# Sethinweise *zu Zendikars Erneuerung*

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

Letzte Änderung am Dokument: 27. Juli 2020

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

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

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

# ALLGEMEINES

## Informationen zum Set

Das Set *Zendikars Erneuerung* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 25. September 2020. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Thron von Eldraine*, *Theros: Jenseits des Todes*, *Ikoria: Reich der Behemoths*, *Hauptset 2021* und *Zendikars Erneuerung*.

Karten aus *Zendikars Erneuerung* Draft-Boostern und Themen-Boostern sind in Standard erlaubt. Alle diese Karten haben den gedruckten Set-Code ZNR.

Die Commander-Decks zu *Zendikars Erneuerung* enthalten sechs neue Karten (mit dem gedruckten Set-Code ZNC und den Sammlernummern 1–6). Diese Karten sind in den Formaten Commander, Vintage und Legacy turnierlegal. In den Formaten Standard, Pioneer und Modern sind sie nicht legal. Alle anderen Karten dieser Decks (mit dem gedruckten Set-Code ZNC und den Sammlernummern 7–142) bleiben in allen Formaten legal, in denen sie auch bisher legal waren. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format nicht ändert, nur weil sie in diesen Decks erscheint.

Das Set *Zendikars Erneuerung* Expeditionen enthält dreißig Karten (mit dem gedruckten Set-Code ZNE und den Sammlernummern 1–30). Diese Karten sind in allen Formaten legal, in denen sie bereits erlaubt sind.

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

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

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

## Neue Spielmechanik: Modale doppelseitige Karten

In früheren *Magic*-Sets gab es doppelseitige Karten, die du mit der Vorderseite nach oben spielen und dann auf irgendeine Weise transformieren musstest, um die Rückseite zu erhalten. Das Set *Zendikars Erneuerung* verfolgt mit modalen doppelseitigen Karten einen spannenden neuen Ansatz für dieses Konzept: Sie werden nicht transformiert, stattdessen entscheidest du, welche der beiden Seiten du spielst!

Sejiri-Unterschlupf
{1}{W}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor einer Farbe, die du bestimmst.
/////
Sejiri-Gletscher
Land
Der Sejiri-Gletscher kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {W}.

## Mit modalen doppelseitigen Karten spielen

* Um zu bestimmen, ob es legal ist, eine modale doppelseitige Karte zu spielen, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die du spielen möchtest, und ignoriere die Eigenschaften der anderen Seite. Du kannst beispielsweise den Sejiri-Unterschlupf wirken, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast, und du kannst den Sejiri-Gletscher spielen, auch falls ein Effekt verhindert, dass du Spontanzauber wirkst.
* Falls ein Effekt es dir erlaubt, eine spezifische modale doppelseitige Karte zu spielen, kannst du sie als Zauberspruch wirken oder als Land spielen, je nachdem, welche Seite du bestimmst. Falls ein Effekt es dir erlaubt, eine spezifische modale doppelseitige Karte zu „wirken“ (nicht zu „spielen“), kannst du sie nicht als Land spielen.
* Falls ein Effekt es dir erlaubt, aus einer Gruppe von Karten ein Land zu spielen oder einen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine modale doppelseitige Karte mit jeder beliebigen Seite spielen bzw. wirken, die die Kriterien des Effekts erfüllt. Falls beispielsweise Sejiri-Unterschlupf / Sejiri-Gletscher in deinem Friedhof ist und ein Effekt es dir erlaubt, Länder aus deinem Friedhof zu spielen, könntest du den Sejiri-Gletscher spielen. Der Effekt erlaubt es dir nicht, den Sejiri-Unterschlupf zu wirken.
* Die umgewandelten Manakosten einer modalen doppelseitigen Karte basieren auf den Eigenschaften der Seite, die betrachtet wird. Auf dem Stapel und im Spiel wird die jeweils aufgedeckt liegende Seite betrachtet. In allen anderen Zonen wird nur die Vorderseite betrachtet. Das unterscheidet sich von der Ermittlung der umgewandelten Manakosten für eine transformierende doppelseitige Karte.
* Eine modale doppelseitige Karte kann weder transformiert werden noch transformiert ins Spiel gebracht werden. Ignoriere jede Anweisung, die versuchen würde, eine modale doppelseitige Karte zu transformieren oder transformiert ins Spiel zu bringen.

## Allgemeine Informationen zu doppelseitigen Karten

* Jede Seite einer doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange eine doppelseitige Karte auf dem Stapel liegt oder im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade aufgedeckt ist. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
* Solange eine doppelseitige Karte nicht auf dem Stapel liegt oder im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften der Vorderseite. Zum Beispiel besitzt die oben genannte Karte im Friedhof nur die Eigenschaften des Sejiri-Unterschlupfs, selbst wenn sie im Spiel der Sejiri-Gletscher war, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde. Insbesondere bedeutet das, dass der Sejiri-Unterschlupf kein Land ist, obwohl du die Karte als Land spielen könntest.
* Falls ein Effekt eine doppelseitige Karte ins Spiel bringt, kommt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel. Falls die Vorderseite nicht ins Spiel gebracht werden kann, kommt die Karte nicht ins Spiel. Falls beispielsweise ein Effekt den Sejiri-Gletscher ins Exil schickt und ins Spiel zurückbringt, bleibt er im Exil, da ein Spontanzauber nicht ins Spiel gebracht werden kann.
* Falls ein Effekt einen Spieler anweist, einen Kartennamen zu bestimmen, kann der Name von einer der beiden Seiten bestimmt werden. Falls der Effekt oder eine dazugehörige Fähigkeit sich darauf bezieht, dass ein Zauberspruch mit dem bestimmten Namen gewirkt und/oder ein Land mit dem bestimmten Namen gespielt wird, betrachtet er bzw. sie nur den bestimmten Namen, nicht den Namen der anderen Seite.
* In einer Partie Commander wird die Farbidentität einer doppelseitigen Karte durch die Manakosten und Manasymbole auf beiden Seiten zusammen bestimmt. Falls eine der Seiten einen Farbindikator oder einen Standardlandtyp hat, werden diese ebenfalls berücksichtigt.
* Eine oder beide Seiten einer doppelseitigen Karte enthalten möglicherweise einen Hinweis darauf, was sich auf der anderen Seite befindet. Dieser Hinweis hat keine Auswirkungen auf das Spiel.
* Jede doppelseitige Karte hat ein Symbol in der oberen linken Ecke jeder Seite. Bei modalen doppelseitigen Karten in diesem Set sind diese Symbole ein einzelnes Dreieck für die Vorderseite und ein doppeltes Dreieck für die Rückseite. Diese Symbole haben keine Auswirkungen auf das Spiel.

## Verwendung von DSK-Hilfskarten

[DFC Helper Card image]

* Es ist wichtig, dass die Karten in deinem Deck nicht anhand ihrer Rückseite erkennbar sind. Damit dies auch mit doppelseitigen Karten gelingt, kannst du die Hilfskarten verwenden, die in manchen *Zendikars Erneuerung* Boostern enthalten sind. Eine Hilfskarte fungiert als Platzhalter für eine doppelseitige Karte in verborgenen Zonen oder immer dann, wenn ihre Identität verborgen ist (z. B. im Exil, falls sie mit der Bildseite nach unten ins Exil geschickt wurde). Das Verwenden von Hilfskarten ist optional, aber auf Turnieren müssen Spieler entweder Hilfskarten oder Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite (oder beides) verwenden.
* Du musst die entsprechenden doppelseitigen Karten dabeihaben, für die deine Hilfskarten als Platzhalter dienen sollen. Die doppelseitige Karte sollte getrennt vom Rest des Decks und von deinem Sideboard aufbewahrt werden.
* Eine Hilfskarte kann nur dann Teil eines Decks sein, wenn sie als Platzhalter für eine doppelseitige Karte verwendet wird.
* Du musst auf der Hilfskarte leserlich schreiben, um anzuzeigen, für welche doppelseitige Karte sie als Platzhalter dient. Der Name von mindestens einer Seite muss auf die Hilfskarte geschrieben werden. Außerdem kannst du beliebige weitere Informationen, die auf den beiden Seiten der Karte sichtbar sind, aufschreiben. Informationen, die auf der Karte nicht verfügbar sind, dürfen nicht auf eine Hilfskarte geschrieben werden.
* Während einer Partie gilt die Hilfskarte als die doppelseitige Karte, für die sie Platzhalter ist.
* Falls eine Hilfskarte in eine öffentliche Zone kommt (ins Spiel, auf den Friedhof, auf den Stapel oder aufgedeckt ins Exil), verwende die doppelseitige Karte und lege die Hilfskarte beiseite. Falls die doppelseitige Karte wieder in eine verborgene Zone kommt (deine Hand oder Bibliothek), verwende wieder die Hilfskarte.
* Falls eine doppelseitige Karte verdeckt ins Exil geschickt oder ins Spiel gebracht wird, halte ihre Identität geheim, indem du die Hilfskarte mit der Bildseite nach unten oder Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite (oder beides) verwendest.
* Bestimmte ältere Sets enthalten Checklistenkarten als Platzhalter für doppelseitige Karten oder Verschmelzen-Karten aus den jeweiligen Sets. Du kannst auch eine *Zendikars Erneuerung* Hilfskarte als Platzhalter für die doppelseitigen Karten aus diesen Sets verwenden. Dabei gelten dieselben Regeln bezüglich der Informationen, die auf Hilfskarten geschrieben werden dürfen.

## Neue Spielmechanik: Abenteurergruppe

Eine Abenteurergruppe ist etwas ganz Besonderes, und die Expeditionsgildenhäuser von Zendikar raten dir dringend, eine sorgfältig zusammengestellte Abenteurergruppe mit auf deine Reise zu nehmen. Du weißt nie, wann du jemanden brauchst, der dich heilt, umherschleicht, kräftig zuschlägt oder die mystischen Kräfte, aus denen das Gefüge des Multiversums besteht, einsetzt, um die perfekte Tasse Tee zuzubereiten.

Verbündeter Angriff
{2}{W}
Spontanzauber
Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten bis zum Ende des Zuges jeweils +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ist. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* Um die „Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe“ zu ermitteln, überprüfe, ob du einen Kleriker kontrollierst, ob du einen Räuber kontrollierst, ob du einen Krieger kontrollierst und ob du einen Zauberer kontrollierst. Die Anzahl ist die Gesamtzahl dieser Überprüfungen, bei denen du mit Ja geantwortet hast. Jede Kreatur, die du kontrollierst, kann nur bei einer dieser Überprüfungen gezählt werden.
* Falls eine Kreatur mehr als einen Abenteurergruppe-Kreaturentyp hat und es mehrere Möglichkeiten gibt, jene Kreatur zu zählen, bei denen sich eine andere Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ergeben könnte, wird die höchste Anzahl verwendet. Falls du beispielsweise einen „Kleriker“ sowie einen „Kleriker, Zauberer“ kontrollierst, beträgt die Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe zwei. Du kannst nicht bestimmen, dass sie nur eins beträgt, indem du den Kleriker-Zauberer nur als Kleriker zählst.
* Eine Fähigkeit, die sich auf die Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe bezieht, verwendet eine Zahl von null bis vier. Solche Fähigkeiten fragen nie, welche Kreaturen in deiner Abenteurergruppe sind, und du musst nie spezifische Kreaturen als zu deiner Abenteurergruppe gehörig benennen. Du kannst nicht bestimmen, dass Kreaturen aus dieser Zählung ausgeschlossen werden, damit die Anzahl niedriger wird.
* Einige Karten beziehen sich darauf, dass du eine „vollständige Abenteurergruppe“ hast. Dies trifft zu, falls die Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe vier beträgt.
* Mehrere Karten haben eine Kostenreduktion, die auf der Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe basiert. Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
* Falls ein Zauberspruch eine Kostenreduktion hat, die auf der Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe basiert, kann kein Spieler versuchen, diese Anzahl zu ändern, nachdem du beginnst, den Zauberspruch zu wirken und bevor du die Kosten bezahlst.
* Falls eine Fähigkeit einer Kreatur die Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe zählt, geschieht dies, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls jene Kreatur noch im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, wird sie mitgezählt, falls zutreffend.

## Kleriker-Thema: Lebenspunkte dazuerhalten

Falls du einen Kleriker in deiner Abenteurergruppe hast, kannst du belohnt werden, wenn du Lebenspunkte dazuerhältst.

Marodierende Fäulnispriesterin
{2}{B}
Kreatur — Vampir, Kleriker
3/2
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“, wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn du „zum ersten Mal in einem Zug“ Lebenspunkte dazuerhältst, wird nicht ausgelöst, wenn du in einem Zug Lebenspunkte dazuerhältst, bevor die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit im Spiel ist, auch falls du später in diesem Zug erneut Lebenspunkte dazuerhältst.
* Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird eine „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“-Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
* Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu, und die Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
* In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktestand deines Teams erhöht.

## Räuber-Thema: Karten in Friedhöfen

Falls du einen Räuber in deiner Abenteurergruppe hast, kannst du belohnt werden, wenn sich die Friedhöfe deiner Gegner einfach irgendwie mit Karten füllen.

Antikognition
{1}{U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Kreaturen- oder Planeswalkerzauber deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {2}. Falls ein Gegner acht oder mehr Karten in seinem Friedhof hat, neutralisiere stattdessen jenen Zauberspruch und wende dann Hellsicht 2 an.

* Eine Fähigkeit, die einen Zusatzbonus bietet, falls ein Gegner acht oder mehr Karten in seinem Friedhof hat, bietet keine zusätzlichen Vorteile, falls mehrere Gegner acht oder mehr Karten in ihrem Friedhof haben oder falls ein Gegner mehr als acht Karten in seinem Friedhof hat.
* Sobald ein Gegner in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, wird er für einen solchen Effekt nicht mehr berücksichtigt, egal wie viele Karten er in seinem Friedhof hatte, bevor er die Partie verlassen hat.

## Krieger-Thema: „Sofort“-Ausrüstungen

Falls du einen Krieger in deiner Abenteurergruppe hast, greifst du wahrscheinlich gerne an. Und zwar oft. Krieger in diesem Set haben zwar keine gemeinsame Mechanik, aber sie profitieren sowohl vom Angreifen als auch von „Sofort“-Ausrüstungen, die jeweils einmal kostenlos angelegt werden können.

Relikt-Axt
{2}
Artefakt — Ausrüstung
Wenn die Relikt-Axt ins Spiel kommt, lege sie an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1. Falls sie ein Krieger ist, erhält sie stattdessen +2/+1.
Ausrüsten {2}

* Eine Ausrüstung mit ihrer ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit anzulegen ist nicht dasselbe, wie ihre Ausrüsten-Fähigkeit zu verwenden. Du bezahlst für das Anlegen kein Mana, und falls die Ausrüstung zu einem Zeitpunkt ins Spiel kommt, zu dem du keine Hexerei wirken könntest, kannst du sie trotzdem an eine Kreatur, die du kontrollierst, anlegen.
* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, bleibt die Ausrüstung gelöst im Spiel.

## Zauberer-Thema: Zaubersprüche wirken

Falls du einen Zauberer in deiner Abenteurergruppe hast, kannst du belohnt werden, wenn du bestimmte Zaubersprüche wirkst, die Zauberern gefallen: Spontanzauber, Hexereien und weitere Zauberer.

Bergsturz-Hexer
{3}{R}
Kreatur — Mensch, Zauberer
3/3
Immer wenn du einen Spontanzauber, eine Hexerei oder einen Zauberer-Zauberspruch wirkst, fügt der Bergsturz-Hexer einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden (falls er Ziele hat). Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Ein Zauberer-Zauberspruch ist ein Zauberspruch mit dem Kreaturentyp Zauberer. Zaubersprüche mit einem Zauberer-Thema (z. B. das Relikt-Amulett) sind keine Zauberer-Zaubersprüche.

## Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Landung

Falls du ein Land in deiner Abenteurergruppe hast – nun, Länder können zwar nicht Mitglied einer Abenteurergruppe sein, aber du kannst trotzdem jedes Mal belohnt werden, wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Das Fähigkeitswort Landung kennzeichnet diese Fähigkeiten für dich. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Nektartopf aus Kazandu
{1}{G}
Kreatur — Insekt
1/3
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

* Eine Landungsfähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn ein Land aus beliebigem Grund unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
* Eine Landungsfähigkeit wird nicht ausgelöst, falls eine bereits im Spiel befindliche bleibende Karte zu einem Land wird.
* Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, werden alle Landungsfähigkeiten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet.

## Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Bonus

Bonus ist ein wiederkehrendes Schlüsselwort, dass dich zusätzliche Kosten für einen Zauberspruch bezahlen lässt, um ihm etwas mehr Durchschlagskraft zu verleihen.

Glutflut
{1}{R}
Spontanzauber
Bonus {R} *(Du kannst zusätzlich {R} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Die Glutflut fügt jeder Kreatur 1 Schadenspunkt zu. Falls ihre Bonuskosten bezahlt wurden, fügt sie jeder Kreatur stattdessen 2 Schadenspunkte zu.

