

Sethinweise zu *Ravnica's Treue*

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

Fassung vom 24. Oktober 2018

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. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com).

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

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

ALLGEMEINES

Informationen zum Set

Das Set *Ravnica's Treue* besteht aus 259 Karten (111 häufige Karten, 80 nicht ganz so häufige Karten, 53 seltene Karten und 15 sagenhaft seltene Karten), die in Boosterpackungen erhältlich sind, sowie 8 Karten, die in den *Ravnica's Treue* Planeswalker-Decks enthalten sind, 1 einzigartigen Promokarte, die mit der „Buy-a-Box“-Promotion zu *Ravnica's Treue* in Stores erhältlich ist und 5 Standardland-Karten, die in den Planeswalker-Decks, im Bundle und einigen weiteren ergänzenden Produkten enthalten sind.

Das Set *Ravnica's Treue* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 25. Januar 2019. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Ixalan*, *Rivalen von Ixalan*, *Dominaria*, *Hauptset 2019*, *Gilden von Ravnica* und *Ravnica's Treue*.

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

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

Wiederkehrendes Thema: Gilden und Gildenzeichen

Im Anschluss an das Set *Gilden von Ravnica* rücken nun die verbleibenden fünf Gilden in den Vordergrund: der Azorius-Senat, das Orzhov-Syndikat, der Rakdos-Kult, die Gruul-Clans und das Simic-Kombinat. Währenddessen wird die Lage auf Ravnica immer angespannter.

Jede Gilde hat ein eigenes Symbol, das auf mit der jeweiligen Gilde verbundenen Karten aufgedruckt ist. Diese Gildenzeichen haben keinen Einfluss auf das Spiel oder den Deckbau.

Azorius-Fähigkeitswort: Addendum

Die besten Politiker der Azorius sind flexibel, was ihre Ziele und Taktiken anbelangt, und *Addendum* ist ein Fähigkeitswort, das gerissenen Zauberkundigen erlaubt, die Effekte einiger Zaubersprüche an die gegebene Situation anzupassen. Du kannst Zaubersprüche mit Addendum während des gegnerischen Zugs wirken, wenn unbedingt nötig, oder bis zu deiner Hauptphase warten, um beim Wirken in den Genuss eines Bonus zu kommen.

Einblick der Sphinx
{2} {W} {U}
Spontanzauber
Ziehe zwei Karten.
Addendum — Falls du diesen Zauberspruch in deiner Hauptphase gewirkt hast, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

Addendum ist ein Fähigkeitswort. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

- Addendum-Fähigkeiten von Spontanzaubern werden angewendet, während der Zauberspruch verrechnet wird, und nicht sofort nachdem er gewirkt wurde. Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, erhältst du den Addendum-Bonus nicht. Falls du also beispielsweise Einblick der Sphinx während deiner Hauptphase wirkst, erhältst du während der Verrechnung 2 Lebenspunkte dazu, nachdem du zwei Karten gezogen hast.
- Falls ein Zauberspruch mit einer Addendum-Fähigkeit kopiert wird, erhältst du von der Kopie keinen Addendum-Bonus. Das liegt daran, dass die Kopie nicht gewirkt wurde.

Orzhov-Schlüsselwortfähigkeit: Seelenwandlung

Ein Vertrag mit dem Orzhov-Syndikat geht über den Tod hinaus und viele Bewohner Ravnicas müssen, nachdem sie ihren letzten Atem ausgehaucht haben, feststellen, dass ihr Dienst für die Orzhov längst nicht vorbei ist. Kreaturen mit *Seelenwandlung* lassen Geister zurück, wenn sie sterben.

Gebieterische Oligarchin
{W} {B}
Kreatur — Mensch, Kleriker
2/1
Wachsamkeit
Seelenwandlung 1 (*Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge einen 1/1 weißen und schwarzen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.*)

Die offiziellen Regeln für Seelenwandlung lauten wie folgt:

702.134. Seelenwandlung

702.134a Seelenwandlung ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Seelenwandlung N“ bedeutet „Wenn diese bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, erzeuge N 1/1 weiße und schwarze Geist-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit.“

702.134b Hat eine bleibende Karte mehrfach die Fähigkeit Seelenwandlung, wird jede davon einzeln ausgelöst.

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

Rakdos-Schlüsselwortfähigkeit: Spektakel

Die Rakdos glauben, dass es kein wahres Vergnügen geben kann, ohne dass dabei jemand zu Schaden kommt. Falls dieser Jemand dein Gegner ist, belohnt dich *Spektakel* mit reduzierten Kosten oder zusätzlichen Effekten für deine Zaubersprüche.

Den Spieß umdrehen
{2} {R}
Hexerei
Spektakel {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Spektakel-Kosten anstelle seiner Manakosten wirken, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.)*
Den Spieß umdrehen fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Die offiziellen Regeln für Spektakel lauten wie folgt:

702.136. Spektakel

702.136a Spektakel ist eine statische Fähigkeit, die auf dem Stapel wirkt. „Spektakel [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du [Kosten] anstatt seiner Manakosten bezahlst, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.“ Das Bezahlen der Spektakel-Kosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

- Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.
- Spektakel ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die Karte wirken kannst. Du kannst beispielsweise keine Hexerei mit Spektakel während des gegnerischen Zuges wirken, selbst wenn dieser Spieler in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat. (Es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir.)
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Spektakel-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kosten erhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die Spektakel-Kosten einer Karte sind immer gleich, ganz egal, wie viele Lebenspunkte ein Gegner verloren hat und wie viele Gegner insgesamt Lebenspunkte verloren haben.

- Falls ein Gegner in einer Multiplayer-Partie Lebenspunkte verliert und später in dem Zug die Partie verlässt, kannst du einen Zauberspruch für seine Spektakel-Kosten wirken. (Falls ein Spieler die Partie während seines Zuges verlässt, wird der Zug ohne einen aktiven Spieler fortgesetzt.)

Gruul-Schlüsselwortfähigkeit: Aufruhr

Als Nomaden verlassen sich die Mitglieder der Gruul-Clans auf ihre Stärke und Geschwindigkeit, um Gebiete erfolgreich zu überfallen. Kreaturen mit der *Aufruhr*-Fähigkeit kommen entweder mit Eile oder einer +1/+1-Marke ins Spiel – du kannst also entscheiden, ob du sofort angreifen oder etwas warten und dann umso härter zuschlagen möchtest.

Zhur-Taa-Goblin
 {R} {G}
 Kreatur — Goblin, Berserker
 2/2
Aufruhr (Du bestimmst, ob diese Kreatur mit einer +1/+1-Marke oder mit Eile ins Spiel kommt.)

Die offiziellen Regeln für Aufruhr lauten wie folgt:

702.135. Aufruhr

702.135a Aufruhr ist eine statische Fähigkeit. „Aufruhr“ bedeutet „Du kannst diese bleibende Karte mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel kommen lassen. Falls du dies nicht tust, erhält sie Eile.“

702.135b Hat eine bleibende Karte mehrfach die Fähigkeit Aufruhr, funktionieren alle unabhängig voneinander.

- Aufruhr ist ein Ersatzeffekt. Spieler können auf deine Entscheidung zwischen +1/+1-Marke und Eile nicht antworten und sie können keine Aktion ausführen, bevor die Kreatur entweder die +1/+1-Marke oder Eile hat.
- Falls eine Kreatur mit Aufruhr ins Spiel kommt und keine +1/+1-Marke auf sie gelegt werden kann, erhält sie Eile.
- Falls du bestimmst, dass die Kreatur Eile erhalten soll, erhält sie diese Fähigkeit dauerhaft. Sie verliert sie nicht, sowie der Zug endet oder sowie ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.
- Falls eine Kreatur mit zwei Vorkommen von Aufruhr ins Spiel kommt, so kannst du bestimmen, dass sie zwei +1/+1-Marken, eine +1/+1-Marke und Eile, oder zwei Vorkommen von Eile erhält. Mehrfaches Vorkommen von Eile auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung, aber wir werden den Gruul sicher nicht vorschreiben, wie sie ihr Leben zu leben haben ...

Simic-Schlüsselwortaktion: Adaptieren

Innerhalb jedes Ökosystems ist die Anpassungsfähigkeit der Schlüssel zum Erfolg – und die Biomagier des Simic-Kombinats tun nichts lieber, als die Evolution nach ihren Plänen zu gestalten. Die *Adaptieren*-Fähigkeit ist die neueste technologische Innovation der Simic, durch die Kreaturen einen latenten Stärke- und Widerstandskraft-Schub erhalten, der sich durch eine Mana-Infusion aktivieren lässt.

Aeromunkulus
 {1}{G}{U}
 Kreatur — Homunkulus, Mutant
 2/3
 Fliegend
 {2}{G}{U}: Adaptieren 1. *(Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

Die offiziellen Regeln für Adaptieren lauten wie folgt:

701.42. Adaptieren

701.42a „Adaptieren N“ bedeutet „Falls keine +1/+1-Marken auf dieser bleibenden Karte liegen, lege N +1/+1-Marken auf sie.“

- Du kannst eine Adaptieren-Fähigkeit jederzeit aktivieren. Falls beim Verrechnen der Fähigkeit auf der Kreatur aus irgendeinem Grund eine +1/+1-Marke liegt, legst du einfach keine +1/+1-Marken auf sie.
- Falls eine Kreatur all ihre +1/+1-Marken verliert, kann sie wieder adaptieren und mehr +1/+1-Marken erhalten.

Wiederkehrende Mechanik: Hybrides Mana

Hybride Manasymbole bedeuten Kosten, die mit einer der beiden Farben bezahlt werden können. Zum Beispiel kann {w/u} mit entweder {W} oder {U} bezahlt werden. Das Symbol ist sowohl ein weißes als auch ein blaues Manasymbol.

Greif des Senats
 {2}{w/u}{w/u}
 Kreatur — Greif
 3/2
 Fliegend
 Wenn der Greif des Senats ins Spiel kommt, wende Hellsicht 1 an.

- Sowie du einen Zauberspruch mit hybriden Manasymbolen in seinen Kosten wirkst oder eine entsprechende aktivierte Fähigkeit aktivierst, bestimmst du, welche Manafarbe du für jedes hybride Manasymbol bezahlst. Das geschieht zum gleichen Zeitpunkt, zu dem du den Modus oder einen Wert für X in den Manakosten bestimmen würdest. Du bestimmst zum Beispiel, ob du beim Wirken des Greifs des Senats {2}{W}{W}, {2}{W}{U} oder {2}{U}{U} bezahlst.
- Jedes zweifarbige, hybride Symbol erhöht die umgewandelten Manakosten einer Karte um 1. Die umgewandelten Manakosten des Greifs des Senats betragen beispielsweise 4.
- Eine Karte mit hybriden Manasymbolen in ihren Manakosten hat alle Farben, die in ihren Manakosten auftauchen, unabhängig davon, welches Mana bezahlt wurde, um sie zu wirken. Der Greif des Senats ist zum Beispiel weiß und blau, selbst wenn du ihn nur mit weißem Mana wirkst.
- Ebenso beinhaltet die Farbidentität einer Karte (die für Commander wichtig ist) immer beide Farben, die in den hybriden Manasymbolen der jeweiligen Karte vertreten sind. Der Greif des Senats kann nicht in einem Commander-Deck enthalten sein, dessen Kommandeur nur Weiß als Farbidentität hat, obwohl der Greif des Senats mit ausschließlich weißem Mana gewirkt werden könnte.

Wiederkehrende Mechanik: Geteilte Karten

Geteilte Karten kehren im Set *Ravnica's Treue* zurück und vollenden den Zyklus geteilter Karten, der in *Gilden von Ravnica* begonnen wurde. Eine Hälfte der geteilten Karte hat hybride Manakosten und die Manakosten der anderen Hälfte verlangen zwei Manafarben.

Dreschen
{r/g} {r/g}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
//
Drohen
{2} {R} {G}
Hexerei
Erzeuge einen 4/4 roten und grünen Bestie-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht.

- Um eine geteilte Karte zu wirken, bestimmst du eine Hälfte, die du wirken willst. Es ist nicht möglich, beide Hälften der in diesem Set enthaltenen geteilten Karten gleichzeitig zu wirken.
- 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 nicht gewirkten Kartenhälfte werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet. Falls ein Effekt zum Beispiel verhindert, dass du Zaubersprüche mit umgewandelten Manakosten von 4 oder höher wirkst, kannst du trotzdem noch Dreschen wirken.
- Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof zählt, zählt er Dreschen // Drohen 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. Ein Beispiel: Dreschen // Drohen ist sowohl eine Spontanzauber- als auch eine Hexerei-Karte und ihre umgewandelten Manakosten betragen 6. Sollte ein Effekt es dir beispielsweise erlauben, eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 5 oder weniger aus deiner Hand zu wirken, kannst du damit weder Dreschen noch Drohen wirken.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, der eine Hälfte einer geteilten Karte ist, ist die Kopie dieselbe Hälfte. Falls du zum Beispiel Drohen kopierst, dann ist die Kopie eine Kopie von Drohen, nicht von Dreschen.

