

## Sethinweise zu *Abenteurer in den Vergessenen Realms*

Zusammengestellt von Jess Dunks, mit Beiträgen von Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long und Thijs van Ommen.

Letzte Änderung am Dokument: 3. Juni 2021

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

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen 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 *Abenteurer in den Vergessenen Realms* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 23. Juli 2021. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Thron von Eldraine*, *Theros: Jenseits des Todes*, *Ikorra: Reich der Behemoths*, *Hauptset 2021*, *Zendikars Erneuerung*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Akademie der Magier* und *Abenteurer in den Vergessenen Realms*.

Karten aus *Abenteurer in den Vergessenen Realms* Draft-Boostern und Themen-Boostern sind Teil des Standard-Formats. Diese Karten (darunter 20 Standardländer) haben die Nummern 1–281 und den gedruckten Set-Code AFR.

In den *Abenteurer in den Vergessenen Realms* Commander-Decks sind zweiundsechzig neue Karten enthalten. Diese Karten sind in den Formaten Commander, Vintage und Legacy turnierlegal. In den Formaten Standard, Pioneer und Modern sind sie nicht legal. Diese Karten haben die Nummern 1–62 und den gedruckten Set-Code AFC. Die anderen Karten in diesen Decks bleiben in allen Formaten legal, in denen sie auch bisher bereits legal waren. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format nicht ändert, nur weil sie in diesen Decks erscheint. Diese neu aufgelegten Karten haben die Nummern 63–331 und den gedruckten Set-Code AFC.

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

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

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

---

## Neuer Kartentyp: Gewölbe

### Neue Schlüsselwortaktion: Wage dich ins Gewölbe

Gewölbe ist ein neuer Kartentyp, den es nur auf nichttraditionellen *Magic*-Karten gibt. Diese Karten haben keine *Magic*-Rückseite und werden nicht in deine Bibliothek gemischt oder aus ihr gezogen. Stattdessen beginnen sie außerhalb der Partie und werden während der Partie in die Kommandozone gebracht. Sie sollen das gleiche Gefühl von Erkundung und Entdeckung vermitteln wie eine Spielsitzung in *Dungeons & Dragons*. Wenn du dir ein Gewölbe anschaust, bemerkst du wahrscheinlich sofort, dass es einen Eingang, einen Ausgang und dazwischen mehrere Räume hat. Bevor wir zu viel erklären, schauen wir uns einmal ein Gewölbe und eine mit einem Gewölbe interagierende Karte an.

Erfahrene Gewölbeforscherin

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/4

Wenn die Erfahrene Gewölbeforscherin ins Spiel kommt, wage dich ins Gewölbe. (*Betritt den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.*)

Verlorene Mine von Phandelver

Gewölbe

Höhleneingang — Wende Hellsicht 1 an. (*Führt zu: Goblinversteck, Minenschächte*)

Goblinversteck — Erzeuge einen 1/1 roten Goblin-Kreaturespielstein. (*Führt zu: Lagerraum, Düstere Tümpel*)

Minenschächte — Erzeuge einen Schatz-Spielstein. (*Führt zu: Düstere Tümpel, Pilzhöhle*)

Lagerraum — Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. (*Führt zu: Tempel von Dumathoin*)

Düstere Tümpel — Jeder Gegner verliert 1 LP und du erhältst 1 LP dazu. (*Führt zu: Tempel von Dumathoin*)

Pilzhöhle — Eine Kreatur deiner Wahl erhält -4/-0 bis zu deinem nächsten Zug. (*Führt zu: Tempel von Dumathoin*)

Tempel von Dumathoin — Ziehe eine Karte.

Einige Karten, wie die Erfahrene Gewölbeforscherin, enthalten die Anweisung „Wage dich ins Gewölbe“. Dies ist eine neue Schlüsselwortaktion. Falls du noch nicht in einem Gewölbe bist, bedeutet es, eine Gewölbe-Karte, die du besitzt, in die Kommandozone zu legen und eine Wagnis-Marke auf den ersten Raum zu legen. Eine Wagnis-Marke kann ein beliebiger Gegenstand, z. B. eine Münze oder Miniatur, sein, mit dem du markierst, in welchem Raum du dich befindest. Wenn du dich das nächste Mal ins Gewölbe wagst, bewegst du dich in den nächsten Raum und folgst dabei den Pfeilen auf der Karte. Falls du dich als Nächstes in mehr als einen Raum bewegen könntest, bestimmst du, in welchen du gehst.

Mit jedem Raum ist eine ausgelöste Fähigkeit verbunden. Der Effekt der Fähigkeit ist jeweils im entsprechenden Raum abgedruckt. Die ausgelöste Fähigkeit lautet „Wenn du deine Wagnis-Marke in diesen Raum bewegst, [Effekt]“. Wenn du dich (und damit auch deine Wagnis-Marke) beispielsweise in den Höhleneingang (den ersten Raum der Verlorenen Mine von Phandelver) bewegst, wende Hellsicht 1 an.

Nachdem du dich in den letzten Raum eines Gewölbes bewegt hast und die Fähigkeit dieses Raums verrechnet wurde (oder auf andere Weise den Stapel verlassen hat), verlässt das Gewölbe die Partie. Damit hast du es absolviert. Wenn du erneut angewiesen wirst, dich ins Gewölbe zu wagen, beginnst du wieder im ersten Raum eines

Gewölbes. Dies kann ein neues Gewölbe sein, oder du kannst in dem Gewölbe, dass du zuvor absolviert hast, von vorn anfangen.

Außerdem prüfen einige Karten, ob du ein Gewölbe absolviert hast, oder haben Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn du ein Gewölbe absolvierst, z. B. der Gewölbekriecher.

Gewölbekriecher

{B}

Kreatur — Zombie

2/1

Der Gewölbekriecher kommt getappt ins Spiel.

Immer wenn du ein Gewölbe absolvierst, kannst du den

Gewölbekriecher aus deinem Friedhof auf deine Hand

zurückbringen.

Soweit die Zusammenfassung zu den Gewölben. In *Abenteuer in den Forgotten Realms* gibt es drei davon, und sie werden in Boosterpackungen häufig vorkommen. Bei Limited-Events kannst du mit Gewölben spielen, auch falls sie nicht in deinem Kartenpool sind. Das bedeutet, sie müssen weder mit den restlichen Karten in einem Booster gedraftet werden noch Teil deines Sealed-Decks sein. Spieler haben jederzeit Zugriff auf alle drei Gewölbe.

- Gewölbe-Karte beginnen die Partie von außerhalb und können nur durch Karten mit „Wage dich ins Gewölbe“ in die Partie gebracht werden.
- Der Spieler, der sich ins Gewölbe wagt, bestimmt, in welches Gewölbe er sich wagt.
- Gewölbe-Karten gehören nicht zum Deck oder Sideboard eines Spielers. Spieler können jedes Gewölbe benutzen, das sie besitzen.
- Du kannst dich in einem Gewölbe nur vorwärts (nun ja, abwärts) bewegen, nie rückwärts oder seitwärts.
- Gewölbe werden als zustandsbasierte Aktion aus der Partie entfernt.
- Falls du dich irgendwie ins Gewölbe wagt, während sich die Fähigkeit eines Raums auf dem Stapel befindet, bewegst du dich in den nächsten Raum des Gewölbes. Falls du bereits im letzten Raum bist, absolviere das Gewölbe und beginnst ein neues.
- Immer wenn sich ein Spieler ins Gewölbe wagt, können andere Spieler erst darauf antworten, nachdem jener Spieler gewählt hat, in welches Gewölbe er sich wagen möchte, und die erste Raumfähigkeit des Gewölbes ausgelöst wurde.

---

## Anekdotenelemente

Luftkult-Elementar

{4}{U}{U}

Kreatur — Elementarwesen

2/5

Fliegend

*Wirbelwind* — Wenn der Luftkult-Elementar ins Spiel kommt, bringe bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ihr findet eine Götzenskulptur

{1} {G}

Hexerei

Bestimme eines —

- *Sie zerschmettern* — Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
- *Den Fluch aufheben* — Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.
- *Ihre Augen stehlen* — Erzeuge einen Schatz-Spielstein und wage dich ins Gewölbe. (*Betritt den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.*)

In *Abenteuer in den Forgotten Realms* haben wir mehr Geschichte auf die Karten gepackt, indem wir mit kursiv gedruckten Elementen das Thema vieler einzelner Fähigkeiten hervorheben. In einigen Fällen stehen diese Elemente vor ausgelösten oder aktivierten Fähigkeiten auf einer Karte. In anderen Fällen verleihen sie dem Bestimmen eines Modus ein gewisses Flair. Ähnlich wie Fähigkeitswörter haben diese Elemente regeltechnisch keine Bedeutung.

---

## Neue Mechanik: Würfeln

Ausschwärmende Goblins

{4} {R}

Kreatur — Goblin

4/3

Wenn die Ausschwärmenden Goblins ins Spiel kommen, würfle einen W20.

1–9 | Erzeuge einen 1/1 roten Goblin-Kreaturenspielstein.

10–19 | Erzeuge zwei solcher Spielsteine.

20 | Erzeuge drei solcher Spielsteine.

Pixie-Führerin

{1} {U}

Kreatur — Feenwesen

1/3

Fliegend

*Einen Vorteil gewähren* — Falls du einen oder mehrere Würfel würfeln würdest, würfle stattdessen so viele Würfel plus einen und ignoriere das niedrigste Ergebnis.

Kritischer Treffer

{1} {R}

Spontanzauber

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

Wenn du eine natürliche 20 würfelst, bringe den Kritischen Treffer aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. (*Eine natürliche 20 ist ein Ergebnis, bei dem der Würfel die Zahl 20 zeigt.*)

In *Abenteuer in den Forgotten Realms* führen wir erstmals das Würfeln in *Magic* mit schwarzen Kartenrändern ein. Viele Karten weisen dich an zu würfeln und sagen dir je nach Ergebnis, was du tun sollst. Einige Karten haben

Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn du würfelst oder immer wenn du ein bestimmtes Würfelergebnis erzielst. Einige andere Karten modifizieren Würfelwürfe.

- Jeder Würfel wird anhand der Anzahl seiner Seiten identifiziert. Ein W20 ist beispielsweise ein zwanzigseitiger Würfel. Bei jedem Würfel müssen die Ergebnisse gleich wahrscheinlich sein, und der Wurf muss fair sein. Obwohl physische Würfel empfohlen werden, ist ein digitaler Ersatz erlaubt, vorausgesetzt, die Anzahl gleich wahrscheinlicher Ergebnisse entspricht der ursprünglichen Würfelanweisung.
- Eine Fähigkeit, die dich anweist zu würfeln, gibt auch an, was du mit dem Würfelergebnis tun sollst. Meistens geschieht dies in Form einer „Ergebnistabelle“ im Kartentext.
- Die Anweisung zu würfeln und der Effekt, der aufgrund des Ergebnisses eintritt, sind Teil derselben Fähigkeit. Spieler können nicht auf die Fähigkeit antworten, nachdem sie das Würfelergebnis kennen.
- Ein Effekt, der „Bestimme ein Ziel und würfle dann einen W20“ oder Ähnliches besagt, verwendet immer noch den normalen Vorgang, bei dem eine Fähigkeit auf den Stapel gelegt und verrechnet wird. Das Bestimmen der Ziele geschieht, wenn die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, das Würfeln später, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
- Einige Effekte können das Ergebnis eines Würfelwurfs modifizieren. Dies kann zur Anweisung gehören, den Würfel zu würfeln, oder von anderen Karten kommen. Alles, was sich auf das „Ergebnis“ eines Würfelwurfs bezieht, betrachtet das Ergebnis nach solchen Modifizierungen. Alles, was sich auf die „natürliche Augenzahl“ bezieht, betrachtet die Zahl auf der Seite des Würfels vor diesen Modifizierungen.
- Einige Fähigkeiten, wie die der Pixie-Führerin und der Klasse der Barbaren, ersetzen das Würfeln eines Würfels durch das Würfeln zusätzlicher Würfel, wobei das niedrigste Ergebnis ignoriert wird. Die ignorierten Ergebnisse werden für den Effekt, der dich angewiesen hat zu würfeln, nicht berücksichtigt und lösen keine Fähigkeiten aus. Sobald du bestimmt hast, welche Würfel zählen, wurden die zusätzlichen Würfel praktisch nie gewürfelt.
- Einige Effekte weisen dich an, erneut zu würfeln. Dabei werden die gleiche Anzahl und der gleiche Typ Würfel verwendet wie beim ursprünglichen Wurf, und auch die möglichen Ergebnisse des Wurfs sind die gleichen.
- In einer Planechase-Partie löst ein Wurf des Weltenwürfels Fähigkeiten aus, die ausgelöst werden, immer wenn ein Spieler eine oder mehrere Würfel würfelt. Andererseits jedoch ignorieren Effekte, die sich auf ein numerisches Ergebnis beziehen, den Wurf des Weltenwürfels.

---

## Neuer Verzauberungstyp: Klasse

Klasse der Barbaren

{R}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Falls du einen oder mehrere Würfel würfeln würdest, würfle stattdessen so viele Würfel plus einen und ignoriere das niedrigste Ergebnis.

{1}{R}: Stufe 2

Immer wenn du einen oder mehrere Würfel würfelst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +2/+0 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

{2}{R}: Stufe 3

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

Wer würde sich auf ein Abenteuer wagen, ohne eine Klasse zu wählen? In diesem Set führen wir einen neuen Typ von Verzauberungen ein, die Klasse-Verzauberung. Jede von ihnen hat zunächst nur eine grundlegende Fähigkeit, kann aber auch auf Stufe 2 und Stufe 3 aufsteigen, um noch mehr Fähigkeiten zu erhalten!

- Jede Klasse hat fünf Fähigkeiten. Die drei in den Hauptabschnitten ihrer Textbox sind *Klassenfähigkeiten*. Klassenfähigkeiten können statische, aktivierte oder ausgelöste Fähigkeiten sein. Die beiden anderen sind *Stufenfähigkeiten*: eine aktivierte Fähigkeit, um die Klasse auf Stufe 2 aufsteigen zu lassen, und eine, um die Klasse auf Stufe 3 aufsteigen zu lassen.
- Jede Klasse hat zu Beginn nur die erste der drei Klassenfähigkeiten. Sowie die erste Stufenfähigkeit verrechnet wird, erreicht die Klasse Stufe 2 und erhält die zweite Klassenfähigkeit. Sowie die zweite Stufenfähigkeit verrechnet wird, erreicht die Klasse Stufe 3 und erhält die dritte Klassenfähigkeit.
- Durch das Erhöhen der Stufe werden Fähigkeiten, die eine Klasse auf einer vorherigen Stufe hatte, nicht entfernt.
- Das Erhöhen der Stufe ist eine normale aktivierte Fähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Du kannst die erste Stufenfähigkeit einer Klasse nur aktivieren, wenn die Klasse auf Stufe 1 ist. Ebenso kannst du die zweite Stufenfähigkeit einer Klasse nur aktivieren, wenn die Klasse auf Stufe 2 ist.
- Du kannst mehrere Klassen spielen oder sogar mehrere Klasse-Verzauberungen derselben Klasse kontrollieren. Die Stufe wird für jede bleibende Karte, die eine Klasse ist, separat nachverfolgt.
- Einige Klasse-Karten haben einen Effekt, der stärker wird, wenn mehr davon unter deiner Kontrolle sind. Falls du beispielsweise mehrere Karten namens Klasse der Barbaren kontrollierst, würfelst du mit entsprechend vielen zusätzlichen Würfeln und ignorierst entsprechend viele der niedrigsten Ergebnisse.

---

### Neues Fähigkeitswort: Rudeltaktik

Manchmal sind für den Sieg in einer *Dungeons & Dragons* Begegnung sorgfältige Planung, professionelle Kommunikation und eine perfekte Ausführung erforderlich. Manchmal kann man auch nur mit allem, was man hat, angreifen und das Beste hoffen. Rudeltaktik ist ein neues Fähigkeitswort, mit dem Fähigkeiten hervorgehoben werden, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur als Teil eines Angriffs mit Gesamtstärke 6 oder mehr angreift.

Hobgoblin-Anführerin

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Barbar

3/1

*Rudeltaktik* — Immer wenn die Hobgoblin-Anführerin angreift und falls du in diesem Kampf mit Kreaturen mit Gesamtstärke 6 oder mehr angegriffen hast, erhält die Hobgoblin-Anführerin Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

- Die Rudeltaktik-Fähigkeit einer Kreatur wird nicht ausgelöst, falls die Kreatur nicht angreift, selbst falls du mit anderen Kreaturen mit Gesamtstärke 6 oder mehr angreifst.
- Sobald eine Rudeltaktik-Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, was mit den angreifenden Kreaturen geschieht. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls einige oder alle dieser Kreaturen als Antwort das Spiel verlassen oder falls ihre Gesamtstärke unter 6 fällt.

- Eine Rudeltaktik-Fähigkeit betrachtet die Gesamtstärke der Kreaturen zu dem Zeitpunkt, zu dem du sie als Angreifer deklariert hast. Falls statische Fähigkeiten die Stärke einer Kreatur erhöhen, solange sie angreift, werden diese Boni mitgezählt. Falls eine Kreatur jedoch eine ausgelöste Fähigkeit hat, die ihre Stärke erhöht und ausgelöst wird, immer wenn sie angreift, wird dieser Bonus nicht mitgezählt.

---

## ***ABENTEUER IN DEN FORGOTTEN REALMS HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES***

Acererak der Erzlich

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Zauberer

5/5

Wenn Acererak der Erzlich ins Spiel kommt und falls du das Grabmal der Vernichtung nicht absolviert hast, bringe Acererak den Erzlich auf die Hand seines Besitzers zurück und wage dich ins Gewölbe. Immer wenn Acererak der Erzlich angreift, erzeugst du für jeden Gegner einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein, es sei denn, jener Spieler opfert eine Kreatur.

- Acererak der Erzlich hat in seiner ersten ausgelösten Fähigkeit eine eingreifende Falls-Bedingung. Falls du das Grabmal der Vernichtung absolviert hast, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, aber du irgendwie das Grabmal der Vernichtung absolvierst, während sich die Fähigkeit auf dem Stapel befindet, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Du bringst Acererak nicht auf die Hand seines Besitzers zurück und wagst dich nicht ins Gewölbe.
- Falls Acererak nicht mehr im Spiel ist, sowie seine erste Fähigkeit verrechnet wird, und du das Grabmal der Vernichtung nicht absolviert hast, wagst du dich trotzdem ins Gewölbe.
- In einer Multiplayer-Partie entscheiden die Gegner in Zugreihenfolge, ob sie eine Kreatur opfern oder nicht und welche Kreatur sie opfern. Jeder Gegner kennt die Entscheidungen der Spieler vor ihm, wenn er seine eigene Entscheidung trifft. Sobald alle Gegner ihre Entscheidungen getroffen haben, werden gleichzeitig Kreaturen geopfert und Spielsteine erzeugt.