Lenkdrachenkleriker
{W}
Kreatur — Kor, Kleriker
1/1
Bonus {2}{W} *(Du kannst zusätzlich {2}{W} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Fliegend
Wenn der Lenkdrachenkleriker ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

* Bonus steht für optionale zusätzliche Kosten, die du bezahlen kannst, sowie du den Zauberspruch wirkst.
Diese zusätzlichen Kosten für einen Zauberspruch sind seine „Bonuskosten“.
* Du kannst Bonuskosten nicht mehrfach bezahlen.
* Falls du eine bleibende Karte mit einer Bonus-Fähigkeit ins Spiel bringst, ohne sie zu wirken, kannst du auch nicht ihre Bonuskosten bezahlen.
* Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt. Falls eine Karte oder ein Spielstein als Kopie einer bereits im Spiel befindlichen bleibenden Karte ins Spiel kommt, deren Bonuskosten bezahlt wurden, gilt dies nicht für die neue bleibende Karte.
* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonus) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
* Einige Spontanzauber oder Hexereien erfordern alternative oder zusätzliche Ziele, falls ihre Bonuskosten bezahlt werden. Diese alternativen oder zusätzlichen Ziele ignorierst du, falls die Bonuskosten dieser Zaubersprüche nicht bezahlt werden. Du kannst die Bonuskosten solcher Zaubersprüche nicht bezahlen, falls du keine entsprechenden Ziele bestimmen kannst. Andererseits kannst du die Bonuskosten eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs bezahlen, auch falls du keine Ziele für eine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der bleibenden Karte bestimmen kannst, nachdem der Zauberspruch verrechnet wurde.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt und Bonuskosten für ihn bezahlt, wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Eine Fähigkeit, die sich auf eine „Bonusfähigkeit“ bezieht, bezieht sich auf eine Karte, die Bonuskosten (oder bei einigen Karten in anderen Sets Multibonuskosten) hat, nicht auf eine Karte mit einer Fähigkeit, die sich um Bonus kümmert.

# KARTENSPEZIFISCHES ZU *ZENDIKARS ERNEUERUNG*

Adeptin der Fernsicht
{2}{W}
Kreatur — Kor, Zauberer
3/3
Wenn die Adeptin der Fernsicht ins Spiel kommt, zieht du und ein Gegner deiner Wahl jeweils eine Karte.

* Falls die Fähigkeit der Adeptin der Fernsicht keinen Gegner legal als Ziel haben kann oder falls das Ziel illegal wird, während die Fähigkeit auf dem Stapel liegt, ziehst du keine Karte.

Agadeems Erwachen
{X}{B}{B}{B}
Hexerei
Bringe eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten deiner Wahl mit unterschiedlichen umgewandelten Manakosten von jeweils X oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
/////
Agadeems Unterkrypta
Land
Sowie Agadeems Unterkrypta ins Spiel kommt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt sie getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {B}.

* Falls X beispielsweise gleich 3 ist, kannst du bis zu vier Kreaturenkarten als Ziele bestimmen: eine mit umgewandelten Manakosten von 3, eine mit umgewandelten Manakosten von 2, eine mit umgewandelten Manakosten von 1 und eine mit umgewandelten Manakosten von 0.
* Falls X für Agadeems Erwachen gleich 0 ist, kannst du eine Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 0 als Ziel bestimmen.
* Falls eine Karte im Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für diese Karte für X der Wert 0 angenommen.

Akiri, kühne Reisende
{1}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Kor, Krieger
3/3
Immer wenn du einen Spieler mit einer oder mehreren ausgerüsteten Kreaturen angreifst, ziehe eine Karte.
{W}: Du kannst eine Ausrüstung von einer Kreatur, die du kontrollierst, lösen. Falls du dies tust, tappe die Kreatur, und sie erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Akiris erste Fähigkeit lässt dich für jeden Spieler, den du mit einer ausgerüsteten Kreatur angreifst, nur eine Karte ziehen, unabhängig davon, mit wie vielen ausgerüsteten Kreaturen außer der ersten du ihn angreifst und wie viele Ausrüstungen außer der ersten an die Kreatur(en) angelegt sind.
* Ausgerüstete Kreaturen, die einen Planeswalker angreifen, bewirken nicht, dass Akiris erste Fähigkeit ausgelöst wird.
* Die Ausrüstung, die gelöst wird, bleibt im Spiel.
* Du bestimmst, welche Ausrüstung gelöst werden soll, sowie Akiris ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Das Lösen einer Ausrüstung von einer Kreatur betrifft keine andere Ausrüstung, die an die Kreatur angelegt ist. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du jene Ausrüstung löst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Kreatur getappt wird und Unzerstörbarkeit erhält, eine Aktion ausführen.
* Falls die Kreatur bereits getappt ist, erhält sie nur Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Antikognition
{1}{U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Kreaturen- oder Planeswalkerzauber deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {2}. Falls ein Gegner acht oder mehr Karten in seinem Friedhof hat, neutralisiere stattdessen jenen Zauberspruch und wende dann Hellsicht 2 an.

* Falls ein Gegner acht oder mehr Karten in seinem Friedhof hat, kann die Antikognition trotzdem nur einen Kreaturen- oder Planeswalkerzauber als Ziel haben.
* Die Antikognition neutralisiert den Zauberspruch und lässt dich Hellsicht 2 anwenden, falls ein beliebiger Gegner acht oder mehr Karten in seinem Friedhof hat, nicht nur der Beherrscher jenes Zauberspruchs.
* Die Antikognition kann einen Kreaturenzauber als Ziel haben, der nicht neutralisiert werden kann. Du wendest trotzdem Hellsicht 2 an, falls ein Gegner acht oder mehr Karten in seinem Friedhof hat.

Archon der Emeria
{2}{W}
Kreatur — Archon
2/3
Fliegend
Kein Spieler kann mehr als einen Zauberspruch pro Zug wirken.
Nichtstandardländer, die deine Gegner kontrollieren, kommen getappt ins Spiel.

* Der Archon der Emeria betrachtet den gesamten Zug, um zu überprüfen, ob ein Spieler bereits einen Zauberspruch gewirkt hat, auch falls der Archon der Emeria noch nicht im Spiel war, als der Zauberspruch gewirkt wurde. Insbesondere gilt: Du kannst nicht den Archon der Emeria wirken und dann im selben Zug einen weiteren Zauberspruch wirken.
* Falls du einen Zauberspruch gewirkt hast, der neutralisiert wurde, kannst du im selben Zug keinen weiteren Zauberspruch wirken.
* Falls ein Effekt besagt, dass ein Land getappt ins Spiel kommt, es sei denn, eine Bedingung ist erfüllt oder Kosten werden bezahlt, kommt jenes Land getappt ins Spiel, auch falls jene Bedingung erfüllt ist bzw. jene Kosten bezahlt werden, falls es von der zweiten Fähigkeit des Archons der Emeria betroffen wird.

Ashaya, Seele der Wildnis
{3}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Elementarwesen
\*/\*
Stärke und Widerstandskraft von Ashaya, Seele der Wildnis, sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.
Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Länder mit dem Untertyp Wald. *(Sie sind immer noch von Einsatzverzögerung betroffen.)*

* Die Fähigkeit, die Ashayas Stärke und Widerstandskraft bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
* Solange Ashaya im Spiel ist, wird sie von ihrer zweiten Fähigkeit betroffen. Daher zählt ihre erste Fähigkeit sie selbst mit.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Ashaya zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls Länder, die du kontrollierst, im Laufe des Zuges das Spiel verlassen.
* Du kannst Kreaturenkarten nicht als Länder spielen; du musst sie immer noch als Zaubersprüche wirken, und sie kommen als Länder (zusätzlich zu ihren anderen Typen) ins Spiel.
* Ein Land, das ein Wald ist, hat die zugehörige Manafähigkeit „{T}: Erzeuge {G}.“

Basislager
Land
Das Basislager kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {C}.
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Verwende dieses Mana nur, um einen Kleriker-, Krieger-, Räuber- oder Zauberer-Zauberspruch zu wirken oder um eine Fähigkeit eines Klerikers, Kriegers, Räubers oder Zauberers zu aktivieren.

* Das Mana, das von der letzten Fähigkeit des Basislagers generiert wird, kann nicht dazu verwendet werden, Fähigkeiten von Karten zu aktivieren, die nicht im Spiel sind, oder Kosten in einer ausgelösten Fähigkeit zu bezahlen, die verrechnet wird.

Begleitete Heilerin
{3}{W}
Kreatur — Kor, Kleriker
2/3
Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Lebenspunkte dazuerhältst, erzeuge einen 1/1 weißen Katze-Kreaturenspielstein.
{2}{W}: Ein anderer Kleriker deiner Wahl erhält Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Beschaffungsexpertin
{1}{B}
Kreatur — Mensch, Räuber
1/2
Wenn die Beschaffungsexpertin ins Spiel kommt, zeigt ein Gegner deiner Wahl so viele Karten aus seiner Hand offen vor, wie du Kreaturen in deiner Abenteurergruppe hast. Bestimme eine der Karten. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* Falls keine Kreaturen in deiner Abenteurergruppe sind, sowie die Fähigkeit der Beschaffungsexpertin verrechnet wird, zeigt der Gegner deiner Wahl keine Karten aus seiner Hand offen vor, und du bestimmst keine Karte.

Buschfeuer-Elementar
{R}{G}
Kreatur — Elementarwesen
1/1
Eile
Das Buschfeuer-Elementar kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält das Buschfeuer-Elementar +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

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

Champion der Expedition
{2}{R}
Kreatur — Mensch, Krieger
2/3
Der Champion der Expedition erhält +2/+0, solange du einen anderen Krieger kontrollierst.

* Der Champion der Expedition erhält nur +2/+0, egal wie viele anderer Krieger du außer dem ersten kontrollierst.

Charix, die tobende Insel
{2}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Leviathan, Krabbe
0/17
Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die Charix, die tobende Insel, als Ziel haben, kosten beim Wirken {2} mehr.
{3}: Charix erhält bis zum Ende des Zuges +X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Inseln ist, die du kontrollierst.

* 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 von Charix) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
* Ein gegnerischer Zauberspruch, der Charix mehr als einmal als Ziel hat, kostet beim Wirken nur {2} mehr.
* Jedes Mal, wenn du Charix’ letzte Fähigkeit aktivierst, wird der Wert von X für diese Instanz der Fähigkeit erst ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich die Größe der Änderung von Stärke und Widerstandskraft durch diese Instanz der Fähigkeit später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Inseln, die du kontrollierst, ändern sollte.

Dem Grab entgehen
{4}{B}{B}
Hexerei
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur in deiner Abenteurergruppe {1} weniger. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*
Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl und bis zu eine Kleriker-, Krieger-, Räuber- oder Zauberer-Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Das erste Ziel von Dem Grab entgehen muss nicht einen der Abenteurergruppe-Kreaturentypen haben.

Die Höhen erklimmen
{2}{G}
Hexerei
Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Du darfst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.
Ziehe eine Karte.

* Falls du eine Kreatur deiner Wahl bestimmst und sie ein illegales Ziel ist, wenn Die Höhen erklimmen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu, ziehst keine Karte und darfst kein zusätzliches Land spielen.
* Die Berechtigung, Länder zu spielen, ist kumulativ mit anderen Effekten, die es dir erlauben, zusätzliche Länder zu spielen, wie zum Beispiel dem Effekt von Nahiris Lithoformung.
* Du spielst kein Land, sowie Die Höhen erklimmen verrechnet wird; Die Höhen erklimmen wird zuerst vollständig verrechnet, und du ziehst eine Karte, vielleicht einschließlich eines Landes, dass du später spielen kannst. Falls es nicht dein Zug ist, kannst du in diesem Zug gar kein Land spielen.

Diebische Himmelstaucherin
{1}{U}
Kreatur — Meervolk, Räuber
2/1
Bonus {X}. X kann nicht 0 sein. *(Du kannst zusätzlich {X} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Fliegend
Wenn die Diebische Himmelstaucherin ins Spiel kommt und falls ihre Bonuskosten bezahlt wurden, übernimm die Kontrolle über ein Artefakt deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger. Falls das Artefakt eine Ausrüstung ist, lege sie an die Diebische Himmelstaucherin an.

* Falls die Ausrüstung nicht an die Diebische Himmelstaucherin angelegt werden kann, wahrscheinlich, weil die Diebische Himmelstaucherin das Spiel verlassen hat, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bleibt die Ausrüstung an das Objekt angelegt, an das sie gerade angelegt ist, oder sie bleibt gelöst, falls sie an nichts angelegt war.
* Die Fähigkeit der Diebischen Himmelstaucherin kann ein Artefakt als Ziel haben, das du bereits kontrollierst. Falls es eine Ausrüstung ist, legst du es an die Diebische Himmelstaucherin an.
* Der kontrollverändernde Effekt der Diebischen Himmelstaucherin ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder falls die Diebische Himmelstaucherin das Spiel verlässt. In einer Multiplayer-Partie endet er allerdings, falls du die Partie verlässt.

Dominanz des Ruhezauberers
{X}{U}{U}{U}
Hexerei
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls er eine Kreatur als Ziel hat, deren Beherrscher acht oder mehr Karten in seinem Friedhof hat.
Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X.

* Um die Dominanz des Ruhezauberers zu wirken, bestimme einen Wert für X, bestimme eine Kreatur mit den entsprechenden umgewandelten Manakosten und ermittle dann die Kosten des Zauberspruchs, wobei du {3} abziehst, falls zutreffend. Das {U}{U}{U} in den Kosten des Zauberspruchs kann dabei nicht reduziert werden. Falls du beispielsweise eine Kreatur mit umgewandelten Manakosten von 2 als Ziel bestimmen möchtest, deren Beherrscher acht Karten in seinem Friedhof hat, bezahlst du {U}{U}{U}.
* Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Sobald die Fähigkeit der Dominanz des Ruhezauberers verrechnet wird, wirkt ihr Kontrolleffekt, bis die Kreatur das Spiel verlässt oder du die Partie verlierst. Er endet nicht am Ende des Zuges.

Drana, der letzte Bluthäuptling
{3}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Vampir, Kleriker
4/4
Fliegend
Immer wenn Drana, der letzte Bluthäuptling, angreift, bestimmt der verteidigende Spieler eine nichtlegendäre Kreaturenkarte in deinem Friedhof. Bringe sie mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel zurück. Die Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Vampir.

* Falls Drana einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
* Der verteidigende Spieler bestimmt eine Karte und du bringst sie ins Spiel, während Dranas Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
* Da alle Angreifer gleichzeitig deklariert werden, kann die zurückgebrachte Kreatur nicht im selben Kampf angreifen, in dem sie zurückgebracht wird, auch nicht, falls sie Eile hat.
* Die zurückgebrachte Kreatur bleibt zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Vampir, auch nachdem Drana das Spiel verlassen hat.

Dranas Meuchler
{5}{B}
Kreatur — Vampir, Räuber
3/2
Wenn Dranas Meuchler ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ist. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die Fähigkeit von Dranas Meuchler verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ändern sollte.

Druckpunkt
{1}{W}
Spontanzauber
Tappe eine Kreatur deiner Wahl.
Ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Druckpunkt 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 (wahrscheinlich, weil sie bereits getappt ist), ziehst du eine Karte.

Durst des Bluthäuptlings
{B}
Hexerei
Bonus {2}{B} *(Du kannst zusätzlich {2}{B} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, zerstöre stattdessen eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl.

* Falls eine Kreatur oder ein Planeswalker im Spiel {X} in ihren bzw. seinen Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Eiskalte Falle
{U}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält -4/-0 bis zum Ende des Zuges. Falls du einen Zauberer kontrollierst, ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Eiskalte Falle verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte, selbst wenn du einen Zauberer kontrollierst.

Emerias Kapitänin
{3}{W}
Kreatur — Engel, Krieger
1/1
Fliegend, Wachsamkeit
Wenn Emerias Kapitänin ins Spiel kommt, lege für jede Kreatur in deiner Abenteurergruppe eine +1/+1-Marke auf sie. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* Da Emerias Kapitänin ihre +1/+1-Marken durch eine ausgelöste Fähigkeit erhält anstatt durch einen Ersatzeffekt, können Spieler Aktionen ausführen, während die ausgelöste Fähigkeit noch auf dem Stapel liegt und die Widerstandskraft von Emerias Kapitänin noch 1 ist.

Emerias Ruf
{4}{W}{W}{W}
Hexerei
Erzeuge zwei 4/4 weiße Engel-Krieger-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit. Nicht-Engel-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zu deinem nächsten Zug.
/////
Emeria, die zerstörte Himmelsfestung
Land
Sowie Emeria, die zerstörte Himmelsfestung, ins Spiel kommt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt sie getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {W}.

* Emerias Ruf betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Unzerstörbarkeit.

Engel der Legion
{2}{W}{W}
Kreatur — Engel, Krieger
4/3
Fliegend
Wenn der Engel der Legion ins Spiel kommt, kannst du eine Karte namens Engel der Legion, die du besitzt, von außerhalb der Partie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.

* In einer Casual-Partie kommt die Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event muss sich eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, in deinem Sideboard befinden. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit ansehen.
* In einer Casual-Partie kannst du einen Engel der Legion außerhalb der Partie finden, auch falls dein Deck bereits vier Exemplare des Engels der Legion enthält. In einem Constructed-Turnier kannst du in deinem Deck und deinem Sideboard insgesamt nicht mehr als vier Exemplare des Engels der Legion haben.

