

Sethinweise zu *Straßen von Neu-Capenna*

Zusammengestellt von Jess Dunks

Fassung vom 25. März 2022

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

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

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Karten aus *Straßen von Neu-Capenna* mit dem Set-Code SNC sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Zendikars Erneuerung*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Akademie der Magier*, *Abenteuer in den Vergessenen Realms*, *Innistrad: Mitternachtsjagd*, *Innistrad: Blutroter Bund*, *Kamigawa: Neon-Dynastie* und *Straßen von Neu-Capenna*.

Karten aus Straßen von Neu-Capenna Commander mit dem Set-Code NCC und den Nummern 1–93 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 94–185) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Karten mit dem Set-Code NCC und Nummern ab 191 sind wiederaufgelegte Karten und in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

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

Neue Schlüsselwortaktionen: Intrigieren und Intrigieren X

Die Obscura-Fraktion erlangt Macht durch Täuschung und Manipulation. Dargestellt wird dies durch die Schlüsselwortaktion Intrigieren, mit deren Hilfe du ein Komplott für die Zukunft schmieden kannst. Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten weisen eine Kreatur an, zu intrigieren. Dazu zieht ihr Beherrscher eine Karte und

wirft eine Karte ab. Falls er auf diese Weise eine Nichtland-Karte abgeworfen hat, legt er eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur.

Echo-Inspektor

{3}{U}

Kreatur — Vogel, Räuber

2/3

Fliegend

Wenn der Echo-Inspektor ins Spiel kommt, intrigiert er.

(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)

Raffine, heimtückische Seherin

{W}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Sphinx, Dämon

1/4

Fliegend, Abwehr {1}

Immer wenn du angreifst, intrigiert eine angreifende

Kreatur deiner Wahl X Mal, wobei X gleich der Anzahl an angreifenden Kreaturen ist. *(Ziehe X Karten und wirf dann X Karten ab. Lege für jede auf diese Weise abgeworfene Nichtland-Karte eine +1/+1-Marke auf die Kreatur.)*

Allgemeine Hinweise zu „Intrigieren“:

- Sobald die Verrechnung einer Fähigkeit, die dazu führt, dass eine Kreatur intrigiert, begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis die Verrechnung abgeschlossen ist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die intrigierende Kreatur zu entfernen, nachdem du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, aber bevor sie eine Marke erhält.
- Falls keine Karte abgeworfen wird, z. B. weil jener Spieler keine Karten auf der Hand hat und ein Effekt besagt, dass er keine Karten ziehen kann, erhält die intrigierende Kreatur keine +1/+1-Marke.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu intrigieren, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, intrigiert die Kreatur trotzdem. Falls du auf diese Weise eine Nichtland-Karte abwirfst, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „wenn [die Kreatur] intrigiert“, werden ausgelöst.
- Intrigieren X ist eine Variante von Intrigieren. Falls eine Kreatur X Mal intrigiert, zieht ihr Beherrscher X Karten, wirft X Karten ab und legt dann so viele +1/+1-Marken auf die intrigierende bleibende Karte, wie auf diese Weise Nichtland-Karten abgeworfen wurden.

Neue Schlüsselworfähigkeit: Todesopfer

Für die Maestros sind Todesopfer nur ein weiterer Kostenfaktor ihrer Geschäfte. Für einen *Magic*-Spieler sind Todesopfer-Kosten Kosten für das Wirken einiger Zaubersprüche. Zaubersprüche mit Todesopfer-Kosten erlauben ihrem Beherrscher, als zusätzliche Kosten beim Wirken des Zauberspruchs eine Kreatur zu opfern. Falls er dies tut, wird der Zauberspruch kopiert.

Kleiner Plausch

{1}{U}

Spontanzauber

Todesopfer 1 (*Sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke 1 oder mehr opfern. Wenn du dies tust, kopiere diesen Zauberspruch.*)

Schauen dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere unter deine Bibliothek.

- Todesopfer N bedeutet „Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine Kreatur mit Stärke N oder mehr opfern“ und „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls für ihn Todesopfer-Kosten bezahlt wurden, kopiere ihn. Falls der Zauberspruch Ziele hatte, kannst du neue Ziele für die Kopie bestimmen.“
- Du kannst nur maximal eine Kreatur opfern, um die Todesopfer-Kosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, und du kopierst den Zauberspruch nur einmal.
- Falls du die Todesopfer-Kosten eines Zauberspruchs bezahlt, wird die Kopie vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Die Kopie des Zauberspruchs wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Neue Schlüsselwörterfähigkeit: Blitz

Die Umnieter-Fraktion bewegt sich mit Geschwindigkeit und Effizienz. Mit ihnen ist die Schlüsselwörterfähigkeit Blitz verbunden. Kreaturenkarten mit Blitz-Kosten können für diese Kosten anstatt für ihre Manakosten gewirkt werden. Falls dies geschieht, erhalten sie Eile und „Wenn diese bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehe eine Karte“, und sie werden zu Beginn des nächsten Endsegments geopfert.

Chaos-Patrouille

{1}{R}

Kreatur — Teufel, Krieger

1/2

Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)

Immer wenn die Chaos-Patrouille angreift, erhält eine Kreatur deiner Wahl +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Blitz {1}{R} (*Falls du diesen Zauberspruch für seine Blitz-Kosten wirkst, erhält er Eile und „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte.“ Opfere die Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments.*)

- Falls du dich entscheidest, die Blitz-Kosten statt der Manakosten zu bezahlen, wirkst du trotzdem den Zauberspruch. Er geht auf den Stapel und kann beantwortet und neutralisiert werden. Du kannst einen Kreaturenzauber nur dann für seine Blitz-Kosten wirken, falls du ihn sonst auch wirken könntest. Im Normalfall ist das in deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist.
- Falls du die Blitz-Kosten bezahlst, um einen Kreaturenzauber zu wirken, wird diese bleibende Karte nur geopfert, falls sie noch im Spiel ist, wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie vorher stirbt oder in eine andere Zone bewegt wird, bleibt sie, wo sie ist.

- Du musst mit einer Kreatur mit Blitz nicht angreifen, es sei denn, eine andere Fähigkeit besagt, dass du angreifen musst.
- Falls eine Kreatur als Kopie einer Kreatur, deren Blitz-Kosten bezahlt wurden, ins Spiel kommt, oder falls sie zu einer Kopie einer solchen Kreatur wird, erhält die Kopie nicht Eile, sie wird nicht geopfert, und ihr Beherrscher zieht keine Karte, wenn sie stirbt.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die ihren Beherrscher eine Karte ziehen lässt, wird ausgelöst, wenn sie aus einem beliebigen Grund stirbt, nicht nur wenn du sie während des Endsegments opferst.

Neues Fähigkeitswort: Allianz

Die Cabaretti-Fraktion nutzt ihr Netzwerk an Beziehungen mit dem neuen Fähigkeitswort Allianz. Allianz hat regeltechnisch keine spezielle Bedeutung, erscheint jedoch immer vor Fähigkeiten mit derselben Auslösebedingung: „Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ...“

Dame mit Begleitung
 {1}{G}
 Kreatur — Elf, Druiden
 2/1
Allianz — Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält die Dame mit Begleitung +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Neue Mechanik: Schildmarken

Die Brokers bieten Schutz vor allen möglichen Gefahren, unter Anderem durch Schildmarken. Falls einer bleibenden Karte mit einer Schildmarke durch einen Effekt Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, wird stattdessen eine Schildmarke entfernt.

Segen der Sicherheit
 {W}
 Spontanzauber
 Lege eine Schildmarke auf eine Kreatur deiner Wahl.
(Falls ihr Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.)
 Hellsicht 1.

Rhox-Prügler
 {5}{G}
 Kreatur — Nashorn, Soldat
 6/3
 Der Rhox-Prügler kommt mit einer Schildmarke ins Spiel. *(Falls ihm Schaden zugefügt oder er zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihm.)*
 Der Rhox-Prügler verursacht Trampelschaden, solange eine Schildmarke auf ihm liegt.

- Schildmarken hindern Spieler nicht daran, Kreaturen zu opfern.
- Das Entfernen einer Schildmarke auf diese Weise ist nicht dasselbe wie das Regenerieren einer Kreatur.

- Falls auf einer bleibenden Karte, der Schaden zugefügt würde, mehr als eine Schildmarke liegt, wird der Schaden verhindert, und nur eine Schildmarke wird entfernt.
- Falls einer bleibenden Karte mit einer Schildmarke Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, wird der Schaden zugefügt und eine Schildmarke wird trotzdem entfernt.
- Eine Kreatur mit Schildmarke kann trotzdem durch zustandsbasierte Aktionen zerstört werden, falls auf ihr Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft vermerkt sind oder falls ihr von einer Quelle mit Todesberührung Schaden zugefügt wurde, der nicht verhindert werden kann.
- „Schild“ ist keine Fähigkeit, die Kreaturen haben, und Schildmarken sind keine Schlüsselwort-Marken. Falls eine Kreatur mit einer Schildmarke ihre Fähigkeiten verliert, schützt die Schildmarke sie trotzdem wie gehabt.
- Eine ältere Karte, das Abmilderungsabkommen, wurde mit einer Fähigkeit gedruckt, die Schildmarken auf eine bleibende Karte legt. Die Karte erhält ein Erratum, sodass sie stattdessen Abmilderungsmarken verwendet und keine neue Funktion für die ältere Karte eingeführt werden muss.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Refugium

Ein Zyklus von seltenen Verzauberungen in *Straßen von Neu-Capenna* hat Refugium 5. Refugium gab es in *Magic* erstmals im Set *Lorwyn* (2007), wo ein beliebter Länderzyklus diese Schlüsselwortfähigkeit hat. Mit der Rückkehr der Mechanik werden einige Details ihrer Funktionsweise aktualisiert, damit sie den aktuellen Designstandards entspricht. Hier ist eine Karte mit Refugium aus diesem Set:

Friedhofs-Pfuscherei

{2} {B}

Verzauberung

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

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du drei Karten millen. Falls dann zwanzig oder mehr Karten in deinem Friedhof sind, kannst du die ins Exil geschickte Karte spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- „Refugium N“ bedeutet „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, schaue dir die obersten N Karten deiner Bibliothek an. Schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Die ins Exil geschickte Karte erhält „Jeder Spieler, der die bleibende Karte kontrolliert hat, von der diese Karte ins Exil geschickt wurde, kann sich diese Karte in der Exil-Zone anschauen.““
- Bisher wurden bleibende Karten mit Refugium getappt ins Spiel gebracht. Diese Fähigkeit wurde aus der Definition von Refugium entfernt. Ältere Karten haben ein Erratum erhalten, mit dem ein zusätzlicher Abschnitt hinzugefügt wurde: „[Diese bleibende Karte] kommt getappt ins Spiel.“ Außerdem haben sie jetzt Refugium 4.
- Refugium bewirkt jetzt, dass du den Rest der Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek legst anstatt in beliebiger Reihenfolge.

Aktenvernichter

{1}{U}

Kreatur — Vogel, Berater

1/3

Fliegend

Immer wenn ein Spieler seinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkt, intrigiert der Aktenvernichter. *(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)*

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor der Aktenvernichter ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls der Aktenvernichter der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
 - Spiele nicht mit dieser Karte, wenn wichtige Unterlagen in der Nähe sind. Wir können keine Verantwortung für das übernehmen, was dann geschieht.
-

Allsehender Schlichter

{4}{U}{U}

Kreatur — Avatar

5/4

Fliegend

Immer wenn der Allsehende Schlichter ins Spiel kommt oder angreift, ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

Immer wenn du eine Karte abwirfst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, bis zu deinem nächsten Zug $-X/-0$, wobei X gleich der Anzahl an unterschiedlichen Manabeträgen unter den Karten in deinem Friedhof ist.

- Der Manabetrag einer geteilten Karte im Friedhof ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der Karte. Die Karte hat nicht zwei Manabeträge.
 - Der Manabetrag einer doppelseitigen Karte in deinem Friedhof ist immer der Manabetrag der Vorderseite.
 - X ist gleich 0, wenn der Manabetrag einer Karte in deinem Friedhof ermittelt wird.
 - Der Manabetrag einer Länderkarte ist 0.
-

Angriff auf die Bausubstanz

{3}{R}{R}

Hexerei

Zerstöre alle Artefakte. Dann fügt der Angriff auf die Bausubstanz jeder Kreatur Schaden in Höhe der Anzahl an Artefakten zu, die in diesem Zug aus dem Spiel auf Friedhöfe gelegt wurden.

- Der Angriff auf die Bausubstanz zählt, wie viele Artefakte in diesem Zug aus einem beliebigen Grund aus dem Spiel in Friedhöfe gelegt wurden, nicht nur weil sie vom Angriff auf die Bausubstanz zerstört wurden.

- Falls ein Spieler eine Artefaktkreatur mit einer Schildmarke kontrolliert, sowie der Angriff auf die Bausubstanz alle Artefakte zerstört, wird eine Schildmarke entfernt, bevor der Angriff auf die Bausubstanz jeder Kreatur Schaden zufügt. Der Schaden wird dann nicht verhindert, es sei denn, auf der Artefaktkreatur liegt eine weitere Schildmarke.
-

Archivraub

{1} {R}

Hexerei

Todesopfer 1 (*Sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke 1 oder mehr opfern. Wenn du dies tust, kopiere diesen Zauberspruch.*)

Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Beispielsweise kannst du Länder auf diese Weise nur während deiner Hauptphase spielen, solange keine Zaubersprüche oder Fähigkeiten auf dem Stapel liegen, , und nur falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
-

Arkaner Beschuss

{4} {R} {R}

Verzauberung

Immer wenn du deinen ersten Spontanzauber oder deine erste Hexerei in jedem Zug wirkst, schicke eine per Zufall bestimmte Spontanzauber- oder Hexereikarte aus deinem Friedhof ins Exil. Kopiere dann jede Karte, die vom Arkanen Beschuss ins Exil geschickt wurde. Du kannst eine beliebige Anzahl der Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Der Zauberspruch, durch den die Fähigkeit des Arkanen Beschusses ausgelöst wurde, ist normalerweise noch auf dem Stapel, während die Fähigkeit verrechnet wird. Der Zauberspruch ist nicht unter den Karten in deinem Friedhof, wenn du eine per Zufall bestimmte Spontanzauber- oder Hexereikarte daraus ins Exil schickst.
 - Falls du in dem Zug, in dem der Arkane Beschuss ins Spiel kommt, bereits einen Spontanzauber oder eine Hexerei gewirkt hast, wird der Arkane Beschuss erst ausgelöst, wenn du in einem späteren Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst.
 - Du wirkst die gewünschten Kopien, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Du darfst sie nicht erst später im Zug wirken. Du bestimmst die Reihenfolge der Kopien, sowie du sie wirkst.
 - Falls du einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du 0 als Wert für X bestimmen.
 - Falls der Arkane Beschuss das Spiel verlässt, bleiben die ins Exil geschickten Karten im Exil. Falls er ins Spiel zurückkehrt oder du ein anderes Exemplar davon spielst, darfst du keine Kopien der zuvor ins Exil geschickten Karten wirken.
-

Aufstieg der Brokers

{G}{W}{U}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments legst du auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke und auf jeden Planeswalker, den du kontrollierst, eine Loyalitätsmarke.