---

Asmodeus der Erzunhold

{4} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Teufel, Gott

6/6

*Bindender Vertrag* — Falls du eine Karte ziehen würdest, schicke stattdessen die oberste Karte deiner Bibliothek verdeckt ins Exil.  
 {B} {B} {B}: Ziehe sieben Karten.  
 {B}: Bringe alle Karten, die von Asmodeus dem Erzunhold ins Exil geschickt wurden, auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Du verlierst entsprechend viele Lebenspunkte.

- Falls eine Karte verdeckt ins Exil geschickt wird und kein Spieler die Berechtigung erhalten hat, sie sich anzuschauen, darf kein Spieler sie sich anschauen, solange sie verdeckt im Exil bleibt.

- Falls deine Bibliothek leer ist, werden keine Karten ins Exil geschickt, aber du verlierst nicht die Partie für das Ziehen aus einer leeren Bibliothek.
- Falls Asmodeus der Erzunhold das Spiel verlässt, bevor du seine letzte Fähigkeit aktivierst, bleiben alle durch seinen Ersatzeffekt ins Exil geschickten Karten für den Rest der Partie verdeckt im Exil. Falls du irgendwie dieselbe Karte namens Asmodeus der Erzunhold ins Spiel zurückbringst, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zu diesen verdeckten Karten.

Barrowin vom Klan Undurr

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Kleriker

3/3

Wenn Barrowin vom Klan Undurr ins Spiel kommt, wage dich ins Gewölbe. (*Betritt den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.*)

Immer wenn Barrowin vom Klan Undurr angreift, bringe bis zu eine Kreaturenkarte mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück, falls du ein Gewölbe absolviert hast.

- Die letzte Fähigkeit von Barrowin vom Klan Undurr funktioniert auch, falls er nicht im Spiel war, als du ein Gewölbe absolviert hast.

Bau des Grottschrats

Land

Falls du zwei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt der Bau des Grottschrats getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {R}.

{3}{R}: Der Bau des Grottschrats wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/2 roten Goblin-Kreatur mit „Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 roten Goblin-Kreaturespielstein.“

Er ist immer noch ein Land.

- Falls der Bau des Grottschrats gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.
- Falls du den Bau des Grottschrats zu einer Kreatur machst, er aber noch nicht durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du seine Manafähigkeit nicht aktivieren und auch nicht mit ihm angreifen.
- Falls die letzte Fähigkeit des Baus des Grottschrats mehrmals in einem Zug aktiviert wird, erhält er mehrere Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit, die sie gewährt. Falls du sie beispielsweise zweimal aktivierst und angreiffst, erzeugst du zwei 1/1 rote Goblin-Kreaturespielsteine, die getappt sind und angreifen.



Blauer Drache  
{5}{U}{U}  
Kreatur — Drache  
5/5

Fliegend

*Blitzodem* — Wenn der Blaue Drache ins Spiel kommt, erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -3/-0, bis zu einer anderen Kreatur deiner Wahl erhält -2/-0 und bis zu einer anderen Kreatur deiner Wahl erhält -1/-0.

- Die Fähigkeit Blitzodem des Blauen Drachen kann nicht mehrmals dieselbe Kreatur als Ziel haben.
- Die beiden letzten Ziele sind optional, das erste Ziel hingegen nicht. Falls ein Gegner mindestens eine Kreatur hat, die die Fähigkeit als Ziel haben könnte, musst du ein Ziel wählen, das -3/-0 erhalten soll. (Beachte, dass die letzten beiden Ziele beliebige Kreaturen sein können, nicht nur solche, die ein Gegner kontrolliert.)

---

Buch der niederträchtigen Dunkelheit

{B}{B}{B}

Legendäres Artefakt

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug 2 oder mehr Lebenspunkte verloren hast, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein. {T}, schicke das Buch der niederträchtigen Dunkelheit sowie Artefakte namens Auge des Vecna und Hand des Vecna, die du kontrollierst, ins Exil: Erzeuge Vecna, einen legendären 8/8 schwarzen Zombie-Gott-Kreaturespielstein mit Unzerstörbarkeit und allen ausgelösten Fähigkeiten der ins Exil geschickten Karten.

- Der Oracle-Text des Buchs der niederträchtigen Dunkelheit wurde aktualisiert. Der aktuelle Oracle-Text ist oben aufgeführt. Geändert wurde, dass die ausgelösten Fähigkeiten, die Vecna erhält, nun zu seinen kopierbaren Werten gehören. Das bedeutet, dass alle ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten, die er erhält (wie die vom Auge des Vecna), ausgelöst werden.
  - In der überwiegenden Mehrheit der Fälle erhält Vecna die ausgelöste Fähigkeit, die auf die Hand des Vecna aufgedruckt ist, und die zwei ausgelösten Fähigkeiten, die auf das Auge des Vecna aufgedruckt sind.
  - In einigen merkwürdigen Fällen kannst du etwas zu einer Kopie von Auge und/oder Hand des Vecna machen und dann die Kopie ins Exil schicken, um die Fähigkeit des Buchs der niederträchtigen Dunkelheit zu aktivieren. Die Fähigkeit, die Vecna erzeugt, schaut sich die Karten im Exil an, nicht die bleibenden Karten im Spiel. Daher ist es möglich, Vecna verschiedene ausgelöste Fähigkeiten erhalten zu lassen.
-

Buch der überschwänglichen Taten

{W}{W}{W}

Legendäres Artefakt

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen 3/3 weißen Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

{W}{W}{W}, {T}, schicke das Buch der überschwänglichen Taten ins Exil: Lege eine Erleuchtungsmarke auf einen Engel deiner Wahl. Er erhält „Du kannst die Partie nicht verlieren, und deine Gegner können die Partie nicht gewinnen.“ Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die mit der letzten Fähigkeit auf den Engel gelegte Erleuchtungsmarke dient als Gedächtnisstütze. Sie ist nicht mit der gewährten Fähigkeit verbunden. Der Engel behält diese Fähigkeit, auch falls er die Marke verliert. Ebenso gilt: Falls die Marke irgendwie auf eine andere bleibende Karte bewegt wird, erhält jene bleibende Karte nicht die Fähigkeit.
- Der Engel verliert die Fähigkeit, die er erhält, nicht, falls er aufhört, ein Engel zu sein, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde.

---

Chaoskanalisierer

{2}{R}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

4/3

*Woge der Wilden Magie* — Immer wenn der Chaoskanalisierer angreift, würfle einen W20.  
1–9 | Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.  
10–19 | Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.  
20 | Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Die Karten werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
  - Falls du die ins Exil geschickten Karten nicht in dem Zug spielst, in dem sie ins Exil geschickt werden, bleiben sie dauerhaft im Exil.
  - Wenn Karten auf diese Weise gespielt werden, müssen die normalen Kosten bezahlt und die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachtet werden. Falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast, kannst du ein Land, das auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, nicht spielen, es sei denn, ein Effekt besagt, dass du in deinem Zug zusätzliche Länder spielen kannst.
-

Delina, Wilde Magierin

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Elf, Schamane

3/2

Immer wenn Delina, Wilde Magierin, angreift, bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und würfle dann einen W20.

1–14 | Erzeuge einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er nicht legendär ist und „Schicke diese Kreatur am Ende des Kampfes ins Exil“ hat.

15–20 | Erzeuge einen solchen Spielstein. Du kannst erneut würfeln.

- Der Oracle-Text von Delina, Wilde Magierin, wurde aktualisiert. Den offiziellen Text findest du oben. Geändert wurde, dass das erneute Würfeln nach einem Ergebnis von 15–20 optional ist.
- Welchen Spieler oder Planeswalker der Spielstein angreift, entscheidest du, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den Delina, Wilde Magierin, angreift.
- Obwohl der Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).

---

Demilich

{U} {U} {U} {U}

Kreatur — Skelett, Zauberer

4/3

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Spontanzauber und jede Hexerei, den bzw. die du in diesem Zug gewirkt hast, {U} weniger.

Immer wenn der Demilich angreift, schicke bis zu eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken.

Du kannst den Demilich aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu seinen anderen Kosten vier Spontanzauber- und/oder Hexereikarten aus deinem Friedhof ins Exil schickst.

- Während du den Demilich wirkst und falls du zusätzliche Kosten bezahlen musst, zu denen generische Manakosten gehören, kannst du die Kostenreduktion des Demilichs darauf anwenden. Falls du beispielsweise zusätzlich {1} bezahlen musst, um den Demilich zu wirken (vielleicht wegen der Sphäre des Widerstands), und in diesem Zug fünf oder mehr Spontanzauber und/oder Hexereien gewirkt hast, bezahlst du {0}, um den Demilich zu wirken.
- Falls du eine Karte ins Exil schickst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bleibt jene Karte im Exil, ob du die Kopie wirkst oder nicht.
- Das Wirken der Kopie geschieht als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Demilichs. Falls du dich entscheidest, sie zu wirken, musst du dies sofort tun. Falls du dich entscheidest, sie nicht sofort zu wirken, hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal ein Spieler Priorität erhalten würde.
- Du musst alle normalen Kosten für das Wirken der Kopie bezahlen.

- Die letzte Fähigkeit des Demilichs ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du ihn wirken kannst. In den meisten Fällen kannst du den Demilich nur während deiner Hauptphase wirken.
- 

#### Die Schicksalskarten

{5}

#### Legendäres Artefakt

{2}, {T}: Würfle einen W20 und ziehe die Anzahl an Karten auf deiner Hand vom Ergebnis ab. Falls das Ergebnis 0 oder weniger ist, wirf alle Karten aus deiner Hand ab.

1–9 | Bringe eine per Zufall bestimmte Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

10–19 | Ziehe zwei Karten.

20 | Bringe eine Kreaturenkarte aus einem beliebigen Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Wenn jene Kreatur stirbt, verliert ihr Besitzer die Partie.

- Wie alle Ergebnistabellen prüft diejenige der Schicksalskarten das Ergebnis des Würfelwurfs nach allen Anpassungen wie dem Abziehen der Anzahl an Karten auf deiner Hand. Das bedeutet, dass es normalerweise nicht möglich ist, ein Ergebnis von 20 zu erzielen, es sei denn, du hast keine Karten auf der Hand.
- 

#### Die Tarraske

{6} {G} {G} {G}

#### Legendäre Kreatur — Dinosaurier

10/10

Die Tarraske hat Eile und Abwehr {10}, solange sie gewirkt wurde.

Immer wenn Die Tarraske angreift, kämpft sie gegen eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.

- Die Tarraske hat auch Eile und Abwehr {10}, falls sie aus einer anderen Zone als aus deiner Hand gewirkt wurde. Dürfen wir die Kommandozone vorschlagen?
  - Das Kämpfen ist nicht optional. Falls es mindestens ein legales Ziel für die letzte Fähigkeit der Tarraske gibt, muss sie kämpfen.
  - Der Kampf findet im Angreifer-deklarierten-Segment statt, bevor Blocker deklariert werden. Die Kreatur, gegen die sie kämpft, kann in diesem Kampf nicht blocken, es sei denn, sie überlebt.
-

Diebeswerkzeug

{1} {B}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn das Diebeswerkzeug ins Spiel kommt, erzeuge einen Schatz-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)

Die ausgerüstete Kreatur kann nicht geblockt werden, solange ihre Stärke 3 oder weniger beträgt.

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

- Die Stärke der ausgerüsteten Kreatur wird nur während des Blocker-deklarieren-Segments geprüft. Falls ihre Stärke größer als 3 wird, nachdem Blocker deklariert wurden, kann sie trotzdem nicht geblockt werden. Ebenso gilt: Falls ihre Stärke zu 3 oder weniger wird, nachdem sie geblockt wurde, wird sie dadurch nicht ungeblockt.

---

Diener der Stärkeren

{R}

Kreatur — Kobold

0/1

Bedrohlich

*Rudeltaktik* — Immer wenn der Diener der Stärkeren angreift und falls du in diesem Kampf mit Kreaturen mit Gesamtstärke 6 oder mehr angegriffen hast, kannst du eine Drache-Kreaturenkarte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel bringen.

- Eine Drache-Kreaturenkarte ist eine Kreaturenkarte mit dem Kreaturentyp Drache, nicht unbedingt eine Kreaturenkarte mit dem Wort „Drache“ im Namen.
- Welchen Spieler oder Planeswalker der Drache angreift, bestimmst du, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den der Diener der Stärkeren angreift.
- Die Kreaturenkarte ist bereits getappt und angreifend, sowie sie ins Spiel gebracht wird. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur getappt wird oder wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst.

---

Drachenfeuer

{1} {R}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine Drache-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen oder einen Drachen, den du kontrollierst, bestimmen.

Das Drachenfeuer fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Falls du eine Drache-Karte offen vorgezeigt oder einen Drachen bestimmt hast, sowie du diesen Zauberspruch gewirkt hast, fügt das Drachenfeuer stattdessen Schadenspunkte in Höhe der Stärke jener Karte bzw. Kreatur zu.

- Eine Drache-Karte ist eine Karte mit dem Kreaturentyp Drache in ihrer Typenzeile. Ebenso ist eine Kreatur im Spiel ein Drache, falls sie den Kreaturentyp Drache hat. Eine Karte, die das Wort „Drache“ im Namen hat (wie das Drachenfeuer), ist keine Drache-Karte, es sei denn, sie hat auch den Kreaturentyp Drache.
- Falls du einen Drachen, den du kontrollierst, bestimmt hast, verwende die Stärke des Drachen, sowie das Drachenfeuer verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls der Drache, den du bestimmt hast, nicht mehr im Spiel ist, sowie das Drachenfeuer verrechnet wird, fügt das Drachenfeuer Schadenspunkte in Höhe der Stärke zu, die er hatte, als er zuletzt im Spiel war.

#### Drachenschildkröte

{1}{U}{U}

Kreatur — Drache, Schildkröte

3/5

Aufblitzen

*In die Tiefe zerren* — Wenn die Drachenschildkröte ins Spiel kommt, tappe sie und bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Sie enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihrer Beherrscher.

- Falls du eine Kreatur eines Gegners als Ziel für die Fähigkeit *In die Tiefe zerren* der Drachenschildkröte bestimmst und dieses Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die gesamte Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt. Die Drachenschildkröte bleibt ungetappt und enttappt normal während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.
- Falls es jedoch keine legalen Ziele für die Fähigkeit *In die Tiefe zerren* gibt, wenn die Drachenschildkröte ins Spiel kommt (oder du dich entscheidest, kein Ziel zu bestimmen), wird die Fähigkeit der Drachenschildkröte trotzdem verrechnet und führt dazu, dass sie getappt wird und während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.

#### Drizzt Do'Urden

{3}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Elf, Waldläufer

3/3

Doppelschlag

Wenn Drizzt Do'Urden ins Spiel kommt, erzeuge Guenhwyvar, einen legendären 4/1 grünen Katze-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht. Immer wenn eine Kreatur stirbt und falls ihre Stärke größer war als die von Drizzt, lege so viele +1/+1-Marken auf Drizzt, wie die Differenz beträgt.

- Die letzte Fähigkeit von Drizzt überprüft seine Stärke sowohl zu dem Zeitpunkt, zu dem die Kreatur stirbt, als auch zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird. Das bedeutet insbesondere: Falls mehrere Kreaturen, deren Stärke größer ist als die von Drizzt, gleichzeitig sterben, wird die Fähigkeit von Drizzt entsprechend oft ausgelöst. Möglicherweise legen jedoch einige dieser Fähigkeiten keine Marken auf ihn, sowie sie verrechnet werden.

Düsterpirscher  
{2}{W}  
Kreatur — Zwerg, Waldläufer  
2/3  
Solange du ein Gewölbe absolviert hast, hat der  
Düsterpirscher Doppelschlag.

- Der Düsterpirscher hat auch Doppelschlag, falls er nicht im Spiel war, als du ein Gewölbe absolviert hast.
- 

Eisengolem  
{4}  
Artefaktkreatur — Golem  
5/3  
Wachsamkeit  
Der Eisengolem greift in jedem Kampf an und blockt in  
jedem Kampf, falls möglich.

- Falls der Eisengolem aus irgendeinem Grund nicht angreifen oder blocken kann (weil er z. B. getappt ist), greift er nicht an und blockt auch nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift oder blockt, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen oder blocken.
- 

Ellywick Purzelklimper  
{2}{G}{G}  
Legendärer Planeswalker — Ellywick  
4  
+1: Wage dich ins Gewölbe. (*Betritt den ersten Raum  
oder rücke in den nächsten Raum vor.*)  
-2: Schau dir die obersten sechs Karten deiner  
Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte  
offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls sie  
legendär ist, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu. Lege den  
Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.  
-7: Du erhältst ein Emblem mit „Kreaturen, die du  
kontrollierst, verursachen Trampelschaden, haben Eile  
und erhalten +2/+2 für jedes Gewölbe mit  
unterschiedlichem Namen, das du absolviert hast.“

- Ellywick Purzelklimpers letzte Fähigkeit zählt alle Gewölbe, die du absolviert hast, egal ob sie vor oder nach dem Erzeugen des Emblems absolviert wurden.
  - Das Emblem lässt Kreaturen Trampelschaden verursachen und gewährt Eile, auch falls du kein Gewölbe absolviert hast.
-

Erdkult-Elementar

{4}{R}{R}

Kreatur — Elementarwesen

6/6

*Belagerungsmonster* — Wenn der Erdkult-Elementar ins Spiel kommt, würfle einen W20.

1–9 | Jeder Spieler opfert eine bleibende Karte.

10–19 | Jeder Gegner opfert eine bleibende Karte.

20 | Jeder Gegner opfert zwei bleibende Karten.

- Die Spieler entscheiden in Zugreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler (oder dem nächsten Gegner in Zugreihenfolge, falls der aktive Spieler nichts opfert), welche bleibende(n) Karte(n) sie opfern. Die in der Zugreihenfolge später folgenden Spieler wissen, welche bleibenden Karten die früheren Spieler gewählt haben, während sie diese Entscheidung treffen. Sobald alle Entscheidungen getroffen wurden, werden alle bleibenden Karten gleichzeitig geopfert.

---

Erzwungenes Duell

{1}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges und muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

- Nur eine Kreatur muss die betroffene Kreatur blocken. Andere Kreaturen können sie ebenfalls blocken oder andere Kreaturen blocken oder gar nicht blocken.
- Falls aus irgendeinem Grund keine der Kreaturen, die der verteidigende Spieler kontrolliert, blocken kann (weil sie z. B. alle getappt sind), dann wird die betroffene Kreatur nicht geblockt. Falls Kosten damit verbunden sind, dass die betroffene Kreatur geblockt wird, ist der verteidigende Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss sie auch nicht geblockt werden.

---

Exzentrischer Lehrling

{2}{U}

Kreatur — Tiefling, Zauberer

2/2

Fliegend

Wenn der Exzentrische Lehrling ins Spiel kommt, wage dich ins Gewölbe. (*Betritt den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.*)

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du ein Gewölbe absolviert hast, wird bis zu eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges zu einem Vogel mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1 und Flugfähigkeit.

- Die letzte Fähigkeit des Exzentrischen Lehrlings funktioniert auch, falls er nicht im Spiel war, als du ein Gewölbe absolviert hast, und auch falls das Gewölbe in einem früheren Zug absolviert wurde.
- Eine Kreatur, die auf diese Weise zu einem Vogel wird, verliert zwar alle anderen Kreaturentypen, aber sie verliert keine ihrer Fähigkeiten.



