

Sethinweise zu Kaldheim

Zusammengestellt von Matt Tabak, mit Beiträgen von Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long und Thijs van Ommen.

Letzte Änderung: 4. Dezember 2020

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](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 *Kaldheim* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 5. Februar 2021. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Thron von Eldraine*, *Theros: Jenseits des Todes*, *Ikorja: Reich der Behemoths*, *Hauptset 2021*, *Zendikars Erneuerung* und *Kaldheim*

Karten aus *Kaldheim*-Draft-Boostern und -Themen-Boostern sind in Standard erlaubt. Diese Karten haben die Nummern 1–285 und den gedruckten Set-Code KHM. Es gibt zwanzig zusätzliche *Kaldheim*-Karten aus Set-Boostern und Themen-Boostern, die ebenfalls im Standard-Format legal sind. Diese Karten haben die Nummern 374–393 und ebenfalls den gedruckten Set-Code KHM.

In den *Kaldheim*-Commander-Decks sind sechzehn 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 1–16 und den gedruckten Set-Code KHC. Die anderen Karten in diesen Decks bleiben in allen Formaten legal, in denen sie auch bisher legal waren. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format nicht ändert, nur weil sie in diesen Decks erscheint. Diese wiederkehrenden Karten haben die Nummern 17–119 und den gedruckten Set-Code KHC.

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.

Neues Schlüsselwort: Vorherbestimmung

Mit der neuen Mechanik *Vorherbestimmung* erwartest dich Großartiges – wir wissen es einfach. Vorherbestimmung ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die es dir erlaubt, Karten beiseite zu legen, um sie später zu verwenden.

Rachsüchtige Schnitterin
{3} {B}
Kreatur — Engel, Kleriker
2/3
Fliegend, Todesberührung, Eile
Vorherbestimmung {1} {B} (*Während deines Zuges
kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand
verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren
Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

Die offiziellen Regeln für Vorherbestimmung lauten wie folgt:

702.141. Vorherbestimmung

702.141a Vorherbestimmung ist ein Schlüsselwort, das nur wirkt, während sich die Karte mit Vorherbestimmung auf der Hand eines Spielers befindet. Zu jedem Zeitpunkt, zu dem ein Spieler in seinem Zug Priorität hat, kann er {2} bezahlen und eine Karte mit Vorherbestimmung aus seiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Falls der Spieler dies tut, kann er die Karte anschauen, und er kann sie nach dem Ende des aktuellen Zugs wirken, indem er Vorherbestimmungskosten, die sie hat, bezahlt, anstatt die Manakosten des Zauberspruchs zu bezahlen. Das Wirken eines Zauberspruchs auf diese Weise folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f-h.

702.141b Das Ins-Exil-Schicken einer Karte mithilfe ihrer Vorherbestimmung-Fähigkeit ist eine Sonderaktion, die nicht den Stapel verwendet. Siehe Regel 116, „Sonderaktionen“.

702.141c Falls sich ein Effekt auf das Vorherbestimmen einer Karte bezieht, ist damit das Ausführen der Sonderaktion gemeint, die mit einer Vorherbestimmung-Fähigkeit verbunden ist. Falls sich ein Effekt auf eine Karte oder einen Zauberspruch bezieht, die bzw. der vorherbestimmt wurde, ist damit eine Karte gemeint, die als Folge der mit einer Vorherbestimmung-Fähigkeit verbundenen Sonderaktion in die Exil-Zone gelegt wurde, bzw. ein Zauberspruch, der eine vorherbestimmte Karte war, bevor er gewirkt wurde, auch falls er für andere Kosten als Vorherbestimmungskosten gewirkt wurde.

702.141d Falls ein Effekt besagt, dass eine Karte im Exil vorherbestimmt wird, wird diese Karte zu einer vorherbestimmten Karte. Der Effekt kann der Karte Vorherbestimmungskosten geben. Die Karte kann nach dem Ende des aktuellen Zuges für ihre Vorherbestimmungskosten gewirkt werden, auch falls der resultierende Zauberspruch nicht Vorherbestimmung hat.

702.141e Falls ein Spieler mehrere vorherbestimmte Karten im Exil besitzt, muss er dafür sorgen, dass diese Karten problemlos voneinander und von anderen verdeckten Karten im Exil, die der Spieler besitzt, unterschieden werden können. Dazu gehört, zu wissen, in welcher Reihenfolge die Karten ins Exil geschickt wurden, und Vorherbestimmungskosten außer den aufgedruckten Vorherbestimmungskosten zu kennen, die diese Karten möglicherweise haben.