- Eine bleibende Karte, die irgendwie sowohl eine Kreatur als auch ein Planeswalker ist, sowie die Fähigkeit des Aufstiegs der Brokers verrechnet wird, erhält sowohl eine +1/+1-Marke als auch eine Loyalitätsmarke.
-

Aufstieg der Maestros

{U}{B}{R}

Verzauberung

Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu seinen bzw. ihren anderen Kosten eine Kreatur opferst. Falls ein Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wurde, auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Falls du auf diese Weise einen Abenteuer-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst, wird er mit dem durch die Abenteuer-Regeln erzeugten Ersatzeffekt ins Exil geschickt, sowie er verrechnet wird, und du kannst später die Kreaturenkarte aus dem Exil wirken.
-

Aufstieg der Obscura

{W}{U}{B}

Verzauberung

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls sein Manabetrag gleich 1 plus der Anzahl an Seelenmarken auf dem Aufstieg der Obscura ist, lege eine Seelenmarke auf den Aufstieg der Obscura und erzeuge dann einen 2/2 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. Solange fünf oder mehr Seelenmarken auf dem Aufstieg der Obscura liegen, erhalten Geister, die du kontrollierst, +3/+3.

- Falls auf dem Aufstieg der Obscura keine Seelenmarken liegen, wird seine Fähigkeit ausgelöst, falls du einen Zauberspruch mit Manabetrag 1 wirkst. Falls eine Marke auf ihm liegt, wird seine Fähigkeit ausgelöst, falls du einen Zauberspruch mit Manabetrag 2 wirkst, und so weiter.
 - Die ausgelöste Fähigkeit des Aufstiegs der Obscura hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Das bedeutet, dass die Fähigkeit sowohl beim Auslösen als auch beim Verrechnen die Anzahl der Marken überprüft. Insbesondere bedeutet das, dass das Wirken von zwei Spontanzaubern mit Manabetrag 1 hintereinander nie dazu führt, dass ein Spieler zwei Spielsteine erzeugt oder zwei Marken auf den Aufstieg der Obscura legt.
-

Aufstieg der Umnieter

{B} {R} {G}

Verzauberung

Immer wenn du eine Kreatur opferst, kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit niedrigerem Manabetrag aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurückbringen.

Tue dies nur einmal pro Zug.

- „Tue dies nur einmal pro Zug“ bezieht sich darauf, eine Kreaturenkarte mithilfe der ausgelösten Fähigkeit aus deinem Friedhof ins Spiel zurückzubringen. Solange du in diesem Zug noch nicht bestimmt hast, dies zu tun, löst jedes Opfern einer Kreatur die Fähigkeit des Aufstiegs der Umnieter aus.
- „Tue dies nur einmal pro Zug“ bezieht sich nur auf die Fähigkeit, mit der es verbunden ist, nicht auf andere Vorkommen der gleichen Fähigkeit. Anders ausgedrückt: Falls du mehrere Exemplare des Aufstiegs der Umnieter kontrollierst, kannst du dies für jedes davon einmal tun.
- Sobald du bestimmt hast, eine Kreatur ins Spiel zurückzubringen, löst jedes weitere Opfern von Kreaturen im selben Zug die Fähigkeit nicht mehr aus.
- Falls mehrere Vorkommen der Fähigkeit auf dem Stapel liegen, kannst du nur für eines davon eine Kreatur ins Spiel zurückbringen. Sobald du dies getan hast, haben weitere Vorkommen keinen Effekt mehr, sowie sie verrechnet werden.

Aven-Herzdurchstecherin

{U} {B}

Kreatur — Vogel, Assassine

1/1

Fliegend

Solange sich in deinem Friedhof Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen befinden, erhält die Aven-Herzdurchstecherin +2/+2 und hat

Todesberührung.

Wenn die Aven-Herzdurchstecherin stirbt, millst du zwei Karten und ziehst dann eine Karte.

- Falls du fünf oder mehr Manabeträge unter den Karten in deinem Friedhof hast und dann einige davon entfernt werden, sodass du weniger als fünf Manabeträge unter diesen Karten hast, verliert die Aven-Herzdurchstecherin sofort ihren Bonus auf Stärke und Widerstandskraft. Dies kann insbesondere dazu führen, dass sie stirbt, falls gerade Schaden auf ihr vermerkt ist, der höher ist als ihre Widerstandskraft.
 - „Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen in deinem Friedhof“ bedeutet, dass unter allen Karten in deinem Friedhof mindestens fünf sein müssen, die unterschiedliche Manabeträge haben.
 - Der Manabetrag einer geteilten Karte im Friedhof ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der Karte. Die Karte hat nicht zwei Manabeträge.
 - Der Manabetrag einer doppelseitigen Karte in deinem Friedhof ist immer der Manabetrag der Vorderseite.
 - X ist gleich 0, wenn der Manabetrag einer Karte in deinem Friedhof ermittelt wird.
 - Der Manabetrag einer Länderkarte ist 0.
-

Brokers-Amulett

{G}{W}{U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Sie fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
 - Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.
 - Ziehe zwei Karten.
-
- Du kannst den ersten Modus des Brokers-Amuletts nicht bestimmen, es sei denn, dein Gegner hat eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den du als Ziel deiner Wahl bestimmen kannst.
 - Falls du den ersten Modus bestimmst und deine Kreatur kein legales Ziel ist, sowie das Brokers-Amulett verrechnet wird, wird kein Schaden zugefügt.
 - Falls du den ersten Modus bestimmst und die Kreatur oder der Planeswalker deines Gegners kein legales Ziel ist, sowie das Brokers-Amulett verrechnet wird, erhält deine Kreatur trotzdem +1/+0.

Bürger-Brechstange

{1}{W}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn die Bürger-Brechstange ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 grünen und weißen Bürger-Kreaturespielstein und lege die Bürger-Brechstange dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 und hat „{W},

{T}, opfere die Bürger-Brechstange: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.“

Ausrüsten {2} ({2}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die ausgerüstete Kreatur übernimmt, aber nicht die Kontrolle über die Ausrüstung übernimmt, kann er die Fähigkeit, die die Ausrüstung gewährt, nicht aktivieren, weil er keine Kosten bezahlen kann, die das Opfern einer bleibenden Karte beinhalten, die er nicht kontrolliert.

Dämmerreißer

{5}{B}{B}

Kreatur — Schrecken

5/4

Opfere eine Kreatur, wirf eine Karte ab oder bezahle 4 Lebenspunkte als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Wenn der Dämmerreißer ins Spiel kommt, opfert jeder Gegner eine Kreatur, wirft eine Karte ab und verliert 4 Lebenspunkte.

- Sowie die ausgelöste Fähigkeit des Dämmerreißers verrechnet wird, bestimmt jeder Gegner, beginnend mit dem nächsten Spieler in Zugreihenfolge, eine Kreatur, mit der Kenntnis, welche Wahl die Spieler vor ihm getroffen haben. All diese Kreaturen werden gleichzeitig geopfert. Als Nächstes bestimmt jeder Gegner

verdeckt eine Karte auf seiner Hand, und all jene Karten werden gleichzeitig abgeworfen. Danach verliert jeder Gegner 4 Lebenspunkte.

Die Wahrheit extrahieren

{1}{B}

Hexerei

Bestimme eines —

- Ein Gegner deiner Wahl zeigt seine Hand offen vor. Du kannst davon eine Kreaturen-, Verzauberungs- oder Planeswalkerkarte bestimmen. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab.
 - Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Verzauberung.
- Für den ersten Modus musst du keine Karte bestimmen, falls du nicht möchtest, auch falls der Gegner eine Kreaturen-, Verzauberungs- oder Planeswalkerkarte auf der Hand hat.
-

Durch den Hinterausgang

{U}

Spontanzauber

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

Sie destabilisiert sich. (*Behandle sie und alles, was an sie angelegt ist, bis zum Beginn des nächsten Zuges ihres Beherrschers, als würde es nicht existieren.*)

- Destabilisierte bleibende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können 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 können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
 - Sowie sich eine Kreatur destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie die Kreatur wieder und sind dann immer noch an die Kreatur angelegt.
 - Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttapt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.
 - Eine angreifende oder blockende 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.
 - Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der der Exfiltrationsspezialistin ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
 - Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
-

Einen Profi anheuern

{2} {R}

Spontanzauber

Spieler können in diesem Zug keine Lebenspunkte dazuerhalten. Schaden kann in diesem Zug nicht verhindert werden. Einen Profi anheuern fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. (*Das Entfernen von Schildmarken verhindert diesen Schaden nicht.*)

- Falls Einen Profi anheuern einer Kreatur mit einer Schildmarke Schaden zufügt, wird der Schaden nicht verhindert, aber eine Schildmarke wird trotzdem entfernt. Falls der Schaden ausreicht, um tödlicher Schaden zu sein, wird die Kreatur zerstört, auch falls noch weitere Schildmarken auf ihr liegen.

Elspeth die Strahlende

{3} {W} {W}

Legendärer Planeswalker — Elspeth

5

+1: Bestimme bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Lege eine +1/+1-Marke und eine Fliegend-, Erstschlag-, Lebensverknüpfung- oder Wachsamkeit-Marke auf sie (du entscheidest).

-3: Schaue dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine bleibende Karte mit Manabetrag 3 oder weniger mit einer Schildmarke ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

-7: Erzeuge fünf 3/3 weiße Engel-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.

- Für Elspeths erste Fähigkeit bestimmt ihr Beherrscher Flugfähigkeit, Erstschlag, Lebensverknüpfung oder Wachsamkeit. Danach werden die entsprechende Marke und die +1/+1-Marke gleichzeitig auf die Kreatur deiner Wahl gelegt.

Endlose Umleitung

{G} {W} {U}

Spontanzauber

Der Besitzer eines Zauberspruchs, einer bleibenden Karte, die kein Land ist, oder einer Karte in einem Friedhof deiner Wahl legt ihn bzw. sie auf oder unter seine Bibliothek.

- Falls die Endlose Umleitung einen Zauberspruch als Ziel hat und er neutralisiert oder anderweitig auf den Friedhof seines Besitzers gelegt wird, bevor die Endlose Umleitung verrechnet wird, ist er nicht mehr dasselbe Objekt. Die entsprechende Karte wird nicht auf oder unter die Bibliothek seines Besitzers gelegt.
 - Die Endlose Umleitung neutralisiert keine Zaubersprüche. Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, kann trotzdem auf diese Weise auf oder unter die Bibliothek seines Besitzers gelegt werden.
-

Engel des Leids

{3} {B} {B}

Kreatur — Nachtmahr, Engel

5/3

Fliegend

Falls dir Schaden zugefügt würde, verhinderst du den Schaden und millst doppelt so viele Karten.

- Falls du mehr Karten millen würdest, als in deiner Bibliothek sind, millst du alle Karten in deiner Bibliothek.
- Schaden, der dir zugefügt würde, wird verhindert, auch falls du nicht zweimal so viele Karten millen kannst.
- Falls der Schaden aus irgendeinem Grund nicht verhindert werden kann, millst du trotzdem doppelt so viele Karten.

Exfiltrationsspezialistin

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Räuber

3/2

Lebensverknüpfung

Wenn die Exfiltrationsspezialistin ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Die Kreatur kann nicht angreifen oder blocken, solange du die Exfiltrationsspezialistin kontrollierst.

- Sobald die Exfiltrationsspezialistin das Spiel verlässt, kann die Kreatur, die zurückgebracht wird, normal angreifen und blocken. Falls die Exfiltrationsspezialistin das Spiel verlässt, bevor ihre Fähigkeit verrechnet wird, kann die Kreatur, die zurückgebracht wird, sofort normal angreifen und blocken.

Falco Spara, der Paktweber

{1} {G} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Vogel, Dämon

3/3

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Falco Spara, der Paktweber, kommt mit einer Schildmarke ins Spiel.

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

Du kannst Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Marke von einer Kreatur, die du kontrollierst, entfernst.

- Das Entfernen einer Marke von einer Kreatur stellt zusätzliche Kosten dar, um den Zauberspruch zu wirken, und kann ggf. mit anderen zusätzlichen Kosten oder alternativen Kosten des Zauberspruchs kombiniert werden, zum Beispiel mit Todesopfer-Kosten.
- Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch mit Todesopfer wirkst, kannst du die Kosten in beliebiger Reihenfolge bezahlen. Das bedeutet, dass du eine Marke von einer Kreatur entfernen und dieselbe Kreatur

danach opfern kannst, um die Todesopfer-Kosten zu bezahlen. Beachte jedoch, dass das Entfernen einer +1/+1-Marke auf diese Weise die Stärke einer Kreatur verringert, was dich daran hindern könnte, die Todesopfer-Kosten mit jener Kreatur zu bezahlen.

Flinker Dolch

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Aufblitzen

Wenn der Flinke Dolch ins Spiel kommt, lege ihn an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Die Kreatur erhält Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Ausrüsten {1} ({1}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Der Flinke Dolch kommt nicht an eine Kreatur angelegt ins Spiel. Stattdessen kommt die Ausrüstung ins Spiel, und dann legt eine ausgelöste Fähigkeit sie an eine Kreatur an. Du kannst den Flinken Dolch auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.
-

Flucht aus der Stadt

{3} {U}

Spontanzauber

Der Besitzer einer bleibenden Karte deiner Wahl, die kein Land ist, legt sie auf oder unter seine Bibliothek.

- Der Besitzer der bleibenden Karte bestimmt, ob sie auf oder unter die Bibliothek gelegt wird. Falls die bleibende Karte deiner Wahl aus mehreren Karten besteht (zum Beispiel wegen Mutation oder Verschmelzen), legt der Besitzer der bleibenden Karten sie entweder alle auf oder alle unter seine Bibliothek. Er muss nicht verraten, in welcher Reihenfolge die Karten auf diese Weise in die Bibliothek gelegt wurden.
-

Friedhofsdienst

{4} {B}

Hexerei

Dieser Zauberspruch hat Aufblitzen, solange sich in deinem Friedhof Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen befinden.