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

Fänge des Demogorgons

{2} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab, millt zwei Karten und verliert 2 Lebenspunkte. *(Um eine Karte zu millen, legt der Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

- Der Gegner muss Karten abwerfen, bevor er Karten millt. Das bedeutet, er weiß nicht, welche Karten gemillt werden, wenn er bestimmt, welche Karten er abwirft.

Flammenschädel

{1} {R} {R}

Kreatur — Skelett

3/1

Fliegend

Der Flammenschädel kann nicht blocken.

*Wiederbelebung* — Wenn der Flammenschädel stirbt, schicke ihn ins Exil. Falls du dies tust, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kannst du eine der Karten spielen. *(Falls du auf diese Weise den Flammenschädel wirkst, kannst du die andere Karte nicht spielen und umgekehrt.)*

- Den Flammenschädel ins Exil zu schicken, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, ist zwar nicht optional, aber falls der Flammenschädel den Friedhof verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, schickst du weder ihn noch die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.
- Du musst für auf diese Weise gewirkte Zaubersprüche trotzdem alle Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Ebenso musst du, wenn du auf diese Weise Länder spielst, die üblichen Regeln für das Spielen von Ländern beachten.

Flimmerhund

{2} {W}

Kreatur — Hund

1/1

Doppelschlag

*Teleportieren* — {3} {W}: Der Flimmerhund destabilisiert sich. *(Behandle ihn und alles, was an ihn angelegt ist, bis zum Beginn deines nächsten Zuges, als würde es nicht existieren.)*

- Destabilisierte bleibende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die

Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.

- Sowie sich der Flimmerhund destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an ihn angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie der Flimmerhund wieder und sind dann immer noch an den Flimmerhund angelegt.
- Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttapt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.
- Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Gedankenschinders ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Falls ein Gegner die Kontrolle über deinen Flimmerhund übernimmt und seine Fähigkeit Teleportieren aktiviert und die Dauer des Kontrollwechsels abläuft, bevor er sich wieder stabilisiert, dann stabilisiert sich der Flimmerhund unter deiner Kontrolle, sowie das nächste Enttappsegment des Gegners beginnt. Falls jener Gegner die Partie vor seinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich der Flimmerhund, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dessen Zug begonnen hätte.

---

Flumph  
{1}{W}  
Kreatur — Qualle  
0/4  
Verteidiger, Fliegend  
Immer wenn dem Flumph Schaden zugefügt wird, zieht  
du und ein Gegner deiner Wahl jeweils eine Karte.

- Die Fähigkeit des Flumphs wird auch ausgelöst, falls ihm tödlicher Schaden zugefügt wurde.
  - Die Fähigkeit des Flumphs wird jedes Mal, wenn ihm Schaden zugefügt wird, nur einmal ausgelöst, auch falls ihm mehrere Quellen gleichzeitig Schaden zufügen.
  - Die ausgelöste Fähigkeit des Flumphs ist nicht optional. Du musst einen Gegner als Ziel bestimmen, falls möglich.
  - Falls der Gegner irgendwie ein illegales Ziel für die Fähigkeit des Flumphs ist, wenn sie verrechnet werden soll, zieht keiner der Spieler eine Karte.
-

### Fünfzehn Meter Seil

{1}

Artefakt

*Drüberklettern* — {T}: Eine Mauer deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.

*Fesseln* — {3}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl enttappt nicht während des nächsten Enttappssegments ihres Beherrschers.

*Abseilen* — {4}, {T}: Wage dich ins Gewölbe. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*Betritt den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.*)

- Wenn du die Fähigkeit Drüberklettern aktivierst, nachdem eine Mauer geblockt hat, ändert das nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig.
- Die Fähigkeit Fesseln tappt die Kreatur nicht. Sie verhindert nur, dass sie enttappt, falls sie bereits getappt ist oder auf andere Weise getappt wird.

---

### Gallertwürfel

{2} {B} {B}

Kreatur — Schlammwesen

4/3

*Umschlingen* — Wenn der Gallertwürfel ins Spiel kommt, schicke eine Nicht-Schlammwesen-Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Gallertwürfel das Spiel verlässt.

*Auflösen* — {X} {B}: Lege eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X, die vom Gallertwürfel ins Exil geschickt wurde, auf den Friedhof ihres Besitzers.

- Falls der Gallertwürfel das Spiel verlässt, bevor seine Fähigkeit Umschlingen verrechnet wird, wird die Nicht-Schlammwesen-Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, 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.
- Falls die umschlungene Kreaturenkarte das Exil verlässt, vielleicht wegen der Auflösen-Fähigkeit, kehrt sie nicht ins Spiel zurück, nachdem der Gallertwürfel das Spiel verlassen hat.

---

### Gedankenschinder

{3} {U} {U}

Kreatur — Schrecken

3/3

*Monster beherrschen* — Wenn der Gedankenschinder ins Spiel kommt, übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, solange du den Gedankenschinder kontrollierst.

- Falls der Gedankenschinder das Spiel verlässt oder du die Kontrolle über ihn verlierst, bevor die Fähigkeit Monster beherrschen verrechnet wird, wechselt die Kontrolle über die Kreatur deiner Wahl gar nicht.

---

#### Göttliches Niederstrecken

{1}{W}

#### Spontanzauber

Eine Kreatur oder ein Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, destabilisiert sich. Falls jene bleibende Karte schwarz ist, schicke sie stattdessen ins Exil. *(Falls sich die bleibende Karte destabilisiert, behandle sie und alles, was an sie angelegt ist, bis zum Beginn des nächsten Zuges ihres Beherrschers, als würde es nicht existieren.)*

- Destabilisierte bleibende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
  - Sowie sich eine Kreatur destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie die Kreatur wieder und sind dann immer noch an die Kreatur angelegt.
  - Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttapt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.
  - Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
  - Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
  - Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Gedankenschinders ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
  - Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
  - Falls ein Gegner die Kontrolle über deine nichtschwarze Kreatur übernimmt, du sie mit dem Göttlichen Niederstrecken destabilisierst und die Dauer des Kontrollwechsels abläuft, bevor die Kreatur sich wieder stabilisiert, dann stabilisiert sich deine Kreatur unter deiner Kontrolle, sowie das nächste Enttappsegment des Gegners beginnt. Falls jener Gegner die Partie vor seinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dessen Zug begonnen hätte.
-

Grazilaxx, Illithiden-Gelehrter  
{1}{U}{U}  
Legendäre Kreatur — Schrecken  
3/2

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wird, kannst du sie auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte.

- Grazilaxx' erste Fähigkeit wird ausgelöst, bevor Schaden zugefügt wird. Falls du entscheidest, die Kreatur auf deine Hand zurückzubringen, kann sie keinen Kampfschaden mehr verursachen oder zugefügt bekommen.

---

Gretchen Weidenknirps  
{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Halbling, Druiden  
0/4

{2}{G}{U}: Ziehe eine Karte. Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Ein Land auf diese Weise ins Spiel zu bringen, zählt nicht als Spielen eines Landes. Du kannst es auch tun, falls du in diesem Zug ein Land gespielt hast oder falls es nicht dein Zug ist.

---

Grimmiger Wanderer  
{1}{B}  
Kreatur — Goblin, Hexenmeister  
5/3

Aufblitzen  
*Tragische Vorgeschichte* — Wirke diesen Zauberspruch nur, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

- Die Fähigkeit des Grimmigen Wanderers prüft nicht, wer die Kreatur, die gestorben ist, kontrolliert hat.

---

Grimmiges Kopfgeld  
{2}{B}{B}  
Hexerei  
Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl. Erzeuge einen Schatz-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)

- Falls das Ziel nicht legal ist, wenn das Grimmige Kopfgeld verrechnet werden soll, vielleicht weil die Kreatur oder der Planeswalker nicht mehr im Spiel ist, hat es keinen Effekt. Du erzeugst keinen Schatz-Spielstein.
-

### Grotte des Augentyrannen

Land

Falls du zwei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt die Grotte des Augentyrannen getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {B}.

{3} {B}: Die Grotte des Augentyrannen wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 schwarzen Betrachter-Kreatur mit Bedrohlichkeit und „Immer wenn diese Kreatur angreift, schicke eine Karte deiner Wahl aus dem Friedhof des verteidigenden Spielers ins Exil.“ Sie ist immer noch ein Land.

- Falls die Grotte des Augentyrannen gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.
- Falls du die Grotte des Augentyrannen zu einer Kreatur machst, sie aber noch nicht durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du ihre Manafähigkeit nicht aktivieren und auch nicht mit ihr angreifen.
- Falls du die letzte Fähigkeit der Grotte des Augentyrannen mehrmals aktivierst, erhält sie mehrere Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit, die Karten ins Exil schickt. Falls du beispielsweise die Fähigkeit zweimal aktivierst und angreifst, bestimmst du zwei Karten deiner Wahl, die ins Exil geschickt werden (oder zweimal dieselbe Karte, falls du möchtest).

### Großmeister der Blumen

{2} {W} {W}

Legendärer Planeswalker — Bahamut

3

Solange auf dem Großmeister der Blumen sieben oder mehr Loyalitätsmarken liegen, ist er eine 7/7 Drache-Gott-Kreatur mit Flugfähigkeit und Unzerstörbarkeit.

+1: Eine Kreatur deiner Wahl ohne Erstschlag, Doppelschlag oder Wachsamkeit kann bis zu deinem nächsten Zug nicht angreifen oder blocken.

+1: Durchsuche deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Mönch der offenen Hand, zeige sie offen vor und nimm sie auf deine Hand.

Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach.

- Solange der Großmeister der Blumen eine Kreatur ist, ist er kein Planeswalker. Er kann nicht angegriffen werden, und Schaden, der ihm zugefügt wird, während er eine Kreatur ist, reduziert nicht die Anzahl der Loyalitätsmarken auf ihm. Du kannst jedoch seine Loyalitätsfähigkeiten trotzdem normal aktivieren.
- Du kannst die letzte Fähigkeit des Großmeisters der Blumen auch aktivieren, falls sich in deiner Bibliothek oder deinem Friedhof keine Karte namens Mönch der offenen Hand befindet.
- Die erste Fähigkeit des Großmeisters der Blumen verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Ebenso können Spieler nicht darauf antworten, wenn die Kosten für eine Fähigkeit durch Hinzufügen von Loyalitätsmarken bezahlt werden. Deshalb gilt: Falls der Großmeister der Blumen sechs Loyalität hat und du eine seiner Fähigkeiten aktivierst, wird er zu einer 7/7 Drache-Gott-Kreatur mit Flugfähigkeit und Unzerstörbarkeit, bevor Spieler auf die Loyalitätsfähigkeit antworten können.

- Falls der Großmeister der Blumen irgendwie genügend Loyalität erhält, um zu einer Kreatur zu werden, während er angegriffen wird, wird er aus dem Kampf entfernt. Falls noch keine Blocker deklariert wurden, kann er danach blocken. Er kann sogar Kreaturen blocken, die ihn zuvor angegriffen haben. Kreaturen, die ihn zuvor angegriffen haben und ungeblockt bleiben, fügen keinen Kampfschaden zu.

Grüner Drache  
 {4} {G} {G}  
 Kreatur — Drache  
 4/4

Fliegend  
*Giftodem* — Wenn der Grüne Drache ins Spiel kommt, gilt Folgendes bis zum Ende des Zuges. Immer wenn einer Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zugefügt wird, zerstöre sie.

- Die Fähigkeit Giftodem des Grünen Drachen funktioniert bis zum Ende des Zuges weiter, auch falls der Grüne Drache zerstört wird oder auf andere Weise das Spiel verlässt. Es dauert eine Weile, bis giftiges Gas sich verflüchtigt hat.
- Die Fähigkeit Giftodem des Grünen Drachen unterscheidet sich von der Todesberührung-Fähigkeit. Insbesondere müssen Kreaturen einer blockenden Kreatur immer noch Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft zufügen, bevor sie einer anderen blockenden Kreatur Schaden zufügen oder bei einem Spieler oder Planeswalker Trampelschaden verursachen können.

Halle der Sturmriesen  
 Land  
 Falls du zwei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt die Halle der Sturmriesen getappt ins Spiel.  
 {T}: Erzeuge {U}.  
 {5} {U}: Die Halle der Sturmriesen wird bis zum Ende des Zuges zu einer 7/7 blauen Riese-Kreatur mit Abwehr {3}. Sie ist immer noch ein Land. *(Immer wenn sie das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {3}.)*

- Falls die Halle der Sturmriesen gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.
- Falls du die Halle der Sturmriesen zu einer Kreatur machst, sie aber noch nicht durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du ihre Manafähigkeit nicht aktivieren und auch nicht mit ihr angreifen.
- Falls du die letzte Fähigkeit der Halle der Sturmriesen mehrmals aktivierst, erhält sie mehrere Vorkommen von Abwehr {3}. Jedes dieser Vorkommen wird separat ausgelöst, und der Gegner, der den Zauberspruch oder die Fähigkeit kontrolliert, wird jeweils aufgefordert, {3} zu bezahlen. Falls er für eines dieser Vorkommen nicht bezahlt, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit neutralisiert.
- Falls ein Gegner einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit wirkt, der bzw. die die Halle der Sturmriesen als Ziel hat, und du als Antwort darauf die letzte Fähigkeit aktivierst, wird die Abwehr-Fähigkeit, die die Halle der Sturmriesen erhält, nicht ausgelöst. (Falls sie jedoch bereits Abwehr hatte, als sie zum Ziel des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit geworden ist, wird jenes Vorkommen von Abwehr ausgelöst.)

---

Hama Pashar, Ruinensucherin  
{1}{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
2/3  
Raumfähigkeiten von Gewölben, die du besitzt, werden  
ein zusätzliches Mal ausgelöst.

- Die Fähigkeit von Hama Pashar, Ruinensucherin, bewirkt, dass derselbe Raum, in den du dich gewagt hast, ein zusätzliches Mal ausgelöst wird. Sie bewirkt nicht, dass du dich in den nächsten Raum bewegst.

---

Hand des Vecna  
{3}  
Legendäres Artefakt — Ausrüstung  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält die  
ausgerüstete Kreatur oder eine Kreatur namens Vecna,  
die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X,  
wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand  
ist.  
Ausrüsten — Bezahle für jede Karte auf deiner Hand 1  
Lebenspunkt.  
Ausrüsten {2}

- Falls du sowohl Vecna als auch die Hand des Vecna als Ausrüstung an einer anderen Kreatur kontrollierst, bestimmst du, auf welche Kreatur der Bonus angewendet werden soll, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- Die ausgelöste Fähigkeit der Hand des Vecna verwendet die Anzahl an Karten auf deiner Hand, sowie sie verrechnet wird, um den Bonus zu ermitteln, den die Kreatur erhält. Er ändert sich auch nicht, falls sich später im Zug die Anzahl an Karten auf deiner Hand ändert.

Grotte des Augentyrannen  
Land  
Falls du zwei oder mehr andere Länder kontrollierst,  
kommt die Grotte des Augentyrannen getappt ins Spiel.  
{T}: Erzeuge {B}.  
{3}{B}: Die Grotte des Augentyrannen wird bis zum  
Ende des Zuges zu einer 3/3 schwarzen Betrachter-  
Kreatur mit Bedrohlichkeit und „Immer wenn diese  
Kreatur angreift, schicke eine Karte deiner Wahl aus dem  
Friedhof des verteidigenden Spielers ins Exil.“ Sie ist  
immer noch ein Land.

- Falls die Grotte des Augentyrannen gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.
- Falls du die Grotte des Augentyrannen zu einer Kreatur machst, sie aber noch nicht durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du ihre Manafähigkeit nicht aktivieren und auch nicht mit ihr angreifen.
- Falls du die letzte Fähigkeit der Grotte des Augentyrannen mehrmals aktivierst, erhält sie mehrere Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit, die Karten ins Exil schickt. Falls du beispielsweise die Fähigkeit



zweimal aktivierst und angreifst, bestimmst du zwei Karten deiner Wahl, die ins Exil geschickt werden (oder zweimal dieselbe Karte, falls du möchtest).

---

Himmliches Einhorn

{2} {W}

Kreatur — Einhorn

3/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf das Himmliche Einhorn.

- Falls du zum selben Zeitpunkt Lebenspunkte dazuerhältst, zu dem Himmlichen Einhorn tödlicher Schaden zugefügt wird, stirbt es, bevor seine Fähigkeit eine +1/+1-Marke auf es legen kann.
  - 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.
  - 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.
- 

Hobgoblin-Banditenfürst

{1} {R} {R}

Kreatur — Goblin, Räuber

2/3

Andere Goblins, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

{R}, {T}: Der Hobgoblin-Banditenfürst fügt einem Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie in diesem Zug Goblins unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind.

- Die aktivierte Fähigkeit des Hobgoblin-Banditenfürsten zählt nur, wie viele Goblins in diesem Zug ins Spiel gekommen sind. Es spielt keine Rolle, ob jene Goblins sich noch im Spiel befinden oder noch unter deiner Kontrolle sind, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
  - Falls in diesem Zug keine Goblins ins Spiel gekommen sind, wird kein Schaden zugefügt. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn Schaden zugefügt wird, werden nicht ausgelöst.
-

### Höhle des Frostdrachen

Land

Falls du zwei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt die Höhle des Frostdrachen getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {W}.

{4}{W}: Die Höhle des Frostdrachen wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/4 weißen Drache-Kreatur mit Flugfähigkeit. Sie ist immer noch ein Land.

- Falls die Höhle des Frostdrachen gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.
- Falls du die Höhle des Frostdrachen zu einer Kreatur machst, sie aber noch nicht durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du ihre Manafähigkeit nicht aktivieren und auch nicht mit ihr angreifen.

---

### Hort der Hydra

Land

Falls du zwei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt der Hort der Hydra getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {G}.

{X}{G}: Der Hort der Hydra wird bis zum Ende des Zuges zu einer X/X grünen Hydra-Kreatur. Er ist immer noch ein Land. X kann nicht 0 sein.

- Falls der Hort der Hydra gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.
- Falls du den Hort der Hydra zu einer Kreatur machst, er aber noch nicht durchgängig seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du seine Manafähigkeit nicht aktivieren und auch nicht mit ihm angreifen.

---

### Hüter des Glaubens

{1}{W}{W}

Kreatur — Geist, Ritter

3/2

Aufblitzen

Wachsamkeit

Wenn der Hüter des Glaubens ins Spiel kommt, destabilisiert sich eine beliebige Anzahl an anderen Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst. (*Behandle sie und alles, was an sie angelegt ist, bis zum Beginn deines nächsten Zuges, als würde es nicht existieren.*)

- Destabilisierte bleibende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.

- Sowie sich eine Kreatur destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie die Kreatur wieder und sind dann immer noch an die Kreatur angelegt.
- Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttapt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.
- Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Gedankenschinders ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Falls ein Gegner die Kontrolle über eine deiner Kreaturen übernimmt, die Kreatur sich destabilisiert und die Dauer des Kontrollwechsels abläuft, bevor sie sich wieder stabilisiert, dann stabilisiert sich die Kreatur unter deiner Kontrolle, sowie das nächste Enttappsegment des Gegners beginnt. Falls jener Gegner die Partie vor seinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dessen Zug begonnen hätte.