Engel des Schicksals
{3}{W}{W}
Kreatur — Engel, Kleriker
2/6
Fliegend, Doppelschlag
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhaltet du und der Spieler entsprechend viele Lebenspunkte dazu.
Zu Beginn deines Endsegments und falls du mindestens 15 Lebenspunkte mehr als deine Startlebenspunktezahl hast, verliert jeder Spieler, den der Engel des Schicksals in diesem Zug angegriffen hat, die Partie.

* Sämtlicher Erstschlag-Kampfschaden wird gleichzeitig zugefügt. Danach wird sämtlicher normaler Kampfschaden gleichzeitig zugefügt. Falls eine dieser Mengen an Kampfschaden ausreicht, damit der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, die Partie verliert, lässt die erste ausgelöste Fähigkeit des Engels des Schicksals dich zwar Lebenspunkte dazuerhalten, aber der andere Spieler hat die Partie bereits verloren und kann keine Lebenspunkte mehr dazuerhalten.
* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, dir irgendwie Kampfschaden zufügt (wahrscheinlich, weil ihr Kampfschaden umgelenkt wurde), erhältst du als einzelnes Ereignis doppelt so viele Lebenspunkte dazu.
* Falls der Engel des Schicksals das Spiel vor deinem Endsegment verlässt, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst und bewirkt nicht, dass ein Spieler die Partie verliert, auch falls der Engel des Schicksals jenen Spieler vorher angegriffen hat.
* In einer Partie Two-Headed Giant kann die letzte Fähigkeit des Engels des Schicksals ausgelöst werden, solange der Lebenspunktestand deines Team um 15 oder mehr Lebenspunkte größer ist als die Startlebenspunktezahl deines Teams.

Erdspaltenzauberer
{1}{R}
Kreatur — Goblin, Zauberer
2/1
Wenn der Erdspaltenzauberer ins Spiel kommt, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

* Während die Fähigkeit des Erdspaltenzauberers verrechnet wird, kannst du nicht mehr als eine Karte abwerfen.

Erfahrener Abenteurer
{5}{G}
Kreatur — Mensch
5/5
Der Erfahrene Abenteurer ist auch Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer.
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur in deiner Abenteurergruppe {1} weniger.
Wachsamkeit

* Die Fähigkeit, die dem Erfahrenen Abenteurer Kreaturentypen hinzufügt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.

Erforschung von Valakut
{2}{R}
Verzauberung
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karte spielen, solange sie im Exil bleibt.
Zu Beginn deines Endsegments und falls Karten im Exil sind, die mit der Erforschung von Valakut ins Exil geschickt wurden, lege sie auf den Friedhof ihres Besitzers. Dann fügt die Erforschung von Valakut jedem Gegner entsprechend viele Schadenspunkte zu.

* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für die ins Exil geschickte Karte beachten. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
* Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
* Falls du die Karte auf diese Weise spielst, verlässt sie das Exil und wird zu einem neuen Objekt. Falls sie später im Zug wieder ins Exil geschickt wird, kannst du sie nicht erneut spielen.
* Falls du die Karte als Antwort auf die im Endsegment ausgelöste Fähigkeit spielst, wird jene Karte nicht auf deinen Friedhof gelegt und wird nicht mitgezählt, wenn der zuzufügende Schaden ermittelt wird.
* Falls die Erforschung von Valakut das Spiel verlässt, bleiben alle Karten, die mit ihr ins Exil geschickt wurden, im Exil und können gespielt werden. Die im Endsegment ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst, und die Karten werden nicht auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.
* In einer Partie Two-Headed Giant bewirkt die im Endsegment ausgelöste Fähigkeit, dass das gegnerische Team für jede Karte, die auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, 2 Lebenspunkte verliert.

Ersehnte Beute
{4}{B}
Hexerei
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur in deiner Abenteurergruppe {1} weniger. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek. Falls du eine vollständige Abenteurergruppe hast, kannst du einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

* Falls du eine vollständige Abenteurergruppe hast und einen Zauberspruch mithilfe des Effekts der Ersehnten Beute wirken möchtest, geschieht das als Teil der Verrechnung der Ersehnten Beute, nachdem du nach einer Karte gesucht hast. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ einer Karte abhängen, werden ignoriert.
* Die Karte, nach der du suchst, kann diejenige sein, die du wirkst.
* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
* Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Erwachen von Valakut
{2}{R}
Spontanzauber
Lege eine beliebige Anzahl an Karten aus deiner Hand unter deine Bibliothek und ziehe dann entsprechend viele Karten plus eine.
/////
Steinschmelze von Valakut
Land
Die Steinschmelze von Valakut kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {R}.

* Du bestimmst, wie viele Karten du unter deine Bibliothek legst, sowie das Erwachen von Valakut verrechnet wird.
* Falls du null Karten unter deine Bibliothek legst, ziehst du eine Karte.

Erwachte Springflut
{2}{U}
Kreatur — Elementarwesen
0/5
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und Bonuskosten für ihn bezahlst, hat die Erwachte Springflut Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5 bis zum Ende des Zuges.

* Die Fähigkeit der Erwachten Springflut überschreibt alle bisherigen Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf bestimmte Werte setzen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
* Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der Erwachten Springflut modifizieren, ohne sie auf bestimmte Werte zu setzen, werden auf ihre neue Basis-Stärke und -Widerstandskraft angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur verändern.

Erzpriester von Iona
{W}
Kreatur — Mensch, Kleriker
\*/2
Die Stärke des Erzpriesters von Iona ist gleich der Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du eine vollständige Abenteurergruppe hast, erhält eine Kreatur deiner Wahl +1/+1 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

* Die Fähigkeit, die die Stärke des Erzpriesters von Iona bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
* Die letzte Fähigkeit wird gar nicht ausgelöst, falls du keine vollständige Abenteurergruppe hast, sowie deine Kampfphase beginnt. Sie gewährt weder +1/+1 noch Flugfähigkeit, falls du keine vollständige Abenteurergruppe hast, sowie sie verrechnet wird. Die Anzahl der Kreaturen in deiner Abenteurergruppe kann sich jedoch zwischen diesen Zeitpunkten ändern.
* Sobald die Kreatur deiner Wahl +1/+1 und Flugfähigkeit erhalten hat, behält sie diese Boni, auch falls du später im Zug keine vollständige Abenteurergruppe mehr hast.

Felidar-Zuflucht
{3}{W}
Verzauberung
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bestimme eines —
• Erzeuge einen 2/2 weißen Katze-Bestie-Kreaturenspielstein.
• Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Die Kreaturen erhalten Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

* Der zweite Modus der Felidar-Zuflucht betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, einschließlich Kreaturen, die du kontrollierst, die aber aus irgendeinem Grund keine +1/+1-Marke erhalten haben. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder Wachsamkeit noch +1/+1-Marken.

Felspanzer-Baloth
{5}{G}{G}
Kreatur — Bestie
6/6
Bonus {2}{G}
Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.
Fluchsicher, Eile
Falls die Bonuskosten des Felspanzer-Baloths bezahlt wurden, kommt er mit vier +1/+1-Marken ins Spiel.

* Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren, können den Felspanzer-Baloth immer noch als Ziel haben. Der Felspanzer-Baloth kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.

Feuerklingen-Stürmer
{R}
Kreatur — Goblin, Krieger
1/1
Solange der Feuerklingen-Stürmer ausgerüstet ist, hat er Eile.
Wenn der Feuerklingen-Stürmer stirbt, fügt er einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

* Überprüfe den zuletzt bekannten Zustand des Feuerklingen-Stürmers im Spiel, um seine Stärke zu bestimmen. Falls seine Stärke 0 oder weniger betrug, hat seine Fähigkeit keinen Effekt.

Feuerspucker-Lagac
{3}{R}
Kreatur — Eidechse
3/4
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt der Feuerspucker-Lagac jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

* In einer Partie Two-Headed Giant bewirkt die Fähigkeit des Feuerspucker-Lagacs, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert.

Fliegender Gedankendieb
{U}{B}
Kreatur — Mensch, Räuber
1/3
Aufblitzen
Fliegend
Solange sich acht oder mehr Karten im Friedhof eines Gegners befinden, erhalten Räuber, die du kontrollierst, +1/+0.
Immer wenn ein oder mehrere Räuber, die du kontrollierst, angreifen, millt jeder Gegner zwei Karten.

* Die dritte Fähigkeit des Fliegenden Gedankendiebs wird auf ihn selbst sowie auf andere Räuber, die du kontrollierst, angewendet.
* Die vierte Fähigkeit des Fliegenden Gedankendiebs bewirkt, dass jeder Gegner zwei Karten millt, nicht nur diejenigen, die von Räubern, die du kontrollierst, angegriffen werden.

Frühlingsmantel-Klerikerin
{4}{G}
Kreatur — Elf, Kleriker
2/3
Die Frühlingsmantel-Klerikerin kommt für jede unterschiedliche Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um sie zu wirken, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

* Falls ein Effekt es dir erlaubt, Mana auszugeben, als sei es Mana einer beliebigen Farbe, um die Frühlingsmantel-Klerikerin zu wirken, wird nur das tatsächlich ausgegebene Mana betrachtet, um die Anzahl an Marken zu bestimmen.
* Farbloses Mana gibt der Frühlingsmantel-Klerikerin keine zusätzliche +1/+1-Marke. Farblos ist keine Farbe.
* Falls die Frühlingsmantel-Klerikerin ins Spiel kommt, ohne gewirkt worden zu sein, erhält sie keine +1/+1-Marken.
* Falls eine andere Kreatur als Kopie der Frühlingsmantel-Klerikerin ins Spiel kommt, wird das Mana, das ausgegeben wurde, um jene andere Kreatur zu wirken, herangezogen, um zu prüfen, mit wie vielen +1/+1-Marken sie ins Spiel kommt.

Furchteinflößender Wurm
{4}{B}
Kreatur — Wurm, Schrecken
5/4
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält der Furchteinflößende Wurm Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. *(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören ihn nicht.)*

* Auf der gedruckten Karte findet sich fälschlicher Weise der Kreaturentyp „Horror“ statt „Schrecken“. Die hier aufgeführte Version ist korrekt.

Furchtloser Überlebender
{1}{G}
Kreatur — Mensch, Krieger
1/1
Wenn der Furchtlose Überlebende ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

* Der Furchtlose Überlebende kann selbst das Ziel seiner Fähigkeit sein.

Futter für den Schwarm
{1}{B}
Hexerei
Zerstöre eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten jener bleibenden Karte.

* Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Futter für den Schwarm verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du verlierst dann keine Lebenspunkte. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), verlierst du Lebenspunkte.
* Die Anzahl der Lebenspunkte, die du verlierst, wird durch die umgewandelten Manakosten der bleibenden Karte, wie sie zuletzt im Spiel existierte, bestimmt.
* Falls eine bleibende Karte im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Geißel der Himmelsfestungen
{1}{B}
Kreatur — Dämon
\*/\*
Bonus {4}{B}
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, verliert jeder Spieler die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet.
Stärke und Widerstandskraft der Geißel der Himmelsfestungen sind gleich 20 minus dem höchsten Lebenspunktestand unter den Spielern.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Geißel der Himmelsfestungen bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
* Falls der höchste Lebenspunktestand unter den Spielern größer ist als 20, hat die Geißel der Himmelsfestungen negative Stärke und Widerstandskraft, jeweils in Höhe der Differenz.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird. Insbesondere kann die Widerstandskraft der Geißel der Himmelsfestungen als Ergebnis ihrer ausgelösten Fähigkeit von einem Wert kleiner 0 zu einem Wert größer 0 geändert werden, bevor sie verrechnet wird und ins Spiel kommt.
* In einer Partie Two-Headed Giant bewirkt die Geißel der Himmelsfestungen, dass jedes Team zweimal die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet, verliert, d. h. seinen gesamten Lebenspunktestand bzw., falls dieser ungerade ist, entsprechend viele Lebenspunkte plus 1. Dies führt dazu, dass die Partie unentschieden endet.

Geschickter Fallensucher
{1}{U}
Kreatur — Mensch, Räuber
2/1
Der Geschickte Fallensucher kann nicht geblockt werden, falls in diesem Zug ein anderer Kleriker, Krieger, Räuber oder Zauberer unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du eine vollständige Abenteurergruppe hast, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.“

* Die erste Fähigkeit des Geschickten Fallensuchers überprüft nur, ob in diesem Zug eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist und ob sie zu diesem Zeitpunkt einen Abenteurergruppe-Kreaturentyp hatte. Sie wird nicht angewendet, falls ein ins Spiel gekommenes Objekt den Typ erst später im Zug erhält. Sie wird jedoch angewendet, falls das ins Spiel gekommene Objekt seitdem deine Kontrolle verlassen hat. Es spielt keine Rolle, ob der Geschickte Fallensucher unter deiner Kontrolle war, sowie das Objekt ins Spiel gekommen ist.
* Die zweite Fähigkeit des Geschickten Fallensuchers betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten die ausgelöste Fähigkeit nicht.
* Nachdem die zweite Fähigkeit des Geschickten Fallensuchers verrechnet wurde, behalten Kreaturen, die du kontrollierst, die ausgelöste Fähigkeit bis zum Ende des Zuges, auch falls du später im Zug keine vollständige Abenteurergruppe mehr hast.

Glasbecken-Nachahmerin
{2}{U}
Kreatur — Gestaltwandler, Räuber
0/0
Du kannst die Glasbecken-Nachahmerin als Kopie einer beliebigen Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Gestaltwandler und Räuber ist.
/////
Ufer des Glasbeckens
Land
Das Ufer des Glasbeckens kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {U}.

* Die Glasbecken-Nachahmerin kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten), außer dass sie auch ein Gestaltwandler und Räuber ist. Sie kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Insbesondere gilt: Falls sie eine Kreatur kopiert, die normalerweise keine Kreatur ist, ist sie keine Kreatur.
* Falls die Glasbecken-Nachahmerin keine Kreatur ist (wahrscheinlich, weil sie eine Kreatur kopiert hat, die nur vorübergehend eine Kreatur war), ist sie kein Gestaltwandler und Räuber, auch falls sie später zu einer Kreatur wird.
* Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls die kopierte Kreatur (A) ihrerseits etwas anderes (B) kopiert (falls die kopierte Kreatur zum Beispiel selbst eine Glasbecken-Nachahmerin ist), dann kommt die Glasbecken-Nachahmerin als Kopie von (B) ins Spiel.
* Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie der Glasbecken-Nachahmerin wird, ist die Kreatur ebenfalls ein Gestaltwandler und Räuber.
* Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert die Glasbecken-Nachahmerin die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Die Glasbecken-Nachahmerin wird dadurch nicht zu einem Spielstein.
* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Glasbecken-Nachahmerin ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.
* Falls die Glasbecken-Nachahmerin irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann die Glasbecken-Nachahmerin nicht zu einer Kopie der anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Grakmaul, Vernichter der Himmelsfestung
{1}{B}{G}
Legendäre Kreatur — Hydra, Schrecken
0/0
Grakmaul, Vernichter der Himmelsfestung, kommt mit drei +1/+1-Marken ins Spiel.
Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt und falls mindestens eine +1/+1-Marke auf ihr lag, lege eine +1/+1-Marke auf Grakmaul.
Wenn Grakmaul stirbt, erzeuge einen X/X schwarzen und grünen Hydra-Kreaturenspielstein, wobei X gleich der Anzahl an +1/+1-Marken auf Grakmaul ist.

* Grakmauls zweite Fähigkeit legt nur eine +1/+1-Marke auf ihn, egal wie viele Marken auf der Kreatur lagen, die gestorben ist.
* Falls eine Kreatur mit einer +1/+1-Marke stirbt, nachdem sie zu viele -1/-1-Marken erhalten hat, stirbt sie zu demselben Zeitpunkt, zu dem die Marken entfernt werden, und Grakmauls zweite Fähigkeit wird ausgelöst. Ebenso gilt: Falls Grakmaul stirbt, nachdem er zu viele -1/-1-Marken erhalten hat, verwende die Anzahl der +1/+1-Marken, die er hatte, bevor er die -1/-1-Marken erhalten hat, um den Wert von X zu ermitteln.
* Auf der gedruckten Karte findet sich fälschlicher Weise der Kreaturentyp „Horror“ statt „Schrecken“. Die hier aufgeführte Version ist korrekt.

Griff der Gletscher
{2}{U}
Spontanzauber
Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher millt zwei Karten. Die Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers. *(Er legt die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*
Ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Griff der Gletscher verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler millt oder zieht Karten, und das Enttappen der Kreatur wird nicht verhindert. Falls das Ziel ein legales Ziel ist, aber der Griff der Gletscher es nicht tappt (wahrscheinlich, weil es bereits getappt ist), geschehen die übrigen Effekte des Griffs der Gletscher trotzdem: Die Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers, der Spieler millt zwei Karten, und du ziehst eine Karte.