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Bevor beim Wirken eines Zauberspruchs Kosten ermittelt oder Manafähigkeiten aktiviert werden, wird überprüft, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls nach diesem Zeitpunkt Karten aus deinem Friedhof entfernt werden (z. B. indem die Kürbislaterne aus deinem Friedhof ins Exil geschickt wird, um für ihre Manafähigkeit zu bezahlen), hat dies keinen Einfluss darauf, ob du den Friedhofsdienst legal wirken kannst, selbst falls sich dadurch die Anzahl der Manabeträge in deinem Friedhof auf unter fünf verringert.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, den Friedhofsdienst aus deinem Friedhof zu wirken, kannst du ihn zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest, falls du unter den Karten in deinem

Friedhof fünf oder mehr Manabeträge hast, unmittelbar bevor du mit dem Wirken beginnst, auch falls die Anzahl auf vier verringert würde, indem du den Friedhofsdienst auf den Stapel bewegst.

- „Fünf oder mehr Manabeträge unter den Karten in deinem Friedhof“ bedeutet, dass unter diesen Karten mindestens fünf unterschiedliche Manabeträge sind.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte im Friedhof ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der Karte. Die Karte hat nicht zwei Manabeträge.
- Der Manabetrag einer doppelseitigen Karte in deinem Friedhof ist immer der Manabetrag der Vorderseite.
- X ist gleich 0, wenn der Manabetrag einer Karte in deinem Friedhof ermittelt wird.
- Der Manabetrag einer Länderkarte ist 0.

Gala-Begrüßer

{1}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

1/1

Allianz — Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bestimme eines, das in diesem Zug noch nicht bestimmt wurde —

- Lege eine +1/+1-Marke auf die Gala-Begrüßer.
 - Erzeuge einen getappten Schatz-Spielstein.
 - Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, musst du trotzdem für jedes Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit, das auf den Stapel gelegt wird, einen anderen Modus bestimmen. Falls mehr als drei Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, wird diese Entscheidung nur für die ersten drei getroffen.

Geiselnahme

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken und hat „{7}: Der Beherrscher der Geiselnahme opfert sie und zieht eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

- Die Fähigkeit, die die Geiselnahme der verzauberten Kreatur gibt, kann nur vom Beherrscher der Kreatur aktiviert werden. Dies ist normalerweise nicht derselbe Spieler, der die Geiselnahme kontrolliert.
-

Gesandter von Ziatora

{1}{B}{R}{G}

Kreatur — Viashino, Krieger

5/4

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Gesandte von Ziatora einem Spieler Kampfschaden zufügt, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst ein Land oben von deiner Bibliothek spielen oder einen Zauberspruch mit Manabetrag kleiner oder gleich dem zugefügten Schaden oben von deiner Bibliothek wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls du dies nicht tust, nimm die Karte auf deine Hand.

Blitz {2}{B}{R}{G}

- „Falls du dies nicht tust“ in der zweiten Fähigkeit bezieht sich darauf, ob du oben von deiner Bibliothek ein Land gespielt oder einen Zauberspruch gewirkt hast, nicht nur darauf, ob du einen Zauberspruch gewirkt hast oder nicht.

Geschickter Dieb

{W}{U}{B}

Kreatur — Vogel, Räuber

2/1

Fliegend

Wenn der Geschickte Dieb ins Spiel kommt, zeigt ein Gegner deiner Wahl seine Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Artefakt-, Spontanzauber- oder Hexereikarte und schickst sie ins Exil.

- Du musst eine Karte bestimmen, die der Spieler deiner Wahl ins Exil schicken soll, falls mindestens eine auf diese Weise offen vorgezeigte Karte eine Artefakt-, Spontanzauber- oder Hexereikarte ist.

Gewagte Flucht

{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 und Erstschlag bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1.

- Falls das Ziel nicht legal ist, sowie der Zauberspruch verrechnet würde, darfst du nicht Hellsicht anwenden.

Gewinnanteil

{X}{B}{B}

Hexerei

Todesopfer 3 (*Sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke 3 oder mehr opfern. Wenn du dies tust, kopiere diesen Zauberspruch.*)

Du ziehst X Karten und verlierst X Lebenspunkte.

- X hat für den ursprünglichen Zauberspruch und die Kopie, die du mit der Todesopfer-Fähigkeit erzeugst, denselben Wert.

Giada, Quelle der Hoffnung
{1}{W}
Legendäre Kreatur — Engel
2/2
Fliegend, Wachsamkeit
Jeder andere Engel, den du kontrollierst, kommt für jeden Engel, den du bereits kontrollierst, mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.
{T}: Erzeuge {W}. Gib dieses Mana nur aus, um einen Engel-Zauberspruch zu wirken.

- „Für jeden Engel, den du bereits kontrollierst“ schließt alle Engel inklusive Giada ein, die du kontrollierst, außer dem Engel, der ins Spiel kommt. Es spielt keine Rolle, ob einige oder alle Engel, die im Spiel sind, nach Giada ins Spiel gekommen sind.

Glamouröse Geächtete
{3}{U}{B}{R}
Kreatur — Vampir, Räuber
4/5
Wenn die Glamouröse Geächtete ins Spiel kommt, fügt sie jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu und du wendest Hellsicht 2 an.
{2}, schicke die Glamouröse Geächtete aus deiner Hand ins Exil: Ein Land deiner Wahl erhält „{T}: Erzeuge {U}, {B} oder {R}“, bis die Glamouröse Geächtete aus dem Exil gewirkt wird. Solange die Glamouröse Geächtete im Exil bleibt, kannst du sie wirken.

- Du kannst die Manafähigkeit, die die Glamouröse Geächtete dem Land gewährt, benutzen, während du die Glamouröse Geächtete aus dem Exil wirkst.
- Falls die Glamouröse Geächtete aus dem Exil entfernt wird, ohne gewirkt zu werden, hat das Land weiterhin diese Fähigkeit.

Goldhund
{R}
Artefaktkreatur — Schatz, Hund
1/1
Erstschlag
Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)
{T}, opfere den Goldhund: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Falls sich ein Effekt auf einen Schatz bezieht, bedeutet das ein beliebiges Schatz-Artefakt, nicht nur einen Schatz-Artefaktspielstein.
- Selbst wenn „Schatz“ auf einer Kreatur steht, ist es ein Artefakttyp und kein Kreaturentyp. Ebenso ist Hund immer ein Kreaturentyp und niemals ein Artefakttyp.

- Da der Goldhund eine Kreatur ist, kann seine {T}-Fähigkeit nicht in dem Zug aktiviert werden, in dem er ins Spiel kommt, oder in dem Zug, in dem ein Spieler die Kontrolle über ihn übernimmt, es sei denn, er hat Eile.

Grausiges Siegel

{B}

Hexerei

Todesopfer 1 (*Sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke 1 oder mehr opfern.*

Wenn du dies tust, kopiere diesen Zauberspruch. Du kannst ein neues Ziel für die Kopie bestimmen.)

Bestimme eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl. Falls ihr bzw. ihm in diesem Zug Nicht-Kampfschaden zugefügt wurde, fügt das Grausige Siegel ihr bzw. ihm 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu. Anderenfalls fügt das Grausige Siegel ihr bzw. ihm 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls du das Grausige Siegel mit einer Kreatur oder einem Planeswalker als Ziel wirkst, der bzw. dem in diesem Zug kein Nicht-Kampfschaden zugefügt wurde, seine Todesopfer-Kosten bezahlst und für die Kopie das Ziel deiner Wahl nicht änderst, fügt zunächst die Kopie 1 Schadenspunkt zu, und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu. Danach wird der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet. Er fügt 3 Schadenspunkte zu, und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Halo-Brunnen

{2}{W}

Artefakt

{W}, {T}, enttappe eine getappte Kreatur, die du kontrollierst: Erzeuge einen 1/1 grünen und weißen Bürger-Kreaturenspielstein.

{W}{W}, {T}, enttappe zwei getappte Kreaturen, die du kontrollierst: Ziehe eine Karte.

{W}{W}{W}{W}{W}, {T}, enttappe fünfzehn getappte Kreaturen, die du kontrollierst: Du gewinnst die Partie.

- Das Enttappen von Kreaturen ist Teil der Kosten der Fähigkeiten des Halo-Brunnens. Sobald du mit dem Aktivieren einer Fähigkeit begonnen hast, können andere Spieler keine Aktionen ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist, einschließlich des Bezahls ihrer Kosten. Insbesondere können Spieler keine Aktionen ausführen, um die Kreaturen aus dem Spiel zu entfernen und dadurch zu verhindern, dass du sie enttappst, um für die Fähigkeit zu bezahlen.
- Das Aktivieren von Manafähigkeiten erfolgt vor dem Bezahlen von Kosten, wenn eine Fähigkeit aktiviert wird. Falls du eine Kreatur kontrollierst, die für Mana getappt werden kann, z. B. Avacyns Pilger, kannst du sie zuerst für Mana tappen und sie danach enttappen, um die Kosten für die aktivierten Fähigkeiten des Halo-Brunnens zu bezahlen.

Heimtückischer Hehler

{W}{U}

Kreatur — Mensch, Bürger

2/3

Sowie der Heimtückische Hehler ins Spiel kommt, kannst du eine bleibende Karte, die kein Land ist, bestimmen.

Aktiviert Fähigkeiten der bestimmten bleibenden Karte können nicht aktiviert werden.

Der Heimtückische Hehler hat alle aktivierten

Fähigkeiten der bestimmten bleibenden Karte außer

Loyalitätsfähigkeiten. Du kannst Mana ausgeben, als

wäre es Mana einer beliebigen Farbe, um die Fähigkeiten zu aktivieren.

- Der Heimtückische Hehler erhält nur aktivierte Fähigkeiten. Er erhält keine Schlüsselwortfähigkeiten (es sei denn, diese Fähigkeiten werden aktiviert), keine ausgelösten Fähigkeiten und keine statischen Fähigkeiten.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Einige aktivierte Fähigkeiten haben keinen Effekt, wenn sie vom Heimtückischen Hehler aktiviert werden. Falls beispielsweise die bestimmte bleibende Karte eine Ausrüstung mit einer Ausrüsten-Fähigkeit ist, führt das Aktivieren der Ausrüsten-Fähigkeit nicht dazu, dass der Heimtückische Hehler angelegt wird, weil er keinen der Untertypen hat, die an bleibende Karten angelegt werden können (Aura, Ausrüstung und Befestigung).
- Falls eine Fähigkeit, die der Heimtückische Hehler erhält, sich namentlich auf die bleibende Karte bezieht, auf der sie sich befindet, bezieht sich die Fähigkeit, die der Heimtückische Hehler hat, stattdessen auf den Heimtückischen Hehler.

Hinterhof-Scherge

{1}{U}

Kreatur — Zephalid, Räuber

3/3

Verteidiger

Solange auf Kreaturen, die du kontrollierst, insgesamt

zwei oder mehr Marken liegen, kann der Hinterhof-

Scherge angreifen, als ob er nicht Verteidiger hätte.

- Die Fähigkeit des Hinterhof-Schergen sucht nach zwei oder mehr einzelnen Marken. Es spielt keine Rolle, ob die Marken von derselben Sorte oder verschiedenen Sorten sind oder ob sie auf derselben bleibenden Karte oder auf verschiedenen bleibenden Karten liegen.
-

Hüterin des Heiligtums
{4}{W}{W}
Kreatur — Engel, Soldat
5/5

Fliegend
Die Hüterin des Heiligtums kommt mit zwei Schildmarken ins Spiel.
Immer wenn die Hüterin des Heiligtums ins Spiel kommt oder angreift, kannst du eine Marke von einer Kreatur oder einem Planeswalker entfernen, die bzw. den du kontrollierst. Falls du dies tust, ziehe eine Karte und erzeuge einen 1/1 grünen und weißen Bürger-Kreaturespielstein.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Hüterin des Heiligtums erlaubt dir, eine Marke beliebiger Sorte zu entfernen, nicht nur eine Schildmarke.

Industrietitan
{4}{G}{G}{G}
Kreatur — Elementarwesen
7/7

Reichweite, verursacht Trampelschaden
Wenn der Industrietitan ins Spiel kommt, bestimme zwei

-
- Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.
- Ein Spieler deiner Wahl erhält 5 Lebenspunkte dazu.
- Erzeuge einen 4/4 grünen Nashorn-Krieger-Kreaturespielstein.
- Lege eine Schildmarke auf eine Kreatur, die du kontrollierst.

- Nur der erste und zweite Modus der ausgelösten Fähigkeit des Industrietitanen haben ein Ziel. Falls einer dieser Modi zusammen mit dem dritten oder vierten Modus bestimmt wird und das einzige Ziel ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet würde, wird die ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet und der andere bestimmte Modus hat keinen Effekt.

Inferno-Entfesselung
{1}{B}{R}{G}
Spontanzauber

Die Inferno-Entfesselung fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 7 Schadenspunkte zu. Wenn sie auf diese Weise überschüssigen Schaden zufügt, zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich dem überschüssigen Schaden, das bzw. die ein Gegner kontrolliert.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, obwohl bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.

- Einem Planeswalker wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihm zugefügte Schaden größer ist als die Anzahl an Loyalitätsmarken, die er noch hatte, als der Schaden zugefügt wurde.
- Einer bleibenden Karte kann nicht 0 überschüssiger Schaden zugefügt werden.

Jaxis die Unruhestifterin

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

2/3

{R}, {T}, wirf eine Karte ab: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer anderen Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst. Er erhält Eile und „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte.“ Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Blitz {1} {R} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Blitz-Kosten wirkst, erhält er Eile und „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte.“ Opfere die Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments.)*

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der ursprünglichen Kreatur gedruckt war, und nichts weiter (es sei denn, er kopiert eine Kreatur, die ein Spielstein ist oder die ihrerseits etwas anderes kopiert; 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. Insbesondere gilt: Falls die Kreatur deiner Wahl normalerweise keine Kreatur ist, ist die Kopie keine Kreatur.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur (A) ihrerseits etwas anderes (B) kopiert, verwendet der Spielstein, den du erzeugst, die kopierbaren Werte von (B). In den meisten Fällen ist er einfach eine Kopie von (B).
- Falls eine kopierte Kreatur ein Spielstein ist, der keine Kopie von etwas anderem ist, kopiert die Kopie die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreaturenkarte funktionieren ebenfalls.
- Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie des Spielsteins wird oder als Kopie des Spielsteins ins Spiel kommt, so kopiert die Kreatur die bleibende Karte, die der Spielstein kopiert. Sie hat jedoch weder Eile noch „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte“, und du opferst die neue Kopie nicht zu Beginn des nächsten Endsegments.
- Falls die Fähigkeit von Jaxis der Unruhestifterin aufgrund eines Ersatzeffekts (wie dem von Zeit der Verdopplung) mehrere Spielsteine erzeugt, opferst du jeden davon zu Beginn des nächsten Endsegments.

Jetmir, Nexus der Feierlichkeiten

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

Legendäre Kreatur — Katze, Dämon

5/4

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und haben Wachsamkeit, solange du drei oder mehr Kreaturen kontrollierst.