Ihr findet ein paar Gefangene

{1} {R}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- *Ihre Ketten sprengen* — Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
  - *Sie verhören* — Schicke die obersten drei Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl ins Exil. Bestimme eine davon. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kannst du die Karte spielen, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.
- Beim Modus Sie verhören bleiben die Karten, die du nicht bestimmt hast, im Exil. Falls du die bestimmte Karte nicht spielst, bleibt sie ebenfalls im Exil.

Ihr gelangt zum Gnoll-Lager

{1} {R}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- *Sie einschüchtern* — Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl können in diesem Zug nicht blocken.
- *Sie abwehren* — Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und den Modus Sie einschüchtern bestimmst, nachdem Blocker deklariert wurden, ändert das keine Blocks und macht sie auch nicht rückgängig.
- 

Ihr kommt an einen Fluss

{1} {U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- *Gegen die Strömung ankämpfen* — Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.
  - *Eine Furt finden* — Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.
- Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und für den Modus Eine Furt finden eine angreifende Kreatur als Ziel bestimmst, die bereits geblockt wurde, ändert das nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig. Die Kreatur erhält jedoch trotzdem +1/+0.
- 

Inferno der Sternenberge

{4} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Drache

6/6

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Fliegend, Eile

{R}: Das Inferno der Sternenberge erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Wenn seine Stärke auf diese Weise zu 20 wird, fügt es einem Ziel deiner Wahl 20 Schadenspunkte zu.

- Du bestimmst kein Ziel, wenn du die aktivierte Fähigkeit aktivierst. Du bestimmst nur ein Ziel für die damit verbundene ausgelöste Fähigkeit, falls sie ausgelöst wird, weil die Stärke des Infernos der Sternenberge zu 20 geworden ist.
  - Diese ausgelöste Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls die aktivierte Fähigkeit dazu führt, dass die Stärke des Infernos der Sternenberge zu genau 20 wird. Falls seine Stärke auf irgendeine andere Weise zu 20 wird, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls seine Stärke auf diese Weise zu 21 oder mehr wird, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
  - Falls du jedoch eine Möglichkeit hast, seine Stärke zu verringern, kannst du bewirken, dass die ausgelöste Fähigkeit mehrmals in einem Zug ausgelöst wird.
-

Iymrith, Verderben der Wüste

{3} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Drache

5/5

Fliegend

Iymrith, Verderben der Wüste, hat Abwehr {4}, solange sie ungetappt ist.

Immer wenn Iymrith einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte. Falls du dann weniger als drei Karten auf der Hand hast, ziehe so viele Karten, wie die Differenz beträgt.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, Iymrith, Verderben der Wüste, als Ziel bestimmt, während sie getappt ist, und du eine Möglichkeit findest, sie als Antwort darauf zu enttappen, wird ihre Abwehr-Fähigkeit nicht ausgelöst.

---

Jägerin vom Tigerstamm

{3} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Barbar

4/4

Verursacht Trampelschaden

*Rudeltaktik* — Immer wenn die Jägerin vom Tigerstamm angreift und falls du in diesem Kampf mit Kreaturen mit Gesamtstärke 6 oder mehr angegriffen hast, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, fügt die Jägerin vom Tigerstamm einer Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu.

- Die Rudeltaktik-Fähigkeit geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Falls du eine andere Kreatur opferst, sowie sie verrechnet wird, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du ein Ziel für sie.
- Verwende die Stärke, die die geopferten Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.

---

Jünger des Drachen

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Mönch

1/3

Sowie der Jünger des Drachen ins Spiel kommt, kannst du eine Drache-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen.

Falls du dies tust oder falls du einen Drachen kontrollierst, kommt der Jünger des Drachen mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

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

- Eine Drache-Karte ist eine Karte mit dem Kreaturentyp Drache in ihrer Typenzeile. Ebenso ist eine Kreatur im Spiel ein Drache, falls sie den Kreaturentyp Drache hat. Eine Karte, die das Wort „Drache“ im Namen hat (wie der Jünger des Drachen), ist keine Drache-Karte, es sei denn, sie hat auch den Kreaturentyp Drache.
- Das Vorzeigen einer Drache-Karte geschieht, sowie der Jünger des Drachen verrechnet wird. Dies sind keine zusätzlichen Kosten für das Wirken des Zauberspruchs.
- Falls du dich entscheidest, eine Drache-Karte aus deiner Hand offen vorzuzeigen, und auch einen Drachen kontrollierst, erhält der Jünger des Drachen trotzdem nur eine einzige +1/+1-Marke.
- Spieler können auf den Jünger des Drachen antworten, solange er sich auf dem Stapel befindet, aber sie können nicht auf die Entscheidung antworten, ob du einen Drachen aus deiner Hand offen vorzeigst oder nicht, sowie er ins Spiel kommt. Das bedeutet insbesondere, dass sie deinen Drachen nicht aus dem Spiel entfernen können, um zu verhindern, dass der Jünger des Drachen die Marke erhält, sobald du dich entschieden hast, keine Drache-Karte offen vorzuzeigen.

#### Kältestrahl

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Wenn der Kältestrahl ins Spiel kommt und falls die verzauberte Kreatur rot ist, tappe sie.

Solange die verzauberte Kreatur rot ist, verliert sie alle Fähigkeiten.

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Falls die verzauberte Kreatur rot ist (oder falls sie rot wird), verliert sie alle Fähigkeiten, die sie hatte, bevor der Kältestrahl an sie angelegt wurde. Sie behält alle Fähigkeiten, die ihr gewährt wurden, nachdem der Kältestrahl an sie angelegt wurde.
- Falls die verzauberte Kreatur eine Eigenschaften-definierende Fähigkeit hat, die ihre Typen oder Farben festlegt, hat diese Fähigkeit weiterhin ihren Effekt, da sie angewendet wird, bevor die Kreatur die Fähigkeit verliert.
- Falls die verzauberte Kreatur rot ist und eine Eigenschaften-definierende Fähigkeit hat, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft festlegt, hat sie keinen Effekt. In diesem Fall wird ihre Stärke und/oder Widerstandskraft (je nach dem) zu 0.
- Manche bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, wie z. B. der Großmeister der Blumen, werden aufgrund ihrer eigenen statischen Fähigkeit zu einer Kreatur. Falls der Kältestrahl an eine solche Kreatur angelegt wird und die Kreatur rot ist oder rot wird, bleibt die bleibende Karte eine Kreatur, obwohl sie die statische Fähigkeit, die sie zu einer Kreatur gemacht hat, verliert.

Kampfschrei-Goblin

{1}{R}

Kreatur — Goblin

2/2

{1}{R}: Goblins, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und Eile bis zum Ende des Zuges.

*Rudeltaktik* — Immer wenn der Kampfschrei-Goblin angreift und falls du in diesem Kampf mit Kreaturen mit Gesamtstärke 6 oder mehr angegriffen hast, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 roten Goblin-Kreaturespielstein.

- Die aktivierte Fähigkeit des Kampfschrei-Goblins betrifft nur Goblins, die du kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Falls du sie aktivierst, bevor du angreifst, und dann im Kampf mit seiner ausgelösten Fähigkeit einen Goblin erzeugst, erhält der Goblin, den du erzeugst, nicht +1/+0.

---

Klasse der Barden

{R}{G}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, kommen mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

{R}{G}: Stufe 2

Legendäre Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {R}{G} weniger. Dieser Effekt reduziert nur die Menge an farbigem Mana, die du bezahlen musst.

{3}{R}{G}: Stufe 3

Immer wenn du einen legendären Zauberspruch wirkst, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Falls du mehrere Klassen der Barden kontrollierst, kommen legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, mit entsprechend vielen zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel.
  - Im Gegensatz zu den meisten Fähigkeiten, die die Kosten von Zaubersprüchen reduzieren, kann die Stufe-2-Fähigkeit der Klasse der Barden nicht auf generische Manakosten angewendet werden. Zum Beispiel kostet ein Zauberspruch, der beim Wirken {2}{G} kosten würde, stattdessen {2}.
  - Falls du die Karten, die mit der Stufe-3-Fähigkeit der Klasse der Barden ins Exil geschickt werden, nicht im selben Zug spielst, in dem sie ins Exil geschickt werden, bleiben sie dauerhaft im Exil und können nicht in einem späteren Zug gespielt werden.
  - Falls du auf diese Weise eine modale doppelseitige Karte ins Exil schickst, kannst du eine beliebige Seite der Karte wirken.
-

### Klasse der Druiden

{1}{G}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

{2}{G}: Stufe 2

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

{4}{G}: Stufe 3

Wenn diese Klasse Stufe 3 erreicht, wird ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einer Kreatur mit Eile und „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.“ Es ist immer noch ein Land.

- Falls du mehr als eine Klasse der Druiden auf Stufe 2 oder höher hast, kannst du pro Zug entsprechend viele zusätzliche Länder spielen. Mit zwei Klassen der Druiden auf Stufe 2 kannst du in deinem Zug beispielsweise drei Länder spielen.
- Bei der dritten Fähigkeit ändern sich Stärke und Widerstandskraft der Kreatur, sowie sich die Anzahl an Ländern, die du kontrollierst, ändert.

---

### Klasse der Hexenmeister

{B}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

{1}{B}: Stufe 2

Wenn diese Klasse Stufe 2 erreicht, schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.

{6}{B}: Stufe 3

Zu Beginn deines Endsegments verliert jeder Gegner so viele Lebenspunkte, wie er in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat. *(Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.)*

- Die Klasse der Hexenmeister muss für ihre erste Fähigkeit nicht im Spiel gewesen sein, als die Kreatur gestorben ist. Falls beispielsweise eine Kreatur im Kampf gestorben ist und du die Klasse der Hexenmeister während deiner zweiten Hauptphase wirkst, wird die Fähigkeit zu Beginn deines Endsegments ausgelöst.
  - Die letzte Fähigkeit der Klasse der Hexenmeister wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug gestorben sind. Falls jedoch in diesem Zug bisher noch keine Kreaturen gestorben sind, sowie das Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, eine Kreatur während des Endsegments rechtzeitig sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
-



### Klasse der Kämpfer

{R} {W}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn die Klasse der Kämpfer ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Ausrüstungskarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

{1} {R} {W}: Stufe 2

Ausrüsten-Fähigkeiten, die du aktivierst, kosten beim Aktivieren {2} weniger.

{3} {R} {W}: Stufe 3

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, angreift, wird sie in diesem Kampf von bis zu einer Kreatur deiner Wahl geblockt, falls möglich.

- Die Kostenreduktion für Ausrüsten-Fähigkeiten gilt nur für generisches Mana. Falls du mehrere Klassen der Kämpfer kontrollierst, die Stufe 2 oder höher sind, kosten Ausrüsten-Fähigkeiten für jede davon {2} weniger. Die Kosten einer Fähigkeit können dadurch nicht unter {0} fallen.
- Für die letzte ausgelöste Fähigkeit gilt: Falls die als Ziel bestimmte Kreatur getappt ist oder von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht blocken kann, blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass diese Kreatur blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.
- Falls die letzte ausgelöste Fähigkeit im selben Kampf mehr als einmal ausgelöst wird, kann dies dazu führen, dass eine einzige Kreatur mehr als eine Kreatur blocken muss. Solange die Kreatur keine Fähigkeit hat, die das ermöglichen würde, bestimmt ihr Beherrscher, welche angreifende Kreatur sie blockt.

---

### Klasse der Kleriker

{W}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Falls du Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du stattdessen so viele Lebenspunkte plus 1 dazu.

{3} {W}: Stufe 2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

{4} {W}: Stufe 3

Wenn diese Klasse Stufe 3 erreicht, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.

- Falls du zum selben Zeitpunkt Lebenspunkte dazuerhältst, zu dem einer Kreatur tödlicher Schaden zugefügt wird, stirbt sie, bevor die Stufe-2-Fähigkeit der Klasse der Kleriker eine +1/+1-Marke auf sie legen kann.
- 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.

- 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, erhältst du von der ersten Fähigkeit der Klasse der Kleriker 2 zusätzliche Lebenspunkte, und ihre Stufe-2-Fähigkeit wird 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), erhältst du nur 1 zusätzlichen Lebenspunkt, und die Fähigkeit wird 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.
- Wenn die Stufe-3-Fähigkeit der Klasse der Kleriker verrechnet wird, erhältst du so viele Lebenspunkte dazu, wie die Widerstandskraft der Kreatur im Spiel beträgt. Der Wert kann von ihrer Widerstandskraft im Friedhof abweichen.

#### Klasse der Mönche

{W}{U}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Der zweite Zauberspruch, den du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken {1} weniger.

{W}{U}: Stufe 2

Wenn diese Klasse Stufe 2 erreicht, bringe bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

{1}{W}{U}: Stufe 3

Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Solange sie im Exil bleibt, hat sie „Du kannst diese Karte aus dem Exil wirken, solange du in diesem Zug einen anderen Zauberspruch gewirkt hast.“

- Falls die Klasse der Mönche der erste Zauberspruch ist, den du wirkst, ist der nächste Zauberspruch der zweite Zauberspruch und kostet {1} weniger. Falls die Klasse der Mönche der zweite (oder ein späterer) Zauberspruch ist, den du wirkst, wird ihr Bonus erst im nächsten Zug angewendet.
- Falls du mehr als eine Klasse der Mönche im Spiel hast, sind ihre Fähigkeiten kumulativ. Falls du beispielsweise zwei Klassen der Mönche kontrollierst, kostet der zweite Zauberspruch, den du pro Zug wirkst, beim Wirken {2} weniger.

### Klasse der Paladine

{W}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Zaubersprüche, die deine Gegner während deines Zuges wirken, kosten beim Wirken {1} mehr.

{2}{W}: Stufe 2

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

{4}{W}: Stufe 3

Immer wenn du angreifst, erhält eine angreifende

Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges

Doppelschlag und +1/+1 für jede andere angreifende

Kreatur.

- Zusätzliche Kosten von der Klasse der Paladine sind kumulativ. Falls du beispielsweise zwei Karten namens Klasse der Paladine kontrollierst, kosten Zaubersprüche, die deine Gegner wirken, beim Wirken {2} mehr.
- Falls die Klasse der Paladine Stufe 3 ist und du mit genau einer Kreatur angreifst, erhält sie keinen Stärke- und Widerstandskraft-Bonus, aber sie erhält Doppelschlag.

---

### Klasse der Schurken

{U}{B}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers verdeckt ins Exil. Du kannst sie anschauen, solange sie im Exil bleibt.

{1}{U}{B}: Stufe 2

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit.

{2}{U}{B}: Stufe 3

Du kannst von der Klasse der Schurken ins Exil geschickte Karten spielen, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

- Falls du mehr als eine Klasse der Schurken im Spiel hast, verfolgt jede davon ihre eigenen ins Exil geschickten Karten nach.
-

Klasse der Waldläufer

{1}{G}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn die Klasse der Waldläufer ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturespielstein.

{1}{G}: Stufe 2

Immer wenn du angreifst, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl.

{3}{G}: Stufe 3

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

Du kannst Kreaturenzauber oben von deiner Bibliothek wirken.

- Die ausgelöste Fähigkeit, die die Klasse der Waldläufer auf Stufe 2 erhält, kann nur einmal pro Kampf ausgelöst werden, egal mit wie vielen Kreaturen du angreifst.
- Falls die Klasse der Waldläufer Stufe 3 ist, kannst du dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Die Klasse der Waldläufer ändert allerdings nicht den Zeitpunkt, zu dem du Kreaturenzauber wirken kannst. Normalerweise bedeutet das während deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist, obwohl Aufblitzen dies ändern kann.
- Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.

---

Klasse der Zauberer

{U}{R}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn die Klasse der Zauberer ins Spiel kommt, ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

{U}{R}: Stufe 2

Kreaturen, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge {U} oder {R}. Verwende dieses Mana nur, um einen Spontanzauber oder eine Hexerei zu wirken oder um die Stufe einer Klasse zu erhöhen.“

{3}{U}{R}: Stufe 3

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt jener Zauberspruch jedem Gegner so viele Schadenspunkte zu, wie du in diesem Zug Spontanzauber und Hexereien gewirkt hast.

- Die letzte Fähigkeit zählt, wie viele Zaubersprüche gewirkt wurden, bevor sie verrechnet wurde, nicht wie viele Zaubersprüche gewirkt wurden, bevor sie auf den Stapel gelegt wurde. Falls du beispielsweise eine Hexerei wirkst und dann auf die ausgelöste Fähigkeit der Klasse der Zauberer antwortest, indem du einen Spontanzauber wirkst, fügen beide ausgelösten Fähigkeiten 2 Schadenspunkte zu, wenn sie verrechnet werden.
- Falls der Zauberspruch, der die letzte Fähigkeit auslöst, neutralisiert wird oder sich auf andere Weise nicht mehr auf dem Stapel befindet, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, fügt sie trotzdem Schaden zu. Die zuletzt bekannten Informationen werden verwendet, um die Effekte dieses Schadens zu ermitteln. Falls der Zauberspruch beispielsweise Lebensverknüpfung hat, erhältst du trotzdem Lebenspunkte dazu, wenn er Schaden zufügt, auch falls der Zauberspruch neutralisiert wurde.
- Das Kopieren eines Zauberspruchs löst nicht die Stufe-3-Fähigkeit der Klasse der Zauberer aus und wird bei der Anzahl an Zaubersprüchen, die du in diesem Zug gewirkt hast, nicht berücksichtigt. Falls jedoch ein Effekt eine Karte kopiert und du die Kopie wirkst, wird dies für diese beiden Aspekte berücksichtigt.

#### Klostergargoyle

{2} {W}

Artefaktkreatur — Gargoyle

0/4

Wenn der Klostergargoyle ins Spiel kommt, wage dich ins Gewölbe. (*Betritt den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.*)

Solange du ein Gewölbe absolviert hast, erhält der Klostergargoyle +3/+0 und hat Flugfähigkeit.

- Die letzte Fähigkeit des Klostergargoyles funktioniert auch, falls er nicht im Spiel war, als du ein Gewölbe absolviert hast.

#### Kugel der Drachen

{1} {R}

Artefakt

{1}, {T}: Erzeuge zwei Mana in einer beliebigen Kombination von Farben. Verwende dieses Mana nur, um Drache-Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten von Drachen zu aktivieren.

{R}, {T}, opfere die Kugel der Drachen: Schau dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Drache-Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Eine Drache-Karte ist eine Karte mit dem Kreaturentyp Drache in ihrer Typenzeile. Ebenso ist eine Kreatur im Spiel ein Drache, falls sie den Kreaturentyp Drache hat. Eine Karte, die das Wort „Drache“ im Namen hat (wie die Kugel der Drachen), ist keine Drache-Karte, es sei denn, sie hat auch den Kreaturentyp Drache.

Lange Rast

{X} {G} {G} {G}

Hexerei

Bringe X Karten deiner Wahl mit unterschiedlichen Manabeträgen aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls auf diese Weise acht oder mehr Karten auf deine Hand zurückgebracht wurden, wird dein Lebenspunktstand gleich deiner Startlebenspunktezahl. Schicke die Lange Rast ins Exil.