Wiederkehrender Zyklus: *Ravnica*-Doppelländer

Es gibt fünf Nichtstandardländer im Set *Ravnica's Treue*, die jeweils zwei Standardlandtypen haben.

Gottloser Schrein
Land — Ebene, Sumpf
($\{T\}$: Erzeuge $\{W\}$ oder $\{B\}$.)
Sowie der Gottlose Schrein ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt er getappt ins Spiel.

- Anders als die meisten Doppelländer hat dieses Land zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Öffnet die Tore es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den der Versunkenen Katakomben (aus *Ixalan*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

KARTENSPEZIFISCHES

Aasfresser der Unterstadt
 $\{3\} \{B\}$
Kreatur — Oger, Krieger
3/3
Wenn der Aasfresser der Unterstadt ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, lege zwei +1/+1-Marken auf den Aasfresser der Unterstadt und wende dann Hellsicht 2 an.

- Du bestimmst, ob du eine Kreatur (und wenn ja, welche) opfern willst, während die Fähigkeit des Aasfressers der Unterstadt verrechnet wird. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du bestimmst, welche Kreatur geopfert werden soll, dem Zeitpunkt, zu dem der Aasfresser der Unterstadt +1/+1-Marken erhält und dem Zeitpunkt, zu dem du Hellsicht 2 anwendest, Aktionen ausführen.
- Du kannst nicht mehrere Kreaturen opfern, um mehr +1/+1-Marken auf den Aasfresser der Unterstadt zu legen oder mehr Hellsicht anzuwenden.

Absorbieren
 $\{W\} \{U\} \{U\}$
Spontanzauber
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Ein Zauberspruch, der „nicht neutralisiert werden kann“, ist ein legales Ziel für Absorbieren. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn Absorbieren verrechnet wird, aber du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
-

Abweisender Geist

{1} {W} {W}

Kreatur — Geist, Kleriker

3/3

Wenn der Abweisende Geist ins Spiel kommt, können bis zu deinem nächsten Zug Kreaturen weder dich noch einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt {2} für jede dieser Kreaturen.

- Da die ausgelöste Fähigkeit des Abweisenden Geists keine Eigenschaften von Kreaturen modifiziert, kann sie Kreaturen betreffen, die ins Spiel kommen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde.
- Während der Effekt des Abweisenden Geists aktiv ist, müssen deine Gegner für eine Kreatur, die angreift „falls möglich“, nicht bezahlen. Falls es keinen anderen Spieler oder Planeswalker gibt, den die Kreatur angreifen könnte, greift die Kreatur nicht an.
- Der Effekt des Abweisenden Geists ist bis zu deinem nächsten Zug aktiv, selbst wenn der Abweisende Geist vorher das Spiel verlässt.
- In einer Partie Two-Headed Giant können Kreaturen deinen Teamkameraden und Planeswalker, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen, ohne dafür Mana bezahlen zu müssen.

Amplifeuer

{2} {R} {R}

Kreatur — Elementarwesen

1/1

Decke zu Beginn deines Versorgungssegments Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Bis zu deinem nächsten Zug wird die Basis-Stärke des Amplifeuers zum Doppelten der Stärke jener Karte und seine Basis-Widerstandskraft wird zum Doppelten der Widerstandskraft jener Karte. Lege die aufgedeckten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Das Amplifeuer ist vom Beginn deines Enttappsegments bis zu dem Zeitpunkt, zu dem seine ausgelöste Fähigkeit während deines Versorgungssegments verrechnet wird, eine 1/1 Kreatur.
- Alle Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft vom Amplifeuer modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen, gelten weiterhin, nachdem seine Basis-Stärke und Basis-Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt wurden. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge diese Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die seine Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren.
- Falls du deine ganze Bibliothek offen vorzeigst und keine Kreaturenkarte aufdeckst, wird das Amplifeuer zu einer 0/0 Kreatur und du legst deine Bibliothek in zufälliger Reihenfolge zurück.

Ans Tageslicht bringen

{2} {W}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Hellsicht 1.

- Falls das bestimmte Ziel deiner Wahl ein illegales Ziel für Ans Tageslicht bringen wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an. Falls die Kreatur deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil sie zum Beispiel unzerstörbar ist), wendest du Hellsicht 1 an.

Anstürmender Kriegskeiler (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{1} {R} {G}

Kreatur — Wildschwein

3/1

Eile (*Diese Kreatur kann angreifen und {T}, sobald sie unter deine Kontrolle kommt.*)

Solange du einen Domri-Planeswalker kontrollierst, erhält der Anstürmende Kriegskeiler +1/+1 und verursacht Trampelschaden. (*Er kann beim Angreifen dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker überschüssigen Kampfschaden zufügen.*)

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Anstürmenden Kriegskeiler zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Domri während des Zuges das Spiel verlässt.

Augen überall

{2} {U}

Verzauberung

Wende zu Beginn deines Versorgungssegments Hellsicht 1 an.

{5} {U}: Tausche die Kontrolle über Augen überall und eine bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Der Effekt der letzten Fähigkeit von Augen überall ist dauerhaft. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder falls Augen überall das Spiel verlässt.
- Sowie die letzte Fähigkeit von Augen überall verrechnet wird, muss sich Augen überall im Spiel befinden und die bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl muss ein legales Ziel sein. Falls eine dieser Bedingungen nicht zutrifft, macht die Fähigkeit nichts.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, endet der Effekt, der dir die Kontrolle über die bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl gibt.

Ausgeburts des Chaos

{2} {B} {B}

Kreatur — Dämon

4/4

Spektakel {1} {B} {B} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Spektakel-Kosten anstelle seiner Manakosten wirken, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.)*

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Zu Beginn deines Versorgungssegments fügt die Ausgeburts des Chaos jedem Spieler 1 Schadenspunkt zu. Falls du dann 10 oder weniger Lebenspunkte hast, lege eine +1/+1-Marke auf die Ausgeburts des Chaos.

- Falls jeder Spieler 0 Lebenspunkte hat, nachdem die ausgelöste Fähigkeit der Ausgeburts des Chaos verrechnet wurde, verlieren alle Spieler gleichzeitig die Partie und sie endet unentschieden.
- Falls die Ausgeburts des Chaos Lebensverknüpfung erhält, führt der Schaden, den sie verursacht, dazu, dass du gleichzeitig Lebenspunkte verlierst und dazuerhältst. Falls dein Lebenspunktstand 1 ist, verlierst du die Partie nicht.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit der Ausgeburts des Chaos dazu, dass jedes Team insgesamt 2 Lebenspunkte verliert. Falls der Lebenspunktstand deines Teams dann 10 oder weniger beträgt, legst du eine +1/+1-Marke auf die Ausgeburts des Chaos.

Aussetzen

{1} {w/u}

Spontanzauber

Tappe eine Kreatur deiner Wahl.

Ziehe eine Karte.

//

Ausschwärmen

{2} {W} {U}

Spontanzauber

Erzeuge zwei 1/1 farblose Thopter-Artefaktkreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit, dann erhältst du für jede Kreatur, die du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Aussetzen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte. Falls die Kreatur deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht getappt wird (z. B. weil sie bereits getappt ist), ziehst du eine Karte.
 - Du erzeugst die Thopter und erhältst Lebenspunkte dazu, während Ausschwärmen verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
-

Bann der Gesetzesmagier

{1}{W}{U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind vom Bann der Gesetzesmagier nicht betroffen.
- Sobald eine Kreatur angegriffen oder geblockt hat, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt, sowie der Bann der Gesetzesmagier gewirkt wird. Gleichmaßen wird eine bereits aktivierte Fähigkeit einer Kreatur nicht durch das Wirken des Banns der Gesetzesmagier neutralisiert.

Basilika-Glockengeist

{W}{W}{B}{B}

Kreatur — Geist

3/4

Wenn der Basilika-Glockengeist ins Spiel kommt, wirft jeder Gegner eine Karte ab und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Du erhältst auch dann 3 Lebenspunkte dazu, wenn einige oder alle deiner Gegner keine Karte abwerfen können.

Beharrliche Bittsteller

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Berater

1/3

{1}, {T}: Ein Spieler deiner Wahl legt die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

Tappe vier ungetappte Berater, die du kontrollierst: Ein Spieler deiner Wahl legt die obersten zwölf Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens Beharrliche Bittsteller enthalten.

- Berater, die nicht durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle waren, können getappt werden, um für die zweite Fähigkeit der Beharrlichen Bittsteller zu bezahlen.
- Es ist nicht möglich, ein Exemplar der Beharrlichen Bittsteller zu tappen, um sowohl dessen erste als auch dessen zweite Fähigkeit zu aktivieren oder dessen zweite Fähigkeit und die eines weiteren Exemplars der Beharrlichen Bittsteller zu aktivieren. Würdest du also vier Exemplare der Beharrlichen Bittsteller tappen, würde der Spieler deiner Wahl die obersten 12 Karten seiner Bibliothek verlieren, nicht die obersten 48.
- Die letzte Fähigkeit der Beharrlichen Bittsteller lässt dich die Regel ignorieren, nach der du nur vier Exemplare von ihnen im Deck haben darfst. Sie können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. Du kannst während eines *Ravnica's Treue* Limited-Events zum

Beispiel nicht die Beharrlichen Bittsteller aus deiner persönlichen Sammlung zu deinem Deck hinzufügen – ganz egal, wie oft sie darum betteln.

Benthischer Biomagier

{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer, Mutant

1/1

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

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf den Benthischen Biomagier gelegt werden, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn Marken auf eine bleibende Karte gelegt werden, wird auch dann ausgelöst, falls die bleibende Karte aus irgendwelchen Gründen bereits mit den Marken ins Spiel kommt.
 - Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die ausgelöste Fähigkeit des Benthischen Biomagiers verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
-

Biogene Aufrüstung

{4} {G} {G}

Hexerei

Verteile drei +1/+1-Marken auf eine, zwei oder drei

Kreaturen deiner Wahl, dann verdopple die Anzahl der +1/+1-Marken auf jeder dieser Kreaturen.

- Du bestimmst, wie viele Ziele die Biogene Aufrüstung hat und wie die Marken verteilt werden, sowie du sie wirkst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten. Das bedeutet beispielsweise, dass du nicht drei Kreaturen deiner Wahl bestimmen und ihnen zwei, eine und null Marken zuweisen kannst.
 - Falls einige der Ziele illegal sind, wenn die Biogene Aufrüstung verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren. Sie werden nicht stattdessen auf ein legales Ziel gelegt.
 - Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer bleibenden Karte zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
-

Blutiges Moratorium

{1} {B}

Hexerei

Opfere zwei Kreaturen als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Ziehe drei Karten.

- Du musst genau zwei Kreaturen opfern, um das Blutige Moratorium zu wirken. Du kannst es nicht wirken, ohne zwei Kreaturen zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.

- Spieler können erst antworten, sobald das Blutige Moratorium gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreaturen zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

Bolrac-Clan-Schläger

{3} {R} {G}

Kreatur — Oger, Krieger

4/4

{T}, entferne eine +1/+1-Marke von einer Kreatur, die du kontrollierst: Der Bolrac-Clan-Schläger fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Du musst genau eine +1/+1-Marke von einer Kreatur, die du kontrollierst, entfernen, um die Fähigkeit des Bolrac-Clan-Schlägers zu aktivieren. Du kannst sie nicht aktivieren, ohne eine +1/+1-Marke zu entfernen, und du kannst keine zusätzlichen Marken entfernen.

Brandmal

{1} {R}

Spontanzauber

Das Brandmal fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Der Ersatzeffekt des Brandmals schickt die als Ziel gewählte Kreatur ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde und nicht nur wegen tödlichen Schadens. Dies gilt auch dann für die Kreatur deiner Wahl, falls das Brandmal ihr (etwa aufgrund eines Verhinderungseffekts) keinen Schaden zufügt.

Bühne frei

{4} {B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -3/-3 bis zum Ende des Zuges. Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, kannst du bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Du kannst Bühne frei nicht wirken, ohne eine Kreatur als Ziel zu bestimmen, die -3/-3 erhalten soll. Falls eines der Ziele illegal ist, wenn Bühne frei verrechnet werden soll, bleibt das verbleibende Ziel immer noch betroffen.
- Du kannst immer eine Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof als Ziel bestimmen, selbst wenn du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Ob du diese Kreaturenkarte auf deine Hand zurückbringst, wird bestimmt, sowie Bühne frei verrechnet wird.
- Du überprüfst, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst oder nicht, nachdem die Kreatur deiner Wahl -3/-3 erhalten hat, aber bevor sie stirbt, falls zutreffend.