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten außerdem +1/+0 und verursachen Trampelschaden, solange du sechs oder mehr Kreaturen kontrollierst.

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten außerdem +1/+0 und haben Doppelschlag, solange du neun oder mehr Kreaturen kontrollierst.

- Falls eine Kreatur mit Doppelschlag Doppelschlag verliert, nachdem sie während des ersten Kampfschadensegments Kampfschaden zugefügt hat, aber bevor sie im zweiten Kampfschadensegment Kampfschaden zufügt, fügt sie im zweiten Kampfschadensegment keinen Kampfschaden zu. Insbesondere bedeutet das: Falls deine neunte Kreatur im ersten Kampfschadensegment stirbt, fügt der Rest deiner Kreaturen nicht erneut Kampfschaden zu, es sei denn, etwas anderes gewährt ihnen Doppelschlag.

Jinnie Fay, Jetmirs Stellvertreterin

{R/G}{G}{G/W}

Legendäre Kreatur — Elf, Druidin

3/3

Falls du einen oder mehrere Spielsteine erzeugen würdest, kannst du stattdessen entsprechend viele 2/2 grüne Katze-Kreaturespielsteine mit Eile oder entsprechend viele 3/1 grüne Hund-Kreaturespielsteine mit Wachsamkeit erzeugen.

- Die Eigenschaften der Spielsteine werden vollständig ersetzt, und zwar entweder durch 2/2 grüner Katze-Kreaturespielstein mit Eile oder durch 3/1 grüner Hund-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit. Sie haben keinerlei andere Fähigkeiten, mit denen die ursprünglichen Spielsteine erzeugt worden wären. Alle weiteren Angaben, die im Effekt enthalten sind, der die Spielsteine erzeugt (beispielsweise ob er getappt ist oder angreift, „Der Spielstein erhält Eile“ oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten weiterhin.

Kanalisationkrokodil

{5}{U}

Kreatur — Krokodil

4/6

{3}{U}: Das Kanalisationkrokodil kann in diesem Zug nicht geblockt werden. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren {3} weniger, falls sich in deinem Friedhof Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen befinden.

- Kosten zum Aktivieren einer Fähigkeit werden nur einmal ermittelt, bevor Manafähigkeiten aktiviert werden. Falls Karten nach diesem Zeitpunkt aus deinem Friedhof entfernt werden, z. B. indem die Kürbislaterne aus deinem Friedhof ins Exil geschickt wird, um für ihre Manafähigkeit zu bezahlen, hat dies keinen Einfluss auf die Kosten für das Aktivieren des Kanalisationkrokodils, auch falls sich dadurch die Anzahl der Manabeträge in deinem Friedhof auf unter fünf verringert.

- „Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen in deinem Friedhof“ bedeutet, dass unter allen Karten in deinem Friedhof mindestens fünf sein müssen, die unterschiedliche Manabeträge haben.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte im Friedhof ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der Karte. Die Karte hat nicht zwei Manabeträge.
- Der Manabetrag einer doppelseitigen Karte in deinem Friedhof ist immer der Manabetrag der Vorderseite.
- X ist gleich 0, wenn der Manabetrag einer Karte in deinem Friedhof ermittelt wird.
- Der Manabetrag einer Länderkarte ist 0.

Kleiner Plausch

{1}{U}

Spontanzauber

Todesopfer 1 (*Sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke 1 oder mehr opfern. Wenn du dies tust, kopiere diesen Zauberspruch.*)

Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere unter deine Bibliothek.

- Falls sich nur eine Karte in deiner Bibliothek befindet, sowie der Kleine Plausch verrechnet wird, nimmst du sie auf deine Hand.

Lagrella die Elster

{G}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/3

Wenn Lagrella die Elster ins Spiel kommt, schicke eine beliebige Anzahl an anderen Kreaturen deiner Wahl, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden, ins Exil, bis Lagrella das Spiel verlässt. Wenn eine ins Exil geschickte Karte auf diese Weise unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf sie.

- „Auf diese Weise“ bezieht sich auf Karten, die dadurch ins Spiel kommen, dass Lagrella das Spiel verlässt.
- Der letzte Teil von Lagrellas Fähigkeit ist eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die vorbereitet wird, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird. Sie wird ausgelöst, wenn Lagrella das Spiel verlässt, auch falls sie irgendwie ihre Fähigkeiten verloren hat oder zu einer Kopie von etwas anderem geworden ist.

Leiche ausbuddeln

{2} {B}

Spontanzauber

Todesopfer 1 (*Sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke 1 oder mehr opfern.*

Wenn du dies tust, kopiere diesen Zauberspruch.)

Mülle zwei Karten. Dann kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen. (*Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.*)

- Du kannst eine beliebige Kreaturenkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen, nicht nur diejenigen, die du beim Verrechnen von Leiche ausbuddeln gemillt hast.
-

Leichenexplosion

{1} {B} {R}

Hexerei

Schicke als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil.

Die Leichenexplosion fügt jeder Kreatur und jedem Planeswalker Schadenspunkte in Höhe der Stärke der ins Exil geschickten Karte zu.

- Sobald du begonnen hast, die Leichenexplosion zu wirken, kann kein Spieler antworten und Karten aus deinem Friedhof entfernen, um zu verhindern, dass du mit einer bestimmten Kreaturenkarte bezahlst.
 - Verwende die Stärke der Karte, wie sie zuletzt im Friedhof existierte, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.
-

Leichenwäscher

{2} {B} {B}

Kreatur — Oger, Räuber

3/3

Todesberührung

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, intrigiert der Leichenwäscher.

Wenn der Leichenwäscher stirbt, bringe eine andere Nicht-Räuber-Kreaturenkarte deiner Wahl mit gleicher oder niedrigerer Stärke aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Verwende die Stärke des Leichenwäschers, mit der er zuletzt im Spiel existierte, um legale Ziele für seine letzte Fähigkeit zu bestimmen.
-

Leichtblütige Spionin

{2} {B}

Kreatur — Vampir, Räuber

2/3

Bedrohlich, Lebensverknüpfung

{1}, opfere eine andere Kreatur: Schau dir die oberste

Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen

Friedhof legen.

Zu Beginn deines Endsegments und falls sich in deinem

Friedhof Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen

Manabeträgen befinden, kannst du 2 Lebenspunkte

bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Leichtblütigen Spionin überprüft die Manabeträge unter den Karten in deinem Friedhof sowohl beim Auslösen als auch beim Verrechnen. Falls du nicht mehr fünf oder mehr Manabeträge unter den Karten hast, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht 2 Lebenspunkte bezahlen.
- „Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen in deinem Friedhof“ bedeutet, dass unter allen Karten in deinem Friedhof mindestens fünf sein müssen, die unterschiedliche Manabeträge haben.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte im Friedhof ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der Karte. Die Karte hat nicht zwei Manabeträge.
- Der Manabetrag einer doppelseitigen Karte in deinem Friedhof ist immer der Manabetrag der Vorderseite.
- X ist gleich 0, wenn der Manabetrag einer Karte in deinem Friedhof ermittelt wird.
- Der Manabetrag einer Länderkarte ist 0.

Luxior, Giadas Geschenk

{1}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jede Marke, die auf ihr liegt.

Die ausgerüstete bleibende Karte ist kein Planeswalker und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Kreatur.

(Loyalitätsfähigkeiten können trotzdem aktiviert werden.)

Ausrüsten eines Planeswalkers {1}

Ausrüsten {3}

- „Ausrüsten eines Planeswalkers“ ist eine Variante der Ausrüsten-Fähigkeit. „Ausrüsten eines Planeswalkers [Kosten]“ bedeutet „[Kosten]: Lege diese bleibende Karte an einen Planeswalker deiner Wahl an, den du kontrollierst, als wäre der Planeswalker eine Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
 - Der ausgerüstete Planeswalker hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/0, es sei denn, ein anderer Effekt macht den Planeswalker zu einer Kreatur mit Werten für Stärke und Widerstandskraft.
-

Maestros-Diaboliker

{U} {B} {R}

Kreatur — Vampir, Krieger

1/4

Todesberührung, Eile

Immer wenn der Maestros-Diaboliker angreift und falls du keinen Teufel-Spielstein kontrollierst, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 roten Teufel-Kreaturespielstein mit „Wenn diese Kreatur stirbt, fügt sie einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“

- Die ausgelöste Fähigkeit des Maestros-Diabolikers hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Das bedeutet, dass die Fähigkeit sowohl beim Auslösen als auch beim Verrechnen überprüft, ob du einen Teufel-Spielstein kontrollierst. Insbesondere bedeutet das, dass ein Angriff mit zwei Maestros-Diabolikern normalerweise bewirkt, dass du nur einen Teufel-Spielstein erzeugst.

Maestros-Eingeweihter

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Bürger

3/1

{4} {U/R}, schicke den Maestros-Eingeweihten aus deinem Friedhof ins Exil: Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

- Den Maestros-Eingeweihten aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken ist Teil des Bezahls der Kosten für seine Fähigkeit. Das bedeutet, dass kein Spieler auf die Fähigkeit antworten kann, indem er ihn aus deinem Friedhof entfernt, bevor du die Kosten bezahlen kannst.

Majestätische Metamorphose

{2} {U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges wird ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl zu einer 4/4 Engel-Artefaktkreatur und erhält Flugfähigkeit.

Ziehe eine Karte.

- Die Majestätische Metamorphose überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Majestätische Metamorphose verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
 - Das Artefakt bzw. die Kreatur deiner Wahl behält seine bzw. ihre ursprünglichen Fähigkeiten und Farben, falls vorhanden.
-

Maskierte Banditen

{3} {B} {R} {G}

Kreatur — Waschbär, Räuber

5/5

Wachsamkeit

Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)

{2}, schicke die Maskierten Banditen aus deiner Hand ins Exil: Ein Land deiner Wahl erhält „{T}: Erzeuge {B}, {R} oder {G}“, bis die Maskierten Banditen aus dem Exil gewirkt werden. Solange die Maskierten Banditen im Exil bleiben, kannst du sie wirken.

- Du kannst die Manafähigkeit, die die Maskierten Banditen dem Land gewähren, benutzen, während du die Maskierten Banditen aus dem Exil wirkst.
- Falls die Maskierten Banditen aus dem Exil entfernt werden, ohne gewirkt zu werden, hat das Land weiterhin diese Fähigkeit.

Metropolis-Engel

{2} {W} {U}

Kreatur — Engel, Soldat

3/1

Fliegend

Immer wenn du mit einer oder mehreren Kreaturen mit Marken angreifst, ziehe eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit des Metropolis-Engels wird ausgelöst, immer wenn du mit mindestens einer Kreatur angreifst, auf der mindestens eine Marke liegt. Du ziehst genau eine Karte, sowie sie verrechnet wird, unabhängig davon, auf wie vielen angreifenden Kreaturen Marken lagen.

Mr. Orfeo, der Felsen

{1} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Nashorn, Krieger

2/4

Immer wenn du angreifst, verdopple die Stärke einer Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges.

- Um die Stärke einer Kreatur zu verdoppeln, erhält die Kreatur +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie Mr. Orfeos ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Nicht ablehnbares Angebot

{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl. Sein Beherrscher erzeugt zwei Schatz-Spielsteine.

(Sie sind Artefakte mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)

- Falls das Ziel nicht mehr legal ist, sowie das Nicht ablehnbare Angebot verrechnet wird, werden keine Schatz-Spielsteine erzeugt.
- Falls das Ziel noch legal ist, sowie es verrechnet wird, aber der Zauberspruch aus irgendeinem Grund nicht neutralisiert werden kann, erzeugt sein Beherrscher trotzdem zwei Schatz-Spielsteine.

Ob Nixilis, der Widersacher

{1}{B}{R}

Legendärer Planeswalker — Nixilis

3

Todesopfer X. Die Kopie ist nicht legendär und hat Startloyalität X. *(Sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke X opfern. Wenn du dies tust, kopiere diesen Zauberspruch. Die Kopie wird zu einem Spielstein.)*

+1: Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte, es sei denn, er wirft eine Karte ab. Falls du einen Dämon oder Teufel kontrollierst, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

-2: Erzeuge einen 1/1 roten Teufel-Kreaturespielstein mit „Wenn diese Kreatur stirbt, fügt sie einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“

-7: Ein Spieler deiner Wahl zieht sieben Karten und verliert 7 Lebenspunkte.

- Sowie du einen Zauberspruch mit Todesopfer X wirkst, bestimmst du, ob du seine Todesopfer-Kosten bezahlst und welchen Wert X haben soll.
- Der durch die ausgelöste Fähigkeit von Ob Nixilis, dem Widersacher, kopierte Zauberspruch kopiert genau das, was auf Ob Nixilis aufgedruckt ist, außer dass seine Startloyalität gleich dem bestimmten Wert für X ist und er nicht legendär ist. Die Kopie wird zu einem Spielstein, sowie sie verrechnet wird.
- Du kannst genau einen legendären Ob Nixilis, den Widersacher, kontrollieren und eine beliebige Anzahl an nichtlegendären Kopien von Ob Nixilis, dem Widersacher.

Obscura-Abfängerin

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

Kreatur — Zephalid, Zauberer

3/1

Aufblitzen

Lebensverknüpfung

Wenn die Obscura-Abfängerin ins Spiel kommt, intrigiert sie. Wenn sie auf diese Weise intrigiert, bringe bis zu einen Zauberspruch deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück. *(Um eine Kreatur intrigieren zu lassen, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur.)*

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu intrigieren, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, intrigiert die Kreatur trotzdem. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „wenn [die Kreatur] intrigiert“, wie jene der Obscura-Abfängerin, werden ausgelöst.

Paragon der Moderne

{4}

Artefaktkreatur — Engel, Krieger

2/2

Fliegend

{3}: Der Paragon der Moderne erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Falls genau drei Farben von Mana ausgegeben wurden, um diese Fähigkeit zu aktivieren, lege stattdessen eine +1/+1-Marke auf ihn.

- Farblos ist keine Farbe. Daher wird farbloses Mana nicht mitgezählt, wenn die Anzahl der Farben, die für eine Fähigkeit ausgegeben wurden, ermittelt wird.
-

Psychischer Taschendieb

{4} {U}

Kreatur — Zephalid, Räuber

3/2

Wenn der Psychische Taschendieb ins Spiel kommt, intrigiert er. Wenn er auf diese Weise intrigiert, bringe bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. *(Um eine Kreatur intrigieren zu lassen, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur.)*

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu intrigieren, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, intrigiert die Kreatur trotzdem. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „wenn [die Kreatur] intrigiert“, wie jene des Psychischen Taschendiebs, werden ausgelöst.
 - Die zurückzubringende bleibende Karte deiner Wahl wird bestimmt, nachdem der Psychische Taschendieb intrigiert hat.
-

Raffines Meuchlerin

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Assassine

1/1

Wenn Raffines Meuchlerin ins Spiel kommt, intrigiert sie. *(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)*

Wenn Raffines Meuchlerin stirbt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Stärke von Raffines Meuchlerin ist.