- Deinen Lebenspunktstand auf einen bestimmten Wert zu setzen zählt als Dazuerhalten bzw. Verlieren von Lebenspunkten.
- 

Lederrüstung

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +0/+1 und hat Abwehr {1}. *(Immer wenn die ausgerüstete Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {1}.)*

Ausrüsten {0}. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

- Falls eine Kreatur mit Abwehr mit der Lederrüstung ausgerüstet ist und zum Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, wird, werden beide Abwehr-Fähigkeiten ausgelöst.
- 

Lolth, Königin der Spinnen

{3} {B} {B}

Legendärer Planeswalker — Lolth

4

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine Loyalitätsmarke auf Lolth, Königin der Spinnen.

0: Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

-3: Erzeuge zwei 2/1 schwarze Spinne-

Kreaturespielsteine mit Bedrohlichkeit und Reichweite.

-8: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn einem Gegner von einer oder mehreren Kreaturen, die du kontrollierst, Kampfschaden zugefügt wird und falls jener Spieler in diesem Zug weniger als 8 Lebenspunkte verloren hat, verliert er so viele Lebenspunkte, wie die Differenz beträgt.“

- Die ausgelöste Fähigkeit des Emblems überprüft, wie viele Lebenspunkte jener Gegner im Laufe des Zuges insgesamt verloren hat, nachdem die Kreaturen, die du kontrollierst, ihm Kampfschaden zugefügt haben. Falls die Anzahl 8 oder mehr beträgt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Nur die Gesamtzahl der verlorenen Lebenspunkte wird betrachtet, nicht Lebenspunkte, die jener Gegner möglicherweise dazuerhalten hat. Falls ein Gegner beispielsweise 4 Lebenspunkte verliert, dann 5 Lebenspunkte dazuerhält und ihm danach Kreaturen, die du kontrollierst, 3 Kampfschadenspunkte zufügen, wird die Fähigkeit des Emblems ausgelöst, und der Gegner verliert 1 Lebenspunkt.

---

Magisches Geschoss

{1} {R} {R}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Das Magische Geschoss fügt 3 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein, zwei oder drei Ziele deiner Wahl du bestimmst.

- Du teilst den Schaden auf, sowie du das Magische Geschoss wirkst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.
- Falls das Magische Geschoss ein oder mehrere Ziele hat und einige davon (aber nicht alle) illegal sind, sowie das Magische Geschoss verrechnet werden soll, ändert sich die Menge an Schaden, die den verbleibenden legalen Zielen zugefügt wird, nicht. Falls alle Ziele illegal werden, wird das Magische Geschoss nicht verrechnet.

---

Meteoritenschwarm

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

Hexerei

Der Meteoritenschwarm fügt 8 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf X Kreaturen und/oder Planeswalker deiner Wahl du bestimmst.

- Du teilst den Schaden auf, sowie du den Meteoritenschwarm wirkst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Da maximal acht Ziele bestimmt werden können, kann X nicht größer sein als 8.
- Falls der Meteoritenschwarm ein oder mehrere Ziele hat und einige davon (aber nicht alle) illegal sind, sowie der Meteoritenschwarm verrechnet werden soll, ändert sich die Menge an Schaden, die den verbleibenden legalen Zielen zugefügt wird, nicht. Falls alle Ziele illegal werden, wird der Meteoritenschwarm nicht verrechnet.

---

Mimik

{2}

Artefakt — Schatz

{T}, opfere den Mimik: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{2}: Der Mimik wird bis zum Ende des Zuges zu einer Gestaltwandler-Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3.

- Falls sich ein Effekt auf einen Schatz bezieht, bedeutet das ein beliebiges Schatz-Artefakt, nicht nur einen Schatz-Artefaktspielstein.
  - Der Mimik ist immer noch ein Schatz, nachdem seine letzte Fähigkeit verrechnet wurde, aber Schatz ist ein Artefakttyp, nie ein Kreaturentyp.
-

Minsc, der beliebte Waldläufer  
{R}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Waldläufer  
3/3

Wenn Minsc, der beliebte Waldläufer, ins Spiel kommt, erzeuge Buh, einen legendären 1/1 roten Hamster-Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht und Eile hat.

{X}: Bis zum Ende des Zuges hat eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X und wird zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Riese. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die aktivierte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
- Minsc hat uns (wiederholt) gebeten, darauf hinzuweisen, dass Buh der einzige riesige Mini-Weltraumhamster in den Reichen ist.

---

Mönch der offenen Hand  
{W}  
Kreatur — Elf, Mönch  
1/1  
*Schlaghagel* — Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den Mönch der offenen Hand.

- Der Mönch der offenen Hand muss nicht im Spiel sein, sowie der erste Zauberspruch gewirkt wird. Falls beispielsweise der Mönch der offenen Hand der erste Zauberspruch ist, den du wirkst, und du dann einen anderen Zauberspruch wirkst, nachdem der Mönch verrechnet wurde, löst dieser Zauberspruch die Fähigkeit Schlaghagel aus.
- Falls der Mönch der offenen Hand der zweite Zauberspruch ist, den du in einem Zug wirkst, lösen Zaubersprüche, die du danach im selben Zug wirkst, die Fähigkeit Schlaghagel nicht aus.

---

Mordenkainen  
{4}{U}{U}  
Legendärer Planeswalker — Mordenkainen  
5  
+2: Ziehe zwei Karten und lege dann eine Karte aus deiner Hand unter deine Bibliothek.  
-2: Erzeuge einen blauen Hund-Illusion-Kreaturenspielstein mit „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der doppelten Anzahl an Karten auf deiner Hand.“  
-10: Tausche deine Hand und Bibliothek und mische danach. Du erhältst ein Emblem mit „Du hast keine maximale Handkartenzahl.“



- Stärke und Widerstandskraft des Hund-Illusion-Spielsteins ändern sich, sowie sich die Anzahl an Karten auf deiner Hand ändert.
- Die Karten, die aufgrund von Mordenkainens letzter Fähigkeit auf die Hand genommen werden, gelten nicht als „gezogen“. Alles, was prüft, ob du Karten ziehst, bemerkt nicht, dass deine Hand plötzlich sehr, sehr gut gefüllt ist.

#### Mordenkainens Verwandlung

{1}{U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges wird eine Kreatur deiner Wahl zu einem Drachen mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4 und Flugfähigkeit. *(Sie verliert alle anderen Kreaturentypen.)*

- Die Kreatur verliert keine ihrer Fähigkeiten.
- Mordenkainens Verwandlung überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.

#### Nadaar, selbstloser Paladin

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Drache, Ritter

3/3

Wachsamkeit

Immer wenn Nadaar, selbstloser Paladin, ins Spiel kommt oder angreift, wage dich ins Gewölbe. *(Betriff den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.)*

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1, solange du ein Gewölbe absolviert hast.

- Nadaar muss nicht im Spiel gewesen sein, als du ein Gewölbe absolviert hast, damit seine letzte Fähigkeit funktioniert.

#### Ockergallerte

{X}{G}

Kreatur — Schlammwesen

0/0

Verursacht Trampelschaden

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

*Teilung* — Wenn die Ockergallerte stirbt und falls zwei oder mehr +1/+1-Marken auf ihr lagen, erzeuge zu Beginn des nächsten Endsegments einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist. Der Spielstein kommt mit halb so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, abgerundet.

- Falls beispielsweise fünf +1/+1-Marken auf der Ockergallerte liegen, wenn sie stirbt, kommt der Spielstein, den du erzeugst, mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel. Wenn der Spielstein stirbt, kommt der nächste, den du erzeugst, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Orcus, Fürst der Untoten

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

Legendäre Kreatur — Dämon

5/3

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn Orcus, Fürst der Untoten, ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Jede andere Kreatur erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges. Du verlierst X Lebenspunkte.
- Bringe bis zu X Kreaturenkarten deiner Wahl mit Gesamt-Manabetrag X oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst Orcus, Fürst der Untoten, mit X gleich 0 wirken. Falls du dies tust, hat die ausgelöste Fähigkeit keinen Effekt, sowie sie verrechnet wird.

Oswald Fiedelbieger

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Gnom, Handwerker

2/2

*Magische Tüftelei* — {W}, {T}, opfere ein Artefakt:

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit Manabetrag 1 plus dem Manabetrag des geopfertem Artefakts, bringe sie ins Spiel und mische danach.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Manabetrag eines Artefakts wird nur von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind (es sei denn, das Artefakt kopiert etwas anderes; siehe unten). Falls seine Manakosten {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen. Falls es keine Manakosten in seiner rechten oberen Ecke hat (weil es zum Beispiel ein belebtes Land ist, das auch ein Artefakt ist), ist sein Manabetrag 0. Ignoriere alle alternative Kosten oder zusätzliche Kosten (wie Bonuskosten), die bezahlt wurden, als der Artefaktzauber gewirkt wurde.
- Ein Spielstein hat Manabetrag 0, es sei denn, er kopiert etwas anderes.
- Falls eine Kreatur etwas anderes kopiert, ist ihr Manabetrag gleich dem Manabetrag dessen, was sie kopiert.

Plötzliche Einsicht

{4}{U}{U}

Spontanzauber

Ziehe für jeden unterschiedlichen Manabetrag unter den Nichtland-Karten in deinem Friedhof eine Karte.

- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn der Manabetrag der Karte ermittelt wird.
- Länderkarten werden nicht berücksichtigt, Nichtland-Karten mit Manabetrag 0 dagegen schon. Falls beispielsweise die Karten in deinem Friedhof eine Artefaktkarte mit Manakosten {X} und eine Hexereikarte mit Manakosten {2}{U} sind, ziehst du zwei Karten.

#### Purpurwurm

{5}{G}{G}

Kreatur — Würmchen

8/7

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

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

- Die erste Fähigkeit des Purpurwurms reduziert seine Kosten nie um mehr als {2}, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug gestorben sind.

#### Raffinierter Beschwörer

{2}{U}

Kreatur — Gnom, Zauberer

2/3

*Magierhand* — {T}: Enttappe eine bleibende Karte deiner Wahl, die nicht Raffinierter Beschwörer heißt. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls der Raffinierte Beschwörer irgendwie den Namen Raffinierter Beschwörer verliert, vielleicht weil du eine andere Kreatur auf ihn mutierst oder ihn mit Sakashima dem Hochstapler kopiert hast, kann seine Magierhand-Fähigkeit ihn selbst als Ziel haben. Wie raffiniert!

#### Ritterrüstung

{2}{W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3 und hat Abwehr {1}. *(Immer wenn die ausgerüstete Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {1}.)*

Ausrüsten {3}. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren für jede andere Ausrüstung, die du kontrollierst, {1} weniger.

- Falls eine Kreatur mit Abwehr mit der Ritterrüstung ausgerüstet ist und zum Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, wird, werden beide Abwehr-Fähigkeiten ausgelöst.

### Sammelmanöver

{2} {W}

#### Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 und Erstschlag bis zum Ende des Zuges. Bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl erhält +0/+2 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst nicht dieselbe Kreatur zweimal als Ziel bestimmen.
  - Das erste Ziel erhält immer +2/+0 und Erstschlag. Falls du nur eine Kreatur als Ziel bestimmst, kannst du nicht entscheiden, ihr +0/+2 und Lebensverknüpfung zu geben.
- 

### Schatztruhe

{3}

#### Artefakt

{4}, opfere die Schatztruhe: Würfle einen W20.

1 | *Falle!* — Du verlierst 3 Lebenspunkte.

2–9 | Erzeuge fünf Schatz-Spielsteine.

10–19 | Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu und ziehst drei Karten.

20 | Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte. Falls es eine Artefaktkarte ist, kannst du sie ins Spiel bringen. Nimm die Karte sonst auf deine Hand. Mische danach.

- Das „sonst“ in der letzten Fähigkeit bezieht sich auf deine Entscheidung, ob du die Karte ins Spiel bringst oder nicht, nicht auf die Frage, ob sie eine Artefaktkarte ist oder nicht. Du kannst die Karte auch auf deine Hand nehmen, falls sie eine Artefaktkarte ist.
  - Falls du dich entscheidest, die Karte auf deine Hand zu nehmen, brauchst du sie nicht offen vorzuzeigen.
- 

### Schwarzot der Drakolich

{2} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Drache

5/2

#### Aufblitzen

Fliegend

Schwarzot der Drakolich kommt getappt ins Spiel.

Du kannst Schwarzot den Drakolich aus deinem Friedhof wirken, falls in diesem Zug eine Kreatur, die nicht Schwarzot der Drakolich heißt, gestorben ist.

- Die letzte Fähigkeit von Schwarzot dem Drakolich prüft nur, ob eine Kreatur, die nicht Schwarzot der Drakolich heißt, während des Zuges gestorben ist, auch falls Schwarzot der Drakolich nicht in deinem Friedhof war, als dies geschah. Es spielt keine Rolle, ob eine Kreatur namens Schwarzot der Drakolich ebenfalls gestorben ist, und es spielt keine Rolle, was mit der Kreatur geschieht, nachdem sie gestorben ist. Falls beispielsweise die Kreatur, die gestorben ist, ein Spielstein ist oder die Kreaturenkarte den Friedhof später im Zug verlässt, kannst du Schwarzot den Drakolich trotzdem wirken.
- Schwarzot der Drakolich prüft, welchen Namen die Kreatur hatte, als sie zuletzt im Spiel war, nicht wie ihr Name im Friedhof lautet. Falls beispielsweise eine Kreatur mit einem anderen Namen zu einer Kopie

von Schwarztod dem Drakolich wird und danach stirbt, kannst du Schwarztod den Drakolich nicht aus deinem Friedhof wirken.

- Das Wirken von Schwarztod dem Drakolich aus deinem Friedhof folgt den normalen Regeln für das Wirken dieser Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.

---

Shessra, Flüstern des Todes

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Elf, Hexenmeister

1/3

*Verhexendes Flüstern* — Wenn Shessra, Flüstern des Todes, ins Spiel kommt, blockt eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug, falls möglich.

*Grabesflüstern* — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls die von der Fähigkeit Verhexendes Flüstern betroffene Kreatur getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass diese Kreatur blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.
- Die letzte Fähigkeit von Shessra, Flüstern des Todes, wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug gestorben sind. Falls jedoch in diesem Zug bisher noch keine Kreaturen gestorben sind, sowie das Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, eine Kreatur während des Endsegments rechtzeitig sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.

---

Sphäre des Nichts

{X} {B}

Artefakt

Die Sphäre des Nichts kommt mit X Leermarken ins Spiel.

Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die Sphäre des Nichts sowie Kreaturen und Planeswalker, deren Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Leermarken auf ihr ist, und Kreaturen- und Planeswalkerarten in Friedhöfen, deren Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Leermarken auf ihr ist, ins Exil.

- Falls eine bleibende Karte im Spiel oder eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn der Manabetrag der Karte ermittelt wird.
-

Steiler Sturz

{2} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn der Steile Sturz ins Spiel kommt, wage dich ins Gewölbe. (*Betritt den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.*)

Die verzauberte Kreatur erhält -2/-2. Sie erhält stattdessen -5/-5, solange du ein Gewölbe absolviert hast.

- Der Steile Sturz muss nicht im Spiel sein, wenn du das Gewölbe absolviert, damit die verzauberte Kreatur -5/-5 erhält.
- Der Beherrscher des Steilen Sturzes wagt sich ins Gewölbe, nicht der Beherrscher der verzauberten Kreatur. Ebenso prüft der Steile Sturz, ob sein Beherrscher ein Gewölbe absolviert hat, nicht ob der Beherrscher der Kreatur ein Gewölbe absolviert hat.

---

Talisman des Schnitters

{B}

Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, erhält sie Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur alleine angreift, verliert der verteidigende Spieler 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

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

- Wenn die ausgerüstete Kreatur alleine angreift, werden beide Fähigkeiten ausgelöst.

---

Talisman des Tricksers

{U}

Artefakt — Ausrüstung

*Abbild beschwören* — Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 und hat „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du den Talisman des Tricksers opfern. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieser Kreatur ist.“

Ausrüsten {2}

- Falls irgendwie eine Kreatur, die ein anderer Spieler kontrolliert, mit deinem Talisman des Tricksers ausgerüstet wird, kann dieser Spieler nicht den Talisman des Tricksers opfern, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, da er ihn nicht kontrolliert.
-

Tanzendes Schwert

{1}{W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1.

Wenn die ausgerüstete Kreatur stirbt, kannst du das

Tanzende Schwert zu einer 2/1 Konstrukt-

Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit und Abwehr {1}

werden lassen. Falls du dies tust, ist es keine Ausrüstung.

Ausrüsten {1}

- Falls du dich entscheidest, das Tanzende Schwert nicht zu einer Kreatur werden zu lassen, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bleibt es eine Ausrüstung und kann normal eine andere Kreatur ausrüsten.

---

Targ Nar, Dämonenzahn-Gnoll

{R}{G}

Legendäre Kreatur — Gnoll

2/2

*Rudeltaktik* — Immer wenn Targ Nar, Dämonenzahn-

Gnoll, angreift und falls du in diesem Kampf mit

Kreaturen mit Gesamtstärke 6 oder mehr angegriffen

hast, erhalten angreifende Kreaturen +1/+0 bis zum Ende

des Zuges.

{2}{R}{G}: Verdopple Targ Nars Stärke und

Widerstandskraft bis zum Ende des Zuges.

- Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird. Dasselbe gilt für die Widerstandskraft.
- Falls die Stärke einer Kreatur weniger als 0 beträgt, wenn sie verdoppelt wird, erhält diese Kreatur stattdessen -X/-0, wobei X gleich dem Betrag ihrer Stärke unter 0 ist. Falls z. B. ein Effekt einer 2/2 Kreatur -4/-0 gegeben hat, sodass sie eine -2/2 Kreatur ist, führt das Verdoppeln ihrer Stärke und Widerstandskraft dazu, dass sie -2/+2 erhält und zu einer -4/4 Kreatur wird.

---

Tasche des Tragens

{1}

Artefakt

Immer wenn du eine Karte abwirfst, schicke sie aus

deinem Friedhof ins Exil.

{2}, {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

{4}, {T}, opfere die Tasche des Tragens: Bringe alle

Karten, die durch die Tasche des Tragens ins Exil

geschickt wurden, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Falls du eine Karte abwirfst, die Karte aber nicht in deinem Friedhof ist, sowie die erste Fähigkeit der Tasche des Tragens verrechnet wird, bleibt die Karte dort, wo sie hinbewegt wurde.
- Falls du mehr als eine Tasche des Tragens kontrollierst, bestimmst du, in welche davon die abgeworfene Karte gesteckt werden soll. Nur von dieser Tasche des Tragens kann die Karte zurückgebracht werden.

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen passiert, während die zweite Fähigkeit der Tasche des Tragens verrechnet wird. Kein Spieler kann eine Aktion ausführen – und es kann nichts anderes passieren –, bis du sowohl gezogen als auch abgeworfen hast.
- Falls die Tasche des Tragens ins Exil geschickt wird, wenn du sie opferst (vielleicht wegen des Effekts der Ley-Linie der Leere), bleibt sie im Exil. Sie wird nicht auf deine Hand zurückgebracht.
- Falls die Tasche des Tragens das Spiel verlässt, bleiben die darin enthaltenen Karten für immer im Exil (und sind dann wohl über die gesamte Astralebene verstreut). Falls dieselbe Tasche des Tragens ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Zugriff auf die im alten Objekt enthaltenen Karten.