Grotag-Nachtstürmer
{2}{R}
Kreatur — Goblin, Räuber
2/3
Immer wenn der Grotag-Nachtstürmer einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für die ins Exil geschickte Karte beachten. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
* Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
* Falls du die ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

Grotag-Ungezieferfänger
{1}{R}
Kreatur — Goblin, Krieger
1/2
Verursacht Trampelschaden
Immer wenn der Grotag-Ungezieferfänger angreift, erhält er für jede Kreatur in deiner Abenteurergruppe +1/+0 bis zum Ende des Zuges. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* Der Stärkebonus wird erst ermittelt, sowie die Fähigkeit des Grotag-Ungezieferfängers verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich die Höhe später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ändern sollte.

Hagra-Boa
{2}{B}
Kreatur — Ophis
0/0
Die Hagra-Boa kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.
Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, hat Bedrohlichkeit. *(Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

* Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlichkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Hagra-Zerfleischung
{2}{B}{B}
Spontanzauber
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls ein Gegner keine Standardländer kontrolliert.
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.
/////
Hagra-Brutgrube
Land
Die Hagra-Brutgrube kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {B}.

* Die erste Fähigkeit der Hagra-Zerfleischung reduziert die Kosten um höchstens {1}, auch falls du zwei Gegner ohne Standardländer hast. Sie reduziert die Kosten, solange mindestens ein Gegner keine Standardländer kontrolliert, auch falls andere Gegner Standardländer kontrollieren.
* Der Gegner, der keine Standardländer kontrolliert, muss nicht der Beherrscher der Kreatur deiner Wahl sein, damit die Kosten der Hagra-Zerfleischung reduziert werden.

Heißblütige Elektromagierin
{2}{R}
Kreatur — Mensch, Zauberer
3/2
Wenn die Heißblütige Elektromagierin ins Spiel kommt, erzeuge {R} für jede Kreatur in deiner Abenteurergruppe. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* Die Fähigkeit der Heißblütigen Elektromagierin verwendet den Stapel, und Spieler können darauf antworten. Sie ist keine Manafähigkeit, da das Ereignis, durch das sie ausgelöst wird, keine Manafähigkeit ist.

Himmelsfestung-Erscheinung
{1}{W}{W}
Kreatur — Kor, Geist
2/2
Wenn die Himmelsfestung-Erscheinung ins Spiel kommt, schicke bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger, die weder ein Land noch ein Spielstein ist und die du nicht kontrollierst, ins Exil.
Wenn die Himmelsfestung-Erscheinung das Spiel verlässt, erzeugt der Besitzer der ins Exil geschickten Karte einen X/X blauen Illusion-Kreaturenspielstein, wobei X gleich den umgewandelten Manakosten der ins Exil geschickten Karte ist.

* Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls die Himmelsfestung-Erscheinung das Spiel verlässt, bevor ihre erste Fähigkeit verrechnet wird, schickt die Fähigkeit trotzdem die bleibende Karte deiner Wahl ins Exil.
* Falls es keine ins Exil geschickte Karte gibt, wenn die Himmelsfestung-Erscheinung das Spiel verlässt (wahrscheinlich, weil ihre erste Fähigkeit noch nicht verrechnet wurde), erzeugt kein Spieler einen Spielstein.
* Falls die erste Fähigkeit der Himmelsfestung-Erscheinung mehr als eine Karte, die ein einzelner Spieler besitzt, ins Exil geschickt hat, erzeugt jener Spieler einen Spielstein, dessen Stärke und Widerstandskraft der Summe der umgewandelten Manakosten jener Karten entsprechen. Falls die erste Fähigkeit der Himmelsfestung-Erscheinung Karten, die mehr als ein Spieler besitzt, ins Exil geschickt hat, erzeugt jeder der betroffenen Spieler einen Spielstein, dessen Stärke und Widerstandskraft der Summe der umgewandelten Manakosten aller Karten entsprechen, die mit der ersten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.

Himmelsfestung-Felspick
{G}
Artefakt — Ausrüstung
Wenn der Himmelsfestung-Felspick ins Spiel kommt, lege ihn an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält die ausgerüstete Kreatur +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
Ausrüsten {2}{G}

* Der Effekt der Landungsfähigkeit des Himmelsfestung-Felspicks wird auf die Kreatur angewendet, an die er zum Zeitpunkt der Verrechnung der Landungsfähigkeit angelegt ist. Der Effekt wird nicht auf eine andere Kreatur übertragen, falls der Himmelsfestung-Felspick an sie angelegt wird.
* Falls keine Kreatur mit dem Himmelsfestung-Felspick ausgerüstet ist, sowie seine Landungsfähigkeit verrechnet wird, erhält keine Kreatur +2/+2.

Himmelsfestung-Schattenpanther
{3}{B}
Kreatur — Katze, Schrecken
3/3
{1}{B}, opfere eine andere Kreatur: Lege eine +1/+1-Marke auf den Himmelsfestung-Schattenpanther.
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, stirbt, ziehe eine Karte.

* Falls auf dem Himmelsfestung-Schattenpanther eine +1/+1-Marke liegt und er stirbt, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst.
* Falls der Himmelsfestung-Schattenpanther zur gleichen Zeit wie eine andere Kreatur stirbt, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, wird seine letzte Fähigkeit für jene Kreatur ausgelöst.
* Du ziehst jedes Mal, wenn die letzte Fähigkeit des Himmelsfestung-Schattenpanthers verrechnet wird, nur eine Karte, egal wie viele +1/+1-Marken auf der Kreatur lagen.
* Falls eine Kreatur mit einer +1/+1-Marke dadurch stirbt, dass sie zu viele -1/-1-Marken erhält, stirbt sie zu demselben Zeitpunkt, zu dem die Marken entfernt werden, und die letzte Fähigkeit des Himmelsfestung-Schattenpanthers wird ausgelöst.
* Auf der gedruckten Karte findet sich fälschlicher Weise der Kreaturentyp „Horror“ statt „Schrecken“. Die hier aufgeführte Version ist korrekt.

Höhnischer Laubwald-Magier
{2}{G}
Kreatur — Elf, Zauberer
2/3
Bonus {3} *(Du kannst zusätzlich {3} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Wenn der Höhnische Laubwald-Magier ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Alle Kreaturen blocken die Kreatur in diesem Zug, falls möglich.

* Falls eine Kreatur, die der verteidigende Spieler kontrolliert, die Kreatur deiner Wahl aus irgendeinem Grund nicht blocken kann (z. B. weil sie getappt ist), dann blockt sie diese Kreatur nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur die angreifende Kreatur blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.

Hunger des Vergessens
{1}{B}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Ziehe eine Karte, falls mindestens eine +1/+1-Marke auf ihr liegt. *(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören die Kreatur nicht.)*

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Hunger des Vergessens verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte, egal, ob auf der Kreatur deiner Wahl eine +1/+1-Marke liegt oder lag.

In die Turbulenz hinein
{1}{U}
Spontanzauber
Bonus {1}{U} *(Du kannst zusätzlich {1}{U} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, ziehe eine Karte.

* Falls die bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ein illegales Ziel ist, wenn In die Turbulenz hinein verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte, auch nicht, falls die Bonuskosten bezahlt wurden.

Inschrift der Einsicht
{3}{U}
Hexerei
Bonus {2}{U}{U}
Bestimme eines. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, bestimme stattdessen eine beliebige Anzahl.
• Bringe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl auf die Hand ihrer Besitzer zurück.
• Hellsicht 2, ziehe dann zwei Karten.
• Ein Spieler deiner Wahl erzeugt einen X/X blauen Illusion-Kreaturenspielstein, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf seiner Hand ist.

* Falls du die Bonuskosten der Inschrift der Einsicht bezahlst, kannst du keinen der Modi öfter als einmal bestimmen.
* Falls mehr als ein Modus bestimmt wurde, führe sie in der Reihenfolge aus, wie sie auf der Karte stehen. Dazwischen geschieht jedoch nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, werden auf den Stapel gelegt, nachdem der Zauberspruch fertig verrechnet wurde.
* Falls ein oder mehrere Ziele illegal werden, bleiben die übrigen Ziele dennoch betroffen. Falls Ziele bestimmt werden und jedes Ziel illegal wird, wird die Inschrift der Einsicht nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 2 an und ziehst nicht zwei Karten, falls der mittlere Modus bestimmt wurde.
* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie du den dritten Modus ausführst, während die Inschrift der Einsicht verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Karten auf der Hand des Spielers ändern sollte.

Inschrift der Verheerung
{2}{B}
Hexerei
Bonus {2}{B}{B}
Bestimme eines. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, bestimme stattdessen eine beliebige Anzahl.
• Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab.
• Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
• Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger.

* Falls du die Bonuskosten der Inschrift der Verheerung bezahlst, kannst du keinen der Modi öfter als einmal bestimmen.
* Falls mehr als ein Modus bestimmt wurde, führe sie in der Reihenfolge aus, wie sie auf der Karte stehen. Dazwischen geschieht jedoch nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, werden auf den Stapel gelegt, nachdem der Zauberspruch fertig verrechnet wurde.
* Falls ein oder mehrere Ziele illegal werden, bleiben die übrigen Ziele dennoch betroffen.
* Falls eine Karte im Friedhof eines Spielers oder eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Da Ziele bestimmt werden, sowie du einen Zauberspruch wirkst, kannst du die Inschrift der Verheerung nicht eine Kreaturenkarte zurückbringen und diese Kreatur dann zerstören lassen.

Inschrift des Überflusses
{1}{G}
Spontanzauber
Bonus {2}{G}
Bestimme eines. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, bestimme stattdessen eine beliebige Anzahl.
• Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.
• Ein Spieler deiner Wahl erhält X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die er kontrolliert.
• Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

* Falls du die Bonuskosten der Inschrift des Überflusses bezahlst, kannst du keinen der Modi öfter als einmal bestimmen.
* Falls mehr als ein Modus bestimmt wurde, führe sie in der Reihenfolge aus, wie sie auf der Karte stehen. Dazwischen geschieht jedoch nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, werden auf den Stapel gelegt, nachdem der Zauberspruch fertig verrechnet wurde.
* Falls ein oder mehrere Ziele illegal werden, bleiben die übrigen Ziele dennoch betroffen.
* Falls der zweite Modus bestimmt wird und jede Kreatur, die der Spieler deiner Wahl kontrolliert, negative Stärke hat, erhält jener Spieler keine Lebenspunkte dazu und verliert auch keine Lebenspunkte.
* Falls eine oder beide Kreaturen deiner Wahl illegale Ziele sind, sowie die Inschrift des Überflusses verrechnet wird, wobei der letzte Modus bestimmt wurde, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Irrklang-Verrat
{3}{R}{R}
Hexerei
Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.
/////
Irrklang-Ruinen
Land
Die Irrklang-Ruinen kommen getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {R}.

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

Jace der Spiegelmagier
{1}{U}{U}
Legendärer Planeswalker — Jace
4
Bonus {2}
Wenn Jace der Spiegelmagier ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von Jace der Spiegelmagier ist, außer dass er nicht Legendär ist und Startloyalität 1 hat.
+1: Hellsicht 2.
0: Ziehe eine Karte und zeige sie offen vor. Entferne so viele Loyalitätsmarken von Jace dem Spiegelmagier, wie die umgewandelten Manakosten der Karte betragen.

* Der Spielstein von Jaces ausgelöster Fähigkeit kopiert genau das, was auf Jace aufgedruckt ist, und sonst nichts. Er kopiert nicht, wie viele Marken auf ihm liegen oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Farbe, seine Typen usw. verändert haben. Er kommt mit einer Loyalitätsmarke ins Spiel. Du kannst in diesem Zug eine Loyalitätsfähigkeit von jedem der Jaces aktivieren.
* Der durch Jaces ausgelöste Fähigkeit erzeugte Spielstein hat nicht den Übertyp „Legendär“ und hat Startloyalität 1 anstatt 4. Falls ein anderes Objekt zu einer Kopie des Spielsteins wird, ist die neue Kopie ebenfalls nicht legendär und hat Startloyalität 1.
* Du kannst einen legendären Jace den Spiegelmagier kontrollieren und zusätzlich eine beliebige Anzahl an nichtlegendären Kopien von Jace dem Spiegelmagier.
* Während Jaces letzte Fähigkeit verrechnet wird, musst du die Karte offen vorzeigen, bevor sie mit den anderen Karten auf deiner Hand vermischt wird.
* Falls eine Karte auf der Hand eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Falls das Ziehen einer Karte mit Jaces letzter Fähigkeit durch einen Ersatzeffekt modifiziert wird, zeigst du keine Karte offen vor, auch nicht, falls das Ziehen durch das Ziehen von einer oder mehreren Karten ersetzt wurde. In diesem Fall werden keine Loyalitätsmarken von Jace entfernt.
* Falls die umgewandelten Manakosten der gezogenen Karte größer sind als Jaces Loyalität, entfernst du alle Loyalitätsmarken von ihm. Er wird als zustandsbasierte Aktion auf deinen Friedhof gelegt, bevor du eine Aktion ausführen kannst.

Kargan-Einschüchterer
{1}{R}
Kreatur — Mensch, Krieger
3/1
Feiglinge können keine Krieger blocken.
{1}: Bestimme eines, das in diesem Zug noch nicht bestimmt wurde —
• Der Kargan-Einschüchterer erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.
• Eine Kreatur deiner Wahl wird bis zum Ende des Zuges zu einem Feigling.
• Ein Krieger deiner Wahl verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Sobald eine Kreatur einen Krieger geblockt hat, führt das Verwandeln der Kreatur in einen Feigling nicht dazu, dass sie aus dem Kampf entfernt wird oder dass der Krieger ungeblockt wird.
* Falls du zwei oder mehr Kargan-Einschüchterer kontrollierst, wird für die Fähigkeit jedes einzelnen separat vermerkt, welcher Modus in diesem Zug bereits bestimmt wurde.

Kargan-Kriegsführerin
{1}{R}{W}
Kreatur — Mensch, Krieger
3/3
Andere Krieger, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

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

Kaskadenseherin
{3}{U}
Kreatur — Meervolk, Zauberer
3/3
Wenn die Kaskadenseherin ins Spiel kommt, wende Hellsicht X an, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ist. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* Falls keine Kreaturen in deiner Abenteurergruppe sind, sowie die Fähigkeit der Kaskadenseherin verrechnet wird, wendest du Hellsicht nicht an. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn du Hellsicht anwendest, werden nicht ausgelöst.

Kaza, Verfolgerin der Turbulenz
{U}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
1/2
Fliegend, Eile
{T}: Der nächste Spontanzauber oder die nächste Hexerei, den bzw. die du in diesem Zug wirkst, kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Anzahl an Zauberern ist, die du kontrollierst, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus Kazas aktivierter Fähigkeit) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
* Kazas Kostenreduktion reduziert nur den generischen Teil der Manakosten eines Zauberspruchs. Sie reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die benötigt wird.

Kazuuls Zorn
{2}{R}
Spontanzauber
Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.
Kazuuls Zorn fügt einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu.
/////
Kazuuls Klippen
Land
Kazuuls Klippen kommen getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {R}.

* Überprüfe den zuletzt bekannten Zustand der geopferten Kreatur im Spiel, um ihre Stärke zu bestimmen.
* Du musst genau eine Kreatur opfern, um Kazuuls Zorn zu wirken. Du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
* Spieler können erst antworten, sobald der Zauberspruch gewirkt wurde und alle seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, auf die Kreatur einzuwirken, die du opferst, um zu verhindern, dass du den Zauberspruch wirken kannst.

Khalni-Hinterhalt
{2}{G}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*
/////
Khalni-Territorium
Land
Das Khalni-Territorium kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {G}.

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

Kleriker der eiskalten Tiefen
{1}{U}
Kreatur — Meervolk, Kleriker
1/3
Immer wenn der Kleriker der eiskalten Tiefen eine Kreatur blockt, enttappt die Kreatur nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die geblockte Kreatur enttappt nicht, auch falls der Kleriker der eiskalten Tiefen das Spiel vor dem nächsten Enttappsegment des Beherrschers jener Kreatur verlässt.
* Falls die geblockte Kreatur ungetappt ist (wahrscheinlich, weil sie Wachsamkeit hat), tappt die Fähigkeit sie nicht.

Koordinierte Zauberkunst
{4}{R}
Spontanzauber
Die Koordinierte Zauberkunst fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte und dem Beherrscher der Kreatur X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ist. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Koordinierte Zauberkunst verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keinem Spieler wird Schaden zugefügt.

Kor-Klingenmeisterin
{1}{W}
Kreatur — Kor, Krieger
1/1
Doppelschlag
Ausgerüstete Krieger, die du kontrollierst, haben Doppelschlag.

* Falls eine Kreatur Doppelschlag verliert, nachdem sie im Erstschlag-Kampfschadensegment Schaden zugewiesen hat (zum Beispiel weil die Kor-Klingenmeisterin das Spiel verlässt), weist die Kreatur im normalen Kampfschadensegment keinen Schaden mehr zu.