- Benutze die Stärke von Raffines Meuchlerin, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.
-

Reservoir-Krake
{2} {U} {U}
Kreatur — Krake
6/6

Verursacht Trampelschaden, Abwehr {2}
Zu Beginn jedes Kampfes und falls der Reservoir-Krake ungetappt ist, kann ein beliebiger Gegner eine ungetappte Kreatur, die er kontrolliert, tappen. Falls er dies tut, tappe den Reservoir-Kraken und erzeuge einen 1/1 blauen Fisch-Kreaturenspielstein mit „Diese Kreatur kann nicht geblockt werden.“

- Die Spieler wissen nicht, welchen Spieler oder Planeswalker der Reservoir-Krake ggf. angreifen wird, wenn sie entscheiden, ob sie für seine ausgelöste Fähigkeit eine ungetappte Kreatur tappen möchten.
- Jeder Gegner in Zugreihenfolge kann bestimmen, eine ungetappte Kreatur zu tappen, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Reservoir-Kraken verrechnet wird, auch falls ein Spieler vor ihm in der Zugreihenfolge bereits bestimmt hat, eine Kreatur zu tappen. Der Beherrscher des Reservoir-Kraken erzeugt in jedem Kampf maximal einen Fisch-Kreaturenspielstein, egal wie viele Kreaturen getappt wurden.

Rhox-Prügler
{5} {G}
Kreatur — Nashorn, Soldat
6/3

Der Rhox-Prügler kommt mit einer Schildmarke ins Spiel. *(Falls ihm Schaden zugefügt oder er zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihm.)*
Der Rhox-Prügler verursacht Trampelschaden, solange eine Schildmarke auf ihm liegt.

- Kampfschaden wird Kreaturen und Spielern zugewiesen und dann gleichzeitig zugefügt. Insbesondere bedeutet das: Wenn ein Rhox-Prügler, auf dem eine Schildmarke liegt, geblockt wird, verhindert dies normalerweise nicht, dass der Rhox-Prügler dem verteidigenden Spieler Schaden zufügt, weil er Trampelschaden verursacht.
- Falls ein angreifender Rhox-Prügler, auf dem genau eine Schildmarke liegt, von einer Kreatur mit Erstschatz geblockt wird, wird die Schildmarke im ersten Kampfschadensegment entfernt. In diesem Fall verursacht der Rhox-Prügler keinen Trampelschaden, wenn er im zweiten Kampfschadensegment Kampfschaden zufügt.

Rocco, Gastronom der Cabaretti
{X} {R} {G} {W}
Legendäre Kreatur — Elf, Druiden
3/1

Wenn Rocco, Gastronom der Cabaretti, ins Spiel kommt und falls du Rocco gewirkt hast, kannst du deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger durchsuchen, sie ins Spiel bringen und danach mischen.

- Falls ein Effekt dir erlaubt, Rocco zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, ist X gleich 0.

Saloppe Nachtschwärmer

{2} {R} {G} {W}

Kreatur — Elf, Druiden, Räuber

5/3

Wenn die Saloppen Nachtschwärmer ins Spiel kommen, erzeuge einen 1/1 grünen und weißen Bürger-Kreaturespielstein.

{2}, schicke die Saloppen Nachtschwärmer aus deiner

Hand ins Exil: Ein Land deiner Wahl erhält „{T}“:

Erzeuge {R}, {G} oder {W}“, bis die Saloppen Nachtschwärmer aus dem Exil gewirkt werden. Solange die Saloppen Nachtschwärmer im Exil bleiben, kannst du sie wirken.

- Du kannst die Manafähigkeit, die die Saloppen Nachtschwärmer dem Land gewähren, benutzen, während du die Saloppen Nachtschwärmer aus dem Exil wirkst.
- Falls die Saloppen Nachtschwärmer aus dem Exil entfernt werden, ohne gewirkt zu werden, hat das Land weiterhin diese Fähigkeit.

Schatten der Sterblichkeit

{13} {B} {B}

Kreatur — Avatar

7/7

Falls dein Lebenspunktstand kleiner ist als deine Startlebenspunktezahl, kostet dieser Zauberspruch beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Differenz ist.

- In einer Partie Two-Headed Giant ist deine Startlebenspunktezahl der Lebenspunktstand, mit dem dein Team angefangen hat, und dein aktueller Lebenspunktstand ist der aktuelle Lebenspunktstand deines Teams.

Schlaf bei den Fischen

{2} {U} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn der Schlaf bei den Fischen ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur. Du erzeugst einen 1/1 blauen Fisch-Kreaturespielstein mit „Diese Kreatur kann nicht geblockt werden.“

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Falls die als Ziel des Schlafes bei den Fischen bestimmte Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn der Zauberspruch verrechnet würde, wird der Schlaf bei den Fischen vom Stapel auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Er wird nicht ins Spiel gebracht und danach auf den Friedhof gelegt. Insbesondere bedeutet das, dass sein Beherrscher keinen Fisch-Spielstein erzeugt.
-

Schlagring

{4}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn. *(Die Kopie wird zu einem Spielstein.)*

Die ausgerüstete Kreatur hat Doppelschlag, solange zwei oder mehr Ausrüstungen an sie angelegt sind.

Ausrüsten {1} ({1}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Mehrfaches Vorkommen von Doppelschlag erhöht nicht die Anzahl der Schläge. Die Kreatur darf trotzdem nur zweimal Kampfschaden zufügen.
 - Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs kommt als Spielstein ins Spiel. Dies ist nicht dasselbe wie ein Effekt, der einen Spielstein erzeugt. Effekte, die sich auf das Erzeugen eines Spielsteins beziehen, werden nicht auf Kopien von Bleibende-Karte-Zaubersprüchen angewendet.
-

Schnüffelnde Journalistin

{U} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/2

Wenn die Schnüffelnde Journalistin ins Spiel kommt, millst du zwei Karten. *(Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

Solange sich in deinem Friedhof Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen befinden, erhält die Schnüffelnde Journalistin +1/+1 und hat Lebensverknüpfung.

- Falls du fünf oder mehr Manabeträge unter den Karten in deinem Friedhof hast und dann einige davon entfernt werden, sodass du weniger als fünf Manabeträge unter diesen Karten hast, verliert die Schnüffelnde Journalistin sofort ihren Bonus auf Stärke und Widerstandskraft. Dies kann insbesondere dazu führen, dass sie stirbt, falls gerade Schaden auf ihr vermerkt ist, der höher ist als ihre Widerstandskraft.
 - „Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen in deinem Friedhof“ bedeutet, dass unter allen Karten in deinem Friedhof mindestens fünf sein müssen, die unterschiedliche Manabeträge haben.
 - Der Manabetrag einer geteilten Karte im Friedhof ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der Karte. Die Karte hat nicht zwei Manabeträge.
 - Der Manabetrag einer doppelseitigen Karte in deinem Friedhof ist immer der Manabetrag der Vorderseite.
 - X ist gleich 0, wenn der Manabetrag einer Karte in deinem Friedhof ermittelt wird.
 - Der Manabetrag einer Länderkarte ist 0.
-

Schwarzmarkt-Tycoon

{R}{G}

Kreatur — Katze, Räuber

2/2

Zu Beginn deines Versorgungssegments fügt dir der Schwarzmarkt-Tycoon für jeden Schatz, den du kontrollierst, 2 Schadenspunkte zu.

{T}: Erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Die Fähigkeit des Schwarzmarkt-Tycoons wird zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst, egal ob du tatsächlich Schätze hast oder nicht, und sie zählt, wie viele Schätze du hast, sowie sie verrechnet wird.
-

Seele der Emanzipation

{4}{G}{W}{U}

Kreatur — Avatar

5/7

Wenn die Seele der Emanzipation ins Spiel kommt, zerstöre bis zu drei andere bleibende Karten deiner Wahl, die keine Länder sind. Für jede jener bleibenden Karten erzeugt ihr Beherrscher einen 3/3 weißen Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls eine bleibende Karte kein legales Ziel mehr ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Seele der Emanzipation verrechnet wird, erzeugt der Beherrscher des Ziels für jene bleibende Karte keinen Engel.
 - Falls eine bleibende Karte immer noch ein legales Ziel ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Seele der Emanzipation verrechnet wird, aber sie nicht zerstört wird, vielleicht weil eine Schildmarke auf ihr lag, erzeugt ihr Beherrscher dennoch einen Engel-Spielstein für jene bleibende Karte.
-

Segen der Sicherheit

{W}

Spontanzauber

Lege eine Schildmarke auf eine Kreatur deiner Wahl.

(Falls ihr Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.)

Hellsicht 1.

- Falls das Ziel illegal ist, wenn der Segen der Sicherheit verrechnet werden soll, wird er vom Stapel entfernt, und sein Beherrscher wendet nicht Hellsicht an.
-

Sparas Aburteiler
{2}{G}{W}{U}
Kreatur — Katze, Bürger
4/4

Wenn Sparas Aburteiler ins Spiel kommen, kann eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, bis zu deinem nächsten Zug nicht angreifen oder blocken. {2}, schicke Sparas Aburteiler aus deiner Hand ins Exil: Ein Land deiner Wahl erhält „{T}: Erzeuge {G}, {W} oder {U}“, bis Sparas Aburteiler aus dem Exil gewirkt werden. Solange Sparas Aburteiler im Exil bleiben, kannst du sie wirken.

- Du kannst die Manafähigkeit, die Sparas Aburteiler dem Land gewährt, benutzen, während du Sparas Aburteiler aus dem Exil wirkst.
- Falls Sparas Aburteiler aus dem Exil entfernt werden, ohne gewirkt zu werden, hat das Land weiterhin diese Fähigkeit.

Streitlustiges Tanzpaar
{3}{W}{W}
Kreatur — Mensch, Krieger
3/5

Immer wenn das Streitlustige Tanzpaar angreift, wähle Erstschlag oder Lebensverknüpfung. Das Streitlustige Tanzpaar und bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhalten die gewählte Fähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du triffst die Wahl zwischen Erstschlag und Lebensverknüpfung nur einmal, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Streitlustigen Tanzpaars verrechnet wird. Beide Kreaturen erhalten die gewählte Fähigkeit.

Syndikat-Infiltrator
{2}{U}{B}
Kreatur — Vampir, Zauberer
3/3

Fliegend
Solange sich in deinem Friedhof Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen befinden, erhält der Syndikat-Infiltrator +2/+2.

- Falls du fünf oder mehr Manabeträge unter den Karten in deinem Friedhof hast und dann einige davon entfernt werden, sodass du weniger als fünf Manabeträge unter diesen Karten hast, verliert der Syndikat-Infiltrator seinen Bonus auf Stärke und Widerstandskraft. Dies kann insbesondere dazu führen, dass sie stirbt, falls gerade Schaden auf ihr vermerkt ist, der höher ist als ihre Widerstandskraft.
- „Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen in deinem Friedhof“ bedeutet, dass unter allen Karten in deinem Friedhof mindestens fünf sein müssen, die unterschiedliche Manabeträge haben.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte im Friedhof ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der Karte. Die Karte hat nicht zwei Manabeträge.
- Der Manabetrag einer doppelseitigen Karte in deinem Friedhof ist immer der Manabetrag der Vorderseite.

- X ist gleich 0, wenn der Manabetrag einer Karte in deinem Friedhof ermittelt wird.
- Der Manabetrag einer Länderkarte ist 0.

Teuflischer Garderobier
 {2} {R}
 Kreatur — Teufel, Krieger
 1/3
 Verursacht Trampelschaden, Eile
Allianz — Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verdopple die Stärke des Teuflischen Garderobiers bis zum Ende des Zuges.

- Die Stärke einer Kreatur zu verdoppeln bedeutet, dass die Kreatur +X/+0 erhält, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

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

- Der Schatz-Spielstein wird vom Beherrscher der Kreatur erzeugt. Dies kann ein anderer Spieler sein als der Beherrscher von Tod vortäuschen und ein anderer Spieler als der Besitzer der Kreatur.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein Spielstein ist, wird die Fähigkeit trotzdem ausgelöst, wenn er stirbt. Sein Beherrscher bringt den Spielstein nicht ins Spiel zurück, aber er erzeugt einen Schatz-Spielstein.

Tödlicher Groll
 {B} {R}
 Hexerei
 Opfere eine bleibende Karte, die kein Land ist, als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.
 Jeder Gegner bestimmt eine bleibende Karte, die er kontrolliert und die einen Typ mit der geopferten bleibenden Karte gemeinsam hat, und opfert sie.
 Ziehe eine Karte.

- Falls ein Effekt einem Spieler erlaubt, den Tödlichen Groll zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, muss jener Spieler trotzdem die zusätzlichen Kosten bezahlen, eine bleibende Karte, die kein Land ist, zu opfern.
- Falls ein Spieler den Tödlichen Groll kopiert, werden die Eigenschaften der bleibenden Karte, die geopfert wurde, um für den ursprünglichen Zauberspruch zu bezahlen, herangezogen, um zu ermitteln, welche bleibenden Karten jeder Gegner bestimmen darf.

Treffen der Fünf

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

Hexerei

Schicke die obersten zehn Karten deiner Bibliothek ins

Exil. Du kannst davon in diesem Zug dreifarbige

Zaubersprüche wirken. Erzeuge

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Gib dieses

Mana nur aus, um dreifarbige Zaubersprüche zu wirken.

- Du kannst von den Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, beliebige Zaubersprüche wirken, die genau drei Farben haben, auch falls es nicht dieselben drei Farben sind. Zum Beispiel könntest du einen Zauberspruch wirken, der weiß, blau und schwarz ist, und dann einen Zauberspruch wirken, der schwarz, rot und grün ist.
- Das vom Treffen der Fünf erzeugte Mana kann für einen beliebigen Teil der Kosten für einen dreifarbigen Zauberspruch ausgegeben werden, einschließlich etwaiger generischer oder zusätzlicher Kosten.