#### Teilung der Heldengruppe

{3}{U}{U}

Hexerei

Bestimme einen Spieler deiner Wahl. Bringe die Hälfte der Kreaturen, die er kontrolliert, aufgerundet, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Der Spieler, der die Teilung der Heldengruppe kontrolliert, bestimmt, welche Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht werden, sowie sie verrechnet wird.

#### Tempel der Drachenkönigin

Land

Sowie der Tempel der Drachenkönigin ins Spiel kommt, kannst du eine Drache-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen. Der Tempel der Drachenkönigin kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du hast auf diese Weise eine Drache-Karte offen vorgezeigt oder du kontrollierst einen Drachen.

Sowie der Tempel der Drachenkönigin ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

{T}: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.

- Eine Drache-Karte ist eine Karte mit dem Kreaturentyp Drache in ihrer Typenzeile. Ebenso ist eine Kreatur im Spiel ein Drache, falls sie den Kreaturentyp Drache hat. Eine Karte, die das Wort „Drache“ im Namen hat (wie der Tempel der Drachenkönigin), ist keine Drache-Karte, es sei denn, sie hat auch den Kreaturentyp Drache.

#### Tiamat

{2}{W}{U}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Drache, Gott

7/7

Fliegend

Wenn Tiamat ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu fünf Drache-Karten, die nicht Tiamat heißen und die unterschiedliche Namen haben, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.



- Tiamats Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du Tiamat aus einer beliebigen Zone wirkst, nicht nur aus deiner Hand. Wir denken immer noch an die Kommandozone.
- Eine Drache-Karte ist eine Karte mit dem Kreaturentyp Drache in ihrer Typenzeile. Eine Karte, die das Wort „Drache“ im Namen hat (wie der Jünger des Drachen), ist keine Drache-Karte, es sei denn, sie hat auch den Kreaturentyp Drache.

Todespriesterin von Myrkul

{2} {B} {B}

Kreatur — Tiefling, Kleriker

2/2

Skelette, Vampire und Zombies, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 schwarzen Skelett-Kreaturespielstein.

- Eine Kreatur, die du kontrollierst und die mehr als einen der in der ersten Fähigkeit aufgeführten Kreaturentypen hat, erhält nur +1/+1.
- Die Todespriesterin von Myrkul muss nicht im Spiel gewesen sein, als die Kreatur gestorben ist. Falls beispielsweise eine Kreatur während des Kampfes in deinem Zug stirbt und du die Todespriesterin von Myrkul während deiner zweiten Hauptphase wirkst, wird ihre letzte Fähigkeit zu Beginn deines Endsegments ausgelöst.
- Die letzte Fähigkeit der Todespriesterin von Myrkul wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug gestorben sind. Falls jedoch in diesem Zug bisher noch keine Kreaturen gestorben sind, sowie das Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, eine Kreatur während des Endsegments rechtzeitig sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.

Tragbares Loch

{W}

Artefakt

Wenn das Tragbare Loch ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis das Tragbare Loch das Spiel verlässt.

- Falls das Tragbare Loch das Spiel verlässt, bevor seine 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. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, 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.

- Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher zum Beispiel an eine verhüllte bleibende Karte angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.
- Wir empfehlen, deine Tasche des Tragens weit, weit fernzuhalten.

Trelasarra die Mondtänzerin

{G}{W}

Legendäre Kreatur — Elf, Kleriker

2/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf Trelasarra die Mondtänzerin und wende Hellsicht 1 an. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

- Falls du zum selben Zeitpunkt Lebenspunkte dazuerhältst, zu dem Trelasarra die Mondtänzerin tödlicher Schaden zugefügt wird, stirbt sie, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit eine +1/+1-Marke auf sie legen kann, aber du wendest trotzdem Hellsicht 1 an.
- 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.
- 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.

Unheilvoller Betrachter

{4}{B}{B}

Kreatur — Betrachter

6/5

Wenn der Unheilvolle Betrachter ins Spiel kommt, bestimme eines —

- *Antimagie-Kegel* — Jeder Gegner opfert eine Verzauberung.
- *Furchtstrahl* — Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. (*Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)

- In einer Multiplayer-Partie bestimmt jeder Gegner in Zugreihenfolge, welche Verzauberung er opfern möchte, und weiß dabei, welche Entscheidungen andere Spieler vor ihm getroffen haben. Sobald diese Entscheidungen getroffen wurden, werden die bestimmten Verzauberungen alle gleichzeitig geopfert.

Wähle deine Waffe

{2} {G}

Spontanzauber

Bestimme eines —

• *Kampf mit zwei Waffen* — Verdopple bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur deiner Wahl.

• *Bogenschießen* — Dieser Zauberspruch fügt einer fliegenden Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

- Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur  $+X/+0$ , wobei  $X$  gleich ihrer Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird. Dasselbe gilt für die Widerstandskraft.
- Falls die Stärke einer Kreatur weniger als 0 beträgt, wenn sie verdoppelt wird, erhält diese Kreatur stattdessen  $-X/-0$ , wobei  $X$  gleich dem Betrag ihrer Stärke unter 0 ist. Falls z. B. ein Effekt einer  $2/2$  Kreatur  $-4/-0$  gegeben hat, sodass sie eine  $-2/2$  Kreatur ist, führt das Verdoppeln ihrer Stärke und Widerstandskraft dazu, dass sie  $-2/+2$  erhält und zu einer  $-4/4$  Kreatur wird.

---

Wahre Verwandlung

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl wird zu einer Kopie eines anderen Artefakts bzw. einer anderen Kreatur deiner Wahl.

- Der Effekt der Wahren Verwandlung hat keine Dauer. Der Kopiereffekt, den sie erzeugt, hält so lange an, wie das erste Ziel im Spiel bleibt.
  - Die Wahre Verwandlung bewirkt, dass die erste bleibende Karte deiner Wahl die aufgedruckten Werte der zweiten bleibenden Karte deiner Wahl kopiert, einschließlich aller Kopier- und Mutation-Effekte, die auf sie angewendet wurden. Sie kopiert keine Marken, die auf jener bleibenden Karte liegen, oder Effekte, die deren Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben etc. verändert haben.
  - Falls die erste bleibende Karte deiner Wahl eine zweite bleibende Karte (A) kopiert, die ihrerseits etwas anderes (B) kopiert, wird sie zur Kopie von (B).
  - Falls auf die erste bleibende Karte deiner Wahl ein Effekt bereits begonnen hat einzuwirken, bevor sie zur Kopie einer anderen bleibenden Karte wurde, wird der Effekt weiterhin angewendet.
  - Falls das erste Ziel in dem Zug, in dem es ins Spiel gekommen ist, zu einer Kreatur wird, kannst du mit ihr weder angreifen noch eine ihrer {T}-Fähigkeiten verwenden, es sei denn, sie hat Eile.
  - Falls die bleibende Karte deiner Wahl eine Ausrüstung ist, die an eine Kreatur angelegt ist, und zur Kopie einer bleibenden Karte wird, die keine Ausrüstung ist, wird sie von der Kreatur gelöst. Falls sie zur Kopie einer Ausrüstung wird, bleibt sie angelegt.
  - Falls eines der Ziele ein illegales Ziel für die Wahre Verwandlung ist, wenn sie verrechnet werden soll, hat der Zauberspruch keinen Effekt.
-

Weißer Drache  
{4}{W}{W}  
Kreatur — Drache  
4/4

Fliegend  
*Kälteodem* — Wenn der Weiße Drache ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Sie enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Die Fähigkeit *Kälteodem* des Weißen Drachen kann eine getappte Kreatur als Ziel haben. Diese Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

---

Werwolf-Rudelführerin  
{G}{G}  
Kreatur — Mensch, Werwolf  
3/3

*Rudeltaktik* — Immer wenn die Werwolf-Rudelführerin angreift und falls du in diesem Kampf mit Kreaturen mit Gesamtstärke 6 oder mehr angegriffen hast, ziehe eine Karte.

{3}{G}: Bis zum Ende des Zuges hat die Werwolf-Rudelführerin Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/3, verursacht Trampelschaden und ist kein Mensch.

- Die letzte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Werwolf-Rudelführerin auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die ihre Stärke und Widerstandskraft auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken. Falls du beispielsweise einen Zauberspruch wirkst, der der Werwolf-Rudelführerin +1/+1 gibt, ist sie eine 4/4 Kreatur, nachdem er verrechnet wurde. Falls du danach ihre letzte Fähigkeit aktivierst, wird sie zu einer 6/4 Kreatur.

---

Wilde Gestalt  
{G}  
Spontanzauber  
Bestimme eines. Bis zum Ende des Zuges hat eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, folgende Basis-Stärke und -Widerstandskraft, wird zum folgenden Kreaturentyp und erhält die folgende Fähigkeit.

- 1/3 Schildkröte mit Fluchsicherheit.
- 1/5 Spinne mit Reichweite.
- 3/3 Elefant, der Trampelschaden verursacht.

- Sowohl die Kreatur deiner Wahl als auch der Modus werden bei der Ankündigung bestimmt. Du kannst dich nicht umentscheiden, falls sich als Antwort auf den Zauberspruch etwas ändert.
  - Die Kreatur verliert alle anderen Kreaturentypen, behält jedoch ihre Fähigkeiten. Die Wilde Gestalt überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
-

Winziges Gefängnis

{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte, die kein Land ist

Die verzauberte bleibende Karte ist ein Schatz-Artefakt

mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe“ und sie verliert alle anderen

Fähigkeiten. *(Falls sie eine Kreatur war, ist sie keine Kreatur mehr.)*

- Eine Kreatur, die mit dem Winzigen Gefängnis verzaubert wird, hört auf, eine Kreatur zu sein. Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt waren, werden gelöst. Auren, die an die Kreatur angelegt waren, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt (es sei denn, sie können auch ein Schatz-Artefakt verzaubern).
  - Die verzauberte bleibende Karte behält trotzdem ihren Namen, ihre Farben, ihre Manakosten und ihren Manabetrag. Sie ist kein Spielstein, es sei denn, sie war bereits einer.
  - Falls sich ein Effekt auf einen Schatz bezieht, bedeutet das ein beliebiges Schatz-Artefakt, nicht nur einen Schatz-Artefaktspielstein.
- 

Wort der Macht: Tod

{1}{B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die kein Engel,

Dämon, Teufel oder Drache ist.

- Eine Kreatur ist ein legales Ziel für das Wort der Macht: Tod, falls sie keinen dieser vier Kreaturentypen hat. Falls sie einen dieser vier Kreaturentypen hat, ist sie kein legales Ziel, auch falls sie noch einen weiteren Kreaturentyp hat, der nicht unter diesen vier ist. Eine Dämon-Räuber-Kreatur ist beispielsweise kein gültiges Ziel für diesen Zauberspruch.
- 

Wunsch

{2}{R}

Hexerei

Du kannst in diesem Zug eine Karte, die du besitzt, von außerhalb der Partie spielen.

- Du bestimmst, welche Karte du von außerhalb der Partie spielen möchtest, zu dem Zeitpunkt, zu dem du sie spielst, nicht sowie der Wunsch verrechnet wird.
  - Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen, um eine Karte auf diese Weise zu spielen, und du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
  - 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. In Limited-Events gehören zu deinem Sideboard auch eine beliebige Anzahl an Standardländern. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit anschauen.
-

Xanathar der Verbrecherfürst  
{4} {U} {B}  
Legendäre Kreatur — Betrachter  
5/6

Zu Beginn deines Versorgungssegments bestimmst du einen Gegner deiner Wahl. Bis zum Ende des Zuges kann jener Spieler keine Zaubersprüche wirken, kannst du dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte seiner Bibliothek anschauen, kannst die oberste Karte seiner Bibliothek spielen und kannst Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe, um Zaubersprüche auf diese Weise zu wirken.

- Der Gegner deiner Wahl kann in deinem Versorgungssegment immer noch Zaubersprüche als Antwort auf die Fähigkeit von Xanathar dem Verbrecherfürsten wirken. Falls jener Spieler irgendwie zu einem illegalen Ziel für die Fähigkeit geworden ist, wenn sie verrechnet werden soll, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Er kann Zaubersprüche wirken, und du kannst die oberste Karte seiner Bibliothek weder anschauen noch spielen.
- Während deines Zuges kannst du dir die oberste Karte der Bibliothek des bestimmten Gegners zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte jener Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von jener Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Xanathar ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du Zaubersprüche wirken oder Länder spielen kannst. Du musst immer noch alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen und Beschränkungen der Länder, die du spielen kannst, beachten.
- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten für Zaubersprüche, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.

---

Xorn  
{2} {R}  
Kreatur — Elementarwesen  
3/2  
Falls du einen oder mehrere Schatz-Spielsteine erzeugen würdest, erzeuge stattdessen so viele plus einen Schatz-Spielstein.

- Falls du mehrere Exemplare von Xorn kontrollierst, erzeugst du entsprechend viele zusätzliche Schatz-Spielsteine.
-

Zalto, Herzog der Feuerriesen  
{3} {R} {R}  
Legendäre Kreatur — Riese, Barbar  
7/3  
Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn Zalto, Herzog der Feuerriesen, Schaden  
zugefügt wird, wage dich ins Gewölbe. (*Betritt den  
ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.*)

- Falls Zalto tödlicher Schaden zugefügt wird, darfst du dich trotzdem ins Gewölbe wagen.
- Falls Zalto von mehreren Quellen gleichzeitig Schaden zugefügt wird (normalerweise von Kreaturen, die ihn blocken), wagst du dich nur einmal ins Gewölbe.

---

Zariel, Erzherzogin von Avernus  
{2} {R} {R}  
Legendärer Planeswalker — Zariel  
4  
+1: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und  
Eile bis zum Ende des Zuges.  
0: Erzeuge einen 1/1 roten Teufel-Kreaturespielstein  
mit „Wenn diese Kreatur stirbt, fügt sie einem Ziel  
deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“  
-6: Du erhältst ein Emblem mit „Am Ende der ersten  
Kampfphase in deinem Zug enttappst du eine Kreatur  
deiner Wahl, die du kontrollierst. Nach dieser Phase gibt  
es eine zusätzliche Kampfphase.“

- Zwischen den Kampfphasen gibt es keine Hauptphase. Du gehst von der ersten Kampfphase direkt in die zweite Kampfphase über.
  - Die Fähigkeit des Emblems kann jede gegnerische Kreatur als Ziel haben, nicht nur eine getappte.
  - Falls das Ziel der Fähigkeit des Emblems ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine zusätzliche Kampfphase.
  - Falls du Zariels Emblem mehrfach hast, werden alle Fähigkeiten am Ende der ersten Kampfphase in deinem Zug ausgelöst. Du kannst für jede Fähigkeit dieselbe Kreatur als Ziel bestimmen. Die Ziele werden vor zusätzlichen Kämpfen enttappt. Zwischen dem ersten zusätzlichen Kampf und dem zweiten zusätzlichen Kampf (oder zwischen dem zweiten und dritten usw. – wow, wie lang war Zariel unter deiner Kontrolle?!) werden keine Kreaturen enttappt.
-

### Zauberbuch des Magiers

{5} {U} {U}

#### Artefakt

{T}: Schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Würfle einen W20. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

1–9 | Kopiere die Karte. Du kannst die Kopie wirken.

10–19 | Kopiere die Karte. Du kannst die Kopie wirken, indem du {1} bezahlst, anstatt ihre Manakosten zu bezahlen.

20 | Kopiere jede Karte, die vom Zauberbuch des Magiers ins Exil geschickt wurde. Du kannst eine beliebige Anzahl der Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls dein Ergebnis 1–9 ist, musst du trotzdem alle Kosten bezahlen, um die Kopie zu wirken. Du kannst beliebige zusätzliche oder alternative Kosten bezahlen, die der Zauberspruch hat. Falls er verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden.
- Falls dein Ergebnis 10–19 ist, kannst du statt der Manakosten des Zauberspruchs {1} bezahlen. Du kannst weder seine normalen Manakosten bezahlen noch alternative Kosten, die die Kopie hat. Du kannst beliebige zusätzliche Kosten bezahlen und du musst alle verpflichtenden zusätzlichen Kosten bezahlen.
- Falls dein Ergebnis 20 ist, kannst du die Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Du kannst weder ihre normalen Manakosten bezahlen noch alternative Kosten, die die Kopien haben. Du kannst beliebige zusätzliche Kosten bezahlen und du musst alle verpflichtenden zusätzlichen Kosten bezahlen. Du kannst die Kopien in einer beliebigen Reihenfolge, die du bestimmst, wirken.
- In allen Fällen hören Kopien, die du nicht wirkst, auf zu existieren, nachdem die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
- Falls du mehrere Exemplare des Zauberbuchs des Magiers kontrollierst, verfolgt jede davon die Karten, die sie ins Exil geschickt hat, separat nach.

---

### Zombie-Oger

{3} {B} {B}

Kreatur — Zombie, Oger

3/5

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, wage dich ins Gewölbe.

*(Btritt den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.)*

- Der Zombie-Oger muss nicht im Spiel gewesen sein, als die Kreatur gestorben ist, damit seine Fähigkeit funktioniert.
  - Die Fähigkeit des Zombie-Ogers wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug gestorben sind. Falls jedoch in diesem Zug bisher noch keine Kreaturen gestorben sind, sowie das Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, eine Kreatur während des Endsegments rechtzeitig sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
-



## **ABENTEUER IN DEN FORGOTTEN REALMS COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES**

Beute teilen

{1}{R}

Verzauberung

Wenn Beute teilen ins Spiel kommt oder ein Gegner die Partie verliert, schicke die oberste Karte der Bibliothek jedes Spielers ins Exil.

Jeder Spieler kann in seinem Zug von den mit Beute teilen ins Exil geschickten Karten ein Land spielen oder einen Zauberspruch wirken, und um ihn zu wirken kann er Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe. Wenn er dies tut, schicke die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil.

- Sobald ein Spieler von den ins Exil geschickten Karten ein Land spielt oder einen Zauberspruch wirkt, kann er in diesem Zug keine weiteren von diesen Karten spielen. Das bedeutet: ein Land oder ein Zauberspruch, nicht von jedem eine Karte.
- Wenn eine Karte auf diese Weise gespielt wird, gelten die normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für das Spielen der Karte. Falls du beispielsweise auf diese Weise ein Land spielst, kannst du dies nur während deiner Hauptphase tun, solange der Stapel leer ist, und nur falls du noch kein Land gespielt hast (es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir, zusätzliche Länder zu spielen).
- Falls du ein Beute teilen eines Gegners kontrollierst und jener Spieler die Partie verliert, verlässt Beute teilen die Partie mit ihm, und die erste Fähigkeit wird nicht ausgelöst.
- Sobald Beute teilen das Spiel verlässt, können Spieler die ins Exil geschickten Karten nicht mehr spielen. Falls Beute teilen zerstört wird und irgendwie ins Spiel zurückkehrt, ist es ein neues Objekt ohne Verbindung zu den zuvor ins Exil geschickten Karten.