702.141f Falls ein Spieler die Partie verlässt, müssen alle verdeckten vorherbestimmten Karten, die der Spieler besitzt, allen Spielern offen vorgezeigt werden. Am Ende jeder Partie müssen alle verdeckten vorherbestimmten Karten allen Spielern offen vorgezeigt werden.

- Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
- Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du eine Spontanzauberkarte vorherbestimmst, kannst du sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken. In den meisten Fällen, falls du eine Karte vorherbestimmst, die kein Spontanzauber ist (oder nicht Aufblitzen hat), musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um sie zu wirken.
- Falls du eine vorherbestimmte Karte aus dem Exil für ihre Vorherbestimmungskosten wirkst, kannst du nicht bestimmen, sie für andere alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

Neues Schlüsselwort: Prahlen

Was nutzen heldenhafte, beinahe unmögliche Taten, wenn du hinterher nicht mit ihnen angeben kannst? Prahlen-Fähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten, die du einmal pro Zug aktivieren kannst, aber nur, falls die Kreatur, die die Fähigkeit besitzt, in diesen Zug angegriffen hat.

Furchtloser Befreier
{1} {R}
Kreatur — Zwerg, Berserker
Prahlen — {2} {R}: Erzeuge einen 2/1 roten Zwerg-Berserker-Kreaturenspielstein. *(Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese Kreatur in diesem Zug als Angreifer deklariert wurde, und nur einmal pro Zug.)*

- Eine Prahlen-Fähigkeit kann jederzeit aktiviert werden, nachdem die Kreatur mit der Fähigkeit als Angreifer deklariert wurde. Dies kann geschehen, bevor Blocker deklariert werden, nachdem Blocker deklariert wurden und bevor Kampfschaden zugefügt wird, während des Kampfes und nachdem Kampfschaden zugefügt wurde, in der Hauptphase nach dem Kampf, im Endsegment oder in einigen ungewöhnlichen Fällen im Aufräumsegment.
- Falls es nicht dein Zug ist und du die Kontrolle über eine Kreatur mit einer Prahlen-Fähigkeit übernimmst, nachdem diese Kreatur angegriffen hat, kannst du die Prahlen-Fähigkeit der Kreatur aktivieren, falls sie in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde.
- Falls eine Kreatur mit einer Prahlen-Fähigkeit angreifend ins Spiel gebracht wird, wurde sie nie als Angreifer deklariert. Ihre Prahlen-Fähigkeit kann in diesem Zug nicht aktiviert werden.
- Falls ein Effekt einem Zug zusätzliche Kampfphasen hinzufügt und eine Kreatur mit einer Prahlen-Fähigkeit in diesem Zug mehr als einmal angreift, kann ihre Prahlen-Fähigkeit trotzdem nur einmal aktiviert werden.

Neuer Verzauberung-Untertyp: Rune

Runen sind heilige Symbole, die die Kampfkraft von allem, worauf sie angewendet werden, steigern. Rune ist ein neuer Verzauberung-Untertyp in einem Zyklus von Aura-Verzauberungen, die Kreaturen oder Ausrüstung verbessern können. Der Untertyp Rune hat regeltechnisch keine eigene Bedeutung, aber andere Zaubersprüche und Fähigkeiten können sich auf ihn beziehen.

Rune der Flugfähigkeit

{1}{U}

Verzauberung — Aura, Rune

Verzaubert eine bleibende Karte

Wenn die Rune der Flugfähigkeit ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Solange die verzauberte bleibende Karte eine Kreatur ist, hat sie Flugfähigkeit.

Solange die verzauberte bleibende Karte eine Ausrüstung ist, hat sie „Die ausgerüstete Kreatur hat Flugfähigkeit.“

- Runen können jede beliebige bleibende Karte als Ziel haben und an sie angelegt werden, auch an eine, die gerade weder eine Kreatur noch eine Ausrüstung ist. Du kannst beispielsweise eine Rune wirken und dabei ein Fahrzeug als Ziel bestimmen. Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Rune wird ausgelöst, und du ziehst eine Karte. Die Rune hat keinen Effekt, solange das Fahrzeug keine Kreatur ist, aber falls es später zu einer wird, wird die entsprechende Fähigkeit angewendet.
- Falls das Ziel eines Aura-Zauberspruchs ein illegales Ziel ist, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet, er kommt nicht ins Spiel und keine seiner ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten wird ausgelöst.