Dolchwerferin

{3} {R}

Kreatur — Viashino, Räuber

2/3

Wenn die Dolchwerferin ins Spiel kommt, fügt sie allen Gegnern und allen Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, je 1 Schadenspunkt zu.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Dolchwerferin dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert.

Domri der Chaosstifter

{2} {R} {G}

Legendärer Planeswalker — Domri

5

+1: Erzeuge {R} oder {G}. Falls dieses Mana für einen Kreaturenzauber verwendet wird, erhält er Aufruhr.
–3: Schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon bis zu zwei Kreaturenkarten offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.
–8: Du erhältst ein Emblem mit „Erzeuge zu Beginn jedes Endsegments einen 4/4 roten und grünen Bestie-Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht.“

- Da es sich um eine Loyalitätsfähigkeit handelt, ist Domris erste Fähigkeit keine Manafähigkeit. Sie kann nur zu einem Zeitpunkt aktiviert werden, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

Domri der Städteschleifer (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {R} {G}

Legendärer Planeswalker — Domri

4

+2: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Eile bis zum Ende des Zuges.
–3: Domri der Städteschleifer fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.
–8: Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, drei +1/+1-Marken. Die Kreaturen verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Domris erste und dritte Fähigkeiten betreffen nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeiten gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+1 noch Eile, falls seine erste Fähigkeit verrechnet wurde, und sie verursachen weder Trampelschaden noch erhalten sie drei +1/+1-Marken, falls seine dritte Fähigkeit verrechnet wurde.
-

Donnerhaken
{R}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 und Ersts Schlag
bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Donnerhaken verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an.

Dovin, Architekt der Gesetze (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {W} {U}

Legendärer Planeswalker — Dovin

5

+1: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

–1: Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

–9: Tappe alle bleibenden Karten, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert. Er überspringt sein nächstes Enttappsegment.

- Dovins zweite Fähigkeit kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.
- Falls ein Spieler in einer Partie Two-Headed Giant angewiesen wird, sein Enttappsegment zu überspringen, überspringt das gesamte Team dieses Spielers das Enttappsegment.

Dovin, Oberster Schiedsmann

{1} {W} {U}

Legendärer Planeswalker — Dovin

3

+1: Immer wenn bis zum Ende des Zuges eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine Loyalitätsmarke auf Dovin, Oberster Schiedsmann.

–1: Erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

–7: Schaue dir die obersten zehn Karten deiner Bibliothek an. Nimm drei davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die von Dovins erster Fähigkeit erzeugt wird, wird für jede Kreatur, die du kontrollierst und die einem Spieler in diesem Zug Kampfschaden zufügt, ausgelöst. Dovin erhält beim Verrechnen jeder einzelnen Fähigkeit jeweils nur eine Loyalitätsmarke, unabhängig davon, wie viel Kampfschaden zugefügt wurde.

- Falls du weniger als zehn Karten in deiner Bibliothek hast, sowie Dovins letzte Fähigkeit verrechnet wird, siehst du dir alle Karten in deiner Bibliothek an und nimmst drei davon auf deine Hand (oder alle, falls du weniger als drei Karten in deiner Bibliothek hast) und legst den Rest in zufälliger Reihenfolge zurück.

Dovins Automat *(aus dem Planeswalker-Deck)*

{4}

Artefaktkreatur — Homunkulus

3/3

Solange du einen Dovin-Planeswalker kontrollierst, erhält Dovins Automat +2/+2 und hat Wachsamkeit. *(Er wird beim Angreifen nicht getappt.)*

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Dovins Automat zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Dovin während des Zuges das Spiel verlässt.

Dovins Scharfsinn

{1} {W} {U}

Verzauberung

Wenn Dovins Scharfsinn ins Spiel kommt, erhältst du 2

Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

Immer wenn du in deiner Hauptphase einen Spontanzauber wirkst, kannst du Dovins Scharfsinn auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.

- Die zweite Fähigkeit von Dovins Scharfsinn wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Die zweite Fähigkeit von Dovins Scharfsinn wird nur ausgelöst, falls er im Spiel ist. Sie wird nicht aus dem Friedhof zurückgebracht.

Dovins Zurückweisung *(aus dem Planeswalker-Deck)*

{2} {W} {U}

Spontanzauber

Lege bis zu eine getappte Kreatur deiner Wahl oben auf die Bibliothek ihres Besitzers. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Dovin, Architekt der Gesetze, durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

- Falls du eine getappte Kreatur deiner Wahl als Ziel bestimmst und sie zu einem illegalen Ziel für Dovins Zurückweisung wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du suchst nicht nach Dovin.

Dreschen
 {r/g} {r/g}
 Spontanzauber
 Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
 //
 Drohen
 {2} {R} {G}
 Hexerei
 Erzeuge einen 4/4 roten und grünen Bestie-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht.

- Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn Dreschen verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

Eintreiber des Zehnten
 {1} {W}
 Kreatur — Mensch, Soldat
 2/1
 Während deines Zuges kosten Zaubersprüche, die deine Gegner wirken, und Fähigkeiten, die deine Gegner aktivieren und die keine Manafähigkeiten sind, {1} mehr zum Wirken bzw. Aktivieren.
 Seelenwandlung 1 (*Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge einen 1/1 weißen und schwarzen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.*)

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden). Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind vom Eintreiber des Zehnten nicht betroffen.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die Kosten durch den Effekt des Eintreibers des Zehnten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Eine aktivierte Fähigkeit eines Gegners, die kein Mana zum Aktivieren kostet, kostet in deinem Zug {1} plus ihre Nicht-Manakosten.

Elektrodominanz
 {X} {R} {R}
 Spontanzauber
 Die Elektrodominanz fügt einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu. Du kannst eine Karte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls das bestimmte Ziel deiner Wahl ein illegales Ziel für die Elektrodominanz wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du kannst keine Karte aus deiner Hand wirken.
- Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt dir nicht, Länder zu spielen.
- Falls dem Ziel auf diese Weise tödlicher Schaden zugefügt wird, ist es immer noch im Spiel, während du eine Karte aus deiner Hand wirkst. Es stirbt erst, nachdem die Elektrodominanz vollständig verrechnet wurde. Falls Fähigkeiten des Ziels ausgelöst werden, während du den Zauberspruch wirkst, werden sie zwar ausgelöst, aber sie werden erst verrechnet, nachdem das Ziel gestorben ist.
- Du kannst auf diese Weise auch eine Hexerei oder einen Bleibende-Karte-Zauberspruch wirken, falls es nicht dein Zug ist.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise beim Blutigen Moratorium der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Engel der Barmherzigkeit

{3} {W} {W}

Kreatur — Engel

5/4

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Engel der Barmherzigkeit ins Spiel kommt, wird dein Lebenspunktstand bis zum Ende des Zuges durch Schaden, der ihn unter 1 reduzieren würde, stattdessen auf 1 reduziert.

{4} {W} {W}, schicke den Engel der Barmherzigkeit aus deinem Friedhof ins Exil: Dein Lebenspunktstand wird zu 10.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Engels der Barmherzigkeit verhindert keinen Schaden. Sie verändert nur das Ergebnis des Schadens, der dir zugefügt wird. So erhält zum Beispiel der Beherrscher einer Kreatur mit Lebensverknüpfung, die dir Schaden zufügt, auch dann Lebenspunkte, wenn der Schaden deinen Lebenspunktstand auf weniger als 1 reduzieren würde.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Engels der Barmherzigkeit verhindert nicht den Verlust von Lebenspunkten durch Effekte, die sagen, dass du „Lebenspunkte verlierst“.
- Falls du weniger als 1 Lebenspunkt hast und die Partie aus irgendeinem Grund nicht verloren hast, verringert Schaden, der dir zugefügt wird, deinen Lebenspunktstand ganz normal weiter unter 0.
- Damit der Lebenspunktstand eines Spielers zu 10 wird, erhält dieser Spieler die nötige Menge Lebenspunkte dazu oder verliert sie. Beträgt dein Lebenspunktstand beispielsweise 2, erhältst du durch die letzte Fähigkeit des Engels der Barmherzigkeit 8 Lebenspunkte dazu. Beträgt dein Lebenspunktstand 20, verlierst du 10 Lebenspunkte. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
- In einer Partie Two-Headed Giant reduziert Schaden, der dir und/oder deinem Teamkamerad zugefügt wird, nachdem die ausgelöste Fähigkeit des Engels der Barmherzigkeit verrechnet wurde, und der den Lebenspunktstand deines Teams auf weniger als 1 reduzieren würde, ihn stattdessen auf 1.

- In einer Partie Two-Headed Giant sorgt die aktivierte Fähigkeit des Engels der Barmherzigkeit dafür, dass du so viele Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, dass der Lebenspunktstand deines Teams zu 10 wird.
- Wird dir in einer Partie Commander Kampfschaden von einem Kommandeur zugefügt, dann wird dieser trotzdem gezählt, auch wenn sich dein Lebenspunktstand nicht ändert.

Engelsgleicher Edelmüt

{3} {W}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die durch deine Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Beispielsweise wird die Fähigkeit von Engelsgleicher Edelmüt nicht ausgelöst, wenn du mit mehreren Kreaturen angreifst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
- Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Fähigkeit von Engelsgleicher Edelmüt verrechnet wird. Er ändert sich später im Zug nicht mehr, selbst falls sich die Anzahl an Kreaturen ändert, die du kontrollierst.

Entschlossener Wachhund

{W}

Kreatur — Hund

1/3

Verteidiger

{1}, opfere den Entschlossenen Wachhund: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.*)

- Der Entschlossene Wachhund kann selbst das Ziel seiner Fähigkeit sein. Die Fähigkeit wird nicht verrechnet, da sie kein legales Ziel hat, und keine Kreatur erhält Unzerstörbarkeit, aber so kannst du den Entschlossenen Wachhund opfern, ohne eine andere Kreatur als Ziel bestimmen zu müssen, falls du dies möchtest.

Entzweiender Schamane

{R} {R} {G} {G}

Kreatur — Riese, Schamane

5/5

Der Entzweiende Schamane kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

Immer wenn der Entzweiende Schamane einem Spieler Kampfschaden zufügt, zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die jener Spieler kontrolliert.

- Falls der Entzweiende Schamane Bedrohlichkeit erhält, kann er gar nicht geblockt werden.

Erdrückender Zehnt

{3} {W}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, kann er {2} bezahlen. Falls er dies nicht tut, erzeugst du einen farblosen Schatz-Artefaktspielstein mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

- Falls ein Gegner angewiesen wird, mehrere Karten zu ziehen, zieht der Gegner alle Karten, bevor er entscheidet, wie oft er für die ausgelöste Fähigkeit des Erdrückenden Zehnts bezahlt.

Erweckung der Einstmaligen

{3} {B} {B}

Hexerei

Jeder Spieler wirft alle Karten aus seiner Hand ab und erzeugt dann entsprechend viele 2/2 schwarze Zombie-Kreaturenspielsteine.

- Die Anzahl der Zombie-Spielsteine, die jeder Spieler erzeugt, ist gleich der Anzahl an Karten, die der jeweilige Spieler abgeworfen hat, und nicht gleich der Gesamtanzahl der abgeworfenen Karten.

Erzürnter Ceratops

{2} {G} {G}

Kreatur — Nashorn

4/4

Der Erzürnte Ceratops kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

- Sobald diese Kreatur von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Essenzfang

{U} {U}

Spontanzauber

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

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

Festivität
{b/r}
Spontanzauber
Die Festivität fügt einer Kreatur oder einem
Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt und dem
Beherrscher jener bleibenden Karte 1 Schadenspunkt zu.
//
Festnageln
{2} {B} {R}
Hexerei
Festnageln fügt einem Gegner deiner Wahl 3
Schadenspunkte zu. Jener Spieler wirft zwei Karten ab.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Festivität verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keinem Spieler wird Schaden zugefügt.
- Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Festnageln verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler wirft Karten ab.

Feuerklingen-Artist
{B} {R}
Kreatur — Mensch, Schamane
2/2
Eile
Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine
Kreatur opfern. Wenn du dies tust, fügt der
Feuerklingen-Artist einem Gegner oder Planeswalker
deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Feuerklingen-Artisten geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du eine Kreatur opfern. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst einen Gegner oder Planeswalker deiner Wahl, dem Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust, ...“ insofern, dass Spieler Aktionen ausführen können, nachdem du die Kreatur geopfert hast, aber bevor der Schaden zugefügt wird.

Flammen des Keilers
{5} {R}
Spontanzauber
Die Flammen des Keilers fügen einer Kreatur deiner
Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 4 Schadenspunkte zu.
Dann fügen die Flammen des Keilers jeder anderen
Kreatur, die jener Spieler kontrolliert, 2 Schadenspunkte
zu, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr
kontrollierst.