Korallenhelm-Chronist
{2}{U}
Kreatur — Meervolk, Zauberer
2/2
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und Bonuskosten für ihn bezahlst, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.
Wenn der Korallenhelm-Chronist ins Spiel kommt, schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Karte mit einer Bonusfähigkeit offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

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

Kriechende Ödnis
Land
{T}: Erzeuge {C}.
{4}: Lege zwei +1/+1-Marken auf die Kriechende Ödnis. Dann kannst du sie bis zum Ende des Zuges zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur werden lassen. Sie ist immer noch ein Land.

* Du kannst die zweite Fähigkeit der Kriechenden Ödnis auch aktivieren, falls sie bereits eine Kreatur ist.
* Marken auf der Kriechenden Ödnis bleiben auch auf ihr, wenn sie aufhört, eine Kreatur zu sein. Falls sie später zu einer Kreatur wird, werden sie auf sie angewendet.
* Falls die Kriechende Ödnis nicht bereits eine Kreatur ist, bewirkt ihre zweite Fähigkeit, dass die +1/+1-Marken auf ein Land gelegt werden, das keine Kreatur ist. Fähigkeiten, die angewendet oder ausgelöst werden, wenn Marken auf eine Kreatur gelegt werden, werden nicht angewendet bzw. ausgelöst.
* Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls die bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange die bleibende Karte bereits eine Kreatur war.

Linvala, Schild von Seetor
{1}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Engel, Zauberer
3/3
Fliegend
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du eine vollständige Abenteurergruppe hast, bestimme eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert. Bis zu deinem nächsten Zug kann sie nicht angreifen oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.
Opfere Linvala: Bestimme Fluchsicherheit oder Unzerstörbarkeit. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten die bestimmte Fähigkeit bis zum Ende des Zuges.

* Linvalas mittlere Fähigkeit wird gar nicht ausgelöst, falls du keine vollständige Abenteurergruppe hast, sowie deine Kampfphase beginnt. Die Fähigkeit hat keinen Effekt auf die bleibende Karte, falls du beim Verrechnen der Fähigkeit keine vollständige Abenteurergruppe hast. Die Anzahl der Kreaturen in deiner Abenteurergruppe kann sich jedoch zwischen diesen Zeitpunkten ändern.
* Die bleibende Karte, die kein Land ist, bleibt bis zu deinem nächsten Zug betroffen, auch falls sich die Anzahl der Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ändert oder Linvala das Spiel verlässt.
* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind nicht betroffen.
* Keine Fähigkeiten der betroffenen bleibenden Karte können aktiviert werden, auch keine Manafähigkeiten.
* Falls du in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, nachdem Linvalas mittlere Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor dein nächster Zug beginnt, wirkt ihr Effekt so lange, bis dein nächster Zug beginnen würde. Weder erlischt er sofort, noch dauert er auf unbestimmte Zeit an.

Lithoform-Fäulnis
{1}{B}
Verzauberung — Aura
Verzaubert ein Land
Wenn die Lithoform-Fäulnis ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.
Das verzauberte Land verliert alle Landtypen und Fähigkeiten und hat „{T}: Erzeuge {C}“ und „{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Lithoform-Fäulnis verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Die Lithoform-Fäulnis kommt nicht ins Spiel und du ziehst daher keine Karte.
* Das verzauberte Land behält alle anderen Kartentypen (wie Artefakt) und Übertypen (wie Standard oder Legendär), wenn es seine Landtypen verliert.

Lithoform-Maschine
{4}
Legendäres Artefakt
{2}, {oT}: Kopiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.
{3}, {T}: Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.
{4}, {T}: Kopiere einen Bleibende-Karte-Zauberspruch deiner Wahl, den du kontrollierst. *(Die Kopie wird zu einem Spielstein.)*

* Die Quelle der Kopie von der ersten Fähigkeit der Lithoform-Maschine erzeugten Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[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 Schlüsselwörter (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
* Die erste Fähigkeit der Lithoform-Maschine hat eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel als Ziel und erzeugt eine weitere Instanz der Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie eine Fähigkeit.
* Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien der ersten Fähigkeit ebenso mit jener zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf eine „ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ersten Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Unhold-Jägers kopiert wird und zwei Kreaturen ins Exil geschickt werden, kehren beide zurück, wenn der Unhold-Jäger das Spiel verlässt.
* Die Lithoform-Maschine kann beliebige Zaubersprüche oder Fähigkeiten auf dem Stapel kopieren, nicht nur solche mit Zielen. Falls ein Bleibende-Karte-Zauberspruch kopiert wird, können für ihn keine neuen Ziele bestimmt werden, falls er Ziele hat (vielleicht weil es eine Aura oder ein mutierender Kreaturenzauber ist).
* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“ oder „aktiviert“. Das Erzeugen der Kopie bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert. Fähigkeiten, die besagen, dass eine ausgelöste Fähigkeit zusätzliche Male ausgelöst wird, werden nicht auf das Kopieren einer ausgelösten Fähigkeit angewendet.
* Die Kopie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch bzw. der ursprünglichen Fähigkeit verrechnet.
* Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, den bzw. die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
* Falls der kopierte Zauberspruch bzw. die kopierte Fähigkeit modal ist (wenn er bzw. sie also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden. Dies gilt nicht für das Kopieren eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs mit modaler ausgelöster Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit, wohl aber für das Kopieren dieser Fähigkeit.
* Falls der kopierte Zauberspruch bzw. die kopierte Fähigkeit ein X hat, dessen Wert beim Wirken bzw. Aktivieren festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
* Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden. Allerdings können die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, geändert werden. Dasselbe gilt für Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Marken verteilen.
* Du kannst nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären. Insbesondere gilt: Falls für den ursprünglichen Zauberspruch Bonuskosten bezahlt wurden, gilt dies auch für die Kopie.
* Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, sowie die Kopie verrechnet wird. Insbesondere gilt: Falls eine ausgelöste Fähigkeit dir anbietet, Kosten zu bezahlen (wie diejenige des Tyranns der Ley-Linien), bezahlst du diese Kosten für die Kopie, falls sie als bezahlt gelten sollen.
* Falls ein Bleibende-Karte-Zauberspruch kopiert wird, wird er als Spielstein ins Spiel gebracht, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, anstatt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Bleibende-Karte-Zauberspruch zu einer bleibenden Karte wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
* Der Spielstein, zu dem eine Kopie eines Zauberspruchs beim Verrechnen wird, gilt nicht als „erzeugt“.

Lotuskobra
{1}{G}
Kreatur — Ophis
2/1
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

* Die Fähigkeit der Lotuskobra verwendet den Stapel, und Spieler können darauf antworten. Sie ist keine Manafähigkeit, da das Ereignis, durch das sie ausgelöst wird, keine Manafähigkeit ist.

Luminarch-Anwärterin
{1}{W}
Kreatur — Mensch, Kleriker
1/1
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Die Luminarch-Anwärterin kann selbst das Ziel ihrer Fähigkeit sein.

Magmalenkerin
{1}{R}
Kreatur — Mensch, Zauberer
1/3
Solange sich vier oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexereikarten in deinem Friedhof befinden, erhält die Magmalenkerin +3/+1.
{T}, wirf eine Karte ab: Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil und bestimme dann eine davon. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

* Die Magmalenkerin erhält durch ihre erste Fähigkeit nur +3/+1, egal wie viele Spontanzauber- und Hexereikarten sich über die vierte hinaus in deinem Friedhof befinden.
* Du bestimmst, welche Karte du in diesem Zug spielen darfst, während die Fähigkeit der Magmalenkerin verrechnet wird, aber du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte beachten, wenn du sie spielst. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
* Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
* Falls du die ins Exil geschickte Karte, die du bestimmt hast, nicht spielst, bleibt sie im Exil. Die Karte, die du nicht bestimmt hast, bleibt im Exil, unabhängig davon, ob du die bestimmte Karte spielst oder nicht.

Makindi-Stampede
{3}{W}{W}
Hexerei
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
/////
Makindi-Tafelberge
Land
Die Makindi-Tafelberge kommen getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {W}.

* Die Makindi-Stampede betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt ihrer Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +2/+2.

Malakir-Blutpriester
{1}{B}
Kreatur — Vampir, Kleriker
2/1
Wenn der Malakir-Blutpriester ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ist. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Malakir-Blutpriesters dazu, dass das gegnerische Team zweimal X Lebenspunkte verliert und du X Lebenspunkte dazuerhältst.

Malakir-Wiedergeburt
{B}
Spontanzauber
Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Du verlierst 2 Lebenspunkte. Bis zum Ende des Zuges erhält jene Kreatur „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.“
/////
Malakir-Schlammloch
Land
Das Malakir-Schlammloch kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {B}.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Malakir-Wiedergeburt verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du verlierst nicht 2 Lebenspunkte.
* Der Effekt der Malakir-Wiedergeburt tritt nur einmal ein. Falls die als Ziel bestimmte Kreatur stirbt und anschließend ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als eine neue Kreatur. Sollte diese neue Kreatur dann ebenfalls sterben, kehrt sie nicht zurück.

Mannigfaltiges Konstrukt
{4}
Artefaktkreatur — Konstrukt
4/4
Bonus {3}
Falls die Bonuskosten des Mannigfaltigen Konstrukts bezahlt wurden, kommt es für jedes Nichtstandardland, das deine Gegner kontrollieren, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.
Wenn das Mannigfaltige Konstrukt das Ziel eines Zauberspruchs wird, opfere es und erzeuge so viele 1/1 farblose Konstrukt-Artefaktkreaturenspielsteine, wie seine Stärke beträgt.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine bleibende Karte das Ziel eines Zauberspruchs wird, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Falls du das Mannigfaltige Konstrukt nicht opferst, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird (vielleicht weil seine Fähigkeit öfter als einmal ausgelöst wurde und du es bereits geopfert hast), erzeugst du trotzdem Konstrukt-Spielsteine. Die Anzahl der Spielsteine, die du erzeugst, wird anhand der Stärke des Mannigfaltigen Konstrukts, wie es zuletzt im Spiel existierte, ermittelt.
* Falls ein Zauberspruch das Mannigfaltige Konstrukt mehrfach als Ziel hat, wird seine letzte Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

Marodierende Fäulnispriesterin
{2}{B}
Kreatur — Vampir, Kleriker
3/2
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

* In einer Partie Two-Headed Giant bewirkt die Fähigkeit der Marodierenden Fäulnispriesterin, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert.

Mauerwerk-Packbestie
{2}
Artefaktkreatur — Bestie
2/1
Die Mauerwerk-Packbestie ist auch Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer.
{2}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

* Die Fähigkeit, die der Mauerwerk-Packbestie Kreaturentypen hinzufügt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.

Meeresgrund-Schleicherin
{2}{U}
Kreatur — Meervolk, Räuber
2/3
{4}{U}: Die Meeresgrund-Schleicherin erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden. Das Aktivieren dieser Fähigkeit kostet für jede Kreatur in deiner Abenteurergruppe {1} weniger. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* Sobald eine Kreatur die Meeresgrund-Schleicherin geblockt hat und wenn ihre Fähigkeit danach aktiviert wird, führt dies nicht dazu, dass sie ungeblockt wird oder die blockende Kreatur aus dem Kampf entfernt wird.
* Du kannst die Fähigkeit der Meeresgrund-Schleicherin mehrmals aktivieren, auch falls sie in diesem Zug bereits nicht geblockt werden kann.

Meisterin der Winde
{2}{U}{U}
Kreatur — Sphinx, Zauberer
1/4
Fliegend
Wenn die Meisterin der Winde ins Spiel kommt, ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.
Immer wenn du einen Spontanzauber, eine Hexerei oder einen Zauberer-Zauberspruch wirkst, kannst du die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Meisterin der Winde bis zum Ende des Zuges zu 4/1 oder 1/4 werden lassen.

* Du bestimmst nicht beim Auslösen ihrer Fähigkeit, welche Stärke und Widerstandskraft die Meisterin der Winde bekommen soll. Erst beim Verrechnen legst du fest, ob die Meisterin der Winde zu 4/1 oder zu 1/4 wird oder unveränderte Stärke und Widerstandskraft haben soll.
* Die Fähigkeit der Meisterin der Winde überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
* Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der Meisterin der Winde modifizieren, ohne sie auf bestimmte Werte zu setzen, werden auf ihre neue Basis-Stärke und -Widerstandskraft angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der der Meisterin der Winde zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls du im Laufe des Zuges ihre Basis-Widerstandskraft veränderst.

Moosgrubenskelett
{B}{G}
Kreatur — Pflanze, Skelett
2/2
Bonus {3} *(Du kannst zusätzlich {3} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Falls die Bonuskosten des Moosgrubenskeletts bezahlt wurden, kommt es mit drei +1/+1-Marken ins Spiel.
Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden und falls das Moosgrubenskelett in deinem Friedhof ist, kannst du das Moosgrubenskelett oben auf deine Bibliothek legen.

* Die letzte Fähigkeit des Moosgrubenskeletts wird nur ausgelöst, falls es bereits in deinem Friedhof ist, sowie +1/+1-Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden.
* Die letzte Fähigkeit des Moosgrubenskeletts wird ausgelöst, falls eine Kreatur mit +1/+1-Marken unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und wenn +1/+1-Marken auf eine Kreatur gelegt werden, die du bereits kontrollierst.

Moraug, Zorn von Akoum
{4}{R}{R}
Legendäre Kreatur — Minotaurus, Krieger
6/6
Jede Kreatur, die du kontrollierst, erhält +1/+0 für jedes Mal, das sie in diesem Zug als Angreifer deklariert wurde.
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls es deine Hauptphase ist, gibt es nach dieser Phase eine zusätzliche Kampfphase. Enttappe zu Beginn jenes Kampfes alle Kreaturen, die du kontrollierst.

* Moraugs erste Fähigkeit überprüft in jedem Zug, wie oft jede Kreatur angegriffen hat. Sie zählt, wie oft jene Kreatur angegriffen hat, auch bevor Moraug im Spiel war. Sie wird nicht mehr angewendet, falls Moraug das Spiel verlässt.
* Moraugs erste Fähigkeit zählt, wie oft eine Kreatur angegriffen hat, nicht, wie oft sie Schaden zugefügt hat. Das erste Mal, das eine Kreatur in einem Zug angreift, wird der +1/+0-Bonus auf den Kampfschaden angewendet, den sie in jenem Kampf zufügt.
* Eine Kreatur, die angreifend ins Spiel kommt, wurde in diesem Kampf nicht als Angreifer deklariert. Dies wird für Moraugs Fähigkeit nicht gezählt. Falls die Kreatur nicht Eile hat, kann sie in keinem zusätzlichen Kampf in diesem Zug angreifen.
* Falls die Landungsfähigkeit während deiner Hauptphase vor dem Kampf verrechnet wird, findet die zusätzliche Kampfphase vor deiner normalen Kampfphase statt. Du enttappst Kreaturen, die du kontrollierst, zu Beginn des zusätzlichen Kampfes, aber nicht zu Beginn deines normalen Kampfes.
* Nach der zusätzlichen Kampfphase findet keine zusätzliche Hauptphase statt. Falls beispielsweise die Landungsfähigkeit während deiner Hauptphase nach dem Kampf zweimal verrechnet wird, erhältst du zwei aufeinanderfolgende zusätzliche Kampfphasen nach deiner Hauptphase (wobei du deine Kreaturen jeweils vor Beginn enttappst), gefolgt von deiner Endphase.

Nachtschwärmer-Plünderer
{1}{B}{B}
Kreatur — Vampir, Räuber
1+\*/3
Fliegend, Todesberührung, Lebensverknüpfung
Die Stärke des Nachtschwärmer-Plünderers ist gleich 1 plus der Anzahl an Kartentypen in den Friedhöfen deiner Gegner. *(Karten in Friedhöfen haben nur die Eigenschaften ihrer Vorderseite.)*

* Die Fähigkeit, die die Stärke des Nachtschwärmer-Plünderers bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
* Der Nachtschwärmer-Plünderer zählt Kartentypen, nicht Karten. Falls die einzige Karte in den Friedhöfen deiner Gegner eine einzige Artefaktkreaturenkarte ist, ist der Nachtschwärmer-Plünderer 3/3. Falls die einzigen Karten in den Friedhöfen deiner Gegner zehn Artefaktkarten und zehn Kreaturenkarten sind, ist der Nachtschwärmer-Plünderer immer noch 3/3.
* Zu den Kartentypen, die auf Karten in deinem Friedhof erscheinen können, gehören Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Planeswalker und Hexerei. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Vampir und Räuber sind Untertypen, keine Kartentypen.

Nahiri, Erbin der Alten
{2}{R}{W}
Legendärer Planeswalker — Nahiri
4
+1: Erzeuge einen 1/1 weißen Kor-Krieger-Kreaturenspielstein. Du kannst eine Ausrüstung, die du kontrollierst, an ihn anlegen.
−2: Schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Krieger- oder Ausrüstungskarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.
−3: Nahiri, Erbin der Alten, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der doppelten Anzahl an Ausrüstungen zu, die du kontrollierst.

* Du erzeugst den Kor-Krieger-Spielstein und legst eine Ausrüstung an ihn an (falls gewünscht), während Nahiris erste Fähigkeit verrechnet wird. Dazwischen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Nahiris Bann
{1}{W}{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur oder einen Planeswalker
Die verzauberte bleibende Karte 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 nicht betroffen.
* Keine Fähigkeiten der verzauberten bleibenden Karte können aktiviert werden, auch keine Manafähigkeiten.
* Ein auf diese Weise verzauberter Planeswalker kann angegriffen werden.