Wiederkehrende Mechanik: modale doppelseitige Karten

Modale doppelseitige Karten wurden in *Zendikars Erneuerung* eingeführt, und in *Kaldheim* kehren sie zurück – mit ein paar neuen Überraschungen im Gepäck. Modale doppelseitige Karten geben dir große Flexibilität, indem sie dich je nach Situation entscheiden lassen, welche Seite du spielen möchtest. In *Zendikars Erneuerung* waren die Rückseiten der modalen doppelseitigen Karten alle Länder. In *Kaldheim* haben einige modale doppelseitige Karten zwei Seiten, die keine Länder sind.

Halvar, Gott der Schlachten

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Gott

4/4

Kreaturen, die du kontrollierst und die verzaubert oder ausgerüstet sind, haben Doppelschlag.

Zu Beginn jedes Kampfes kannst du eine Aura oder Ausrüstung deiner Wahl, die an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist, an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, anlegen.

////

Schwert der Reiche

{1}{W}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

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

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur stirbt, bringe sie auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ausrüsten {1}{W}

Mit modalen doppelseitigen Karten spielen

- Um zu bestimmen, ob es legal ist, eine modale doppelseitige Karte zu spielen, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die du spielen möchtest, und ignoriere die Eigenschaften der anderen Seite. Falls dich beispielsweise ein Effekt daran hindert, Kreaturenzauber zu wirken, kannst du Halvar, Gott der Schlachten, nicht wirken, aber du kannst immer noch das Schwert der Reiche wirken.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, eine spezifische modale doppelseitige Karte zu spielen, kannst du sie als Zauberspruch wirken oder als Land spielen, je nachdem, welche Seite du bestimmst. Falls ein Effekt es dir erlaubt, eine spezifische modale doppelseitige Karte zu „wirken“ (nicht zu „spielen“), kannst du sie nicht als Land spielen.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, aus einer Gruppe von Karten ein Land zu spielen oder einen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine modale doppelseitige Karte mit jeder beliebigen Seite spielen bzw. wirken, die die Kriterien des Effekts erfüllt. Falls ein Effekt es dir beispielsweise erlaubt, Artefaktzauber aus deinem Friedhof zu wirken, kannst du das Schwert der Reiche wirken, aber nicht Halvar, Gott der Schlachten. (Mach dir keine Sorgen, Halvar. Wir bringen dich schon noch ins Spiel.)
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, eine Karte mit bestimmten Eigenschaften ins Spiel zu bringen, ohne dass er dich anweist, sie zu spielen oder zu wirken, werden nur die Eigenschaften der Vorderseite einer modalen doppelseitigen Karte betrachtet, um zu ermitteln, ob die Erlaubnis für die Karte gilt. Falls dies der Fall ist, kommt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel. Falls ein Effekt es dir beispielsweise erlaubt, eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zu bringen, kannst du Halvar, Gott der Schlachten, ins Spiel bringen. (Siehst du?) Ein Effekt, der es dir erlaubt, eine Artefaktkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zu bringen, würde jedoch das Schwert der Reiche nicht betreffen: Eine modale doppelseitige Karte hat nur die Eigenschaften ihrer Vorderseite, solange sie sich im Friedhof befindet.
- Die umgewandelten Manakosten einer modalen doppelseitigen Karte basieren auf den Eigenschaften der Seite, die betrachtet wird. Auf dem Stapel oder im Spiel wird die jeweils aufgedeckt liegende Seite betrachtet. In allen anderen Zonen wird nur die Vorderseite betrachtet. Das unterscheidet sich von der Ermittlung der umgewandelten Manakosten für eine transformierende doppelseitige Karte.
- Eine modale doppelseitige Karte kann weder transformiert werden noch transformiert ins Spiel gebracht werden. Ignoriere jede Anweisung, die versuchen würde, eine modale doppelseitige Karte zu transformieren oder transformiert ins Spiel zu bringen.