- Falls dem Ziel auf diese Weise tödlicher Schaden zugefügt wird, ist es immer noch im Spiel, während die Flammen des Keilers den anderen Kreaturen Schaden zufügen, falls zutreffend. Kreaturen, denen tödlicher Schaden zugefügt wird, sterben erst, nachdem die Flammen des Keilers vollständig verrechnet wurden.
- Falls das bestimmte Ziel deiner Wahl ein illegales Ziel für die Flammen des Keilers wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keinen Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Flammenschamane

{1} {R}

Kreatur — Viashino, Schamane

1/3

Immer wenn ein Gegner eine Fähigkeit eines Artefakts, einer Kreatur oder eines Landes aktiviert, die keine Manafähigkeit ist, fügt ihm der Flammenschamane 1 Schadenspunkt zu.

{3} {R} {R}: Der Flammenschamane erhält +3/+3 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext (wie zum Beispiel Ausrüsten). Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
- Die erste Fähigkeit des Flammenschamanen wird nicht ausgelöst, wenn ein Gegner eine Fähigkeit einer Karte in seiner Hand (z. B. Umwandlung) oder in seinem Friedhof (z. B. die des Knochendrachen) aktiviert. Auch dann nicht, wenn dies dazu führt, dass eine Karte ins Spiel kommt.
- Die erste Fähigkeit des Flammenschamanen wird vor der Fähigkeit, von der sie ausgelöst wurde, verrechnet.
- Die Aktivierung der zweiten Fähigkeit des Flammenschamanen, nachdem er von einer einzelnen Kreatur geblockt wurde, führt nicht dazu, dass der Flammenschamane ungeblockt wird.
- Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlichkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Galoppierender Echsenfrosch

{3} {G} {U}

Kreatur — Frosch, Eidechse

3/3

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Galoppierende Echsenfrosch ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an +1/+1-Marken von Kreaturen, die du kontrollierst, entfernen. Falls du dies tust, lege doppelt so viele +1/+1-Marken auf den Galoppierenden Echsenfrosch.

- Du entfernst Marken und legst neue Marken auf den Galoppierenden Echsenfrosch, während seine Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
 - Falls der Galoppierende Echsenfrosch das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit ausgelöst wurde, kannst du eine beliebige Anzahl an +1/+1-Marken von Kreaturen, die du kontrollierst, entfernen, auch wenn du keine auf den Galoppierenden Echsenfrosch legen wirst.
 - Falls ein Effekt dafür sorgt, dass der Galoppierende Echsenfrosch mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, kannst du diese Marken mit seiner ausgelösten Fähigkeit entfernen und doppelt so viele auf ihn legen.
-

Gebannte Zuschauer

{5} {B} {R}

Verzauberung

Die Gebannten Zuschauer kommen unter der Kontrolle eines Gegners, den du bestimmst, ins Spiel.

Bestimme zu Beginn deines Versorgungssegments eines, das noch nicht bestimmt wurde —

- Dein Lebenspunktestand wird zu 4.
- Wirf alle Karten aus deiner Hand ab.
- Jeder Gegner erzeugt fünf 2/2 schwarze Zombie-Kreaturespielsteine.

- Sobald die Gebannten Zuschauer von deinem Gegner kontrolliert werden, wird ihre Fähigkeit während des Versorgungssegments dieses Spielers ausgelöst und dieser Spieler trifft alle Entscheidungen dafür. Dieser Spieler ist von den ersten zwei Modi betroffen und die Gegner dieses Spielers sind vom letzten Modus betroffen und erzeugen die Spielsteine.
- Damit der Lebenspunktestand eines Spielers zu 4 wird, erhält dieser Spieler die nötige Menge Lebenspunkte dazu oder verliert sie. Beträgt beispielsweise der Lebenspunktestand eines Spielers 20, verliert er durch die Gebannten Zuschauer 16 Lebenspunkte; beträgt sein Lebenspunktestand 1, erhält er 3 Lebenspunkte dazu. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
- Du kannst den ersten Modus der Gebannten Zuschauer auch dann bestimmen, wenn dein Lebenspunktestand bereits 4 ist. Ebenso kannst du ihren zweiten Modus auch dann bestimmen, wenn du keine Karten auf der Hand hast.
- Falls alle drei Modi bestimmt wurden, wird die ausgelöste Fähigkeit der Gebannten Zuschauer vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt, aber die Gebannten Zuschauer bleiben im Spiel.
- In einer Partie Two-Headed Giant sorgt der erste Modus der Gebannten Zuschauer dafür, dass ihr Beherrscher so viele Lebenspunkte dazuerhält oder verliert, dass der Lebenspunktestand seines Teams zu 4 wird.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer der Gebannten Zuschauer die Partie verlässt, verlassen die Gebannten Zuschauer die Partie mit ihm. Falls der Beherrscher der Gebannten Zuschauer die Partie verlässt (und dieser Spieler nicht gleichzeitig ihr Besitzer ist), werden die Gebannten Zuschauer ins Exil geschickt.

Gedankenzerfall

{1} {U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Sein

Beherrscher legt die obersten drei Karten seiner

Bibliothek auf seinen Friedhof.

- Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für den Gedankenzerfall. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn der Gedankenzerfall verrechnet wird, aber sein Beherrscher legt trotzdem die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.
-

Geheul der Schlachtstätte

{1} {B} {B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Schicke alle Kreaturenkarten aus allen Friedhöfen ins Exil, die in diesem Zug aus dem Spiel dorthin gelegt wurden. Falls eine Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Der Effekt des Geheuls der Schlachtstätte, der Stärke und Widerstandskraft senkt, betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt seiner Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten nicht -2/-2.
- Der Ersatzeffekt des Geheuls der Schlachtstätte betrifft alle Kreaturen, die in diesem Zug sterben würden – selbst Kreaturen, die nicht im Spiel sind, sowie es verrechnet wird.
- Kreaturen, die sterben würden, nachdem sie -2/-2 erhalten, befinden sich noch im Spiel, wenn die Karten aus allen Friedhöfen ins Exil geschickt werden. Sie sterben nicht und werden stattdessen ins Exil geschickt, nachdem das Geheul der Schlachtstätte vollständig verrechnet wurde.

Geist der Turmspitzen

{3} {W}

Kreatur — Geist

2/4

Fliegend

Andere fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +0/+1.

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

Geistige Klarheit

{2} {U}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl mischt seinen Friedhof in seine Bibliothek.

Ziehe eine Karte.

- Die Geistige Klarheit kann einen Spieler ohne Karten in seinem Friedhof als Ziel haben. Dieser Spieler mischt seine Bibliothek und dann ziehst du eine Karte.
- Falls du dich selbst als Ziel für die Geistige Klarheit bestimmst, wird sie die einzige Karte in deinem Friedhof sein, nachdem sie verrechnet wurde.

Geröllstreifen-Einsiedler

{4} {R}

Kreatur — Oger, Berserker

6/5

Der Geröllstreifen-Einsiedler greift in jedem Kampf an, falls möglich.

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

Getreuer der Stadt

{3} {W}

Kreatur — Elefant, Soldat

3/3

Wenn der Getreue der Stadt ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Getreuen der Stadt betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+1.

Gildenmagierin der Clans

{R} {G}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

{1} {R}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.

{2} {G}, {T}: Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer 4/4 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.

- Das Aktivieren der ersten Fähigkeit der Gildenmagierin der Clans, nachdem eine Kreatur geblockt hat, entfernt die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf und führt auch nicht dazu, dass die Kreatur, die sie geblockt hat, ungeblockt wird.
- Die zweite Fähigkeit der Gildenmagierin der Clans enttappt das Land nicht, das zu einer Kreatur wird.

Gildenmagierin des Kombinats

{G} {U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

{1} {G}, {T}: In diesem Zug kommen Kreaturen, die du kontrollierst, mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

{1} {U}, {T}: Bewege eine +1/+1-Marke von einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Falls eine Kreatur normalerweise ohne +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, führt die erste Fähigkeit der Gildenmagierin des Kombinats dazu, dass sie mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt.

- Falls auf der ersten Kreatur deiner Wahl, die du als Ziel für die zweite Fähigkeit der Gildenmagierin des Kombinati bestimmt hast, keine +1/+1-Marken liegen, geschieht nichts. Die zweite Kreatur deiner Wahl erhält keine +1/+1-Marke.
- Falls eine der Kreaturen deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die zweite Fähigkeit der Gildenmagierin des Kombinati verrechnet werden soll, geschieht nichts. Keine Kreatur verliert oder erhält eine +1/+1-Marke.

Glühende Ranken

{R} {G}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, fügen ihm die Glühenden Ranken 1 Schadenspunkt zu.
{1}, opfere die Glühenden Ranken: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Die Glühenden Ranken fügen dem Beherrscher der bleibenden Karte 2 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Glühenden Ranken wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die aktivierte Fähigkeit der Glühenden Ranken verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Keinem Spieler wird Schaden zugefügt. Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil sie zum Beispiel unzerstörbar ist), wird ihrem Beherrscher Schaden zugefügt.
- Die Glühenden Ranken können als Ziel ihrer eigenen aktivierten Fähigkeit bestimmt werden. Die Fähigkeit wird nicht verrechnet, da sie kein legales Ziel hat, und keinem Spieler wird Schaden zugefügt, aber so kannst du die Glühenden Ranken opfern, ohne eine andere Verzauberung als Ziel bestimmen zu müssen, falls du dies möchtest.

Goblin-Versammlung

{2} {R}

Hexerei

Erzeuge so viele 1/1 rote Goblin-Kreaturenspielsteine, wie die Anzahl an Karten namens Goblin-Versammlung in deinem Friedhof plus zwei beträgt.

- Die Goblin-Versammlung befindet sich noch auf dem Stapel, während du zählst, wie viele Karten namens Goblin-Versammlung sich in deinem Friedhof befinden. Sie selbst wird nicht gezählt.

Gossenknochen

{B}

Kreatur — Skelett, Krieger

2/1

Der Gossenknochen kommt getappt ins Spiel.
{1} {B}: Bringe den Gossenknochen aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges und nur, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.

- Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.
- Falls ein Gegner in einer Multiplayer-Partie Lebenspunkte verliert und später in dem Zug die Partie verlässt, kannst du die Fähigkeit des Gossenknochens aktivieren.

Gruul-Bändigerin

{3} {G}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Aufruhr (*Du bestimmst, ob diese Kreatur mit einer +1/+1-Marke oder mit Eile ins Spiel kommt.*)

Immer wenn die Gruul-Bändigerin angreift, erhält eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +X/+0 bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Stärke der Gruul-Bändigerin ist.

- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Gruul-Bändigerin verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, selbst falls die Stärke der Gruul-Bändigerin sich ändern sollte.
- Falls die Gruul-Bändigerin das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.
- Falls die Stärke der Gruul-Bändigerin weniger als 0 beträgt, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird für X ein Wert von 0 angenommen. Anders ausgedrückt: Die Fähigkeit kann nicht dazu führen, dass die Stärke der Kreatur gesenkt wird.

Habgieriger Thrull

{3} {W} {B}

Kreatur — Thrull

3/3

Fliegend

Wenn der Habgierige Thrull ins Spiel kommt, fügt er jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die zweite Fähigkeit des Habgierigen Thrulls dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkte dazuerhältst.
-

Hedonist von Rix Maadi

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Spektakel {2} {B} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Spektakel-Kosten anstelle seiner Manakosten wirken, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.)*

Wenn der Hedonist von Rix Maadi ins Spiel kommt, wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte. Falls die Spektakel-Kosten für den Hedonisten von Rix Maadi bezahlt wurden, wirf stattdessen alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann drei Karten.

- Der Hedonist von Rix Maadi ist nur rot. Er ist auch dann nicht schwarz, falls du ihn für seine Spektakel-Kosten gewirkt hast.
- Falls du keine Karten auf der Hand hast, wirfst du keine Karten ab. Dann ziehst du eine Karte oder gegebenenfalls drei Karten.

Heimkehr

{w/b} {w/b}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

//

Heimzahlung

{4} {W} {B}

Hexerei

Verdopple deinen Lebenspunktstand. Ein Gegner deiner Wahl verliert die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet.

- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Um den Lebenspunktstand eines Spielers zu verdoppeln, erhält der Spieler so viele Lebenspunkte dazu, wie benötigt werden, um seinen Lebenspunktstand auf das Doppelte des vorherigen Wertes zu bringen. Falls der Lebenspunktstand negativ war, verliert der Spieler so viele Lebenspunkte, dass sein Lebenspunktstand doppelt so weit unter 0 ist wie vorher. Andere Effekte interagieren entsprechend mit diesem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten.