Nahiris Lithoformung
{X}{R}{R}
Hexerei
Opfere X Länder. Ziehe für jedes auf diese Weise geopferte Land eine Karte. Du darfst in diesem Zug X zusätzliche Länder spielen. Länder, die du kontrollierst, kommen in diesem Zug getappt ins Spiel.

* Du opferst die Länder erst beim Verrechnen von Nahiris Lithoformung. Sobald du dies getan hast, können Spieler keine Aktionen ausführen, bis der Zauberspruch fertig verrechnet wurde.
* Falls X größer ist als die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, opferst du alle Länder, die du kontrollierst. Die Anzahl der Karten, die du ziehst, ist dann kleiner als X, aber du darfst X zusätzliche Länder spielen.
* Die Berechtigung von Nahiris Lithoformung, Länder zu spielen, ist kumulativ mit anderen Effekten, die es dir erlauben, zusätzliche Länder zu spielen, wie zum Beispiel dem Effekt von Die Höhen erklimmen.
* Falls ein Effekt besagt, dass ein Land getappt ins Spiel kommt, es sei denn, eine Bedingung ist erfüllt oder Kosten werden bezahlt, kommt jenes Land getappt ins Spiel, auch falls jene Bedingung erfüllt ist bzw. jene Kosten bezahlt werden, falls es von der zweiten Fähigkeit von Nahiris Lithoformung betroffen ist.

Nimana-Krabbelschleicher
{3}{B}
Kreatur — Mensch, Räuber
3/4
Solange sich acht oder mehr Karten im Friedhof eines Gegners befinden, erhält der Nimana-Krabbelschleicher +1/+0 und hat Bedrohlichkeit. *(Er kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

* Erhält der Nimana-Krabbelschleicher Bedrohlichkeit, nachdem er von einer einzelnen Kreatur geblockt wurde, führt dies nicht dazu, dass er ungeblockt wird oder die blockende Kreatur aus dem Kampf entfernt wird.

Nissa von den schattigen Ästen
{2}{B}{G}
Legendärer Planeswalker — Nissa
4
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Loyalitätsmarke auf Nissa von den schattigen Ästen.
+1: Enttappe ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Du kannst es bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 Elementarwesen-Kreatur mit Eile und Bedrohlichkeit werden lassen. Es ist immer noch ein Land.
−5: Du kannst eine Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten kleiner oder gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst, mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken aus deiner Hand oder aus deinem Friedhof ins Spiel bringen.

* Nissas mittlere Fähigkeit kann ein Land als Ziel haben, das bereits enttappt ist oder das bereits eine Kreatur ist.
* Nissas mittlere Fähigkeit entfernt keine Fähigkeiten, die die Land-Kreatur hat.
* Nissas mittlere Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der Land-Kreatur auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
* Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der Land-Kreatur modifizieren, ohne sie auf bestimmte Werte zu setzen, werden auf ihre neue Basis-Stärke und -Widerstandskraft angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
* Falls eine Karte auf der Hand oder dem Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Die umgewandelten Manakosten der Kreaturenkarte werden nur auf deiner Hand oder deinem Friedhof überprüft. Du kannst eine Kreaturenkarte ins Spiel bringen, deren umgewandelte Manakosten im Spiel größer sind als die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, etwa, weil sie als Kopie einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt.

Nissas Zendikon
{3}{G}
Verzauberung — Aura
Verzaubert ein Land
Das verzauberte Land ist eine 4/4 Elementarwesen-Kreatur mit Reichweite und Eile. Es ist immer noch ein Land.
Wenn das verzauberte Land stirbt, bringe es auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Nissas Zendikon entfernt keine Fähigkeiten, die die Land-Kreatur hat.
* Nissas Zendikon überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft der Land-Kreatur auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
* Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der Land-Kreatur modifizieren, ohne sie auf bestimmte Werte zu setzen, werden auf ihre neue Basis-Stärke und -Widerstandskraft angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.

Omnath, der Sammelpunkt der Schöpfung
{R}{G}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Elementarwesen
4/4
Wenn Omnath, der Sammelpunkt der Schöpfung, ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu, falls es das erste Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird. Falls es das zweite Mal ist, erzeuge {R}{G}{W}{U}. Falls es das dritte Mal ist, fügt Omnath jedem Gegner und jedem Planeswalker, den du nicht kontrollierst, 4 Schadenspunkte zu.

* Omnaths Landungsfähigkeit hat nach dem dritten Mal, das sie innerhalb desselben Zuges verrechnet wird, keinen Effekt.
* Omnaths Landungsfähigkeit verwendet immer den Stapel, und Spieler können darauf antworten. Sie ist keine Manafähigkeit, da das Ereignis, durch das sie ausgelöst wird, keine Manafähigkeit ist, auch falls die Fähigkeit zum zweiten Mal in einem Zug verrechnet wird.
* In einer Partie Two-Headed Giant bewirkt Omnaths zweite Fähigkeit, dass das gegnerische Team 8 Lebenspunkte verliert, wenn sie zum dritten Mal verrechnet wird. Den Planeswalkern jedes anderen Spielers – einschließlich denjenigen deines Teamkameraden – werden 4 Schadenspunkte zugefügt.

Orah, Hohepriester der Himmelsfestung
{2}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Kor, Kleriker
3/3
Lebensverknüpfung
Immer wenn Orah, Hohepriester der Himmelsfestung, oder ein anderer Kleriker, den du kontrollierst, stirbt, bringe eine Kleriker-Karte deiner Wahl mit niedrigeren umgewandelten Manakosten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Falls ein anderer Kleriker, den du kontrollierst, gleichzeitig mit Orah stirbt, wird Orahs Fähigkeit zusätzlich zu ihm selbst auch für jenen Kleriker ausgelöst.
* Falls eine Kreatur im Spiel oder eine Kreaturenkarte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
* Orahs Fähigkeit kann eine Kleriker-Karte als Ziel haben, die zum selben Zeitpunkt auf deinen Friedhof gelegt wurde wie der Kleriker, durch dessen Tod die Fähigkeit ausgelöst wurde.

Oran-Rief-Schlammwesen
{2}{G}
Kreatur — Schlammwesen
2/2
Wenn das Oran-Rief-Schlammwesen ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.
Immer wenn das Oran-Rief-Schlammwesen angreift, lege eine +1/+1-Marke auf jede angreifende Kreatur, auf der bereits mindestens eine +1/+1-Marke liegt.

* Das Oran-Rief-Schlammwesen kann das Ziel seiner eigenen ersten Fähigkeit sein.
* Die Gruppe der Kreaturen, die durch die zweite Fähigkeit des Oran-Rief-Schlammwesens eine +1/+1-Marke erhalten, wird erst ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Andere Fähigkeiten, die beim Angreifen ausgelöst werden (wie die der Paarkämpferin) können Marken auf Kreaturen legen, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

Paarkämpferin
{2}{W}
Kreatur — Mensch, Krieger
3/2
Immer wenn die Paarkämpferin und mindestens ein anderer Krieger angreifen, lege eine +1/+1-Marke auf die Paarkämpferin.

* Die Paarkämpferin erhält durch ihre Fähigkeit nur eine +1/+1-Marke, egal wie viele Krieger außer dem ersten zusammen mit ihr angreifen.
* Der andere angreifende Krieger muss nicht den gleichen Spieler oder den gleichen Planeswalker angreifen wie die Paarkämpferin.

Pelakka-Jagdbeute
{2}{B}
Hexerei
Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 3 oder mehr. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab.
/////
Pelakka-Gewölbe
Land
Das Pelakka-Gewölbe kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {B}.

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

Pyroklastischer Teufelsbraten
{4}{R}
Kreatur — Teufelsbraten
4/5
Wenn der Pyroklastische Teufelsbraten ins Spiel kommt, kannst du ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurückbringen. Wenn du dies tust, fügt der Pyroklastische Teufelsbraten jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

* Während die Fähigkeit des Pyroklastischen Teufelsbratens verrechnet wird, kannst du nicht mehr als ein Land zurückbringen, um ihn mehr Schaden zufügen zu lassen.
* In einer Partie Two-Headed Giant bewirkt die Fähigkeit des Pyroklastischen Teufelsbratens, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert.

Quälende Stimme
{1}{R}
Hexerei
Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab.
Ziehe zwei Karten.

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

Raffinierter Schlag
{1}{B}
Spontanzauber
Bestimme eines oder beides —
• Eine Kreatur deiner Wahl erhält -1/-1 bis zum Ende des Zuges.
• Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

* Falls du beide Modi bestimmst und ein Ziel illegal wird, bevor der Raffinierte Schlag verrechnet wird, wird das andere Ziel dennoch betroffen.

Reinigender Flächenbrand
{1}{R}
Hexerei
Zerstöre ein Land deiner Wahl. Sein Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und dann seine Bibliothek mischen.
Ziehe eine Karte.

* Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Reinigende Flächenbrand verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler sucht nach einer Standardland-Karte und du ziehst keine Karte. Falls das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), durchsucht sein Beherrscher seine Bibliothek und du ziehst eine Karte.

Reise in die Vergessenheit
{4}{W}
Verzauberung
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur in deiner Abenteurergruppe {1} weniger. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*
Wenn die Reise in die Vergessenheit ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Reise in die Vergessenheit das Spiel verlässt.

* Falls die Reise in die Vergessenheit das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
* Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren. Wird die Karte ins Spiel zurückgebracht, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.
* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Relikt-Golem
{3}
Artefaktkreatur — Golem
6/6
Der Relikt-Golem kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, ein Gegner hat acht oder mehr Karten in seinem Friedhof.
{2}, {T}: Ein Spieler deiner Wahl millt zwei Karten. *(Er legt die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

* Sobald der Relikt-Golem angegriffen hat, hört er nicht auf anzugreifen, auch falls Karten aus dem gegnerischen Friedhof entfernt werden und dadurch seine erste Fähigkeit zur Anwendung kommt.
* Ebenso gilt: Sobald der Relikt-Golem eine angreifende Kreatur geblockt hat, hört er nicht auf, jene angreifende Kreatur zu blocken und er bleibt im Kampf, auch falls seine erste Fähigkeit zur Anwendung kommt.

Relikt-Phiole
{3}
Artefakt
{2}, {T}, opfere eine Kreatur: Ziehe eine Karte.
Solange du einen Kleriker kontrollierst, hat die Relikt-Phiole „Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.“

* Sobald die Fähigkeit der Relikt-Phiole ausgelöst wurde, wird die Fähigkeit verrechnet, auch falls du keinen Kleriker mehr kontrollierst.
* Falls du den einzigen Kleriker, den du kontrollierst, opferst, um die erste Fähigkeit der Relikt-Phiole zu aktivieren, wird ihre ausgelöste Fähigkeit, die sie sich selbst gibt, ausgelöst.
* Falls die Relikt-Phiole zur gleichen Zeit wie alle Kleriker, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, wird ihre ausgelöste Fähigkeit für alle Kreaturen ausgelöst, die du kontrollierst und die zum selben Zeitpunkt sterben (möglicherweise einschließlich jener Kleriker).
* In einer Partie Two-Headed Giant bewirkt die Fähigkeit der Relikt-Phiole, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Riesenholz-Aufwallung
{3}{G}
Hexerei
Bonus {4} *(Du kannst zusätzlich {4} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*
Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, zwei +1/+1-Marken.

* Falls Fähigkeiten ausgelöst werden, wenn die Länder ins Spiel gebracht werden, und die Bonuskosten der Riesenholz-Aufwallung bezahlt wurden, werden diese Fähigkeiten erst verrechnet, nachdem du zwei +1/+1-Marken auf Kreaturen, die du kontrollierst, gelegt hast.

Ruf des Abenteuers
{1}{G}
Hexerei
Schaue 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. Falls du auf diese Weise keine Karte auf deine Hand genommen hast, ziehe eine Karte.

* Falls du auf diese Weise eine Karte ziehst, ist diese Karte die nächste in deiner Bibliothek, nachdem du die obersten fünf Karten deiner Bibliothek unter deine Bibliothek gelegt hast.

Schädeltrümmer-Steinfall
{X}{R}{R}
Hexerei
Der Schädeltrümmer-Steinfall fügt X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf bis zu zwei Kreaturen und/oder Planeswalker deiner Wahl du bestimmst. Falls X gleich 6 oder mehr ist, fügt er stattdessen zweimal X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung du bestimmst.
/////
Schädeltrümmer-Pass
Land
Sowie der Schädeltrümmer-Pass ins Spiel kommt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt er getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {R}.

* Du teilst den Schaden auf, sowie du den Schädeltrümmer-Steinfall wirkst, nicht sowie er verrechnet wird. Falls du zwei Ziele bestimmst, muss jedem Ziel mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.
* Falls X gleich 6 oder mehr ist, teilst du zweimal X Schadenspunkte auf. Du weist nicht X Schadenspunkte zu und verdoppelst dann den Schaden.
* Falls eines der Ziele für den Schädeltrümmer-Steinfall illegal wird, wird auf das noch legale Ziel trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet und der Schaden, der dem illegalen Ziel zugefügt worden wäre, wird gar nicht zugefügt.

Schatten der Himmelsfestung
{1}{B}
Kreatur — Schatten
3/1
Bonus {2}{B}
Der Schatten der Himmelsfestung kann nicht blocken.
Falls die Bonuskosten des Schattens der Himmelsfestung bezahlt wurden, kommt er mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls sich der Schatten der Himmelsfestung in deinem Friedhof befindet und es dein Zug ist, kannst du ihn in diesem Zug aus deinem Friedhof wirken.

* Die Landungsfähigkeit des Schattens der Himmelsfestung wird nur ausgelöst, falls er sich in deinem Friedhof befindet, unmittelbar nachdem das Land ins Spiel gekommen ist.
* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für den Schatten der Himmelsfestung beachten, wenn du ihn mit der Berechtigung seiner Landungsfähigkeit wirkst. Du musst seine Manakosten bezahlen (oder, falls ein anderer Effekt es erlaubt, alternative Kosten). Du kannst seine Bonuskosten bezahlen, wenn du ihn auf diese Weise wirkst.
* Nachdem du den Schatten der Himmelsfestung aus deinem Friedhof gewirkt hast, gilt er als neues Objekt, und die Berechtigung durch seine Landungsfähigkeit wird nicht erneut auf ihn angewendet, auch falls er später im Zug wieder auf deinen Friedhof gelegt wird. Du musst ein weiteres Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen lassen, nachdem er wieder auf deinen Friedhof gelegt wurde, um ihn erneut zu wirken.

Schattenstecherin
{2}{B}
Kreatur — Vampir, Räuber
1/4
Tappe einen anderen ungetappten Räuber, den du kontrollierst: Die Schattenstecherin erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.
Immer wenn die Schattenstecherin einem Spieler Kampfschaden zufügt, millt der Spieler drei Karten. *(Er legt die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

* Du kannst einen beliebigen anderen ungetappten Räuber, den du kontrollierst, tappen (einschließlich eines, der nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der ersten Fähigkeit der Schattenstecherin zu bezahlen.

Schildkäferschwarm
{2}{G}
Kreatur — Insekt
1/1
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 grünen Insekt-Kreaturenspielstein. Falls du sechs oder mehr Länder kontrollierst, erzeuge stattdessen einen Spielstein, der eine Kopie des Schildkäferschwarms ist.

* Der Spielstein, der eine Kopie des Schildkäferschwarms ist, hat dessen Fähigkeit. Er kann ebenfalls Kopien von sich selbst erzeugen.
* Der Spielstein, der eine Kopie des Schildkäferschwarms ist, kopiert weder Marken, die auf dem Schildkäferschwarm liegen, noch Schaden, der auf dem Schildkäferschwarm vermerkt ist, und auch keine anderen Effekte, die die Stärke, die Widerstandskraft, die Typen, die Farbe und so weiter des Schildkäferschwarms verändert haben. Normalerweise bedeutet dies, dass der Spielstein einfach ein Schildkäferschwarm ist, aber falls irgendwelche Kopiereffekte den ursprünglichen Schildkäferschwarm betreffen, werden diese mitkopiert.
* Falls der Schildkäferschwarm das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie des Schildkäferschwarms ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Schildkäferschwarms, die er zuletzt im Spiel hatte.

Schillernder Atlaskäfer
{4}{G}
Kreatur — Insekt
3/4
Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du für jede +1/+1-Marke, die du in diesem Zug auf Kreaturen, die du kontrollierst, gelegt hast, einen 1/1 grünen Insekt-Kreaturenspielstein.

* Die Fähigkeit des Schillernden Atlaskäfers zählt die Anzahl der +1/+1-Marken, die du auf deine Kreaturen gelegt hast, auch falls dies geschehen ist, bevor der Schillernde Atlaskäfer im Spiel war, und auch falls die Kreaturen nicht mehr im Spiel oder unter deiner Kontrolle sind (und in dem seltenen Fall, falls die Kreaturen keine Kreaturen mehr sind).
* Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, zählt die Fähigkeit des Schillernden Atlaskäfers diese Marken mit.
* Falls der Schillernde Atlaskäfer das Spiel vor deinem Endsegment verlässt, wird seine Fähigkeit gar nicht ausgelöst. Du erzeugst keine Spielsteine.