Allgemeine Informationen zu doppelseitigen Karten

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

Die Verwendung von Platzhalter-Karten

- Es ist wichtig, dass die Karten in deinem Deck nicht anhand ihrer Rückseite erkennbar sind. Damit dies auch mit doppelseitigen Karten gelingt, kannst du die Platzhalter-Karten verwenden, die in manchen *Kaldheim*-Boosterpackungen enthalten sind. Eine Platzhalter-Karte kann als Platzhalter für eine doppelseitige Karte in verborgenen Zonen fungieren oder immer dann, wenn ihre Identität verborgen ist (z. B. im Exil, falls sie mit der Bildseite nach unten ins Exil geschickt wurde). Das Verwenden von Platzhalter-Karten ist optional, aber auf Turnieren müssen Spieler entweder Platzhalter-Karten oder Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite (oder beides) verwenden.
- Du musst die entsprechenden doppelseitigen Karten dabei haben, für die deine Platzhalter-Karten als Platzhalter dienen sollen. Die doppelseitige Karte sollte getrennt vom Rest des Decks und von deinem Sideboard aufbewahrt werden.
- Eine Platzhalter-Karte kann nur dann Teil eines Decks sein, wenn sie als Platzhalter für eine doppelseitige Karte verwendet wird.
- Du musst auf der Platzhalter-Karte leserlich schreiben, um anzuzeigen, für welche doppelseitige Karte sie als Platzhalter dient. Der Name von mindestens einer Seite muss auf die Platzhalter-Karte geschrieben werden. Außerdem kannst du beliebige weitere Informationen, die auf den beiden Seiten der Karte sichtbar sind, aufschreiben. Informationen, die auf der Karte nicht verfügbar sind, dürfen nicht auf eine Platzhalter-Karte geschrieben werden.
- Während einer Partie gilt die Platzhalter-Karte als die doppelseitige Karte, für die sie Platzhalter ist.

- Falls eine Platzhalter-Karte in eine öffentliche Zone kommt (ins Spiel, auf den Friedhof, auf den Stapel oder aufgedeckt ins Exil), verwende die doppelseitige Karte und lege die Platzhalter-Karte beiseite. Falls die doppelseitige Karte wieder in eine verborgene Zone kommt (deine Hand oder Bibliothek), verwende wieder die Platzhalter-Karte.
- Falls eine doppelseitige Karte verdeckt ins Exil geschickt oder verdeckt ins Spiel gebracht wird, halte ihre Identität geheim, indem du die Platzhalter-Karte oder Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite (oder beides) verwendest.
- In einigen älteren Sets waren die Platzhalter-Karten Checklisten, auf denen doppelseitige Karten oder Verschmelzen-Karten aus diesen Sets aufgelistet waren. Du kannst auch eine *Kaldheim*-Platzhalter-Karte als Platzhalter für die doppelseitigen Karten aus diesen Sets verwenden. Dabei gelten dieselben Regeln bezüglich der Informationen, die auf Platzhalter-Karten geschrieben werden dürfen.

Wiederkehrender Verzauberungstyp: Sage

Auf Kaldheim gibt es zehn Reiche voller Geschichten, und die Art, wie diese Geschichten erzählt werden, ist fast so fantastisch wie die Ereignisse, durch die sie inspiriert wurden. Zwanzig solche Epen erscheinen im neuen Set als Sagenkarten.

Fesselung der alten Götter

{2} {B} {G}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert.

II — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Wald-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

III — Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

Die Regeln für Sagen haben sich seit ihrem letztenmaligen Erscheinen nicht verändert.

- Sowie eine Sage ins Spiel kommt, legt ihr Beherrscher eine Sagenmarke auf sie. Sowie deine Hauptphase vor dem Kampf beginnt (direkt nach deinem Ziehsegment), legst du eine weitere Sagenmarke auf jede Sage, die du kontrollierst. Diese Aktionen verwenden nicht den Stapel.
- Jedes Symbol links in der Textbox einer Sage repräsentiert eine Kapitel-Fähigkeit. Eine Kapitel-Fähigkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Sagenmarke, die auf die Sage gelegt wird, dazu führt, dass die Anzahl an Sagenmarken auf der Sage die Zahl der jeweiligen Kapitelnummer erreicht oder überschreitet. Kapitel-Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt und können beantwortet werden.
- Eine Kapitel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn eine Sagenmarke auf eine Sage gelegt wird, auf der bereits eine Anzahl an Sagenmarken liegt, die größer oder gleich der Kapitelnummer ist. Wird beispielsweise eine dritte Sagenmarke auf eine Sage gelegt, so wird die Kapitel-III-Fähigkeit ausgelöst, aber Kapitel I und II werden nicht erneut ausgelöst.
- Wurde eine Kapitel-Fähigkeit ausgelöst und auf den Stapel gelegt, hat es keine Auswirkung auf die Fähigkeit auf dem Stapel, falls die Sage Marken dazuerhält oder verliert, oder falls sie das Spiel verlässt.

- Falls mehrere Kapitel-Fähigkeiten zur selben Zeit ausgelöst werden, legt ihr Beherrscher sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel. Falls eine der Fähigkeiten ein Ziel benötigt, werden die Ziele bestimmt, sowie du die Fähigkeiten auf den Stapel legst und bevor eine der Fähigkeiten verrechnet wird.
- Das Entfernen von Sagenmarken führt nicht dazu, dass vorherige Kapitel-Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls Sagenmarken von einer Sage entfernt wurden, werden die entsprechenden Kapitel-Fähigkeiten erneut ausgelöst, sollte die Sage irgendwann weitere Sagenmarken erhalten.
- Sobald die Anzahl an Sagenmarken auf einer Sage größer oder gleich ihrer höchsten Kapitelnummer ist, opfert der Beherrscher seine Sage, sobald ihre Kapitel-Fähigkeit den Stapel verlassen hat (weil sie z. B. verrechnet oder neutralisiert wurde). Diese zustandsbasierte Aktion verwendet nicht den Stapel.