---

Catti-brie von Mithralhalle

{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bogenschütze

2/2

Erstschlag, Reichweite

Immer wenn Catti-brie von Mithralhalle angreift, lege für jede an sie angelegte Ausrüstung eine +1/+1-Marke auf sie.

{1}, entferne alle +1/+1-Marken von Catti-Brie: Sie fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl der auf diese Weise entfernten Marken ist.

- Falls eine blockende Kreatur durch Schaden, der auf diese Weise zugefügt wurde, zerstört wird, gilt die Kreatur, die sie geblockt hat, immer noch als geblockt. Die angreifende Kreatur fügt dem Spieler oder Planeswalker, den sie angreift, keinen Schaden zu, es sei denn, sie verursacht Trampelschaden.
- Falls auf Catti-brie von Mithralhalle keine Marken liegen, kannst du trotzdem die letzte Fähigkeit aktivieren. Dadurch wird zwar kein Schaden zugefügt, aber es zählt für Fähigkeiten wie die der Feenstute als Bestimmen eines Ziels.

---

Chaosdrache

{1} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend, Eile

Der Chaosdrache greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug würfelt jeder Spieler einen W20. Falls ein oder mehrere Gegner das höchste Ergebnis erzielt haben, kann der Chaosdrache in diesem Kampf keinen jener Spieler oder Planeswalker, die sie kontrollieren, angreifen.

- Du würfelst einen W20, deine Gegner ebenso. Falls du ein höheres Ergebnis hattest als alle deine Gegner, unterliegt der Chaosdrache keinerlei Einschränkungen, wen er angreifen darf.

---

Drachenblütige Heldin

{2} {R} {G}

Kreatur — Drache, Krieger

5/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn ein Quelle, die du kontrollierst, einem Spieler 5 oder mehr Schadenspunkte zufügt, ziehe eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit der Drachenblütigen Heldin wird nur ausgelöst, falls 5 oder mehr Schadenspunkte von derselben Quelle gleichzeitig zugefügt werden. Falls eine Quelle einem Spieler 3 Schadenspunkte zufügt und später demselben Spieler 2 weitere Schadenspunkte zufügt, löst dies die Fähigkeit nicht aus.

---

Druide der Reinigung

{3} {G}

Kreatur — Mensch, Druide

2/3

Wenn der Druide der Reinigung ins Spiel kommt, kann jeder Spieler, beginnend mit dir, ein Artefakt oder eine Verzauberung, das bzw. die du nicht kontrollierst, bestimmen. Zerstöre jede bleibende Karte, die auf diese Weise bestimmt wurde.

- Die Spieler treffen ihre Entscheidungen in Zugreihenfolge und wissen, welche Entscheidungen vor ihrer getroffen wurden. Ein Spieler kann ein Artefakt oder eine Verzauberung bestimmen, das bzw. die bereits von einem anderen Spieler bestimmt wurde. Sobald alle Spieler ihre Entscheidungen getroffen haben, werden die bleibenden Karten gleichzeitig zerstört.
-

Ebenholzfliege

{2}

Artefakt

Die Ebenholzfliege kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {C}.

{4}: Würfle einen W6. Du kannst die Ebenholzfliege bis zum Ende des Zuges zu einer X/X Insekt-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit werden lassen, wobei X gleich dem Ergebnis ist.

Immer wenn die Ebenholzfliege angreift, erhält eine andere angreifende Kreatur deiner Wahl Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst, ob die Ebenholzfliege zu einer Kreatur wird, sowie die zweite aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, nachdem du das Ergebnis des Würfelwurfs gesehen hast. Falls du dich entscheidest, sie zu diesem Zeitpunkt nicht zu einer Kreatur zu machen, kannst du dich nicht entscheiden, sie später im Zug zu einer Kreatur zu machen, es sei denn, du aktivierst die Fähigkeit erneut.

---

Fieberhaftes Misstrauen

{6} {B} {R}

Hexerei

Jeder Gegner schickt Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Nichtland-Karte ins Exil schickt. Du kannst von jenen Nichtland-Karten eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

*Abprall (Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

- Du wirkst die mit dem Fieberhaften Misstrauen ins Exil geschickten Karten, sowie es verrechnet wird. Falls du dich entscheidest, sie nicht zu wirken, kannst du sie später nicht mehr wirken.
  - Du kannst die ins Exil geschickten Karten in beliebiger Reihenfolge wirken, nicht nur in der Reihenfolge, in der sie ins Exil geschickt wurden.
  - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch 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.
  - Karten, die du nicht auf diese Weise wirkst, einschließlich ins Exil geschickter Länderkarten, bleiben dauerhaft im Exil.
-

Fraßbeutel

{B}

Artefakt

Immer wenn du ein anderes Nichtspielsteinartefakt oder eine andere Nichtspielsteinkreatur opferst, schicke es bzw. sie ins Exil.

{2}, {T}, opfere ein anderes Artefakt oder eine andere Kreatur: Ziehe eine Karte.

{3}, {T}, opfere den Fraßbeutel: Würfle einen W10.

Bringe bis zu X Karten, die mit dem Fraßbeutel ins Exil geschickt wurden, auf die Hand ihrer Besitzer zurück, wobei X gleich dem Ergebnis ist.

- Die erste Fähigkeit des Fraßbeutels ist eine ausgelöste Fähigkeit, die geschieht, wenn du bleibende Karten opferst, aber du kannst nicht einfach immer bleibende Karten opfern, wenn du möchtest. Dafür musst du eine andere Möglichkeit finden, z. B. indem du die zweite Fähigkeit des Fraßbeutels aktivierst.
- Falls die Karte, die du opferst, nicht mehr im Friedhof ist, sowie die erste Fähigkeit verrechnet wird, wird sie nicht ins Exil geschickt. Sie gilt für die dritte Fähigkeit nicht als Karte, die mit dem Fraßbeutel ins Exil geschickt wurde.

---

Galea, Entzünderin der Hoffnung

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

Legendäre Kreatur — Elf, Ritter

4/4

Wachsamkeit

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

Du kannst Aura- und Ausrüstung-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek wirken. Wenn du auf diese Weise einen Ausrüstung-Zauberspruch wirkst, erhält er „Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, lege sie an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.“

- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
  - Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
  - Galea, Entzünderin der Hoffnung, ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du Aura- und Ausrüstung-Zaubersprüche wirken kannst. Normalerweise bedeutet das während deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist, obwohl Aufblitzen dies ändern kann.
  - Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
-

Geisterross

{3} {U}

Kreatur — Pferd, Illusion

4/3

Aufblitzen

Wenn das Geisterross ins Spiel kommt, schicke eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil, bis das Geisterross das Spiel verlässt.

Immer wenn das Geisterross angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie der ins Exil geschickten Karte ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Illusion ist.

Opfere den Spielstein am Ende des Kampfes.

- Der Regeltext des Geisterrosses hat ein nichtfunktionales Update erhalten. Die gedruckte Karte bezieht sich auf „die ins Exil geschickte Kreatur“. Der korrekte Regeltext („ins Exil geschickte Karte“) ist hier angeführt.
- Falls das Geisterross das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, 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. Die letzte Fähigkeit des Geisterrosses erzeugt keine Spielsteine.
- Obwohl der von der ausgelösten Fähigkeit erzeugte Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)
- Welchen Spieler oder Planeswalker der Spielstein angreift, entscheidest du, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den das Geisterross angreift.
- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist dieses X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls das Geisterross irgendwie eine Nicht-Kreaturenkarte, z. B. ein belebtes Land, ins Exil schickt, erzeugt es trotzdem eine Kopie jener Karte, wenn es angreift. Sie kommt getappt ins Spiel und wird am Ende des Kampfes geopfert. Sie greift jedoch nicht an und ist keine Illusion.

---

Gründliche Untersuchung

{2} {W}

Verzauberung

Immer wenn du angreifst, stelle Nachforschungen an.

*(Erzeuge einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

Immer wenn du einen Hinweis opferst, wage dich ins Gewölbe. *(Betriff den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.)*

- Die erste Fähigkeit der Gründlichen Untersuchung kann nur einmal pro Kampf ausgelöst werden, egal mit wie vielen Kreaturen du angreifst.
- 

#### Gürtel der Riesenstärke

{1}{G}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 10/10.

Ausrüsten {10}. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren {X} weniger, wobei X gleich der Stärke der Kreatur ist, die sie als Ziel hat.

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

#### Heiliger Rächer

{2}{W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Doppelschlag.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur Kampfschaden zufügt, kannst du eine Aura-Karte aus deiner Hand an sie angelegt ins Spiel bringen.

Ausrüsten {2}{W}

- Du kannst eine Aura-Karte an die ausgerüstete Kreatur angelegt ins Spiel bringen, falls sie legal an die Kreatur angelegt werden könnte.
- 

#### Höllischer Tadel

{2}{B}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhalten bleibende Karten, die deine Gegner kontrollieren, „Wenn diese bleibende Karte dem Spieler, der den Höllischen Tadel gewirkt hat,

Schaden zufügt, opfere sie. Du verlierst 2

Lebenspunkte.“

- Wenn die ausgelöste Fähigkeit, die der Höllische Tadel bleibenden Karten gibt, verrechnet wird und falls der Beherrscher der bleibenden Karte sie nicht opfern kann, verliert er trotzdem 2 Lebenspunkte. Ebenso gilt: Falls er keine Lebenspunkte verlieren kann, opfert er trotzdem die bleibende Karte.
- Falls ein Spieler in einem Zug mehr als einen Höllischen Tadel wirkt, erhalten bleibende Karten mehrere Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit. Jedes davon wird separat ausgelöst und verrechnet. Falls du beispielsweise den Höllischen Tadel zweimal gewirkt hast, bewirkt jede bleibende Karte, die dir Schaden zugefügt hat, dass ihr Beherrscher 4 Lebenspunkte verliert.
- Falls in einem Zug mehr als ein Spieler den Höllischen Tadel wirkt, erhalten einige bleibende Karten mehrere Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit, die sich auf verschiedene Spieler beziehen. Jedes davon

wird nur für den Spieler ausgelöst, der den Höllischen Tadel gewirkt hat, durch den die Fähigkeit gewährt wurde.

- Kopien des Höllischen Tadels, die nicht gewirkt wurden, geben bleibenden Karten von Gegnern zwar die Fähigkeit, aber die Fähigkeit hat keinen Effekt, weil kein Spieler die betreffende Kopie des Höllischen Tadels gewirkt hat.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass ein anderer Spieler die Kontrolle über den Höllischen Tadel übernimmt, während er auf dem Stapel liegt, erhalten bleibende Karten, die von den Gegnern jenes Spielers kontrolliert werden, die Fähigkeit (darunter wahrscheinlich auch bleibende Karten, die du kontrollierst). Dann bist du jedoch immer noch der Spieler, der den Höllischen Tadel gewirkt hat, sodass die Fähigkeit immer dann ausgelöst wird, wenn eine jener bleibenden Karten dir Schaden zufügt, nicht dem Spieler, der den Höllischen Tadel kontrolliert hat, als er verrechnet wurde.

---

Klauth, unangefochtenes Urwesen

{5} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Drache

4/4

Fliegend, Eile

Immer wenn Klauth, unangefochtenes Urwesen, angreift, erzeuge X Mana in einer beliebigen Kombination von Farben, wobei X gleich der Gesamtstärke der angreifenden Kreaturen ist. Verwende dieses Mana nur, um Zaubersprüche zu wirken. Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

- Trotz der Tatsache, dass sie Mana erzeugen kann, sowie sie verrechnet wird, ist Klauths ausgelöste Fähigkeit keine Manafähigkeit, weil ihre Auslösebedingung nicht die Aktivierung oder Verrechnung einer aktivierten Manafähigkeit war. Das bedeutet, dass sie auf den Stapel geht und auf sie geantwortet werden kann. Insbesondere können Spieler antworten, indem sie angreifende Kreaturen zerstören, um die Menge des erzeugten Manas zu verringern.

---

Klauths Wille

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

Spontanzauber

Bestimme eines. Falls du einen Kommandeur kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du beides bestimmen.

- *Feueratem* — Klauths Wille fügt jeder nichtfliegenden Kreatur X Schadenspunkte zu.

- *Relikte zerschmettern* — Zerstöre bis zu X Artefakte und/oder Verzauberungen deiner Wahl.

- Der Kommandeur, den du kontrollierst, muss nicht dein Kommandeur sein.
- Sobald du angekündigt hast, dass du Klauths Willen wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, deinen Kommandeur zu entfernen, um zu ändern, wie viele Modi du bestimmen kannst.
- Ob du einen Kommandeur kontrollierst oder nicht, wird nur einmal ermittelt, sowie du die Modi für diesen Zauberspruch bestimmst. Falls du irgendwie die Kontrolle über jenen Kommandeur verlierst, bevor du mit

dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist (vielleicht weil du ihn opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), ändert dies nicht die Anzahl der bestimmten Modi.

---

Lawinenritt

{G} {U}

Spontanzauber

Der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, kann gewirkt werden, als ob er aufblitzen hätte. Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Zauberspruch wirkst, lege  $X + 1/+1$ -Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, wobei  $X$  gleich dem Manabetrag des Zauberspruchs ist.

- Um den Lawinenritt zu wirken, benötigst du kein Ziel. Sowie du die verzögert ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legst, nachdem du deinen nächsten Zauberspruch gewirkt hast, bestimmst du ggf. die Kreatur deiner Wahl.
- 

Lehmgolem

{4}

Artefaktkreatur — Golem

4/4

{6}, würfle einen W8: Monstrum  $X$ , wobei  $X$  gleich dem Ergebnis ist. (*Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege  $X + 1/+1$ -Marken auf sie und sie wird monströs.*)

*Berserker* — Wenn der Lehmgolem monströs wird, zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl.

- Ist eine Kreatur bereits monströs, kann sie nicht erneut monströs werden. Falls die Kreatur bereits monströs ist, wenn die Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts. Da jedoch das Würfeln des W8 zu den Kosten beim Aktivieren der Fähigkeit gehört und falls dir das Ergebnis nicht gefällt, kannst du auf die Fähigkeit antworten, indem du die Fähigkeit erneut aktivierst, falls du weitere {6} bezahlen kannst. Viel Glück!
  - Monströs sein ist keine Fähigkeit einer Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Falls die Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder ihre Fähigkeiten verliert, bleibt sie dennoch monströs.
  - Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur monströs wird, wird nicht ausgelöst, falls diese Kreatur nicht im Spiel ist, wenn ihre Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird.
  - Du kannst die erste Fähigkeit des Lehmgolems auch aktivieren, nachdem er monströs geworden ist. Er wird dann nicht erneut monströs, und du legst keine weiteren Marken auf ihn, aber du würfelst, um die Fähigkeit zu aktivieren, was Fähigkeiten anderer bleibender Karten auslösen kann.
-



Lorcan, Hexenmeister-Sammler

{5}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Teufel

6/6

Fliegend

Immer wenn eine Kreaturenkarte von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt wird, kannst du Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags bezahlen. Falls du dies tust, bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Hexenmeister.  
Falls ein Hexenmeister, den du kontrollierst, sterben würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Die zweite Fähigkeit von Lorcan, Hexenmeister-Sammler, betrachtet nur den Typ, den die Karte im Friedhof hat, nicht den Typ, den sie in einer anderen Zone hatte. Wenn beispielsweise belebte Länder sterben, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Das Gegenteil trifft ebenfalls zu. Falls beispielsweise eine Kreatur, die als Abenteuer gewirkt wurde, neutralisiert wird, ist sie im Friedhof eine Kreaturenkarte, und die ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst.
- Lorcans letzte Fähigkeit betrifft alle Hexenmeister, die du kontrollierst, nicht nur solche, die er aus dem Friedhof eines Gegners gesammelt hat.

---

Mantel der Alten

{3}{W}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst  
Wenn der Mantel der Alten ins Spiel kommt, bringe eine beliebige Anzahl an Aura- und/oder Ausrüstung-Karten deiner Wahl, die an die verzauberte Kreatur angelegt werden könnten, aus deinem Friedhof an die verzauberte Kreatur angelegt ins Spiel zurück.  
Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 für jede an sie angelegte Aura und Ausrüstung.

- Der Oracle-Text des Mantels der Alten wurde aktualisiert. Den offiziellen Text findest du oben. Geändert wurde, dass du nur Aura- und Ausrüstung-Karten in deinem Friedhof bestimmen darfst, die legal an die vom Mantel der Alten verzauberte Kreatur angelegt werden könnten.
  - Sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, bleiben alle Ziele, die nicht legal an die vom Mantel der Alten verzauberte Kreatur angelegt werden könnten, in deinem Friedhof.
  - Falls der Mantel der Alten als Antwort auf seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit an eine andere Kreatur angelegt wird, ist die Kreatur, an die er angelegt ist, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird, die „verzauberte Kreatur“, obwohl du die ursprünglich verzauberte Kreatur verwendet hast, um Ziele zu bestimmen. Das bedeutet, dass möglicherweise einige dieser Ziele illegal werden.
  - Falls der Mantel der Alten das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, ist die letzte bleibende Karte, an die er angelegt war, bevor er das Spiel verlassen hat, die „verzauberte Kreatur“ (auch falls jene bleibende Karte keine Kreatur mehr ist).
-

Minn, hinterlistige Illusionistin  
{1}{U}{U}  
Legendäre Kreatur — Gnom, Zauberer  
1/3

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen 1/1 blauen Illusion-Kreaturenspielstein mit „Diese Kreatur erhält +1/+0 für jede andere Illusion, die du kontrollierst.“  
Immer wenn eine Illusion, die du kontrollierst, stirbt, kannst du eine bleibende Karte mit Manabetrag kleiner oder gleich der Stärke jener Kreatur aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Minns letzte Fähigkeit verwendet die Stärke der Illusion zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, welche Karten du ins Spiel bringen kannst.

---

Mitternacht-Pfadleuchter  
{2}{W}{U}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
2/3

Kreaturen, die du kontrollierst, können nicht geblockt werden, außer von legendären Kreaturen.  
Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, wage dich ins Gewölbe. (*Betritt den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.*)

- Ungeblockte Kreaturen mit Doppelschlag fügen zweimal Schaden zu, wodurch die letzte Fähigkeit des Mitternacht-Pfadleuchters zweimal ausgelöst wird.

---

Nihiloor  
{2}{W}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Schrecken  
3/5

Wenn Nihiloor ins Spiel kommt, tappe für jeden Gegner bis zu eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst.  
Wenn du dies tust, übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert und deren Stärke kleiner oder gleich der Stärke der getappten Kreatur ist, solange du Nihiloor kontrollierst.  
Immer wenn du mit einer Kreatur angreifst, die ein Gegner besitzt, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu und jener Spieler verliert 2 Lebenspunkte.

- Sowie Nihiloor's erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmst du bis zu eine Kreatur für jeden Gegner und tappst sie alle gleichzeitig. Danach wird für jede Kreatur, die du auf diese Weise getappt hast, eine separate ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt. Du bestimmst die Reihenfolge, in der diese Fähigkeiten auf den Stapel gelegt werden. Falls das Tappen der Kreaturen andere Fähigkeiten, die du kontrollierst, ausgelöst hat, werden diese ebenfalls zu diesem Zeitpunkt auf den Stapel gelegt.