Heldin aus Bezirk Eins

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Immer wenn du einen mehrfarbigen Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturespielstein.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Heldin aus Bezirk Eins wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Hemmende Formel

{2} {U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -4/-0 bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

Addendum — Falls du diesen Zauberspruch in deiner Hauptphase gewirkt hast, tappe die Kreatur und sie enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Hemmende Formel verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.
- Die Hemmende Formel kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Falls du sie in deiner Hauptphase gewirkt hast, enttappt die Kreatur nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

Himmelsketten

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Verteidiger und verliert Flugfähigkeit.

- Die Himmelsketten können eine Kreatur verzaubern, die niemals Flugfähigkeit hatte.
- Die verzauberte Kreatur kann später Flugfähigkeit von einem anderen Effekt erhalten.

Hydroid-Krasis

{X} {G} {U}

Kreatur — Qualle, Hydra, Bestie

0/0

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, erhältst du X/2

Lebenspunkte dazu und ziehst X/2 Karten. Runde jeweils ab.

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Die Hydroid-Krasis kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.

- Die erste Fähigkeit der Hydroid-Krasis wird beim Wirken ausgelöst und vor dem Zauberspruch selbst verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls die Hydroid-Krasis neutralisiert wird.

Hypnotisierender Benthid

{3} {U} {U}

Kreatur — Oktopus

4/5

Wenn der Hypnotisierende Benthid ins Spiel kommt,
erzeuge zwei 0/2 blaue Illusion-Kreaturenspielsteine mit
„Immer wenn diese Kreatur eine Kreatur blockt, enttappt
jene Kreatur nicht während des nächsten
Enttappsegments ihres Beherrschers.“
Solange du eine Illusion kontrollierst, hat der
Hypnotisierende Benthid Fluchsicherheit.

- Der Hypnotisierende Benthid hat Fluchsicherheit, solange du irgendeine Illusion kontrollierst, nicht nur, solange du Illusion-Spielsteine wie diejenigen kontrollierst, die durch seine erste Fähigkeit erzeugt wurden.
- Die ausgelöste Fähigkeit der Illusion-Spielsteine tappt nicht die angreifende Kreatur, falls sie ungetappt ist (z. B. weil sie Wachsamkeit hat).

In den Trümmern lesen

{3} {R}

Hexerei

Zerstöre ein Land deiner Wahl. Hellsicht 2.

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn In den Trümmern lesen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 2 an. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), wendest du Hellsicht 2 an.

In die Grube werfen

{5} {B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. In die Grube werfen
fügt dem Beherrscher der Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn In die Grube werfen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keinem Spieler wird Schaden zugefügt. Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil sie zum Beispiel unzerstörbar ist), wird ihrem Beherrscher Schaden zugefügt.

In Szene setzen

{2} {R}

Hexerei

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

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

- In Szene setzen ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickten Karten spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexerei-Karte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Falls du eine auf diese Weise ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

Inkubation

{g/u}

Hexerei

Schäue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an.

Du kannst davon eine Kreaturenkarte offen vorzeigen

und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger

Reihenfolge unter deine Bibliothek.

//

Inkongruenz

{1}{G}{U}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Der

Beherrscher der Kreatur erzeugt einen 3/3 grünen

Frosch-Eidechse-Kreaturespielstein.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Inkongruenz verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Frosch-Eidechse-Spielstein.

Inkubationsdruidin

{1}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

0/2

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

Land, das du kontrollierst, produzieren könnte. Falls

mindestens eine +1/+1-Marke auf der Inkubationsdruidin

liegt, erzeuge stattdessen drei Mana dieses Typs.

{3}{G}{G}: Adaptieren 3. *(Falls keine +1/+1-Marken*

auf dieser Kreatur liegen, lege drei +1/+1-Marken auf

sie.)

- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Jede Änderung des Typs eines Landes oder Fähigkeiten, die ein Land bekommen hat, können den Typ des Manas, den ein Land produzieren kann, ändern.
- Die Inkubationsdruidin überprüft die Effekte aller manaproduzierenden Fähigkeiten der Länder, die du kontrollierst, aber nicht deren Kosten oder deren Legalität. Der Turm der Industrie besagt zum Beispiel: „{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du ein Artefakt kontrollierst.“ Wenn du gleichzeitig den Turm der Industrie und die Inkubationsdruidin kontrollierst, kann die Inkubationsdruidin Mana beliebiger Farbe produzieren. Dafür ist es egal, ob du ein Artefakt kontrollierst, ob du 1 Lebenspunkt bezahlen kannst oder ob der Turm der Industrie ungetappt ist.

- Die Inkubationsdruidin interessiert sich nicht für Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die das Mana betreffen, das deine Länder produzieren, wie es z. B. beim Unbeanspruchten Territorium und beim Forum der Gildenmagier der Fall wäre. Sie produziert einfach ein Mana des entsprechenden Typs, ohne die Einschränkungen und Zusatzklauseln zu beachten.

Judith, geißelnde Diva

{1} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, fügt Judith, geißelnde Diva, einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Wenn Judith stirbt, wird ihre Fähigkeit ausgelöst, sofern sie kein Spielstein ist.
- Falls Judith zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird Judiths Fähigkeit für jede von ihnen ausgelöst.
- Falls dein Lebenspunktestand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert werden, in dem auch Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, tödlichen Schaden erleiden, verlierst du die Partie, bevor Judiths ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.

Justiziar-Portal

{1} {W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Sie erhält Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

- Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
 - Die Kreatur kommt ungetappt ins Spiel, es sei denn, ein anderer Effekt führt dazu, dass sie getappt ins Spiel kommt.
 - Die ins Spiel zurückgekehrte Karte ist nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeit, für die sie zuvor als Ziel bestimmt worden war. Zaubersprüche, für die kein Ziel bestimmt wird, wie zum Beispiel Kayas Zorn, können sie immer noch betreffen.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
-

Kältebringer

{4} {U}

Kreatur — Elementarwesen

3/3

Fliegend

Wenn der Kältebringer ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Sie enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Die Fähigkeit des Kältebringers kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.

Kampf der Titanen

{1} {G}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls er eine Kreatur als Ziel hat, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt.

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie der Kampf der Titanen verrechnet wird, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Kaya, Orzhov-Thronräuberin

{1} {W} {B}

Legendärer Planeswalker — Kaya

3

+1: Schicke bis zu zwei Karten deiner Wahl aus genau einem Friedhof ins Exil. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu, falls auf diese Weise mindestens eine Kreaturenkarte ins Exil geschickt wurde.

−1: Schicke eine bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 1 oder weniger ins Exil.

−5: Kaya, Orzhov-Thronräuberin, fügt einem Spieler deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Anzahl an Karten im Exil zu, die jener Spieler besitzt, und du erhältst entsprechend viele Lebenspunkte dazu.

- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Spielsteine, die keine Kopie von etwas anderem sind, haben keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise umgewandelte Manakosten von 0.
- Kayas letzte Fähigkeit führt dazu, dass du Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Karten dazuerhältst, die der Spieler deiner Wahl im Exil besitzt, auch wenn ein Effekt dazu führt, dass sie jenem Spieler mehr oder weniger Schaden zufügt.

Kayas Zorn

{W}{W}{B}{B}

Hexerei

Zerstöre alle Kreaturen. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Kreaturen dazu, die du kontrolliert hast und die auf diese Weise zerstört wurden.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, Unzerstörbarkeit hat, wird sie nicht auf diese Weise zerstört und du erhältst für sie keine Lebenspunkte dazu. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, zerstört wird und in eine andere Zone als auf einen Friedhof gelegt wird, erhältst du für sie dennoch Lebenspunkte dazu.

Klingenbrand

{1}{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Klingenbrand verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.

Koloss der Tore

{8}

Artefaktkreatur — Konstrukt

8/8

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Tor, das du kontrollierst, {1} weniger.

Der Koloss der Tore kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

Immer wenn ein Tor unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du den Koloss der Tore aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen.

- Sobald diese Kreatur von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
-

Konsekrieren

{1} {w/b}

Spontanzauber

Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

Ziehe eine Karte.

//

Konsumieren

{2} {W} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert.

Du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu.

- Falls der Spieler deiner Wahl mehr als eine Kreatur kontrolliert, die die höchste Stärke unter den Kreaturen hat, die er kontrolliert, so bestimmt jener Spieler, welche davon er opfert.
- Die Anzahl an Lebenspunkten, die du dazuerhältst, während Konsumieren verrechnet wird, ist gleich der Stärke jener Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte.
- Falls die Stärke der Kreatur negativ ist, verlierst du weder Lebenspunkte, noch erhältst du welche dazu.

Kraftreserve für den Ernstfall

{5} {W} {U}

Spontanzauber

Jeder Spieler mischt die Karten auf seiner Hand und in seinem Friedhof in seine Bibliothek und zieht dann sieben Karten. Schicke die Kraftreserve für den Ernstfall ins Exil.

Addendum — Falls du diesen Zauberspruch in deiner Hauptphase gewirkt hast, kannst du eine bleibende Karte mit umgewandelten Manakosten von 7 oder weniger aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Falls eine Karte in deiner Hand {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Kreis der Wahrheit

{2} {U}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, getappt wird und falls das nicht passiert, sowie sie als Angreifer deklariert wird, kannst du eine Karte ziehen.
{4} {U}: Tappe eine nichtfliegende Kreatur deiner Wahl.

- Damit die erste Fähigkeit des Kreises der Wahrheit ausgelöst wird, muss der Zustand der Kreatur von ungetappt zu getappt wechseln. Falls ein Effekt versucht, eine Kreatur zu tappen, die zu diesem Zeitpunkt schon getappt war, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls eine Kreatur getappt ins Spiel kommt, wird die erste Fähigkeit des Kreises der Wahrheit nicht ausgelöst.
- Falls eine Kreatur mit Wachsamkeit als Angreifer deklariert und dann getappt wird, während sie angreift, wird die erste Fähigkeit des Kreises der Wahrheit ausgelöst.

Kurier des Senats

{2} {U}

Kreatur — Vogel

1/4

Fliegend

{1} {W}: Der Kurier des Senats erhält Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Sollte eine Kreatur Wachsamkeit erhalten, nachdem du mit ihr angegriffen hast, wird sie dadurch nicht enttappt.

Lavinia, Azorius-Renegatin

{W} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Deine Gegner können keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken, deren umgewandelte Manakosten höher sind als die Anzahl an Ländern, die der jeweilige Spieler kontrolliert.

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt und falls für ihn beim Wirken kein Mana bezahlt wurde, neutralisiere den Zauberspruch.

- Spieler können Zaubersprüche wirken, von denen sie wissen, dass Lavinia sie neutralisieren wird. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Zaubersprüche gewirkt werden, werden ausgelöst und gegebenenfalls verrechnet, und alle Effekte, die gewirkte Zaubersprüche zählen, zählen diese Zaubersprüche gegebenenfalls mit.
- Effekte, die die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs modifizieren oder ersetzen (wie zum Beispiel Spektakel), beeinflussen nicht die umgewandelten Manakosten jenes Zauberspruchs. Daher haben sie keinen Einfluss darauf, ob Lavinias erste Fähigkeit das Wirken jenes Zauberspruchs verhindert.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Falls ein Effekt es einem Spieler erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, ohne dessen Manakosten zu bezahlen, kann jener Spieler sich nicht entscheiden, ihn zu wirken und dessen Manakosten zu bezahlen, es sei denn, eine andere Regel oder ein anderer Effekt ermöglicht es dem Spieler, ihn so zu wirken.

Makabres Possenspiel

{2} {B} {R}

Spontanzauber

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie erhält +2/+0 und Eile bis zum Ende des Zuges. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Falls du das Makabre Possenspiel im Endsegment eines Spielers wirkst, bleibt die Kreatur bis zum Endsegment des nächsten Zuges im Spiel. +2/+0 und Eile gelten jedoch nur bis zum Aufräumsegment (das auf das Endsegment folgt) jenes Zuges, in dem das Makabre Possenspiel verrechnet wurde.

- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, wird die Kreatur, die du durch den Effekt des Makabren Possenspiels kontrollierst, ins Exil geschickt.

Manipulation der Massen

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

Hexerei

Übernimm die Kontrolle über X Kreaturen und/oder Planeswalker deiner Wahl.

- Der kontrollverändernde Effekt der Manipulation der Massen ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment.
- Falls in einer Multiplayer-Partie ein Spieler die Partie verlässt, verlassen alle Karten, die dieser Spieler besitzt, ebenfalls die Partie, und alle Effekte, die ihm die Kontrolle über bleibende Karten geben, enden sofort.

