verbrennender Strudel
{4}{R}{R}
Hexerei
Der Verbrennende Strudel fügt jeder Kreatur und jedem Planeswalker, die bzw. den du nicht kontrollierst, X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof ist.

* Da der Verbrennende Strudel sich noch auf dem Stapel befindet, während er verrechnet wird, zählt er nicht zum Wert von X.
* In einer Partie Two-Headed Giant fügt der Verbrennende Strudel den Kreaturen und Planeswalkern deines Teamkameraden Schaden zu.

Verzweigte Evolution
{2}{G}
Verzauberung
Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur gelegt würden, die du kontrollierst, werden stattdessen doppelt so viele +1/+1-Marken auf die Kreatur gelegt.

* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, mit einer Anzahl an +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit doppelt so vielen ins Spiel.
* Falls du zwei Verzweigte Evolutionen kontrollierst, beträgt die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur gelegt werden, viermal die ursprüngliche Anzahl. Drei Verzweigte Evolutionen multiplizieren die ursprüngliche Anzahl mit acht und so weiter.
* Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf eine Kreatur gelegt würden, die du kontrollierst, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.

Zurzoth der Chaos-Reiter
{2}{R}
Legendäre Kreatur — Teufel
2/3
Immer wenn ein Gegner seine erste Karte in einem Zug zieht und falls es nicht sein Zug ist, erzeugst du einen 1/1 roten Teufel-Kreaturenspielstein mit „Wenn diese Kreatur stirbt, fügt sie einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu“.
Immer wenn ein oder mehrere Teufel, die du kontrollierst, einen oder mehrere Spieler angreifen, zieht du und jene Spieler jeweils eine Karte und werft dann eine zufällig bestimmte Karte ab.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass ein Spieler eine Karte auf seine Hand nimmt, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gilt sie nicht als gezogen.
* Falls dein Lebenspunktestand zum selben Zeitpunkt auf 0 oder weniger reduziert wird, zu dem auch einem Teufel-Spielstein tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor seine Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.
* Teufel, die du kontrollierst und die einen Planeswalker angreifen, führen nicht dazu, dass ein Spieler eine Karte zieht oder abwirft.

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