Umnieter-Amulett

{B}{R}{G}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Ein Gegner deiner Wahl opfert die Kreatur oder den Planeswalker mit dem höchsten Manabetrag unter den Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert.
 - Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karten bis zu deinem nächsten Endsegment spielen.
 - Schicke den Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil.
- Falls der Gegner deiner Wahl beim ersten Modus des Umnieter-Amuletts mehrere Kreaturen und/oder Planeswalker mit dem höchsten Manabetrag unter den Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert, kontrolliert, bestimmt jener Spieler, welche bzw. welcher davon geopfert wird, sowie das Umnieter-Amulett verrechnet wird.
 - Beim zweiten Modus musst du alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Beispielsweise kannst du Länder auf diese Weise nur während deiner Hauptphase spielen, solange keine Zaubersprüche oder Fähigkeiten auf dem Stapel liegen, , und nur falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

Unglücklicher Zeuge

{R}

Kreatur — Mensch, Bürger

1/1

Wenn der Unglückliche Zeuge stirbt, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bis zu deinem nächsten Endsegment kannst du eine der Karten spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für eine auf diese Weise gespielte Karte gelten. Zum Beispiel kannst du eine Länderkarte nur während einer

Hauptphase deines eigenen Zuges auf diese Weise spielen, wenn der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

Unlizenziertes Leichenwagen

{2}

Artefakt — Fahrzeug

/

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

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

Bemannung 2

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

Urabrask, ketzerischer Prätor

{3} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

4/4

Eile

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

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners schickt er das nächste Mal, das er in diesem Zug eine Karte ziehen würde, stattdessen die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil. Er kann sie in diesem Zug spielen.

- Spieler müssen alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Zum Beispiel können Spieler eine Länderkarte nur während einer Hauptphase ihres eigenen Zuges auf diese Weise spielen, wenn der Stapel leer ist, und nur, falls sie in diesem Zug noch kein Land gespielt haben.
-

Verdorbener Genuss

{U} {B}

Spontanzauber

Ziehe zwei Karten. Wirf dann eine Karte ab, es sei denn, in deinem Friedhof befinden sich Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen.

- „Karten mit fünf oder mehr unterschiedlichen Manabeträgen in deinem Friedhof“ bedeutet, dass unter allen Karten in deinem Friedhof mindestens fünf sein müssen, die unterschiedliche Manabeträge haben.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte im Friedhof ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der Karte. Die Karte hat nicht zwei Manabeträge.

- Der Manabetrag einer doppelseitigen Karte in deinem Friedhof ist immer der Manabetrag der Vorderseite.
- X ist gleich 0, wenn der Manabetrag einer Karte in deinem Friedhof ermittelt wird.
- Der Manabetrag einer Länderkarte ist 0.

Vivien auf der Jagd

{4} {G} {G}

Legendärer Planeswalker — Vivien

4

+2: Du kannst eine Kreatur opfern. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag gleich 1 plus dem Manabetrag der geopferten Kreatur, bringe sie ins Spiel und mische danach.

+1: Du millst fünf Karten. Nimm dann eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten, die auf diese Weise gemillt wurden, auf deine Hand.

-1: Erzeuge einen 4/4 grünen Nashorn-Krieger-Kreaturespielstein.

- Du kannst die erste Fähigkeit von Vivien auf der Jagd aktivieren, ohne eine Kreatur zu opfern. Falls du dies tust, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Weitverbreitete Dieberei

{2} {R}

Verzauberung

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

Immer wenn du einen mehrfarbigen Zauberspruch wirkst, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Dann kannst du {W} {U} {B} {R} {G} bezahlen. Falls du dies tust, kannst du die ins Exil geschickte Karte spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du kannst den Schatz-Spielstein, der vom ersten Teil der letzten Fähigkeit der Weitverbreiteten Dieberei erzeugt wurde, benutzen, um einen Teil der Kosten von {W} {U} {B} {R} {G} im zweiten Teil der Fähigkeit zu bezahlen.

Wendetür

{2} {G}

Artefakt

{1}, {T}, opfere eine Kreatur: Zähle die Farben der geopferten Kreatur und durchsuche dann deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte, die genau eine Farbe mehr hat. Schicke die Karte ins Exil und mische danach. Du kannst die ins Exil geschickte Karte wirken. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die Fähigkeit der Wendetür weist dich an, die Anzahl der Farben zu zählen, aber ihr ist egal, welche Farben es waren. Falls du beispielsweise eine Kreatur opferst, die grün ist und keine anderen Farben hat, suchst du nach einer beliebigen Kreaturenkarte mit genau zwei Farben, auch falls die Karte, nach der du suchst, nicht grün ist.
- Falls du eine farblose Kreatur opferst, musst du deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit genau einer Farbe durchsuchen. Falls du eine Kreatur opferst, die alle fünf Farben hat, kannst du keine Kreaturen finden, weil es in *Magic* keine Kreaturenkarten mit sechs Farben gibt.
- Du musst alle Kosten für einen Zauberspruch bezahlen, den du auf diese Weise wirkst.
- Falls du bestimmst, den Zauberspruch zu wirken, musst du ihn wirken, sowie die Fähigkeit der Wendetür verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später zu wirken.
- Du zählst die Farben der geopferten Kreatur, die sie zuletzt im Spiel hatte. Insbesondere gilt: Falls es eine doppelseitige Karte oder eine Kopie einer anderen Kreatur war, können sich die Farben von denjenigen im Friedhof unterscheiden.

Wertberichtigung

{4} {U} {U}

Hexerei

Todesopfer 2 (*Sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke 2 oder mehr opfern.*

Wenn du dies tust, kopiere diesen Zauberspruch. Du kannst ein neues Ziel für die Kopie bestimmen.)

Ein Spieler deiner Wahl millt die Hälfte seiner Bibliothek, abgerundet.

- Falls du die Wertberichtigung wirkst und mit demselben Spieler als Ziel kopierst, millt jener Spieler die Hälfte seiner Bibliothek und millt danach die Hälfte von dem, was übriggeblieben ist. Er millt nicht seine gesamte Bibliothek.

Zerbrochener Seraph

{4} {W} {U} {B}

Kreatur — Engel, Räuber

4/4

Fliegend

Wenn der Zerbrochene Seraph ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

{2}, schicke den Zerbrochenen Seraph aus deiner Hand ins Exil: Ein Land deiner Wahl erhält „{T}: Erzeuge {W}, {U} oder {B}“, bis der Zerbrochene Seraph aus dem Exil gewirkt wird. Solange der Zerbrochene Seraph im Exil bleibt, kannst du ihn wirken.

- Du kannst die Manafähigkeit, die der Zerbrochene Seraph dem Land gewährt, benutzen, während du den Zerbrochenen Seraph aus dem Exil wirkst.
- Falls der Zerbrochene Seraph aus dem Exil entfernt wird, ohne gewirkt zu werden, hat das Land weiterhin diese Fähigkeit.

Zeugenschutz

{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist eine grüne und weiße Bürger-Kreatur mit Basis-Stärke

und -Widerstandskraft 1/1 namens Seriöse

Geschäftsperson. *(Sie verliert alle anderen Farben, Kartentypen, Kreaturentypen und Namen.)*

- Falls die verzauberte Kreatur andere Untertypen als Kreaturentypen hatte, z. B. Ausrüstung, Fahrzeug oder Schrein, verliert sie diese ebenfalls.
- Falls ein Effekt einen Spieler anweist, einen Kartennamen zu bestimmen, kann der Spieler nicht „Seriöse Geschäftsperson“ bestimmen, auch falls eine Kreatur derzeit diesen Namen hat.

Ziatora die Einäscherin

{3}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Dämon, Drache

6/6

Fliegend

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, fügt Ziatora die Einäscherin einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu und du erzeugst drei Schatz-Spielsteine.

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

STRASSEN VON NEU-CAPENNA COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES

Abfallentsorgung

{2}{B}

Spontanzauber

Bonus {3}{B} *(Du kannst zusätzlich {3}{B} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*

Schicke bis zu zwei Karten deiner Wahl aus genau einem Friedhof ins Exil. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, schicke stattdessen den Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil. Erzeuge für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Kreaturenkarte einen 2/2 schwarzen Räuber-Kreaturenspielstein.

- Der Beherrscher der Abfallentsorgung erzeugt für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Kreaturenkarte einen 2/2 schwarzen Räuber-Kreaturenspielstein, ob die Bonuskosten bezahlt wurden oder nicht.
-

Agentenwerkzeug

{1}{G}{U}

Artefakt — Hinweis

Das Agentenwerkzeug kommt mit einer +1/+1-Marke, einer Fliegend-Marke, einer Todesberührung-Marke und einer Schildmarke ins Spiel. *(Falls ihm Schaden zugefügt oder es zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihm.)*

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine Marke vom Agentenwerkzeug auf die Kreatur bewegen.
{2}, opfere das Agentenwerkzeug: Ziehe eine Karte.

- Die Schildmarke auf dem Agentenwerkzeug hindert seinen Beherrscher nicht daran, es zu opfern.
- Falls auf dem Agentenwerkzeug irgendwie andere Marken liegen als diejenigen, mit denen es ins Spiel gekommen ist, können diese ebenfalls von seiner ausgelösten Fähigkeit von ihm wegbewegt werden.

Avior-Eilbotin

{1}{U}

Kreatur — Vogel, Berater

1/1

Fliegend

Immer wenn die Avior-Eilbotin angreift, bestimme eine Marke auf einer bleibenden Karte, die du kontrollierst. Lege eine Marke jener Sorte auf eine bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst, falls noch keine solche Marke auf ihr liegt.

- Du bestimmst die bleibende Karte deiner Wahl, auf die eine Marke gelegt werden soll, sowie du die ausgelöste Fähigkeit der Avior-Eilbotin auf den Stapel legst. Du bestimmst die Sorte von Marke von einer bleibenden Karte, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Bess die Suppenköchin

{1}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bürger

1/1

Immer wenn eine oder mehrere andere Kreaturen mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1 unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, lege eine +1/+1-Marke auf Bess die Suppenköchin.

Immer wenn Bess angreift, erhält jede andere Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an +1/+1-Marken auf Bess ist.

- Normalerweise sind Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer Kreatur die Stärke und Widerstandskraft, die auf die Karte aufgedruckt sind, oder bei einem Spielstein die Stärke und Widerstandskraft, die von dem Effekt, der ihn erzeugt hat, festgelegt wurden. Falls ein anderer Effekt Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur auf bestimmte Werte setzt, werden diese zu ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft. Falls ein Effekt die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifiziert, ohne sie festzulegen, wird dies beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft nicht berücksichtigt.

- Falls eine Kreatur eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit hat, die ihre Stärke und Widerstandskraft festlegt, was im Feld für ihre Stärke und Widerstandskraft mit */* oder Ähnlichem angezeigt wird, wird diese Fähigkeit beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft berücksichtigt.
- Einige Kreaturen haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/0 und eine Fähigkeit, die ihnen einen Bonus gibt, der auf bestimmten Kriterien basiert. Dies sind keine eigenschaftsdefinierenden Fähigkeiten, und die Fähigkeit ändert nicht die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur.

Boxring

{1}{G}

Artefakt

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kämpft sie gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl mit demselben Manabetrag, die du nicht kontrollierst.

{T}: Erzeuge einen Schatz-Spielstein. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du eine Kreatur kontrollierst, die in diesem Zug gekämpft hat.

- Du kannst die letzte Fähigkeit des Boxrings aktivieren, falls du eine Kreatur kontrollierst, die aufgrund eines beliebigen Effekts gekämpft hat, nicht nur eine Kreatur, die im Boxring gekämpft hat.
- Falls die einzige Kreatur, die unter deiner Kontrolle war und in diesem Zug gekämpft hat, durch den Kampf gestorben ist, kannst du die letzte Fähigkeit des Boxrings nicht aktivieren. Nur Gewinner erhalten Preise!

Denry Klin, Chefredakteur

{2}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Katze, Berater

2/2

Denry Klin, Chefredakteur, kommt mit einer +1/+1-, Erstschlag- oder Wachsamkeit-Marke ins Spiel (du entscheidest).

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls Marken auf Denry liegen, lege dieselbe Anzahl jeder Sorte von Marken auf jene Kreatur.

- Denry Klin, Chefredakteur, wurde mit einer Nicht-Standardformulierung gedruckt, und sein Oracle-Text wurde aus Konsistenzgründen aktualisiert. Seine letzte Fähigkeit lautet jetzt „Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls Marken auf Denry liegen, lege dieselbe Anzahl jeder Sorte von Marken auf jene Kreatur.“ Regeltechnisch ändert sich dadurch nichts.

Dreckfresser
{2} {B} {G}
Kreatur — Schrecken
3/3

Bedrohlich

Immer wenn der Dreckfresser angreift, schicke bis zu eine Karte von jedem Kartentyp aus dem Friedhof des verteidigenden Spielers ins Exil. Lege für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte eine +1/+1-Marke auf den Dreckfresser.

- Die möglichen Kartentypen im Friedhof eines Spielers sind: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Planeswalker, Hexerei und Stammeskarte (ein Kartentyp, der auf einigen älteren Karten zu finden ist). Übertypen (wie Standard und legendär) und Untertypen (wie Mensch und Ausrüstung) sind keine Kartentypen.

Dreifarbige Ampel
{3}

Artefakt

Wenn die Dreifarbig Ampel ins Spiel kommt, wende Hellsicht 3 an.

Jeder dreifarbig Zauberspruch, den du wirkst, hat Reproduktion {3}. *(Wenn du ihn wirkst, kopiere ihn so oft, wie du seine Reproduktionskosten bezahlst. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen. Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Falls du, während du die Dreifarbig Ampel im Spiel hast, einen Zauberspruch wirkst, der bereits Reproduktion hat, hat jener Zauberspruch zwei Reproduktion-Fähigkeiten – eine mit den aufgedruckten Reproduktionskosten und einen mit Reproduktionskosten von {3}. Du kannst eine der Fähigkeiten oder beide Fähigkeiten verwenden, um den Zauberspruch zu reproduzieren.

Entschlossene Iteration

{1} {R}

Verzauberung

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug führst du Bevölkern durch. Der Spielstein, der auf diese Weise erzeugt wurde, erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. *(Erzeuge für Bevölkern einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturenspielsteins ist, den du kontrollierst.)*

- Falls du dich entscheidest, einen Kreaturenspielstein (A) zu kopieren, der eine Kopie einer anderen Kreatur (B) ist, kopiert der neue Kreaturenspielstein die Eigenschaften von (B).
- Der neue Kreaturenspielstein kopiert die Eigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein ins Spiel gebracht hat, oder von den Eigenschaften des kopierten Bleibende-Karte-Zauberspruchs, der zu jenem Spielstein geworden ist.

- Der neue Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
- Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des neuen Spielsteins werden angewendet.
- Falls du keinen Kreaturespielstein kontrollierst, wenn du Bevölkern durchführst, geschieht nichts.

Exempel statuieren

{3} {B}

Hexerei

Jeder Gegner teilt die Kreaturen, die er kontrolliert, auf zwei Haufen auf. Bestimme für jeden Gegner einen seiner Haufen. Jeder Gegner opfert die Kreaturen seines bestimmten Haufens. (*Haufen können auch leer sein.*)

- Mit „seines bestimmten Haufens“ ist der Haufen seiner bleibenden Karten gemeint, den du bestimmst, nicht, dass er einen Haufen bestimmen darf.