Schleichender Führer
{R}
Kreatur — Goblin, Räuber
1/1
{2}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl größer als 2 ist, wenn die Fähigkeit des Schleichenden Führers verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Wird die Stärke der Kreatur jedoch auf über 2 erhöht, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in diesem Zug weiterhin nicht geblockt werden.
* Sobald eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger geblockt wurde, führt die Fähigkeit des Schleichenden Führers nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Schlucht-Jerboa
{2}{W}
Kreatur — Maus
1/2
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

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

Schüler des Dämons
{2}{B}
Kreatur — Mensch, Kleriker
3/1
Wenn der Schüler des Dämons ins Spiel kommt, opfert jeder Spieler eine Kreatur oder einen Planeswalker.

* Sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen und/oder Planeswalker gleichzeitig geopfert.
* Der Schüler des Dämons kann selbst die Kreatur sein, die für seine Fähigkeit geopfert wird.

Schwarmschlurfer
{G}
Kreatur — Pilzwesen, Bestie
0/0
Der Schwarmschlurfer kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, das Ziel eines Zauberspruchs wird, den ein Gegner kontrolliert, erzeuge einen 1/1 grünen Insekt-Kreaturenspielstein.
{1}, {T}: Lege eine +1/+1-Marke auf den Schwarmschlurfer.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs wird, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Falls eine Kreatur, auf der keine +1/+1-Marke liegt, das Ziel eines Zauberspruchs wird, den ein Gegner kontrolliert, und danach eine +1/+1-Marke auf sie gelegt wird, bewirkt dies nicht, dass die mittlere Fähigkeit des Schwarmschlurfers ausgelöst wird.
* Falls ein Zauberspruch eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, mehrfach als Ziel hat, wird die Fähigkeit des Schwarmschlurfers nur einmal ausgelöst.
* Du erzeugst nur einen Insekt-Spielstein, egal wie viele +1/+1-Marken auf der Kreatur, die das Ziel des Zauberspruchs ist, liegen.

Seelenzertrümmerung
{2}{B}
Spontanzauber
Jeder Gegner opfert die Kreatur bzw. den Planeswalker mit den höchsten umgewandelten Manakosten unter den Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert.

* Beim Verrechnen der Seelenzertrümmerung bestimmt zuerst der Gegner, dessen Zug es ist (oder, falls es dein Zug ist, der nächste Gegner in Zugreihenfolge) eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den er kontrolliert, mit den höchsten umgewandelten Manakosten unter den Kreaturen und Planeswalkern jenes Spielers. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen vor ihm getroffen wurden. Dann werden alle bestimmten bleibenden Karten gleichzeitig geopfert.

Seetor-Sturmruferin
{1}{U}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/1
Bonus {4}{U}
Wenn die Seetor-Sturmruferin ins Spiel kommt, kopiere den nächsten Spontanzauber oder die nächste Hexerei mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger, den bzw. die du in diesem Zug wirkst, wenn du ihn bzw. sie wirkst. Falls die Bonuskosten der Seetor-Sturmruferin bezahlt wurden, kopiere jenen Zauberspruch stattdessen zweimal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

* Die verzögert ausgelöste Fähigkeit der Seetor-Sturmruferin kopiert jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei, nicht nur solche mit Zielen.
* Eine Kopie wird erzeugt, auch falls die Seetor-Sturmruferin das Spiel verlässt, bevor ihre verzögert ausgelöste Fähigkeit erzeugt wird.
* Eine Kopie wird erzeugt, auch falls der Zauberspruch, der die verzögert ausgelöste Fähigkeit der Seetor-Sturmruferin ausgelöst hat, neutralisiert wurde, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.
* Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln. Falls der Zauberspruch kopiert wird, hat die Kopie den gleichen Wert für X.
* Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären. Insbesondere gilt: Falls die Bonuskosten des Zauberspruchs, den du kopierst, bezahlt wurden, gilt dies auch für die Kopie bzw. Kopien.
* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Seetors Restaurierung
{4}{U}{U}{U}
Hexerei
Ziehe so viele Karten, wie du auf der Hand hast, plus eine. Du hast für den Rest der Partie keine maximale Handkartenzahl.
/////
Seetor, neu erbaut
Land
Sowie Seetor, neu erbaut, ins Spiel kommt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {U}.

* Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie Seetors Restaurierung verrechnet wird, ziehst du eine Karte.

Sohn des Schwarms
{3}{B}{B}
Kreatur — Vampir, Kleriker
3/3
Fliegend
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf den Sohn des Schwarms.

* Falls du zum selben Zeitpunkt Lebenspunkte dazuerhältst, zu dem dem Sohn des Schwarms tödlicher Schaden zugefügt wird, stirbt er, bevor seine Fähigkeit eine +1/+1-Marke auf ihn legen kann.

Taborax, Tod der Hoffnung
{2}{B}
Legendäre Kreatur — Dämon, Kleriker
2/2
Fliegend
Taborax, Tod der Hoffnung, hat Lebensverknüpfung, solange fünf oder mehr +1/+1-Marken auf ihm liegen.
Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Taborax. Falls die Kreatur ein Kleriker war, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, verlierst du 1 Lebenspunkt.

* Falls einer anderen Nichtspielsteinkreatur gleichzeitig tödlicher Schaden zugefügt wird wie Taborax, stirbt Taborax, bevor seine letzte Fähigkeit eine +1/+1-Marke auf ihn legen kann.
* Falls ein anderer Nichtspielstein-Kleriker gleichzeitig mit Taborax stirbt, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas, aber du kannst eine Karte ziehen, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird. Du verlierst immer noch 1 Lebenspunkt, falls du dies tust.

Tajuru-Vorbild
{1}{G}
Kreatur — Elf
3/2
Das Tajuru-Vorbild ist auch Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer.
Bonus {3}
Wenn das Tajuru-Vorbild ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, decke die obersten sechs Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine Karte, die mit ihm einen Kreaturentyp gemeinsam hat, auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Die Fähigkeit, die dem Tajuru-Vorbild Kreaturentypen hinzufügt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
* Falls das Tajuru-Vorbild das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Kreaturentypen, wie es zuletzt im Spiel existierte, um zu bestimmen, welche der Karten du auf deine Hand nehmen kannst.

Tazri, Leuchtfeuer der Einheit
{4}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger
4/6
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur in deiner Abenteurergruppe {1} weniger.
{2/u}{2/b}{2/r}{2/g}: Schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon bis zu zwei Kleriker-, Krieger-, Räuber-, Zauberer- und/oder Verbündeter-Karten offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Um die Kosten von Tazris aktivierter Fähigkeit zu ermitteln, bestimmst du, welche Kosten du für jedes der vier Manasymbole bezahlst (entweder {2} oder ein Mana der entsprechenden Farbe). Aus der Summe berechnest du die Gesamtkosten, fügst alle zusätzlichen Kosten hinzu und ziehst dann alle Kostenreduktionen ab.
* Tazris aktivierte Fähigkeit lässt dich insgesamt bis zu zwei Karten auf deine Hand nehmen, nicht zwei Karten pro Kreaturentyp.
* Verbündeter ist ein Kreaturentyp, der zwar im *Zendikars Erneuerung* Set nicht auftaucht, aber in vorherigen Zendikar-Sets erschienen ist.

Tollwütiger Biss
{1}{G}
Hexerei
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, wenn der Tollwütige Biss verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

Trittsicherer Infiltrator
{3}{U}
Kreatur — Meervolk, Räuber
2/3
Tappe einen anderen ungetappten Räuber, den du kontrollierst: Der Trittsichere Infiltrator kann in diesem Zug nicht geblockt werden.
Immer wenn der Trittsichere Infiltrator einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

* Du kannst einen beliebigen anderen ungetappten Räuber, den du kontrollierst, tappen (einschließlich eines, der nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der ersten Fähigkeit des Trittsicheren Infiltrators zu bezahlen.
* Sobald eine Kreatur den Trittsicheren Infiltrator geblockt hat und wenn danach seine erste Fähigkeit aktiviert wird, führt dies nicht dazu, dass er ungeblockt wird oder die blockende Kreatur aus dem Kampf entfernt wird.

Truppenkommandeur
{3}{W}
Kreatur — Kor, Krieger
3/3
Wenn der Truppenkommandeur ins Spiel kommt, erzeuge für jede Kreatur in deiner Abenteurergruppe einen 1/1 weißen Kor-Krieger-Kreaturenspielstein. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du eine vollständige Abenteurergruppe hast, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Die letzte Fähigkeit des Truppenkommandeurs betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+0 noch Unzerstörbarkeit.
* Sobald die letzte Fähigkeit des Truppenkommandeurs verrechnet wurde, verlieren die betroffenen Kreaturen nicht +1/+0 oder Unzerstörbarkeit, falls du keine vollständige Abenteurergruppe mehr hast.

Turbulenter Strudel
{1}{R}
Verzauberung
Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers fügt der Turbulente Strudel dem Spieler 1 Schadenspunkt zu.
Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt und falls kein Mana ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken, fügt der Turbulente Strudel dem Spieler 5 Schadenspunkte zu.
{R}: Deine Gegner können in diesem Zug keine Lebenspunkte dazuerhalten.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Das Aktivieren der letzten Fähigkeit des Turbulenten Strudels macht Lebenspunkte, die dazuerhalten wurden, bevor sie verrechnet wurde, nicht rückgängig.
* In einer Partie Two-Headed Giant wird die erste Fähigkeit des Turbulenten Strudels während des Versorgungssegments eines Teams zweimal ausgelöst. Jede Instanz fügt dem entsprechenden Spieler in jenem Team 1 Schadenspunkt zu.

Tyrann der Ley-Linien
{2}{R}{R}
Kreatur — Drache
4/4
Fliegend
Du behältst unverbrauchtes rotes Mana, sowie Segmente und Phasen enden.
Wenn der Tyrann der Ley-Linien stirbt, kannst du eine beliebige Menge {R} bezahlen. Wenn du dies tust, fügt er einem Ziel deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.

* Du kannst rotes Mana beliebig lange in deinem Manavorrat aufbewahren, solange der Tyrann der Ley-Linien im Spiel ist. Das bedeutet, dass du rotes Mana, das du während eines Segments oder einer Phase deinen Manavorrat hinzufügst, während eines späteren Segments, einer späteren Phase oder sogar eines späteren Zuges verwenden kannst. Andere Typen von Mana werden weiterhin am Ende jedes Segments und jeder Phase aus deinem Manavorrat geleert.
* Falls ein rotes Mana, um das du deinen Manavorrat erhöhst, besondere Einschränkungen oder Anmerkungen hat (falls es zum Beispiel vom Basislager erzeugt wurde), werden diese auf jenes Mana angewendet, sowie du es ausgibst.
* Sobald der Tyrann der Ley-Linien das Spiel verlässt, hast du bis zum Ende des derzeitigen Segments oder der derzeitigen Phase Zeit, um alles rote Mana, was sich noch in deinem Manavorrat befindet, auszugeben, bevor der Manavorrat sich wie gewohnt leert. Außer dem Verlust des Manas gibt es keinen Nachteil für dich.
* Die letzte Fähigkeit des Tyranns der Ley-Linien geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du eine beliebige Menge roten Manas bezahlen, auch aus dem nicht ausgegebenen Mana, das du noch hast. Falls du dies tust, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel, dem entsprechend viele Schadenspunkte zugefügt werden sollen. Dies unterscheidet sich von Fähigkeiten, die sagen „Falls du dies tust …“, insofern, als Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren können, nachdem Mana bezahlt wurde, aber bevor der Schaden zugefügt wird.

Uralter Grünwächter
{4}{G}{G}
Kreatur — Elementarwesen
5/7
Reichweite
Du kannst Länder aus deinem Friedhof spielen.
Falls ein Land ins Spiel kommt und dadurch bei einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

* Der Uralte Grünwächter verändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du diese Länder spielen kannst. Du kannst auch weiterhin nur ein Land pro Zug spielen, und nur während deiner Hauptphase, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.
* Der Uralte Grünwächter erlaubt dir nicht, Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Länderkarten in deinem Friedhof zu aktivieren.
* Der Uralte Grünwächter erlaubt dir, die Land-Seite einer modalen doppelseitigen Karte zu spielen, aber nicht die Seite, die kein Land ist.
* Die dritte Fähigkeit des Uralten Grünwächters betrifft sowohl die eigenen Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten eines Landes als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn jenes Land ins Spiel kommt, z. B. Landungsfähigkeiten. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
* Ersatzeffekte sind von der dritten Fähigkeit des Uralten Grünwächters nicht betroffen. Dazu gehören auch alle Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [dieses Land] ins Spiel kommt“ und Fähigkeiten, die besagen, dass das Land mit Marken ins Spiel kommt.
* Der Effekt des Uralten Grünwächters kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sondern bewirkt, 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 jede Instanz der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf eine bleibende Karte legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
* Das auslösende Ereignis muss sich nicht ausdrücklich auf „Länder“ beziehen. Beispielsweise würde eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt“, zweimal ausgelöst werden, falls das ins Spiel kommende Land auch eine Kreatur ist.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn du ein Land spielst, wird kein zusätzliches Mal ausgelöst.
* Schau dir jede bleibende Karte an, wie sie im Spiel existiert, und berücksichtige dauerhafte Effekte mit ein, um zu ermitteln, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten mehrere Male ausgelöst werden. Falls du beispielsweise Ashaya, Seele der Wildnis, kontrollierst und eine Nichtspielsteinkreatur ins Spiel kommt, werden alle entsprechenden Fähigkeiten ein zusätzliches Mal ausgelöst.
* Falls du zwei Uralte Grünwächter kontrollierst und ein Land ins Spiel kommt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Ein dritter Uralter Grünwächter sorgt dafür, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein vierter fünfmal und so weiter.
* Falls ein Land (einschließlich des Uralten Grünwächters selbst, falls ein Effekt bewirkt, dass er ein Land ist) zur selben Zeit wie der Uralte Grünwächter ins Spiel kommt und das bewirkt, dass die ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

Verazol, Spalter der Strömung
{X}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Schlange
0/0
Verazol, Spalter der Strömung, kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel für jedes Mana, das ausgegeben wurde, um ihn zu wirken.
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und Bonuskosten für ihn bezahlst, kannst du zwei +1/+1-Marken von Verazol, Spalter der Strömung, entfernen. Falls du dies tust, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. *(Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

* Die Menge Mana, die bezahlt wurde, um Verazol zu wirken, ist üblicherweise gleich seinen umgewandelten Manakosten, also normalerweise 2 plus der Menge Mana, die für X bestimmt wurde. Du kannst jedoch auch zusätzliche Kosten einrechnen, die du bezahlt hast – auch die Kommandeur-Steuer in einer Partie Commander.
* Falls Verazol ins Spiel kommt, ohne gewirkt zu werden, wurde kein Mana ausgegeben, um ihn zu wirken. Er kommt ohne +1/+1-Marken ins Spiel. Falls zu diesem Zeitpunkt keine anderen Effekte seine Widerstandskraft erhöhen, wird er als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
* Falls eine andere Kreatur als Kopie von Verazol ins Spiel kommt, gilt die Menge Mana, die bezahlt wurde, um jene andere Kreatur zu wirken. Sie kommt mit entsprechend vielen +1/+1-Marken ins Spiel.
* Verazols letzte Fähigkeit kann jeden beliebigen Zauberspruch kopieren, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, nicht nur solche mit Zielen.
* Du kannst nicht mehr als zwei Marken von Verazol entfernen, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird, um den Zauberspruch öfter als einmal zu kopieren. Du kannst auch nicht bloß eine Marke von Verazol entfernen, falls nur eine auf ihm liegt. Falls Verazol das Spiel verlässt, während seine letzte Fähigkeit auf dem Stapel liegt, kannst du keine zwei +1/+1-Marken von ihm entfernen.
* Eine Kopie wird erzeugt, auch falls der Zauberspruch, der Verazols letzte Fähigkeit ausgelöst hat, neutralisiert wurde, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.
* Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen. Dies gilt nicht für das Kopieren eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs mit einer modalen Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit.
* Für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten hat die Kopie den gleichen Wert für X.
* Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären. Insbesondere gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt.
* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
* Falls ein Bleibende-Karte-Zauberspruch kopiert wird, wird er als Spielstein ins Spiel gebracht, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, anstatt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Bleibende-Karte-Zauberspruch zu einer bleibenden Karte wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
* Der Spielstein, zu dem eine Kopie eines Zauberspruchs beim Verrechnen wird, gilt nicht als „erzeugt“.

Verbündeter Angriff
{2}{W}
Spontanzauber
Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten bis zum Ende des Zuges jeweils +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ist. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie der Verbündete Angriff verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ändern sollte.

Verdikt der Schatten
{3}{B}{B}
Hexerei
Schicke alle Kreaturen und Planeswalker mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus dem Spiel ins Exil sowie alle Kreaturen- und Planeswalkerkarten mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus allen Friedhöfen ins Exil.