Marschierende Spiegelbilder

{5} {R}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wirf eine Münze, bis du einen Wurf verlierst. Erzeuge für jeden gewonnenen Wurf einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist. Die Spielsteine erhalten Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Alle Spielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Kreatur aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt jeder Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die Kreatur, die ins Spiel kommt, das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit der Marschierenden Spiegelbilder verrechnet wird, verwende den zuletzt bekannten Zustand der Kreatur im Spiel, um die Eigenschaften des Spielsteins festzulegen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

Maskieren
{b/r} {b/r}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/-3 bis zum Ende des Zuges.
//
Massakrieren
{4} {B} {R}
Spontanzauber
Zerstöre ein Nichtstandardland deiner Wahl.
Massakrieren fügt einem Gegner oder Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Du kannst Massakrieren nicht wirken, ohne ein Nichtstandardland deiner Wahl und einen Gegner oder Planeswalker deiner Wahl als Ziele zu bestimmen. Falls eines der Ziele illegal ist, wenn Massakrieren zu verrechnet werden soll, bleibt das verbleibende Ziel immer noch betroffen.

Nikya, Bewahrerin der Tradition
{3} {R} {G}
Legendäre Kreatur — Zentaur, Druide
5/5
Du kannst keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken.
Immer wenn du ein Land für Mana tappst, erzeuge ein Mana eines beliebigen Typs, den das Land produziert hat.

- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Falls du ein Land für mehr als ein Mana tappst, wählst du einen Typ aus, der produziert wurde und fügst ein Mana dieses Typs hinzu.
- Nikya interessiert sich nicht für Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die das Mana betreffen, das deine Länder produzieren, wie es z. B. beim Unbeanspruchten Territorium und beim Forum der Gildenmagier der Fall wäre. Sie produziert einfach ein Mana des entsprechenden Typs, ohne die Einschränkungen und Zusatzklauseln zu beachten.

Oberste Alarmstufe
{1} {W} {U}
Verzauberung
Kreaturen, die du kontrollierst, weisen Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.
Kreaturen, die du kontrollierst, können angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätten.
{2} {W} {U}: Enttappe eine Kreatur deiner Wahl.

- Die erste Fähigkeit der Obersten Alarmstufe ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur die Menge des Kampfschadens, den sie zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte. Die Oberste Alarmstufe führt beispielsweise nicht dazu, dass eine Kreatur bei Kampf der Titanen mit ihrer Widerstandskraft kämpft.
-

Oberste Sprecherin Vannifar

{2} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Elf, Schlammwesen, Zauberer

2/4

{T}, opfere eine andere Kreatur: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 1 plus den umgewandelten Manakosten der geopferten Kreatur, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Falls eine Kreatur oder eine Karte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Spielsteine, die keine Kopie von etwas anderem sind, haben keine Manakosten. Alles ohne Manakosten hat üblicherweise umgewandelte Manakosten von 0.

Oktokrabbenhai

{2} {G} {U}

Kreatur — Fisch, Oktopus, Krabbe

4/4

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

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf den Oktokrabbenhai gelegt werden, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Die Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Oktokrabbenhais kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn Marken auf eine bleibende Karte gelegt werden, wird auch dann ausgelöst, falls die bleibende Karte aus irgendwelchen Gründen bereits mit den Marken ins Spiel kommt.

Platz der Harmonie

Land

Wenn der Platz der Harmonie ins Spiel kommt und falls du zwei oder mehr Tore kontrollierst, erhältst du 3

Lebenspunkte dazu.

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge ein Mana eines beliebigen Typs, das ein Tor, das du kontrollierst, produzieren könnte.

- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Zusätzliche Landtypen oder Fähigkeiten, die ein Tor erhalten hat, können die Typen von Mana, die es produzieren kann, ändern.

- Der Platz der Harmonie überprüft die Effekte aller manaproduzierenden Fähigkeiten der Tore, die du kontrollierst, aber nicht deren Kosten oder deren Legalität. Es wird zum Beispiel nicht überprüft, ob ein Tor ungetappt ist.

Priesterin der vergessenen Götter

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/2

{T}, opfere zwei andere Kreaturen: Eine beliebige Anzahl an Spielern deiner Wahl verliert jeweils 2 Lebenspunkte und opfert eine Kreatur. Du erzeugst {B} {B} und ziehst eine Karte.

- Du kannst die Fähigkeit der Priesterin der vergessenen Götter aktivieren, ohne Ziele zu bestimmen, wenn du das möchtest. Du erzeugst dann immer noch {B} {B} und ziehst eine Karte.
- Du kannst Spieler als Ziel bestimmen, die keine Kreatur opfern können. Diese Spieler verlieren immer noch 2 Lebenspunkte.
- Da sie Ziele haben kann, ist die Fähigkeit der Priesterin der vergessenen Götter keine Manafähigkeit. Sie verwendet den Stapel und auf sie kann auch reagiert werden, selbst falls keine Ziele bestimmt wurden.

Pteromander

{U}

Kreatur — Salamander, Sceaada

1/1

Fliegend

{7} {U}: Adaptieren 4. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren für jede Spontanzauber- und Hexerei-Karte in deinem Friedhof {1} weniger. *(Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege vier +1/+1-Marken auf sie.)*

- Die Kosten zum Aktivieren der aktivierten Fähigkeit des Pteromander können nicht auf weniger als {U} reduziert werden.

Quell des Schmerzes

{B}

Verzauberung

Immer wenn du Lebenspunkte bezahlst, lege entsprechend viele Blutmarken auf den Quell des Schmerzes.

{1} {B}, entferne vier Blutmarken vom Quell des Schmerzes: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

- Die erste Fähigkeit des Quells des Schmerzes ist eine ausgelöste Fähigkeit, keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit nach Belieben Lebenspunkte zu bezahlen; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, Lebenspunkte zu bezahlen, wie beispielsweise die Fähigkeit der Blutkrypta.

- Ein Effekt, der dazu führt, dass du Lebenspunkte bezahlst, verwendet das Wort „bezahlen“. Falls ein Effekt dich bestimmen lässt, Lebenspunkte zu verlieren oder Schaden zugefügt zu bekommen, ohne das Wort „bezahlen“ zu verwenden, so bezahlst du keine Lebenspunkte.

Rachsüchtige Vampirin

{3} {B}

Kreatur — Vampir

2/3

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, fügt die Rachsüchtige Vampirin jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls die Rachsüchtige Vampirin zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird die Fähigkeit der Rachsüchtigen Vampirin für jede der anderen Kreaturen ausgelöst.
- Falls dein Lebenspunktestand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert werden, in dem auch Kreaturen, die du kontrollierst, tödlichen Schaden erleiden, verlierst du die Partie, bevor die ausgelöste Fähigkeit der Rachsüchtigen Vampirin auf den Stapel gelegt wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Rachsüchtigen Vampirin dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Rakdos der Zeremonienmeister

{4} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Dämon

6/6

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn Rakdos der Zeremonienmeister ins Spiel kommt, wirft eine Münze für jede Kreatur, die kein Dämon, Teufel oder Bold ist. Zerstöre jede Kreatur, bei der die Münze „Zahl“ zeigt.

- Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Münzen geworfen werden und dem Zeitpunkt, zu dem Kreaturen zerstört werden, keinerlei Aktionen ausführen. Wenn jemand beispielsweise einen Zauberspruch wirken möchte, um einer Kreatur Unzerstörbarkeit zu verleihen, muss dies geschehen, bevor die ausgelöste Fähigkeit von Rakdos verrechnet wird, ohne zu wissen, ob die Münze für die entsprechende Kreatur Kopf oder Zahl zeigen wird.
- Alle Kreaturen, deren Münzwurf Zahl zeigt, werden gleichzeitig zerstört.

Rakdos-Feuerwirbler

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

Kreatur — Mensch, Räuber

4/3

Wenn der Rakdos-Feuerwirbler ins Spiel kommt, fügt er einem Gegner deiner Wahl 2 Schadenspunkte und bis zu einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Falls du für die Fähigkeit des Rakdos-Feuerwirblers keinen Gegner als Ziel bestimmen kannst, wird die Fähigkeit nicht auf den Stapel gelegt. Sie fügt keiner Kreatur und keinem Planeswalker 2 Schadenspunkte zu. Falls du aber legale Ziele bestimmst, eines der Ziele jedoch illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, bleibt das verbleibende Ziel immer noch betroffen.

Rakdos-Schauermann

{1} {B} {R}

Kreatur — Oger, Krieger

3/2

Immer wenn der Rakdos-Schauermann geblockt wird,
fügt er dem Spieler oder Planeswalker, den er angreift, 1
Schadenspunkt zu.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur geblockt wird, wird nur einmal ausgelöst, falls zwei oder mehr Kreaturen sie blocken.

Refüsieren

{g/u} {g/u}

Spontanzauber

Neutralisiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit
deiner Wahl. (*Manafähigkeiten können nicht als Ziel
gewählt werden.*)

//

Replizieren

{1} {G} {U}

Hexerei

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur
deiner Wahl ist, die du kontrollierst.

- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Seelenwandlung) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die den Manavorrat eines Spielers erhöht, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die den Manavorrat eines Spielers erhöht und von einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.
- Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht als Ziel bestimmt werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht als Ziel bestimmt werden.
- Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase ausgelöst wird, löst diese Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur

getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Spiegelbild ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Revierverteidigender Eber

{1} {G}

Kreatur — Wildschwein

2/2

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält der Revierverteidigende Eber +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die Kreatur, die ins Spiel kommt, muss Stärke 4 oder mehr haben, sowie sie ins Spiel kommt, andernfalls wird die Fähigkeit des Revierverteidigenden Ebers nicht ausgelöst. Statische Fähigkeiten, die die Stärke einer Kreatur erhöhen (oder senken) werden berücksichtigt. Du kannst jedoch nicht eine Kreatur mit Stärke 3 oder weniger ins Spiel bringen und dann ihre Stärke mit einem Zauberspruch, einer aktivierten Fähigkeit oder einer ausgelösten Fähigkeit erhöhen, um die Fähigkeit des Revierverteidigenden Ebers auszulösen.
- Falls die Stärke der Kreatur, die ins Spiel kommt, auf 3 oder weniger fällt, nachdem sie ins Spiel gekommen ist, erhält der Revierverteidigende Eber immer noch +1/+1 und Wachsamkeit.
- Falls die Stärke des Revierverteidigenden Ebers auf 4 oder mehr erhöht wird, sowie er ins Spiel kommt, löst er seine eigene Fähigkeit aus.

Rhythmus der Wildnis

{1} {R} {G}

Verzauberung

Kreaturenzauber, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, haben

Aufruhr. *(Du bestimmst, ob sie mit einer +1/+1-Marke oder mit Eile ins Spiel kommen.)*

- Kreaturenzauber, die du kontrollierst, sind weiterhin legale Ziele für Neutralisierungszauber oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren. Dein Kreaturenzauber kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Sobald eine Kreatur mit Aufruhr ins Spiel gekommen ist, behält sie ihre +1/+1-Marke oder Eile auch, falls sie Aufruhr verlieren sollte.

- Falls eine bleibende Karte, die kein Spielstein und keine Kreatur ist, zu einer Kreatur wird, nachdem sie ins Spiel gekommen ist, hat sie Aufruhr, aber der Ersatzeffekt hat keinen Effekt mehr.

Ruf zu den Waffen

{3} {W}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+3 bis zum Ende des Zuges. Enttappe sie.

- Kreaturen, die du kontrollierst und die bereits ungetappt sind, erhalten +1/+3, auch, wenn sie nicht nochmals enttappt werden können.

Rumpelnde Ruine

{5} {R}

Kreatur — Elementarwesen

6/6

Wenn die Rumpelnde Ruine ins Spiel kommt, zähle die Anzahl an +1/+1-Marken auf Kreaturen, die du kontrollierst. Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren und deren Stärke kleiner oder gleich dieser Anzahl ist, können in diesem Zug nicht blocken.

- Die Anzahl der +1/+1-Marken auf den Kreaturen, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie die Fähigkeit der Rumpelnden Ruine verrechnet wird. Welche Kreaturen nicht blocken können, wird ständig aktualisiert, sowie sich die Stärke der Kreaturen verändert, doch die Zahl, mit der ihre Stärke verglichen wird, ändert sich später im Zug nicht mehr, auch dann nicht, falls sich die Anzahl an +1/+1-Marken auf deinen Kreaturen ändert.
- Sobald eine Kreatur mit genügend hoher Stärke geblockt hat, entfernt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf und die Kreatur, die von dieser geblockt wurde, wird dadurch nicht ungeblockt.
- Falls keine +1/+1-Marken auf Kreaturen liegen, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit der Rumpelnden Ruine verrechnet wird, können Kreaturen mit Stärke 0 oder weniger in diesem Zug nicht blocken.