Gefängnisausbruch

{1} {W}

Hexerei

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners unter seiner Kontrolle ins Spiel zurück. Wenn jene bleibende Karte ins Spiel kommt, bringe bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl mit gleichem oder niedrigerem Manabetrag, die du besitzt, aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Du bestimmst das Ziel deiner Wahl aus deinem eigenen Friedhof erst, nachdem die bleibende Karte aus dem Friedhof deines Gegners ins Spiel gekommen ist. Falls die Karte aus irgendeinem Grund nicht ins Spiel kommt, kannst du keine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof bestimmen und zurückbringen.

Genuss /// Exzess

{2} {R}

Hexerei

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, in diesem Zug angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 grünen und weißen Bürger-Kreaturespielstein.

///

Exzess

{1} {R}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Erzeuge für jede Kreatur, die unter deiner Kontrolle einem Spieler in diesem Zug Kampfschaden zugefügt hat, einen Schatz-Spielstein.

- Der Exzess zählt die Anzahl der Kreaturen, die unter deiner Kontrolle einem Spieler Kampfschaden zugefügt haben, auch solche, die du nicht mehr kontrollierst, sowie der Exzess verrechnet wird.
- Alle geteilten Karten haben zwei Karten-Vorderseiten auf einer einzigen Karte, wobei du nur jene Hälfte auf den Stapel legst, die du wirkst. Die Eigenschaften der nicht gewirkten Hälfte werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet.
- Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Hexereikarten in deinem Friedhof zählt, zählt er Genuss /// Exzess als eine Karte, nicht als zwei.
- Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen der Namen bestimmen, aber nicht beide.
- Solange eine geteilte Karte nicht auf dem Stapel ist, hat sie die kombinierten Eigenschaften beider Hälften. Genuss /// Exzess hat beispielsweise Manabetrag 5.
- Falls du während deines Zuges die erste Hälfte einer geteilten Karte mit Nachhall wirkst, erhältst du sofort Priorität, nachdem sie verrechnet wurde. Du kannst dann die Hälfte mit Nachhall aus deinem Friedhof wirken, bevor irgendein anderer Spieler eine Aktion durchführen darf, falls das Wirken der zweiten Hälfte zu diesem Zeitpunkt legal ist.
- Falls ein anderer Effekt dir erlaubt, eine geteilte Karte mit Nachhall aus einer anderen Zone als dem Friedhof zu wirken, kannst du nicht die Hälfte mit Nachhall wirken.
- Falls ein anderer Effekt dir erlaubt, eine geteilte Karte mit Nachhall aus einem Friedhof zu wirken, kannst du eine beliebige Hälfte wirken. Falls du dabei die Hälfte mit Nachhall wirkst, schickst du die Karte ins Exil, falls sie den Stapel verlassen würde.
- Ein Zauberspruch mit Nachhall, der aus einem Friedhof gewirkt wird, wird anschließend immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet wird, neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Sobald du begonnen hast, einen Zauberspruch mit Nachhall aus deinem Friedhof zu wirken, wird die Karte sofort auf den Stapel gelegt. Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit aufzuhalten, indem sie die Karte mit einem anderen Effekt ins Exil schicken.

Gunst der Familie

{2} {G}

Verzauberung

Immer wenn du angreifst, lege eine Schildmarke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl. Bis zum Ende des Zuges erhält sie „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, entferne eine Schildmarke von ihr. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.“ *(Falls einer Kreatur mit Schildmarke Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.)*

- Falls die angreifende Kreatur ihre letzte Schildmarke zur selben Zeit verliert, zu der sie einem Spieler Kampfschaden zufügt (zum Beispiel falls die angreifende Kreatur Trampelschaden verursacht und ihr von einem Blocker Schaden zugefügt würde), dann kannst du die Kosten, eine Marke zu entfernen, nicht bezahlen, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- Weder die ausgelöste Fähigkeit, die eine Schildmarke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl legt, noch die ausgelöste Fähigkeit, die eine Schildmarke von ihr entfernt, ist optional.

Hartnäckiger Detektiv

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/1

Wenn der Hartnäckige Detektiv ins Spiel kommt, wende Überwachen 2 an. (*Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.*)

Immer wenn ein Gegner seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, kannst du den Hartnäckigen Detektiv aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Der Hartnäckige Detektiv muss sich nicht im Friedhof befinden, wenn die erste Karte gezogen wird, damit seine letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Solange er sich im Friedhof befindet, wenn ein Gegner seine zweite Karte in einem Zug zieht, wird die Fähigkeit ausgelöst.

Henzie „Der Beschaffer“ Torre

{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Teufel, Räuber

3/3

Jeder Kreaturenzauber mit Manabetrag 4 oder mehr, den du wirkst, hat Blitz. Die Blitz-Kosten sind gleich seinen Manakosten. (*Du kannst bestimmen, den Zauberspruch für seine Blitz-Kosten zu wirken. Falls du dies tust, erhält er Eile und „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte.“ Opfere die Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments.*)

Blitz-Kosten, die du bezahlst, kosten beim Wirken für jedes Mal, das du in dieser Partie deinen Kommandeur aus der Kommandozone gewirkt hast, {1} weniger.

- Falls die Rückseite einer modalen doppelseitigen Karte eine Kreatur mit Manabetrag 4 oder mehr ist, kannst du sie mithilfe der von Henzie gewährten Blitz-Fähigkeit wirken.

Kryptische Verfolgung

{2}{U}{R}

Verzauberung

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deiner Hand wirkst, manifestiere die oberste Karte deiner Bibliothek. (*Bringe die Karte als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

Immer wenn eine verdeckte Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, schicke sie ins Exil, falls es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist. Du kannst die Karte bis zum Ende deines nächsten Zuges wirken.

- Die verdeckte bleibende Karte ist eine 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Die Kreatur ist farblos und hat Manabetrag 0. Andere Effekte, die auf die bleibende Karte angewendet werden, können ihr dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen oder diese Eigenschaften ändern.
 - Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du eine manifestierte Kreatur aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei Kopier-Effekte oder typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und ihre Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
 - Falls eine manifestierte Kreatur Morph hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kannst du sie auch aufdecken, indem du ihre Morph-Kosten bezahlst.
 - Im Gegensatz zu einer verdeckten Kreatur, die mithilfe der Morph-Fähigkeit gewirkt wurde, kann eine manifestierte Kreatur auch dann noch aufgedeckt werden, nachdem sie ihre Fähigkeiten verloren hat, falls es eine Kreaturenkarte ist.
 - Da die bleibende Karte sowohl bevor als auch nachdem sie aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken einer bleibenden Karte keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
 - Da verdeckte Kreaturen keine Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.
 - Eine bleibende Karte, die aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert ihre Eigenschaften, bleibt aber sonst dieselbe bleibende Karte. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die diese bleibende Karte als Ziel hatten, sowie Auren und Ausrüstungen, die an die bleibende Karte angelegt waren, sind davon nicht betroffen.
 - Das Aufdecken oder Verdecken einer bleibenden Karte ändert nichts daran, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist.
 - Du kannst dir verdeckte bleibende Karten, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte bleibende Karten, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir oder weist dich an, es zu tun.
 - Falls eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, musst du sie offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.
 - Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel gekommen sind, muss jederzeit deutlich erkennbar sein. Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen. Du musst auch festhalten, durch welchen Effekt sie verdeckt wurden (manifestiert, verdeckt gewirkt mithilfe der Morph-Fähigkeit und so weiter).
 - In diesem Set gibt es keine Karten, die eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexerei-Karte, die sich im Spiel befindet, aufdecken würden, aber einige ältere Karten können dies versuchen. Falls irgendetwas versucht, eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexerei-Karte, die sich im Spiel befindet, aufzudecken, zeige diese Karte allen Spielern, um zu beweisen, dass es eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte ist. Die bleibende Karte bleibt verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte aufgedeckt wird, werden dadurch nicht ausgelöst, da die Karte zwar offen vorgezeigt, aber nicht aufgedeckt wurde.
 - Falls eine doppelseitige Karte manifestiert wird, kommt sie verdeckt ins Spiel. Solange sie verdeckt ist, kann sie nicht transformiert werden. Falls die Vorderseite der Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du dies tust, ist ihre Vorderseite oben.
-

Lebensversicherung

{3}{W}{B}

Verzauberung

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

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur stirbt, verlierst du 1 Lebenspunkt und erzeugst einen Schatz-Spielstein.

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

Luftstraßenräuber

{3}{U}

Kreatur — Vogel, Räuber

3/3

Fliegend

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

Der Luftstraßenräuber befreit sich mit „Immer wenn der Luftstraßenräuber einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du von den vom Luftstraßenräuber ins Exil geschickten Karten einen Artefaktzauber, einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen.“

- Die Fähigkeit, die der Luftstraßenräuber erhält, wenn er sich befreit, erlaubt dir nur, jene Karten zu wirken, die beim letzten Mal, als er sich befreit hat, von seiner Befreiung-Fähigkeit ins Exil geschickt wurden. Falls er stirbt und sich erneut befreit oder falls er in eine andere Zone bewegt wird und ins Spiel zurückkehrt, kannst du die Karten, die vorher mit ihm ins Exil geschickt wurden, nicht mehr wirken.
- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiung-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
- Nachdem ein Zauberspruch, der sich befreit hat, verrechnet wurde, wird er wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist ein Bleibende-Karte-Zauberspruch. Falls er ein Bleibende-Karte-Zauberspruch ist, kommt er ins Spiel und wird wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls er später stirbt.

- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

Makellose Fälschung

{3} {U} {U}

Hexerei

Todesopfer 3 *(Sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke 3 oder mehr opfern.*

Wenn du dies tust, kopiere diesen Zauberspruch. Du kannst ein neues Ziel für die Kopie bestimmen.)

Schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil. Kopiere die Karte. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Nachdem die Makellose Fälschung verrechnet wurde, bleibt die ins Exil geschickte Karte im Exil.

Mezzio-Straßenräuber

{4} {R}

Kreatur — Viashino, Räuber

3/3

Immer wenn der Mezzio-Straßenräuber angreift, schicke die oberste Karte der Bibliothek jedes Spielers ins Exil.

Du kannst die Karten in diesem Zug spielen, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

Blitz {2} {R} *(Falls du diesen Zauberspruch für seine Blitz-Kosten wirkst, erhält er Eile und „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte.“ Opfere die Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments.)*

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Beispielsweise kannst du Länder auf diese Weise nur während deiner Hauptphase spielen, solange keine Zaubersprüche oder Fähigkeiten auf dem Stapel liegen, und nur falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

Oskar der Aktenretter

{3} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden unterschiedlichen Manabetrag unter den Karten in deinem Friedhof {1} weniger.

Immer wenn du eine Nichtland-Karte abwirfst, kannst du sie aus deinem Friedhof wirken.

- Der Manabetrag einer geteilten Karte im Friedhof ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der Karte. Die Karte hat nicht zwei Manabeträge.
- Der Manabetrag einer doppelseitigen Karte in deinem Friedhof ist immer der Manabetrag der Vorderseite.
- X ist gleich 0, wenn der Manabetrag einer Karte in deinem Friedhof ermittelt wird.
- Der Manabetrag einer Länderkarte ist 0.
- Du kannst den Zauberspruch sofort wirken. Du musst alle Kosten für einen Zauberspruch bezahlen, den du auf diese Weise wirkst.

Parkhöhen-Einzelgänger

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Entthronen (*Immer wenn diese Kreatur einen Spieler mit den meisten Lebenspunkten angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie.*)

Der Parkhöhen-Einzelgänger kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

Immer wenn der Parkhöhen-Einzelgänger einem Spieler Kampfschaden zufügt oder stirbt, führe Wucherung durch.

- Um Wucherung durchzuführen, kannst du jede beliebige bleibende Karte bestimmen, auf der eine Marke liegt, auch eine, die von einem Gegner kontrolliert wird, und du kannst jeden beliebigen Spieler bestimmen, auf dem eine Marke liegt, auch einen Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
- Während der Wucherung gilt: Falls du eine bleibende Karte oder einen Spieler bestimmt hast, auf der bzw. dem mehrere Sorten von Marken liegen, erhält die bleibende Karte bzw. der Spieler eine weitere Marke von jeder Sorte, die auf ihr bzw. ihm liegt, nicht nur von einer Sorte. Diese Änderung gegenüber den ursprünglichen Regeln für Wucherung wurde in einem früheren Set eingeführt.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

- Falls auf dem Parkhöhen-Einzelgänger eine +1/+1-Marke liegt und ihm tödlicher Schaden zugefügt wird, stirbt er, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird und du Wucherung durchführst. Du kannst nicht rechtzeitig eine weitere +1/+1-Marke auf ihn legen, um ihn zu retten.
-

Party-Polterer

{5}{G}

Spontanzauber

Erzeuge für jede getappte Kreatur, die du kontrollierst, einen getappten 4/4 grünen Nashorn-Krieger-Kreaturenspielstein.