* Falls eine bleibende Karte im Spiel oder eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Verlassenes Monument
{5}
Legendäres Artefakt
Farblose Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.
Immer wenn du eine bleibende Karte für {C} tappst, erzeuge ein zusätzliches {C}.
Immer wenn du einen farblosen Zauberspruch wirkst, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

* Normalerweise ist ein Land farblos, unabhängig davon, welche Manafarben das Land produzieren kann. Falls ein Effekt ein farbloses Land zu einer Kreatur werden lässt, ohne anzugeben, dass die Kreatur eine bestimmte Farbe hat, erhält die Land-Kreatur +2/+2.
* Du „tappst eine bleibende Karte für {C}“ nur, falls du eine Manafähigkeit der bleibenden Karte aktivierst, die das {T}-Symbol in ihren Kosten enthält, und nur, falls sie ein oder mehrere {C} erzeugt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
* Falls du eine bleibende Karte für mehr als ein {C} tappst, erzeugst du nur ein zusätzliches {C}.
* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
* Die letzte Fähigkeit des Verlassenen Monuments wird nicht ausgelöst, wenn du ein Land spielst.

Versengendes Sperrfeuer
{1}{R}
Spontanzauber
Das Versengende Sperrfeuer fügt einer Kreatur deiner Wahl, die in diesem Zug als Blocker deklariert wurde, 4 Schadenspunkte zu.

* Das Versengende Sperrfeuer kann eine Kreatur als Ziel haben, die gerade blockt, oder eine Kreatur, die früher in diesem Zug geblockt hat und jetzt nicht mehr blockt.
* Wird eine blockende Kreatur zerstört, führt das nicht dazu, dass die geblockte Kreatur ungeblockt wird.

Verstandabsaugung
{2}{B}
Hexerei
Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab, millt eine Karte und verliert 1 Lebenspunkt. Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu. *(Um eine Karte zu millen, legt der Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

* Falls der Gegner deiner Wahl nur eine Karte oder gar keine Karten abwerfen kann, millt er trotzdem eine Karte und verliert 1 Lebenspunkt, und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

Vertrauter des Ruhezauberers
{1}{G}{U}
Kreatur — Bestie
2/4
{T}: Erzeuge {G} oder {U}.
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und Bonuskosten für ihn bezahlst, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

* Die letzte Fähigkeit des Vertrauten des Ruhezauberers wird ausgelöst, wenn du einen Zauberspruch wirkst und Bonuskosten für ihn bezahlst, auch falls du kein Mana von seiner ersten Fähigkeit ausgegeben hast, um den Zauberspruch zu wirken.

Verwickeltes Dilemma
{1}{U}
Verzauberung
Wenn das Verwickelte Dilemma ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.
Immer wenn ein Land unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel kommt und falls in diesem Zug bereits ein anderes Land unter der Kontrolle des Spielers ins Spiel gekommen ist, bringt er ein Land, das er kontrolliert, auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Der Spieler kann ein beliebiges Land, das er kontrolliert, auf die Hand seines Besitzers zurückbringen, nicht nur diejenigen, die in diesem Zug ins Spiel gekommen sind.
* Falls kein Land unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel gekommen ist und dann zwei oder mehr Länder gleichzeitig ins Spiel kommen, wird die zweite Fähigkeit des Verwickelten Dilemmas für jedes dieser Länder ausgelöst.

Vorhut aus Goma Fada
{1}{R}
Kreatur — Mensch, Krieger
2/2
Immer wenn die Vorhut aus Goma Fada angreift, kann eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und deren Stärke kleiner oder gleich der Anzahl an Kriegern ist, die du kontrollierst, in diesem Zug nicht blocken.

* Die Stärke der Kreatur deiner Wahl und die Anzahl der Krieger, die du kontrollierst, werden nur überprüft, sowie die Fähigkeit der Vorhut aus Goma Fada auf den Stapel gelegt wird und sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Stärke der Kreatur größer wird, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie immer noch nicht blocken.
* Diese Fähigkeit verhindert, dass die Kreatur deiner Wahl irgendetwas blockt, nicht nur die Vorhut aus Goma Fada.

Vorreiter aus Kabira
{3}{W}
Kreatur — Mensch, Krieger
3/3
Wenn der Vorreiter aus Kabira ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl für jede Kreatur in deiner Abenteurergruppe +1/+1 bis zum Ende des Zuges. *(Deine Abenteurergruppe besteht aus bis zu je einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer)*

* Der Wert wird erst ermittelt, sowie die Fähigkeit des Vorreiters aus Kabira verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich die Höhe später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Kreaturen in deiner Abenteurergruppe ändern sollte.

Wahrsagerin der Expedition
{3}{U}
Kreatur — Meervolk, Zauberer
3/2
Fliegend
Solange du einen anderen Zauberer kontrollierst, hat die Wahrsagerin der Expedition „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte.“

* Die Wahrsagerin der Expedition hat nur eine Instanz ihrer Fähigkeit, egal wie viele andere Zauberer du außer dem ersten kontrollierst.
* Falls die Wahrsagerin der Expedition zu dem Zeitpunkt stirbt, zu dem auch alle anderen Zauberer, die du kontrollierst, das Spiel verlassen, wird ihre Fähigkeit ausgelöst. Falls beispielsweise zwei Wahrsagerinnen der Expedition die einzigen Kreaturen sind, die du kontrollierst, und beide gleichzeitig sterben, werden ihre Fähigkeiten beide ausgelöst.

Wendholzwald-Symbiose
{4}{G}{G}{G}
Hexerei
Schaue dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte ins Spiel bringen. Falls die Karte umgewandelte Manakosten von 3 oder weniger hat, kommt sie mit drei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.
/////
Wendholz, der Verschlungene Wald
Land
Sowie Wendholz, der Verschlungene Wald, ins Spiel kommt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt er getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {G}.

* Verwende die umgewandelten Manakosten der Kreaturenkarte, wie sie in deiner Bibliothek existiert, um zu ermitteln, ob sie +1/+1-Marken erhält. Ignoriere dabei Ersatzeffekte (wie den der Glasbecken-Nachahmerin), die ihre umgewandelten Manakosten ändern, sobald sie im Spiel ist.
* Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Windgleiter-Zauberer
{2}{U}
Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2
Fliegend
Immer wenn du einen Spontanzauber, eine Hexerei oder einen Zauberer-Zauberspruch wirkst, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

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

Wurzelgraser aus Murasa
{G}{W}
Kreatur — Bestie
2/3
Wachsamkeit
{T}: Du kannst eine Standardland-Karte aus deiner Hand ins Spiel bringen.
{T}: Bringe ein Standardland deiner Wahl, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Die mittlere Fähigkeit des Wurzelgrasers aus Murasa zählt nicht als Spielen eines Landes. Er kann auch eine Länderkarte ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast.
* Sobald der Wurzelgraser aus Murasa angegriffen hat, kannst du eine seiner zwei aktivierten Fähigkeiten aktivieren. Dadurch wird er nicht aus dem Kampf entfernt. Er bleibt eine angreifende Kreatur und kann normal Kampfschaden zufügen und zugefügt bekommen.

Yasharn, die unerbittliche Erde
{2}{G}{W}
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Wildschwein
4/4
Wenn Yasharn ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Wald- und einer Ebene-Standardlandkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.
Spieler können keine Lebenspunkte bezahlen oder bleibende Karten, die keine Länder sind, opfern, um Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten zu aktivieren.

* Yasharns erste Fähigkeit kann optional auch nur eine Wald-Standardlandkarte oder nur eine Ebene-Standardlandkarte finden, falls du nicht beide in deiner Bibliothek hast oder falls du nicht beides finden möchtest.
* Falls ein Zauberspruch oder eine aktivierte Fähigkeit Kosten hat, die erfordern, dass ein Spieler Lebenspunkte bezahlt (wie die von der Lithoform-Fäulnis gewährte aktivierte Fähigkeit) oder eine bleibende Karte opfert (wie Kazuuls Zorn oder Ersatzvorräte), kann der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht gewirkt bzw. aktiviert werden.
* Dennoch können andere Umstände Spieler veranlassen, Lebenspunkte zu bezahlen oder Kreaturen zu opfern, z. B. das Verrechnen eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit.

Zareth San, der Trickser
{3}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Meervolk, Räuber
4/4
Aufblitzen
{2}{U}{B}, bringe einen ungeblockten angreifenden Räuber, den du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück: Bringe Zareth San, den Trickser, aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.
Immer wenn Zareth San, der Trickser, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine bleibende Karte deiner Wahl aus dem Friedhof des Spielers unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen.

* Bevor Blocker deklariert werden, sind angreifende Räuber weder geblockt noch ungeblockt. Daher kannst du noch nicht die Kosten bezahlen, um Zareth Sans zweite Fähigkeit zu aktivieren.
* Um Zareth Sans zweite Fähigkeit zu aktivieren, zeigst du ihn aus deiner Hand offen vor. Er bleibt aufgedeckt, bis die Fähigkeit verrechnet wurde.
* Falls Zareth San deine Hand verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt, sowie sie verrechnet wird. Zareth San bleibt in seiner neuen Zone, und der Räuber, den du auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht hast, bleibt dort.
* Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker Zareth San angreift. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den der zurückgebrachte Räuber angegriffen hat.
* Obwohl Zareth San angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein, wenn es um Fähigkeiten geht, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).
* Zareth Sans zweite Fähigkeit kann während des Blocker-deklarieren-Segments, während des Kampfschadensegments oder während des Ende-des-Kampfes-Segments aktiviert werden. Falls du bis nach dem Blocker-deklarieren-Segment wartest, fügt Zareth San üblicherweise keinen Kampfschaden zu, weil aller Kampfschaden auf einmal zugefügt wird.
* Falls eine Kreatur im Kampf Erstschlag oder Doppelschlag hat, kannst du Zareth Sans zweite Fähigkeit während des Erstschlag-Kampfschadensegments aktivieren. In diesem Fall wird Zareth San seinen Kampfschaden während des normalen Kampfschadensegments zufügen, auch falls er irgendwie Erstschlag erhält.
* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle bleibenden Karten, die du durch Zareth Sans letzte Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.

Zofwald-Auszehrung
{4}{B}{B}
Hexerei
Jeder Gegner verliert 4 Lebenspunkte und du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.
/////
Zofwald-Blutmoor
Land
Das Zofwald-Blutmoor kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {B}.

* In einer Partie Two-Headed Giant bewirkt die Zofwald-Auszehrung, dass das gegnerische Team 8 Lebenspunkte verliert und du 4 Lebenspunkt dazuerhältst.

Zügelloser Zorn
{1}{R}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+2 bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1.

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

Zulaport-Duellantin
{U}
Kreatur — Mensch, Räuber
1/1
Aufblitzen
Wenn die Zulaport-Duellantin ins Spiel kommt, erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl -2/-0 bis zum Ende des Zuges. Ihr Beherrscher millt zwei Karten. *(Er legt die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit der Zulaport-Duellantin verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler millt zwei Karten.

# KARTENSPEZIFISCHES ZU *ZENDIKARS ERNEUERUNG COMMANDER*

Anowon, der Dieb der Ruine
{2}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Vampir, Räuber
2/4
Andere Räuber, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
Immer wenn ein oder mehrere Räuber, den bzw. die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, millt der Spieler für jeden 1 Schadenspunkt, der ihm zugefügt wurde, eine Karte. Falls der Spieler auf diese Weise mindestens eine Kreaturenkarte millt, ziehst du eine Karte. *(Um eine Karte zu millen, legt der Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der anderen Räubern, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Anowon während des Zuges das Spiel verlässt.
* Der Spieler, dem Kampfschaden zugefügt wurde, millt nur für den Schaden Karten, der ihm von deinen Räubern zugefügt wurde, nicht für anderen Kampfschaden, der ihm gleichzeitig zugefügt wurde.
* Du ziehst nur eine Karte, egal wie viele Kreaturenkarten außer der ersten der Spieler millt.
* Falls Räuber, die du kontrollierst, zwei Spielern gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird Anowons Fähigkeit zweimal ausgelöst.

Dolch aus Flüsterstahl
{2}{B}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0.
Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du in diesem Zug einen Kreaturenzauber aus dem Friedhof des Spielers wirken, und um ihn zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.
Ausrüsten {3}

* Du musst beim Verrechnen der Fähigkeit des Dolches aus Flüsterstahl noch keine Karte bestimmen. Du erhältst lediglich die Berechtigung, später eine Karte zu wirken.
* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für den Zauberspruch, den du wirken möchtest, beachten.
* Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du durch die Fähigkeit des Dolches aus Flüsterstahl kontrollierst, ins Exil geschickt.

Enigma-Diebin
{5}{U}{U}
Kreatur — Sphinx, Räuber
5/5
Beutezug {3}{U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Beutezugkosten wirken, falls du in diesem Zug mit einer Sphinx oder einem Räuber einem Spieler Kampfschaden zugefügt hast.)*
Fliegend
Wenn die Enigma-Diebin ins Spiel kommt, bringe für jeden Gegner bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die jener Spieler kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Beutezugkosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
* Du kannst einen Zauberspruch in einem Zug jederzeit für seine Beutezugkosten wirken, nachdem eine Kreatur, die du kontrollierst und deren Typ die Voraussetzung erfüllt, einem Spieler Kampfschaden zugefügt hat. Es spielt keine Rolle, ob jener Spieler die Partie verlassen hat, ob die Kreatur das Spiel verlassen oder deine Kontrolle verlassen hat oder ob die Kreatur inzwischen keinen Kreaturentyp mehr hat, der die Voraussetzung erfüllt.
* Die Beutezugfähigkeit vergleicht die Kreaturentypen des Zauberspruchs mit den Kreaturentypen der Kreaturen, die in diesem Zug Spielern Kampfschaden zugefügt haben. Normalerweise bedeutet dies, dass du die Enigma-Diebin nur für ihre Beutezugkosten nur wirken kannst, falls eine Sphinx oder ein Räuber einem Spieler Kampfschaden zugefügt hat. Falls jedoch ein Effekt bewirkt, dass der Kreaturenzauber andere Kreaturentypen hat, wird die Voraussetzung der Beutezugfähigkeit auch erfüllt, falls eine Kreatur mit einem dieser zusätzlichen Typen einen Spieler Kampfschaden zugefügt hat.
* Falls die Kontrolle über eine bleibende Karte, die kein Land ist, wechselt, während die Fähigkeit der Enigma-Diebin sie als Ziel hat, ist jene bleibende Karte kein legales Ziel, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Alle verbleibenden legalen Ziele werden auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht.

Geoden-Wüterich
{4}{R}{R}
Kreatur — Elementarwesen
4/3
Erstschlag
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, stachle alle Kreaturen an, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert. *(Bis zu deinem nächsten Zug greifen jene Kreaturen in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)*

* Kreaturen, die unter der Kontrolle des Spielers deiner Wahl ins Spiel kommen, nachdem die Fähigkeit des Geoden-Wüterichs verrechnet wurde, werden nicht angestachelt.
* Falls eine angestachelte Kreatur aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht angreifen.
* Falls die angestachelte Kreatur keine der oben genannten Ausnahmen erfüllt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler als den Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann, aber ansonsten angreifen könnte, muss sie einen gegnerischen Planeswalker (den ein beliebiger Gegner kontrolliert) oder einen Spieler, der sie angestachelt hat, angreifen.
* Das Angreifen mit einer angestachelten Kreatur führt nicht dazu, dass die Kreatur nicht mehr angestachelt ist.
* Vom selben Spieler mehrfach angestachelt zu werden hat keinerlei Auswirkungen.
* Falls du eine Kreatur, die du kontrollierst, anstachelst, muss sie angreifen und sie muss einen Spieler anstatt eines Planeswalkers angreifen.
* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Gegnern angestachelt wurde, muss sie einen deiner Gegner angreifen, der sie nicht angestachelt hat. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von jedem deiner Gegner angestachelt wurde, bestimmst du, welchen Gegner sie angreift.
* Falls du die Partie verlässt, bleiben alle Kreaturen, die du angestachelt hast, angestachelt, bis dein nächster Zug beginnen würde. Sie hören nicht sofort auf, angestachelt zu sein, und bleiben nicht permanent angestachelt.

Obuun, Vorfahr der Mul Daya
{1}{R}{G}{W}
Legendäre Kreatur — Elf, Geist
3/3
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wird bis zu ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zu einer X/X Elementarwesen-Kreatur mit Eile, die Trampelschaden verursacht, wobei X gleich der Stärke von Obuun ist. Es ist immer noch ein Land.
*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

* Obuuns erste Fähigkeit entfernt keine Fähigkeiten, die die Land-Kreatur hat.
* Obuuns erste Fähigkeit kann ein Land als Ziel haben, das bereits eine Kreatur ist. Dies überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft der Land-Kreatur auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
* Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der Land-Kreatur modifizieren, ohne sie auf bestimmte Werte zu setzen, werden auf ihre neue Basis-Stärke und -Widerstandskraft angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.

Magic: The Gathering, Magic, Zendikar, Thron von Eldraine, Theros und Ikoria sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2020 Wizards.