Sagittars Pfeilhagel

{2} {G}

Spontanzauber

Zerstöre eine fliegende Kreatur deiner Wahl. Sagittars Pfeilhagel fügt allen fliegenden Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, je 1 Schadenspunkt zu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Sagittars Pfeilhagel verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keiner Kreatur wird Schaden zugefügt. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), wird den fliegenden Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, Schaden zugefügt, möglicherweise auch der Kreatur deiner Wahl.
 - Jeder gegnerischen fliegenden Kreatur wird Schaden zugefügt, nicht nur fliegenden Kreaturen, die derjenige Gegner kontrolliert, der auch die als Ziel bestimmte fliegende Kreatur kontrolliert.
-

Saruli-Behüterin

{G}

Kreatur — Dryade

0/3

Verteidiger

{T}, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst:

Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur tappen (einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit der Saruli-Behüterin zu bezahlen. Du musst jedoch die Saruli-Behüterin seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend kontrolliert haben.

Schmelzenviertel-Ignäus

{1} {R}

Kreatur — Elementarwesen

2/1

{2} {R}, opfere den Schmelzenviertel-Ignäus: Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger. Enttappe die Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Die Fähigkeit des Schmelzenviertel-Ignäus kann jede beliebige Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger als Ziel haben, auch eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.
- Sobald die Fähigkeit des Schmelzenviertel-Ignäus verrechnet wurde, behältst du auch dann die Kontrolle über die Kreatur, falls ihre Stärke auf mehr als 3 erhöht wird.

Seraph der Waagschalen

{2} {W} {B}

Kreatur — Engel

4/3

Fliegend

{W}: Der Seraph der Waagschalen erhält Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

{B}: Der Seraph der Waagschalen erhält

Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

Seelenwandlung 2 (*Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge zwei 1/1 weiße und schwarze Geist-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.*)

- Sollte eine Kreatur Wachsamkeit erhalten, nachdem du mit ihr angegriffen hast, wird sie dadurch nicht enttappt.
-

Seuchenstarrer
{1} {B}
Kreatur — Zombie
2/1

Immer wenn der Seuchenstarrer geblockt wird, erhält jede Kreatur, die ihn blockt, -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur geblockt wird, wird nur einmal ausgelöst, falls zwei oder mehr Kreaturen sie blocken.
- Falls alle Kreaturen sterben, die den Seuchenstarrer blocken, bleibt der Seuchenstarrer weiterhin geblockt. Er fügt keinerlei Kampfschaden zu.
- Falls der Seuchenstarrer das Spiel verlässt, während seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel liegt, erhalten die Kreaturen, die ihn geblockt haben, bevor er das Spiel verließ, -1/-1.

Skarrgischer Höllendrache
{3} {R} {R}
Kreatur — Drache
4/4

Aufruhr (*Du bestimmst, ob diese Kreatur mit einer +1/+1-Marke oder mit Eile ins Spiel kommt.*)

Fliegend

{3} {R}: Der Skarrgische Höllendrache fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein oder zwei Ziele deiner Wahl du bestimmst. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls mindestens eine +1/+1-Marke auf dem Skarrgischen Höllendrachen liegt.

- Du teilst den Schaden auf, sowie du die Fähigkeit des Skarrgischen Höllendrachen aktivierst, nicht, sowie sie verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Anders ausgedrückt: Sowie du die Fähigkeit aktivierst, bestimmst du, ob der Skarrgische Höllendrache einem einzelnen Ziel 2 Schadenspunkte oder zwei Zielen je 1 Schadenspunkt zufügt.
- Falls die Fähigkeit des Skarrgischen Höllendrachen zwei Ziele hat und eines ein illegales Ziel wird, wird dem verbliebenen Ziel 1 Schadenspunkt zugefügt, nicht 2.
- Sobald die Fähigkeit des Skarrgischen Höllendrachen aktiviert wurde, wird sie verrechnet, selbst falls alle +1/+1-Marken von ihm entfernt werden oder falls der Skarrgische Höllendrache das Spiel verlässt.

Speerspucker
{R}
Kreatur — Goblin, Krieger
0/2
Verteidiger
{T}: Der Speerspucker fügt jedem Spieler 1 Schadenspunkt zu.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Speerspuckers dazu, dass jedes Team 2 Lebenspunkte verliert.
-

Sphinx der Vorsehung

{2} {U} {U}

Kreatur — Sphinx

4/4

Du kannst diese Karte von deiner Starthand offen vorzeigen. Falls du dies tust, wende zu Beginn deines ersten Versorgungssegments Hellsicht 3 an.

Fliegend

Wende zu Beginn deines Versorgungssegments Hellsicht 1 an.

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen und „Hellsicht angewendet“ haben, falls zutreffend. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.
- Falls du zwei Sphinx der Vorsehung von deiner Starthand offen vorzeigst, wendest du zweimal Hellsicht 3 an, nicht einmal Hellsicht 6. Karten, die du oben auf deine Bibliothek legst, wenn du das erste Mal Hellsicht 3 anwendest, gehören zu den Karten, die du dir anschaust, wenn du das zweite Mal Hellsicht 3 anwendest.

Sphinx des Gildenbunds

{7}

Artefaktkreatur — Sphinx

5/5

Die Sphinx des Gildenbunds hat alle Farben.

Fliegend

Fluchsicher vor Einfarbig (*Diese Kreatur kann nicht das Ziel von einfarbigen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.*)

- Die Fähigkeit, die dafür sorgt, dass die Sphinx des Gildenbunds alle Farben hat, funktioniert in allen Zonen.
- Ein Objekt ist einfarbig, falls es genau eine Farbe hat. Ein farbloses Objekt ist nicht einfarbig.

Spitzensport

{3} {B} {R}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Hellsicht 1.

- Falls das bestimmte Ziel deiner Wahl ein illegales Ziel für den Spitzensport wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an. Falls die Kreatur deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil sie zum Beispiel unzerstörbar ist), wendest du Hellsicht 1 an.
-

Spuk vom höchsten Turm („Buy-a-Box“-Promokarte)

{4} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Vampir

3/3

Fliegend, Lebensverknüpfung

Immer wenn der Spuk vom höchsten Turm angreift, wirft der verteidigende Spieler eine Karte ab.

Immer wenn eine Karte von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt wird, lege eine +1/+1-Marke auf den Spuk vom höchsten Turm.

- Falls der Spuk vom höchsten Turm einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
- Die letzte Fähigkeit des Spuks vom höchsten Turm wird nicht ausgelöst, wenn ein Spielstein auf den Friedhof eines Gegners gelegt wird.

Stampfender Wehrgang

{4} {W}

Kreatur — Bestie

4/5

Wachsamkeit

Wenn der Stampfende Wehrgang ins Spiel kommt, schicke eine beliebige Anzahl an anderen Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, ins Exil, bis er das Spiel verlässt.

Der Stampfende Wehrgang erhält +2/+2 für jede Karte im Exil, die durch ihn ins Exil geschickt wurde.

- Falls der Stampfende Wehrgang das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du keine Nichtspielsteinkreaturen ins Exil schicken.
- Auren, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf den ins Exil geschickten Kreaturen liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karten ins Spiel zurückgebracht werden, sind sie neue Objekte ohne Verbindung zu den Karten, die ins Exil geschickt wurden.
- Falls eine Karte, die du ins Exil schickst, das Exil verlässt oder aus irgendwelchen Gründen niemals in die Exil-Zone gelegt wird, erhält der Stampfende Wehrgang nicht +2/+2 für diese Karte.

Steinerne Stärke

{G}

Spontanzauber

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Enttappe die Kreatur.

- Du kannst eine beliebige Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel der Steinernen Stärke bestimmen, auch eine, die bereits ungetappt ist.
-

Teysa Karlov

{2} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

2/4

Falls das Sterben einer Kreatur eine ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit und Lebensverknüpfung.

- Eine eigene „wenn diese Kreatur stirbt“-Fähigkeit einer Kreatur, die stirbt, wird von Teysa genauso beeinflusst (und daher ein weiteres Mal ausgelöst), wie alle anderen ausgelösten Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
 - Teysas Effekt kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sondern sorgt nur dafür, dass sie zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, zum Beispiel ob Kosten für diese ausgelöste Fähigkeit bezahlt werden sollen oder nicht, werden ebenfalls separat getroffen.
 - Das auslösende Ereignis muss sich nicht ausdrücklich auf „Kreaturen“ beziehen. In diesen Fällen kann sich das auslösende Ereignis auch auf etwas beziehen, das „aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt“ wird. Beispielsweise würde eine Fähigkeit, die „immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird“ ausgelöst wird, zweimal ausgelöst werden, falls eine Artefaktkreatur stirbt, während Teysa Karlov im Spiel ist.
 - Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur „das Spiel verlässt“ wird zweimal ausgelöst, falls diese Kreatur das Spiel verlässt, indem sie stirbt.
 - Eine Fähigkeit, die durch ein Ereignis ausgelöst wird, durch das eine Kreatur stirbt, wird nicht zweimal ausgelöst. Beispielsweise wird eine Fähigkeit, die „immer wenn du eine Kreatur opferst“ ausgelöst wird, nur einmal ausgelöst.
 - Schau dir jede Kreatur an, wie sie im Spiel existiert und rechne dauerhafte Effekte mit ein, um zu ermitteln, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten mehrere Male ausgelöst werden. Falls beispielsweise ein Land, das zu einer Kreatur geworden ist, stirbt, wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie stirbt, zweimal ausgelöst.
 - Falls eine Kreatur zum gleichen Zeitpunkt stirbt, zu dem eine andere bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, und dabei eine ausgelöste Fähigkeit der bleibenden Karte auslöst, die das Spiel verlässt, wird diese ausgelöste Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
 - Falls Teysa und eine weitere Kreatur zur selben Zeit sterben und dies dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
 - Falls du aus irgendeinem Grund zwei Teysas kontrollierst und eine Kreatur stirbt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Eine dritte Teysa sorgt dafür, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, eine vierte fünfmal und so weiter. Das bedeutet auch, dass, falls du Teysa kontrollierst und eine zweite wirkt, eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie aufgrund der „Legendenregel“ stirbt, dreimal ausgelöst wird.
 - Eine Fähigkeit einer bleibenden Karte, die ausgelöst wird, wenn eine Karte „von irgendwoher“ auf einen Friedhof gelegt wird, wird nur dann zweimal ausgelöst, wenn sowohl Teysa als auch diese bleibende Karte direkt nachdem die Kreatur gestorben ist noch im Spiel sind.
-

Theater des Schreckens

{1} {B} {R}

Verzauberung

Schicke zu Beginn deines Versorgungssegments die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

Während deines Zuges, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, kannst du die mit dem Theater des Schreckens ins Exil geschickten Karten spielen.

{3} {R}: Das Theater des Schreckens fügt einem Gegner oder Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.
 - Das Theater des Schreckens ändert nicht, zu welchem Zeitpunkt in deinem Zug du die ins Exil geschickten Karten spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexerei-Karte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
 - Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
 - Falls ein Gegner in einer Multiplayer-Partie in deinem Zug Lebenspunkte verliert und dann die Partie verlässt, kannst du Karten, die mit dem Theater des Schreckens ins Exil geschickt wurden, spielen.
-

Turmspitzenreißer

{2} {B}

Kreatur — Insekt

2/1

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Turmspitzenreißer ins Spiel kommt, erhält eine fliegende Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Der Turmspitzenreißer kann selbst das Ziel seiner Fähigkeit sein.
-

Umklammerung der Unterstadt

{2} {B}

Spontanzauber

Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur. Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

- Du kannst immer noch 4 Lebenspunkte dazuerhalten, falls der Gegner deiner Wahl keine Kreatur opfern kann.
- Ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, wird erst überprüft, nachdem dein Gegner eine Kreatur geopfert hat. Falls eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du besitzt, von der gegnerischen Kreatur, die geopfert wird, ins Exil geschickt wurde, „bis sie das Spiel verlässt“, wird deine Kreatur vor der Überprüfung wieder im Spiel sein, und zählt daher. Allerdings wurden Fähigkeiten, die durch das Sterben

der geopfertem Kreatur ausgelöst werden, noch nicht verrechnet, wenn du überprüfst, welche Kreaturen du kontrollierst.

- Du erhältst nur 4 Lebenspunkte dazu, auch wenn du mehr als eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Unheilvoller Zirkus

{1} {R}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 1 oder weniger, die du kontrollierst, angreift, fügt der Unheilvolle Zirkus dem Spieler oder Planeswalker, den die Kreatur angreift, 1 Schadenspunkt zu.

- Eine Kreatur, deren Stärke 0 oder weniger beträgt, kann angreifen, solange sie keine Regel und kein Effekt daran hindert. Viele Kreaturen mit Stärke 0 haben Verteidiger, aber nicht alle.
- Die Stärke der angreifenden Kreatur wird nur überprüft, wenn die Fähigkeit ausgelöst wird. Sobald sie ausgelöst wird, fügt der Unheilvolle Zirkus dem entsprechenden Spieler oder Planeswalker 1 Schadenspunkt zu, selbst wenn die Stärke der Kreatur modifiziert wird oder sie das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls mehrere Kreaturen mit Stärke 1 oder weniger, die du kontrollierst, angreifen, wird die Fähigkeit des Unheilvollen Zirkus für jede dieser Kreaturen ausgelöst. Jede der ausgelösten Fähigkeiten führt dazu, dass der Unheilvolle Zirkus dem entsprechenden Spieler oder Planeswalker 1 Schadenspunkt zufügt.