- Sowohl die Stärke der getappten Kreatur als auch die Stärke der Kreatur deiner Wahl werden zweimal geprüft, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst und sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um sicherzustellen, dass das Ziel legal ist.
- Falls die getappte Kreatur nicht mehr im Spiel ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre letzte Existenz im Spiel, um zu ermitteln, ob das Ziel noch legal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls eine Kreatur, die du für Nihiloor's Fähigkeit getappt hast, irgendwie nicht mehr getappt ist, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird jene Fähigkeit trotzdem verrechnet, und du übernimmst trotzdem die Kontrolle über die Kreatur deiner Wahl, solange sie weniger Stärke hat als die Kreatur, die du getappt hast.
- Falls Nihiloor das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird oder bevor seine rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, dann übernimmst du nicht die Kontrolle über Kreaturen.

Prosper der Buchgebundene

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Tiefling, Hexenmeister

1/4

Todesberührung

*Mystisches Arkanum* — Zu Beginn deines Endsegments schickst du die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

*Segen des Pakts* — Immer wenn du eine Karte aus dem Exil spielst, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen, um Karten mit der Fähigkeit *Mystisches Arkanum* zu spielen, und du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Die Fähigkeit *Segen des Pakts* wird ausgelöst, immer wenn du beliebige Karten aus dem Exil spielst, nicht nur diejenigen, die mit der Fähigkeit *Mystisches Arkanum* ins Exil geschickt wurden.

Raserei des Berserkers

{2} {R}

Spontanzauber

Wirke diesen Zauberspruch nur vor dem Kampf oder während des Kampfes, bevor Blocker deklariert werden.

Würfle zwei W20 und ignoriere das niedrigere Ergebnis.

1–14 | Bestimme eine beliebige Anzahl an Kreaturen. Sie blocken in diesem Zug, falls möglich.

15–20 | Du bestimmst, welche Kreaturen in diesem Zug blocken und wie sie blocken.

- Falls du einen Pasch würfelst, ignoriere einen der Würfe und verwende das Ergebnis des anderen.
- Ein ignoriertes Würfelwurf hat praktisch nie stattgefunden. Durch einen ignorierten Würfelwurf werden keine Fähigkeiten ausgelöst.
- Wenn du Blocks für Kreaturen bestimmst, die du nicht kontrollierst, musst du trotzdem legale Entscheidungen treffen. Du kannst beispielsweise nicht bestimmen, dass eine Kreatur ohne Flugfähigkeit oder Reichweite eine fliegende Kreatur blockt.

- Falls Kosten damit verbunden wären, dass eine Kreatur blockt, und du bestimmst, dass diese Kreatur blocken soll, entscheidet der Beherrscher dieser Kreatur, ob er diese Kosten bezahlt oder nicht. Falls dieser Spieler die Kosten nicht bezahlt, musst du neu festlegen, welche Kreaturen blocken sollen.

#### Rätselwehr von Nesseril

{3}{U}

Verzauberung

*Fokussierter Strahl* — Zu Beginn deines

Versorgungssegments würfelst du einen W4. Wende

Hellsicht X an, wobei X gleich dem Ergebnis ist.

*Perfekte Illumination* — Immer wenn du die höchstmögliche natürliche Augenzahl eines Würfels würfelst, ziehe eine Karte.

- Falls du eine natürliche 4 würfelst, während die Fähigkeit Fokussierter Strahl verrechnet wird, wendest du Hellsicht an, bevor du für die Fähigkeit Perfekte Illumination eine Karte ziehst.
- Falls du angewiesen wirst, mehrere Würfel zu würfeln (mit einer Ausnahme, siehe unten), und mehr als einer die höchstmögliche natürliche Augenzahl zeigt, wird die Fähigkeit Perfekte Illumination entsprechend oft ausgelöst.
- Würfelwürfe, die ignoriert werden, etwa durch den Effekt der Pixie-Führerin, lösen die Fähigkeit Perfekte Illumination nicht aus.

#### Robe der Sterne

{1}{W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +0/+3.

*Astrale Projektion* — {1}{W}: Die ausgerüstete Kreatur destabilisiert sich. (*Behandle sie und alles, was an sie angelegt ist, bis zum Beginn des nächsten Zuges ihres Beherrschers, als würde es nicht existieren.*)

Ausrüsten {1}

- Destabilisierte bleibende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Das bedeutet insbesondere, dass du keine andere Kreatur mit der Robe der Sterne ausrüsten kannst, solange sie destabilisiert ist. Falls du die Fähigkeit Astrale Projektion einer angelegten Robe der Sterne als Antwort auf eine Ausrüsten-Fähigkeit aktivierst, destabilisiert sich die Robe der Sterne, bevor die Ausrüsten-Fähigkeit verrechnet wird, und wird nicht bewegt.
- Sowie sich eine Kreatur destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind (einschließlich der Robe der Sterne). Wenn sich jene Auren und Ausrüstungen wieder stabilisieren, sind sie an die Kreatur angelegt, an die sie angelegt waren, als sie sich destabilisiert haben.
- Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.

- Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Gedankenschinders ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Falls ein Gegner die Kontrolle über eine deiner Kreaturen übernimmt, die Kreatur sich destabilisiert und die Dauer des Kontrollwechsels abläuft, bevor sie sich wieder stabilisiert, dann stabilisiert sich die Kreatur unter deiner Kontrolle, sowie das nächste Enttappsegment des Gegners beginnt. Falls jener Gegner die Partie vor seinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dessen Zug begonnen hätte.

#### Schlund des Wahnsinns

{2} {B} {R}

#### Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kannst du die Karte wirken, und um sie zu wirken kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

- Du musst immer noch alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für den Zauberspruch beachten.
- Falls die Kreatur, die du ins Exil schickst, eigentlich ein Land ist, das belebt wurde, kannst du die Länderkarte nicht aus dem Exil spielen.

#### Schwert der Stunden

{2}

#### Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur Kampfschaden zufügt, würfle einen W12. Falls das Ergebnis größer als der zugefügte Schaden oder gleich 12 ist, verdopple die Anzahl der +1/+1-Marken auf der Kreatur.

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

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer bleibenden Karte zu verdoppeln, zähle die +1/+1-Marken, die derzeit auf der bleibenden Karte liegen, und lege ebenso viele weitere auf sie. Ersatzeffekte, die diese Anzahl ändern, werden entsprechend angewendet.
- Falls der ausgerüsteten Kreatur zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem sie Kampfschaden zufügt, stirbt sie, bevor die Marken auf ihr verdoppelt werden können. Du würfelst jedoch trotzdem einen W12, was Fähigkeiten anderer bleibender Karten auslösen kann.

Sefris von den Verborgenen Wegen

{W}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden, wage dich ins Gewölbe. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. (*Um dich ins Gewölbe zu wagen, betritt den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.*)  
*Untote erschaffen* — Immer wenn du ein Gewölbe absolvierst, bringe eine Kreatur deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Die erste Fähigkeit von Sefris von den Verborgenen Wegen betrachtet nur den Typ, den die Karte im Friedhof hat, nicht den Typ, den sie in einer anderen Zone hatte. Wenn beispielsweise belebte Länder sterben, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Das Gegenteil trifft ebenfalls zu. Falls beispielsweise eine Kreatur, die als Abenteuer gewirkt wurde, neutralisiert wird, ist sie im Friedhof eine Kreaturenkarte, und die erste Fähigkeit wird ausgelöst.

---

Storvald, Frostriesen-Jarl

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

Legendäre Kreatur — Riese

7/7

Abwehr {3}

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Abwehr {3}.

Immer wenn Storvald ins Spiel kommt oder angreift, bestimme eines oder beides —

- Eine Kreatur deiner Wahl hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 7/7 bis zum Ende des Zuges.
- Eine Kreatur deiner Wahl hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1 bis zum Ende des Zuges.

- Storvalds ausgelöste Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
  - Falls du beide Modi bestimmst, geschehen die Effekte in der aufgeführten Reihenfolge.
  - Du kannst dieselbe Kreatur als Ziel für beide Modi bestimmen, wenn du – ich weiß nicht ... ihr einen kleinen Vorgeschmack auf phänomenale kosmische Macht geben möchtest, bevor du sie auf ein klitzekleines Format schrumpfst?
-

Strahlender Solar

{5}{W}

Kreatur — Engel

3/6

Fliegend, Lebensverknüpfung

Immer wenn der Strahlende Solar oder eine andere Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wage dich ins Gewölbe. (*Betritt den ersten Raum oder rücke in den nächsten Raum vor.*)

{W}, wirf den Strahlenden Solar ab: Wage dich ins Gewölbe. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Wenn eine Spielstein-Kopie des Strahlenden Solars ins Spiel kommt, löst sie zwar ihre eigene Fähigkeit aus, aber nicht die eines anderen Strahlenden Solars.

---

Tanz der Toten

{3}{B}{B}

Hexerei

Jeder Spieler opfert eine Nichtspielsteinkreatur. Würfle einen W20 und addiere dazu die Widerstandskraft der Kreatur, die du auf diese Weise geopfert hast.

1–14 | Bringe eine Kreaturenkarte, die auf diese Weise auf einen Friedhof gelegt wurde, unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

15+ | Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten, die auf diese Weise auf einen Friedhof gelegt wurden, unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Beginnend mit dir und weiter in Zugreihenfolge bestimmt jeder Spieler, welche Kreatur er opfert. Jeder Spieler weiß, welche Entscheidungen Spieler vor ihm in der Reihenfolge getroffen haben, wenn er seine Entscheidung trifft. Die Kreaturen werden alle gleichzeitig geopfert.
- Alle Kreaturen werden bestimmt und geopfert, bevor gewürfelt wird. Du kannst nicht das Ergebnis des Würfelwurfs sehen, bevor du bestimmst, welche Kreatur du opferst.
- Du addierst nur die Widerstandskraft der Kreatur, die du auf diese Weise geopfert hast, nicht die Widerstandskraft von Kreaturen, die dein Gegner geopfert hat. Falls du auf diese Weise keine Kreatur geopfert hast, würfelst du trotzdem einen W20, aber du addierst nichts zum Ergebnis.
- Falls ein Spieler auf diese Weise seinen Kommandeur opfert, kann er erst bestimmen, ob er ihn in die Kommandozone legt, nachdem der Tanz der Toten fertig verrechnet wurde. Das bedeutet insbesondere, dass der geopfert Kommandeur legal vom Beherrscher des Zauberspruchs bestimmt werden kann, um ihn ins Spiel zurückzubringen. Falls dies bestimmt wird, bleibt der Kommandeur unter seiner Kontrolle im Spiel.

---

Trickbeutel

{1}{G}

Artefakt

{4}{G}, {T}: Würfle einen W8. Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte mit einem Manabetrag aufdeckst, der dem Ergebnis entspricht. Bringe sie ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du in deiner Bibliothek keine Kreaturenkarte hast, deren Manabetrag gleich dem Ergebnis ist, zeigst du alle Karten deiner Bibliothek offen vor und legst sie in zufälliger Reihenfolge in deine Bibliothek zurück.
- Auch falls du auf diese Weise alle Karten deiner Bibliothek offen vorzeigst und in zufälliger Reihenfolge unter deiner Bibliothek legst, zählt dies nicht als „Mischen“ der Bibliothek.

#### Unbändige Stärke

{3}{G}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +3/+3.

Der Beherrscher der verzauberten Kreatur kann sie ihren Kampfschaden zuweisen lassen, als ob sie nicht geblockt worden wäre.

- Den Schaden der Kreatur zuzuweisen, als ob sie nicht geblockt worden wäre, bedeutet alles oder nichts. Du kannst diesen Effekt nicht nutzen, um etwas vom Schaden der Kreatur einer blockenden Kreatur zuzuweisen und den Rest dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker.
- Auch falls die Kreatur Schaden zuweist, als ob sie nicht geblockt worden wäre, bekommt sie trotzdem von Kreaturen, die sie blocken, Schaden zugefügt.

#### Unbewegliches Zepter

{W}

Artefakt

Du kannst bestimmen, das Unbewegliche Zepter während deines Enttappsegments nicht zu enttappen.

Immer wenn das Unbewegliche Zepter enttappt wird, wage dich ins Gewölbe.

{3}{W}, {T}: Solange das Unbewegliche Zepter getappt bleibt, verliert eine andere bleibende Karte deiner Wahl alle Fähigkeiten und kann nicht angreifen oder blocken.

- Einige Fähigkeiten funktionieren trotzdem, auch falls sie entfernt wurden. Genauer gesagt, werden statische Fähigkeiten, die den Typ eines Objekts ändern oder die Farben eines Objekts ändern, trotzdem angewendet, auch falls diese Fähigkeiten verloren gegangen sind.
- Falls eine Kreatur mit einer Eigenschaften-definierenden Fähigkeit, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft festlegt, diese Fähigkeit verliert, werden Stärke und/oder Widerstandskraft (je nach dem) zu 0.
- Falls du eine Aura als Ziel für die Fähigkeit des Unbeweglichen Zepters bestimmst, verliert sie ihre Verzaubert-Fähigkeit und wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, weil sie nichts legal verzaubern kann. Eine Ausrüstung, die ihre Fähigkeiten verliert, verliert ihre Ausrüsten-Fähigkeit, sodass du sie nicht auf diese Weise bewegen kannst, aber sie bleibt ggf. an die Kreatur angelegt, die mit ihr ausgerüstet ist.



Unholdpeitsche

{1} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und hat Reichweite.

Immer wenn der ausgerüsteten Kreatur Schaden zugefügt wird, fügt sie einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

Ausrüsten {2} {R}

- Verwende die Stärke der ausgerüsteten Kreatur, die sie zum Zeitpunkt des Verrechnens der ausgelösten Fähigkeit hat, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls die ausgerüstete Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.
- Falls die ausgerüstete Kreatur nicht im Spiel ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, aber Lebensverknüpfung hatte, als sie das Spiel verlassen hat, erhältst du Lebenspunkte dazu.

---

Unterreich-Spalte

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{5}, {T}, schicke die Unterreich-Spalte ins Exil: Würfle einen W10. Lege ein Artefakt, eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl unter die obersten X Karten der Bibliothek seines bzw. ihres Besitzers, wobei X gleich dem Ergebnis ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls der Besitzer dieser bleibenden Karte weniger als X Karten in seiner Bibliothek hat, lege die bleibende Karte unter die Bibliothek ihres Besitzers.

---

Verrücktmachende Verwünschung

{1} {R} {R}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn der verzauberte Spieler einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, würfle einen W6. Die

Verrücktmachende Verwünschung fügt dem Spieler Schadenspunkte in Höhe des Ergebnisses zu. Lege die Verrücktmachende Verwünschung dann an einen anderen, per Zufall bestimmten Gegner an.

- Falls die Verrücktmachende Verwünschung an deinen einzigen Gegner angelegt ist, bleibt sie an jenen Spieler angelegt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
-

Wulfgar aus dem Eiswindtal

{3} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Barbar

4/4

Tumult (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jeden Gegner, den du in diesem Kampf angegriffen hast.*)

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

- Die letzte Fähigkeit von Wulfgar aus dem Eiswindtal betrifft nur ausgelöste Fähigkeiten, die sich direkt auf das Angreifen beziehen, z. B. „immer wenn diese Kreatur angreift“ oder „immer wenn du mit einer oder mehreren Kreaturen angreifst“. Sie betrifft keine ausgelösten Fähigkeiten mit anderen Auslösebedingungen wie „Immer wenn diese Kreatur getappt wird“.
  - Wulfgars letzte Fähigkeit löst seine Tumult-Fähigkeit ein zusätzliches Mal aus.
- 

Zauberer der Wilden Magie

{3} {R}

Kreatur — Ork, Schamane

4/3

Der erste Zauberspruch, den du pro Zug aus dem Exil wirkst, hat Kaskade. (*Wenn du deinen ersten Zauberspruch aus dem Exil wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.*)

- Der erste Zauberspruch, den du aus dem Exil wirkst, hat Kaskade, auch falls er nicht der erste Zauberspruch ist, den du in diesem Zug gewirkt hast.
- Falls du jedoch einen Zauberspruch aus dem Exil wirkst und dann später im selben Zug der Zauberer der Wilden Magie unter deine Kontrolle kommt, gibt der Zauberer der Wilden Magie keinem anderen Zauberspruch, den du im selben Zug aus dem Exil wirkst, Kaskade.
- Falls du mehr als einen Zauberer der Wilden Magie kontrollierst, erhält der erste Zauberspruch, den du aus dem Exil wirkst, entsprechend viele Vorkommen von Kaskade, von denen jedes separat ausgelöst wird.
- Falls du, während du die Kaskade-Fähigkeit des ersten Zauberspruchs, den du in einem Zug aus dem Exil gewirkt hast, verrechnest, einen zweiten Zauberer der Wilden Magie wirkst, erhält der Zauberspruch nicht erneut Kaskade.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen. Der Manabetrag des Zauberers der Wilden Magie ist beispielsweise immer 4.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.

- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative 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.
- Aufgrund einer kürzlichen Regeländerung von Kaskade hörst du nicht nur auf, Karten ins Exil zu schicken, falls du eine Nichtland-Karte mit niedrigerem Manabetrag als der Zauberspruch mit Kaskade ins Exil schickst, sondern der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, muss ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Bisher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften.

#### Zepter der Absorption

{2} {U}

Artefakt

Immer wenn ein Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, schicke ihn bzw. sie ins Exil, anstatt ihn bzw. sie auf den Friedhof zu legen, sowie er bzw. sie verrechnet wird.

{X}, {T}, opfere das Zepter der Absorption: Du kannst von den Karten, die mit dem Zepter der Absorption ins Exil geschickt wurden, eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen mit Gesamt-Manabetrag X oder weniger wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls mehrere Zepter der Absorption gleichzeitig im Spiel sind, werden sie alle ausgelöst, wenn ein beliebiger Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt. Sowie der Zauberspruch verrechnet wird, bestimmt sein Beherrscher, welches der Zepter ihn ins Exil schicken darf.
- Jedes Zepter der Absorption verfolgt die Karten, die es ins Exil geschickt hat, separat nach. Falls das Zepter der Absorption zerstört und später ins Spiel zurückgebracht wird, hat es keinen Zugriff mehr auf die Karten, die es zuvor ins Exil geschickt hatte.
- Falls ein Zauberspruch neutralisiert oder nie verrechnet wird, schickt das Zepter der Absorption ihn nicht ins Exil.
- Wenn die letzte Fähigkeit des Zepters der Absorption verrechnet wird, wirkst du von den ins Exil geschickten Karten beliebig viele Zaubersprüche mit Gesamt-Manabetrag X oder weniger in einer beliebigen Reihenfolge, die du bestimmst. Karten, die nicht auf diese Weise gewirkt werden, bleiben dauerhaft im Exil.

- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch 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.

---

Magic: The Gathering, Magic, Abenteuer in den Vergessenen Realms, Dungeons & Dragons, Strixhaven: Akademie der Magier, Kaldheim, Zendikar, Eldraine, Theros und Ikorra, sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2021 Wizards.