- Die vom Party-Polterer erzeugten Spielsteine kommen nicht angreifend ins Spiel.
-

Plan des Schwindlers

{2}{U}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch aus seiner Hand wirkt, kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek aufdecken. Falls sie einen Kartentyp mit dem Zauberspruch gemeinsam hat, neutralisiere ihn und der Gegner kann die aufgedeckte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du darfst dir die oberste Karte deiner Bibliothek nicht anschauen, bevor du bestimmst, ob du sie aufdeckst.
-

Planänderung

{X}{1}{U}

Spontanzauber

Jede von X Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, intrigiert. Du kannst eine beliebige Anzahl davon sich destabilisieren lassen. *(Um eine Kreatur intrigieren zu lassen, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur. Behandle destabilisierte bleibende Karten und alles, was an sie angelegt ist, bis zum Beginn des nächsten Zuges ihres Beherrschers, als würden sie nicht existieren.)*

- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig angewiesen werden, zu intrigieren, intrigieren sie einzeln, wobei ihr Beherrscher die Reihenfolge bestimmt.
 - Du bestimmst, welche Kreaturen sich destabilisieren sollen, nachdem alle Kreaturen intrigiert haben.
-

Rückkehr-Erlass

{3} {B} {B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

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

- Der Zauberspruch mit Chiffrieren wird als Teil der Verrechnung des Zauberspruchs auf die Kreatur codiert, gleich nachdem die anderen Effekte des Zauberspruchs verrechnet wurden. Die Karte wird direkt vom Stapel ins Exil geschickt. Sie wird niemals auf den Friedhof gelegt.
 - Du bestimmst die Kreatur, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Die Chiffrieren-Fähigkeit hat die Kreatur nicht als Ziel.
 - Falls der Zauberspruch mit Chiffrieren nicht verrechnet wird, tritt keiner seiner Effekte ein, auch nicht Chiffrieren. Die Karte wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt und nicht auf eine Kreatur codiert.
 - Falls die Kreatur das Spiel verlässt, ist die ins Exil geschickte Karte auf keine Kreatur mehr codiert. Sie bleibt jedoch im Exil.
 - Nur auf Kreaturen kann, eine Karte codiert werden.
 - Die Kopie der Karte mit Chiffrieren wird im Exil erzeugt und aus dem Exil gewirkt.
 - Du wirkst die Kopie der Karte mit Chiffrieren während der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Ignoriere Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen.
 - Falls du dich entscheidest, die Kopie nicht zu wirken, oder sie nicht wirken kannst (weil zum Beispiel keine legalen Ziele verfügbar sind), hört die Kopie zum nächsten Zeitpunkt, zu dem zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden, auf zu existieren. Du hast nicht die Möglichkeit, die Kopie zu einem späteren Zeitpunkt zu wirken.
 - Die Karte mit Chiffrieren, die ins Exil geschickt wurde, gewährt der Kreatur, auf die sie codiert wurde, eine ausgelöste Fähigkeit. Falls die Kreatur diese Fähigkeit verliert und anschließend einem Spieler Kampfschaden zufügt, wird die ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst. Dennoch bleibt die Karte, die ins Exil geschickt wurde, auf die Kreatur codiert.
 - Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die Kreatur übernimmt, kontrolliert jener Spieler auch die ausgelöste Fähigkeit. Der Spieler erzeugt eine Kopie der codierten Karte und kann sie wirken.
 - Falls eine Kreatur mit einer codierten Karte mehr als einem Spieler gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil zum Beispiel ein Teil des Kampfschadens umgeleitet wurde), wird die ausgelöste Fähigkeit für jeden Spieler, dem sie Kampfschaden zufügt, je einmal ausgelöst. Jede Fähigkeit erzeugt eine Kopie der Karte, die ins Exil geschickt wurde, und erlaubt dir, sie zu wirken.
-

Schildhändler

{3} {U} {U}

Kreatur — Zephalid, Berater

3/4

Wenn der Schildhändler ins Spiel kommt, lege eine Schildmarke auf eine Nichtkommandeurkreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. Du übernimmst die Kontrolle über jene Kreatur, solange eine Schildmarke auf ihr liegt. *(Falls ihr Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.)*

- Falls die Kreatur ihre Schildmarke während des Kampfes verliert, wird sie aus dem Kampf entfernt, wenn ihr Beherrscher wechselt. Falls sie zu diesem Zeitpunkt nicht bereits Kampfschaden zugewiesen hat, darf sie keinen Kampfschaden zufügen.
-

Schmiergeldnehmer

{5} {G}

Kreatur — Nashorn, Krieger

6/6

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Schmiergeldnehmer ins Spiel kommt, kannst du für jede Sorte von Marke, die auf bleibenden Karten, die du kontrollierst, liegt, eine solche Marke oder eine +1/+1-Marke auf den Schmiergeldnehmer legen (du entscheidest).

- Der Schmiergeldnehmer zählt, wie viele verschiedene Sorten Marken auf bleibenden Karten liegen, nicht die Gesamtzahl der Marken. Falls beispielsweise auf einer Kreatur zwei Schildmarken liegen, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Schmiergeldnehmers verrechnet wird, kann der Beherrscher des Schmiergeldnehmers nur eine Marke auf ihn legen, entweder eine +1/+1-Marke oder eine Schildmarke.
-

Stimmungskanone

{3} {R}

Kreatur — Elementarwesen

0/1

Erstschlag, verursacht Trampelschaden, Eile
Immer wenn die Stimmungskanone angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.
Wenn die Stimmungskanone ins Spiel kommt und falls sie kein Spielstein ist, erzeugt jeder Gegner einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist. Die Spielsteine sind für den Rest der Partie angestachelt. *(Sie greifen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

- Falls etwas angestachelt ist, aber der Spieler, der es angestachelt hat, das Spiel verlassen hat, muss es trotzdem einen der anderen Spieler angreifen, falls möglich.
-

Syrix der Flammenträger

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Phoenix

3/3

Fliegend, Eile

Zu Beginn jedes Endsegments und falls eine Kreaturenkarte in diesem Zug deinen Friedhof verlassen hat, fügt ein Phoenix deiner Wahl, den du kontrollierst, einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

Immer wenn ein anderer Phoenix, den du kontrollierst, stirbt, kannst du Syrix den Flammenträger aus deinem Friedhof wirken.

- Der Schaden, der vom Phoenix deiner Wahl zugefügt wird, sowie Syrix' erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, ist gleich seiner eigenen Stärke, nicht der Stärke der Kreaturenkarte, die in diesem Zug den Friedhof verlassen hat.
- Falls Syrix zum selben Zeitpunkt stirbt wie ein anderer Phoenix, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst. Er muss sich zu dem Zeitpunkt, zu dem der andere Phoenix stirbt, bereits im Friedhof befinden.
- Du musst alle Kosten für Syrix bezahlen, wenn du ihn mithilfe seiner letzten Fähigkeit wirkst, und du musst ihn wirken, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst ihn nicht erst später im Zug wirken (es sei denn, natürlich, die Fähigkeit wird erneut ausgelöst und verrechnet).

Tivit, Händler der Geheimnisse

{3} {W} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Sphinx, Räuber

6/6

Fliegend, Abwehr {3}

Dilemma des Konzils — Immer wenn Tivit ins Spiel kommt oder einem Spieler Kampfschaden zufügt, stimmt jeder Spieler, beginnend mit dir, für Beweis oder Bestechung. Für jede Beweis-Stimme stellst du Nachforschungen an. Für jede Bestechung-Stimme erzeugst du einen Schatz-Spielstein.

Bei Abstimmungen kannst du eine zusätzliche Stimme abgeben. (*Du kannst damit für dasselbe oder etwas anderes stimmen.*)

- Du gibst alle deine Stimmen gleichzeitig ab. Spieler, die nach dir abstimmen, kennen alle deine Stimmen, wenn sie ihre eigenen abgeben.
 - Fähigkeiten, die einem Spieler erlauben, eine zusätzliche Stimme abzugeben, sind kumulativ. Falls du beispielsweise zwei bleibende Karten mit dieser Fähigkeit kontrollierst, kannst du bis zu drei Stimmen abgeben.
 - Die Fähigkeit betrifft nur Zaubersprüche und Fähigkeiten, die das Wort „Stimme“ verwenden. Andere Karten, bei denen Entscheidungen getroffen werden müssen, wie der Erzengel des Streits, sind davon nicht betroffen.
 - Du musst deine erste Stimme abgeben, auch falls du dich entscheidest, keine zusätzliche Stimme abzugeben.
-

Tödliches Komplott

{2} {B} {B}

Spontanzauber

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl. Jede Kreatur, die das Tödliche Komplott einberufen hat, intrigiert. (*Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur.*)

- Du kannst für Einberufen nicht mehr Kreaturen tappen, als nötig sind, um die Gesamtkosten des Tödlichen Komplotts zu bezahlen. Das bedeutet, dass es normalerweise maximal vier Kreaturen einberufen können.
- Du kannst eine ungetappte Kreatur tappen, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, um einen Zauberspruch einzuberufen.
- Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden.
- Da Einberufen keine alternativen Kosten darstellt, kann Einberufen auch zusammen mit alternativen Kosten verwendet werden.
- Wenn du eine mehrfarbige Kreatur für Einberufen tappst, bezahlst du dadurch für {1} oder ein Mana einer der Farben dieser Kreatur (du bestimmst, für welche).
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopfertete Kreatur nicht mehr im Spiel, sowie du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
- Wenn mehrere Kreaturen gleichzeitig angewiesen werden, zu intrigieren, intrigieren sie einzeln, wobei ihr Beherrscher die Reihenfolge bestimmt.

Tolle Bedienung

{2} {G}

Verzauberung

Wenn die Tolle Bedienung ins Spiel kommt, erzeuge so viele Speise-Spielsteine, wie du Gegner hast. (*Sie sind Artefakte mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

Zu Beginn deines Endsegments kannst du {2} bezahlen und einen Spielstein opfern. Falls du dies tust, erzeuge einen 4/4 grünen Nashorn-Krieger-Kreaturenspielstein.

- Sowie die zweite Fähigkeit der Tollen Bedienung verrechnet wird, kannst du einen beliebigen Spielstein opfern, nicht nur einen Speise-Spielstein.

Unwahrsagerin

{3} {B}

Kreatur — Mensch, Hexenmeister

3/1

Todesberührung

Immer wenn die Unwahrsagerin ins Spiel kommt oder einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Falls es eine Kreaturenkarte war, erzeuge einen 2/2 schwarzen Räuber-Kreaturespielstein. Falls es eine Länderkarte war, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Anderenfalls erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Karte sowohl ein Land als auch eine Kreatur war (wie die Laube der Dryaden), erzeugst du sowohl einen Räuber-Spielstein als auch einen Schatz-Spielstein.

Vertragliche Absicherung

{2} {W}

Spontanzauber

Addendum — Falls du diesen Zauberspruch während deiner Hauptphase gewirkt hast, lege eine Schildmarke auf eine Kreatur, die du kontrollierst. (*Falls ihr Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.*)

Bestimme eine Sorte von Marke auf einer Kreatur, die du kontrollierst. Lege auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst, eine solche Marke.

- Falls du diesen Zauberspruch während deiner Hauptphase wirkst, kannst du für den zweiten Teil des Zauberspruchs die Schildmarke bestimmen.

Xanders Pakt

{4} {B} {B}

Hexerei

Todesopfer 2 (*Sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Kreatur mit Stärke 2 oder mehr opfern. Wenn du dies tust, kopiere diesen Zauberspruch.*)

Jeder Gegner schickt die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon in diesem Zug Zaubersprüche wirken. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, bezahle Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Zauberspruchs, anstatt seine Manakosten zu bezahlen.

- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „anstatt seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für etwaige alternative Kosten wie Blitz-Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Todesopfer-Kosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn 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.
-

Zu tief verwickelt

{U} {U}

Verzauberung — Aura

Sekundenbruchteil (*Solange dieser Zauberspruch sich auf dem Stapel befindet, können Spieler keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, die keine Manafähigkeiten sind.*)

Verzaubert eine Kreatur, einen Planeswalker oder einen

Hinweis

Die verzauberte bleibende Karte ist ein farbloses

Hinweis-Artefakt mit „{2}“, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte“ und verliert alle anderen Fähigkeiten. (*Sie ist keine Kreatur und kein Planeswalker mehr.*)

- Sekundenbruchteil erlaubt Spielern nicht, den Zauberspruch, auf dem es steht, zu Zeitpunkten zu wirken, zu denen sie ihn sonst nicht wirken könnten. Eine Verzauberung mit Sekundenbruchteil kann trotzdem nur während der Hauptphase ihres Beherrschers gewirkt werden, wenn der Stapel leer ist.
 - Spieler können verdeckte Kreaturen aufdecken, während sich ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
 - Die Spieler erhalten immer noch Priorität, während eine Karte mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel ist; allerdings sind ihre Optionen jetzt auf Manafähigkeiten und bestimmte Sonderaktionen beschränkt.
 - Sekundenbruchteil verhindert nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten (wie z. B. jene vom Kelch der Leere) ausgelöst werden. Wenn das geschieht, legt ihr Beherrscher sie auf den Stapel und wählt Ziele dafür, falls nötig. Diese Fähigkeiten werden ganz normal verrechnet.
 - Einen Zauberspruch mit Sekundenbruchteil zu wirken, wirkt sich nicht auf die Zaubersprüche und Fähigkeiten aus, die sich bereits im Stapel befinden.
 - Falls das Verrechnen einer ausgelösten Fähigkeit das Wirken eines Zauberspruchs enthält, kann dieser nicht gewirkt werden, falls sich eine Karte mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
 - Nachdem ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil verrechnet wurde (oder auf andere Weise den Stapel verlässt), können die Spieler erneut Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, bevor das nächste Objekt auf dem Stapel verrechnet wird.
-

Zusammenkunft der Brokers

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

Spontanzauber

Bestimme drei. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)
- Eine Kreatur deiner Wahl destabilisiert sich. (*Behandle sie und alles, was an sie angelegt ist, bis zum Beginn des nächsten Zuges ihres Beherrschers, als würde es nicht existieren.*)
- Neutralisiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl.

- Falls du den ersten Modus und auch den zweiten oder dritten Modus bestimmst, sowie du die Zusammenkunft der Brokers wirkst, und alle Ziele illegal sind, sowie sie verrechnet werden soll, darfst du nicht Wucherung durchführen.
-

Zusammenkunft der Cabaretti

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

Hexerei

Bestimme drei. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst. Er erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.
- Schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil.
- Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, erhalten +1/+1 und Erstschlag bis zum Ende des Zuges.

- Falls du den ersten und dritten Modus bestimmst, kommt der Kreaturespielstein ins Spiel, bevor die Kreaturen, die der Spieler deiner Wahl kontrolliert, +1/+1 und Erstschlag erhalten. Falls du dich selbst als Ziel des dritten Modus bestimmst, erhalten die Spielsteine den Bonus.
-

Zwielichtige Schrottkarre

{2}{G}

Artefakt — Fahrzeug

*/5

Verursacht Trampelschaden

Die Stärke der Zwielichtigen Schrottkarre ist gleich dem höchsten Manabetrag unter den Kreaturen, die du kontrollierst.

Bemannen 3

Ausplündern {2}{G} ({2}{G}), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Lege so viele +1/+1-Marken, wie die Stärke dieser Karte beträgt, auf eine Kreatur deiner Wahl. Spiele Ausplündern wie eine Hexerei.*

- Die Karte mit Ausplündern ins Exil zu schicken ist Teil der Kosten für das Aktivieren der Ausplündern-Fähigkeit. Sobald die Fähigkeit aktiviert ist und die Kosten bezahlt sind, ist es zu spät für den Versuch, die Karte aus dem Friedhof zu entfernen, um das Aktivieren der Fähigkeit zu verhindern.
- Die Fähigkeit, die die Stärke der Zwielichtigen Schrottkarre bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Die Anzahl an Marken, die von der Ausplündern-Fähigkeit der Zwielichtigen Schrottkarre auf eine Kreatur gelegt werden, entspricht ihrer Stärke, wie sie zuletzt im Friedhof existierte, bevor sie ins Exil geschickt wurde. Spieler können nicht ändern, wie viele Marken vergeben werden, nachdem du die Fähigkeit aktiviert hast, indem sie die Kreatur mit dem höchsten Manabetrag, die du kontrollierst, zerstören.

Magic: The Gathering, Magic, Neu-Capenna, Strixhaven: Akademie der Magier, Kaldheim, Abenteuer in den Vergessenen Realms, Innistrad und Kamigawa sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2022 Wizards.