Unrechtmäßiges Erbe

{3} {B}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments fügt das Unrechtmäßige Erbe jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{5} {B}, opfere das Unrechtmäßige Erbe: Es fügt einem Gegner deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu und du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit des Unrechtmäßigen Erbes dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Unzerstörbare Formation

{2} {W}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Addendum — Falls du diesen Zauberspruch in deiner Hauptphase gewirkt hast, lege auf jede der Kreaturen eine +1/+1-Marke und sie erhalten Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die Unzerstörbare Formation betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder Unzerstörbarkeit noch Wachsamkeit oder eine +1/+1-Marke.

Verräterische Tat

{2} {R}

Hexerei

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

- Die Verräterische Tat kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst.

Verseuchender Geist

{2} {B}

Kreatur — Geist

3/2

Bedrohlich, Todesberührung

Spontanzauber und Hexereien, die du kontrollierst, haben Todesberührung. *(Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die sie einer Kreatur zufügen, ist ausreichend, um diese zu zerstören.)*

- Ein Spontanzauber oder eine Hexerei muss einer Kreatur tatsächlich Schaden zufügen, damit sie zerstört wird. Es reicht nicht aus, eine Kreatur nur als Ziel zu bestimmen. Falls der Zauberspruch ein anderes Objekt anweist, Schaden zuzufügen, fügt der Zauberspruch selbst keinerlei Schaden zu, sodass seine Todesberührung nicht anwendbar ist. Das zufügen von 0 Schadenspunkten bedeutet, dass keinerlei Schaden zugefügt wurde.

Vertrauter des Biomagiers

{G} {U}

Kreatur — Mutant

2/2

Aktivierte Fähigkeiten von Kreaturen, die du kontrollierst, kosten beim Aktivieren {2} weniger. Dieser Effekt kann die Menge Mana, die das Aktivieren einer Fähigkeit kostet, nicht unter ein Mana reduzieren. {T}: Das nächste Mal, wenn eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug adaptiert wird, wird sie adaptiert, als ob keine +1/+1 Marken auf ihr lägen.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind von der Kostenreduktion des Vertrauten des Biomagiers nicht betroffen.

- Der Vertraute des Biomagiers betrifft nur Fähigkeiten von Kreaturen, die du kontrollierst und die im Spiel sind. Die Kosten von aktivierten Fähigkeiten von Kreaturenkarten, die in anderen Zonen funktionieren (wie Umwandlung), werden nicht reduziert.
- Die Kosten einer Fähigkeit, die in ihren Aktivierungskosten nur ein generisches Mana sowie weitere andere Manasymbole hat, werden um {1} reduziert.
- Die letzte Fähigkeit des Vertrauten des Biomagiers fügt keine Marken hinzu und entfernt keine Marken. Sie ermöglicht nur einer Kreatur, adaptiert zu werden, obwohl bereits +1/+1 Marken auf ihr liegen.

Vertreterin des Arrests

{1}{W}{U}

Kreatur — Vedalken, Zauberer

1/3

Wenn die Vertreterin des Arrests ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, sowie alle anderen bleibenden Nichtland-Karten, die der Spieler kontrolliert und die denselben Namen haben, ins Exil, bis die Vertreterin des Arrests das Spiel verlässt.

- Diese Fähigkeit hat nur ein Ziel. Die anderen bleibenden Karten mit demselben Namen werden nicht als Ziel gewählt. Daher wird beispielsweise eine bleibende Karte mit Fluchsicherheit ins Exil geschickt, falls sie denselben Namen wie die bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl hat.
- Falls die bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit der Vertreterin des Arrests verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Nichts wird ins Exil geschickt.
- Falls die Vertreterin des Arrests das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird nichts ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickten bleibenden Karten angelegt waren, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Marken auf bleibenden Karten, die ins Exil geschickt werden, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Der Name eines Kreaturespielsteins ist der gleiche wie seine Kreaturentypen und wird beim Erzeugen festgelegt, es sei denn, der Spielstein ist eine Kopie einer anderen Kreatur oder der Effekt, der den Spielstein erzeugt hat, gibt ihm ausdrücklich einen anderen Namen.

Verwüsterwurm

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

Kreatur — Wurm

4/5

Aufruhr (*Du bestimmst, ob diese Kreatur mit einer +1/+1-Marke oder mit Eile ins Spiel kommt.*)

Wenn der Verwüsterwurm ins Spiel kommt, bestimme bis zu eines —

- Der Verwüsterwurm kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.
- Zerstöre ein Land deiner Wahl mit einer aktivierten Fähigkeit, die keine Manafähigkeit ist.

- Du kannst auch bestimmen, welchen der Modi für die ausgelöste Fähigkeit des Verwüsterwurms zu wählen. In diesem Fall wird die Fähigkeit ohne Effekt vom Stapel entfernt.
- Falls das Ziel des ersten Modus des Verwüsterwurms kein legales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, oder falls der Verwüsterwurm das Spiel verlassen hat, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).

Veteranin des zehnten Distrikts

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/3

Wachsamkeit

Immer wenn die Veteranin des zehnten Distrikts angreift, enttappe eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Das Enttappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.

Vollmacht

{w/u} {w/u}

Spontanzauber

Lege eine angreifende oder blockende Kreatur deiner Wahl oben auf die Bibliothek ihres Besitzers.

//

Vollstrecker

{3} {W} {U}

Hexerei

Erzeuge einen 4/4 weißen und blauen Sphinx-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

- Eine „angreifende Kreatur“ ist eine, die als Angreifer deklariert wurde, oder eine, die während dieses Kampfes angreifend ins Spiel gebracht wurde. Falls diese Kreatur nicht den Kampf verlässt, bleibt sie auch noch im Ende-des-Kampfes-Segment eine angreifende Kreatur, selbst wenn der Spieler, den sie angegriffen hat, die Partie verlassen hat oder der Planeswalker, den sie angegriffen hat, den Kampf verlassen hat. Ebenso ist eine „blockende Kreatur“ eine Kreatur, die als Blocker deklariert wurde, oder eine, die während dieses Kampfes blockend ins Spiel gebracht wurde.

Vorboten der Apokalypse

{5} {G} {G} {G}

Kreatur — Wildschwein

7/7

Verursacht Trampelschaden, Wachsamkeit, Eile

Wenn die Vorboten der Apokalypse ins Spiel kommen, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2 und Wachsamkeit und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Vorboten der Apokalypse betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem sie verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +2/+2 noch Wachsamkeit noch verursachen sie Trampelschaden.

Vormacht der Simic

{G}{U}

Verzauberung

{1}{G}{U}: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur gelegt werden, die du kontrollierst, lege entsprechend viele Wachstumsmarken auf die Vormacht der Simic.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls zwanzig oder mehr Wachstumsmarken auf der Vormacht der Simic liegen, gewinnst du die Partie.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn Marken auf eine bleibende Karte gelegt werden, wird auch dann ausgelöst, falls die bleibende Karte aus irgendwelchen Gründen bereits mit den Marken ins Spiel kommt.
- Falls noch nicht 20 oder mehr Wachstumsmarken auf der Vormacht der Simic liegen, sowie dein Versorgungssegment beginnt, wird ihre letzte Fähigkeit nicht ausgelöst. Du kannst während deines Zuges und bevor dein Versorgungssegment beginnt keine Aktionen durchführen.
- Falls die letzte Fähigkeit ausgelöst wird, dann jedoch Marken von der Vormacht der Simic entfernt werden, sodass dann weniger als 20 Marken auf ihr liegen, gewinnst du die Partie nicht.
- Falls die letzte Fähigkeit ausgelöst wird, die Vormacht der Simic jedoch das Spiel verlässt, verwende die Anzahl an Marken, die auf ihr lagen, bevor sie das Spiel verließ, um festzustellen, ob du die Partie gewinnst.

Wache der Wachstumskammer

{1}{G}

Kreatur — Elf, Krabbe, Krieger

2/2

{2}{G}: Adaptieren 2. *(Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege zwei +1/+1-Marken auf sie.)*

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf die Wache der Wachstumskammer gelegt werden, kannst du deine Bibliothek nach einer Karte namens Wache der Wachstumskammer durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn Marken auf eine bleibende Karte gelegt werden, wird auch dann ausgelöst, falls die bleibende Karte aus irgendwelchen Gründen bereits mit den Marken ins Spiel kommt.

Wachstumsspirale

{G} {U}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte. Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Der Effekt der Wachstumsspirale zählt nicht als Spielen eines Landes. Sie kann auch eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls es nicht dein Zug ist oder falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.
-

Wächterprojekt

{3} {G}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls sie nicht denselben Namen hat wie eine andere Kreatur, die du kontrollierst, oder wie eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof, ziehe eine Karte.

- Ob die ins Spiel kommende Kreatur denselben Namen hat wie eine andere Kreatur, die du kontrollierst, oder wie eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof, wird sowohl überprüft, sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, als auch sowie das Wächterprojekt verrechnet wird. Falls die ins Spiel kommende Kreatur nicht die erste mit diesem Namen ist, sowie sie ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst; falls eine andere Kreatur denselben Namen hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du keine Karte.
 - Falls die ins Spiel kommende Kreatur auf deinen Friedhof gelegt wird, während sich die Fähigkeit des Wächterprojekts auf dem Stapel befindet, befindet sie sich (in den meisten Fällen) in deinem Friedhof, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Da sie denselben Namen hat wie die Kreatur, die im Spiel war, ziehst du keine Karte.
 - Falls die ins Spiel kommende Kreatur das Spiel verlässt und zurückkehrt, während die Fähigkeit des Wächterprojekts sich auf dem Stapel befindet, so wird dieselbe Karte eine neue Kreatur im Spiel sein, die du kontrollierst und die denselben Namen hat wie die Kreatur, die im Spiel war, also ziehst du keine Karte. Das Wächterprojekt kann allerdings für die neue Kreatur ausgelöst werden und du kannst eine Karte ziehen, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.
-

Warnung des Ordnungshüters

{2} {U}

Spontanzauber

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Addendum — Falls du diesen Zauberspruch in deiner Hauptphase gewirkt hast, ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Warnung des Ordnungshüters verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte, selbst wenn du die Warnung des Ordnungshüters in deiner Hauptphase gewirkt hast.
-

Wilde Attacke

{1} {R} {G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Sie kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

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

Zauberbuch des Gildenbunds

{5}

Artefakt

Immer wenn du einen mehrfarbigen Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Die Fähigkeit des Zauberbuchs des Gildenbunds wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Wut der Clans

{3} {G}

Spontanzauber

Zerstöre alle Artefakte und Verzauberungen. Für jede auf diese Weise zerstörte bleibende Karte erzeugt ihr

Beherrscher einen 3/3 grünen Zentaur-

Kreaturenspielstein.

- Alle Artefakte und Verzauberungen, die zerstört werden, verlassen das Spiel, bevor Zentauren erzeugt werden. Ihre Fähigkeiten können dadurch nicht ausgelöst werden und nicht beeinflussen, wie die Spielsteine ins Spiel kommen.
 - Falls eine bleibende Karte Unzerstörbarkeit hat, wird sie nicht auf diese Weise zerstört und ihr Beherrscher erzeugt keinen Zentaur-Spielstein für sie. Falls sie zerstört wird, aber in eine andere Zone als einen Friedhof gelegt wird, erzeugt ihr Beherrscher einen Zentaur-Spielstein für sie.
-

Zeichen des Wachpostens

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+2 und hat Wachsamkeit.

Addendum — Wenn das Zeichen des Wachpostens ins Spiel kommt und falls du es in deiner Hauptphase gewirkt hast, erhält die verzauberte Kreatur Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Falls das Zeichen des Wachpostens ins Spiel kommt, ohne gewirkt worden zu sein, wird die Addendum-Fähigkeit nicht ausgelöst, selbst wenn dies in deiner Hauptphase geschieht.
- Sollte eine Kreatur Wachsamkeit erhalten, nachdem du mit ihr angegriffen hast, wird sie dadurch nicht enttappt. Sollte sie nach einem Angriff Wachsamkeit verlieren, wird sie dadurch nicht getappt.
- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Zinnstraßen-Ausweicherin

{R}

Kreatur — Goblin, Räuber

1/1

Eile

{R}: Die Zinnstraßen-Ausweicherin kann in diesem Zug außer von Kreaturen mit Verteidiger nicht geblockt werden.

- Wenn die Fähigkeit der Zinnstraßen-Ausweicherin aktiviert wird, nachdem sie von einer Kreatur ohne Verteidiger geblockt worden ist, wird sie dadurch nicht ungeblockt.