Wiederkehrender Übertyp: Verschneit

Kaldheim – das sind Reiche, die aufeinanderprallen, Schlachten von unvorstellbarem Ausmaß und ganz allgemein eine Geschichte voller Streit. Es kann auch ein wenig kühl werden. Pack einen schönen Pullover ein. Verschneit ist ein wiederkehrender Übertyp, der auf verschiedenen Kartentypen auftauchen kann, darunter Bleibende-Karte-Typen, Spontanzauber und Hexereien.

Eisfell-Troll
 {2} {G}
 Verschneite Kreatur — Troll, Krieger
 2/3
 {S} {S} : Der Eisfell-Troll erhält +2/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe ihn.
(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören ihn nicht. {S} kann mit einem Mana von einer verschneiten Quelle bezahlt werden.)

- Verschneit ist ein Übertyp, kein Kartentyp. Er hat selbst keine regeltechnische Bedeutung oder Funktion, aber andere Zaubersprüche und Fähigkeiten können sich darauf beziehen.
- Das {S}-Symbol ist ein generisches Manasymbol. Es steht für Kosten, die mit einem Mana bezahlt werden können, das von einer verschneiten Quelle produziert wurde. Dieses Mana kann eine beliebige Farbe haben oder farblos sein. Du könntest beispielsweise zwei Verschneite Gebirge tapen und dieses rote Mana benutzen, um die letzte Fähigkeit des Eisfell-Trolls zu aktivieren.
- Verschneit ist kein Manatyp. Falls ein Effekt besagt, dass du Mana ausgeben kannst, als wäre es Mana eines beliebigen Typs, kannst du {S} nicht mit Mana bezahlen, das nicht von einer verschneiten Quelle produziert wurde.
- Einige Karten haben zusätzliche Effekte für jedes {S}, das ausgegeben wurde, um sie zu wirken. Du kannst diese Zaubersprüche wirken, auch falls du kein verschneites Mana aus gibst, um sie zu wirken. Dann bewirken ihre zusätzlichen Effekte einfach nichts.
- Das *Kaldheim*-Set enthält keine Karten mit Manakosten, die {S} enthalten, einige vorherige Sets aber schon. Falls ein Effekt besagt, dass ein solcher Zauberspruch beim Wirken {1} weniger kostet, wird diese Reduktion nicht auf {S}-Kosten angewendet. Dies gilt auch für aktivierte Fähigkeiten, die {S} in ihren Aktivierungskosten haben, und Effekte, die diese Aktivierungskosten reduzieren.
- Verschneite Standardländer sind in Formaten legal, in denen das *Kaldheim*-Set legal ist. Sie bleiben zusammen mit anderen *Kaldheim*-Karten im Standard-Format legal und rotieren zusammen mit *Kaldheim* aus dem Standard-Format heraus, es sei denn, sie werden in einem zukünftigen Standard legalen Set neu

aufgelegt. In einem Constructed-Deck für ein Format, in dem verschneite Standardländer legal sind, kannst du eine beliebige Anzahl von ihnen verwenden.

- In einem Limited-Event (normalerweise Boosterdraft oder Sealed Deck) kannst du verschneite Standardländer nicht wie andere Standardländer zu deinem Kartenpool hinzufügen. Du kannst nur mit verschneiten Standardländern spielen, falls du sie draftest oder in deinem Sealed-Pool findest.

Wiederkehrendes Schlüsselwort: Wandelwicht

Die maskierten Gestaltwandler, die im Reich Littjara leben, sind mysteriös und rätselhaft. Sie können jede beliebige Gestalt annehmen und unbemerkt gehen, kriechen, fliegen, schlurfen oder schwimmen, wohin auch immer sie wollen. Wandelwicht ist eine wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit, die Kreaturen, die sie haben, alle Kreaturentypen gibt.

Dunstschreiter
{2}{U}
Kreatur — Gestaltwandler
1/4
Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)
Fliegend
{1}{U}: Der Dunstschreiter erhält +1/-1 bis zum Ende des Zuges.

Die Regeln für Wandelwicht haben sich seit seinem letztmaligen Erscheinen nicht verändert.

- Wandelwicht ist eine eigenschaftdefinierende Fähigkeit. Sie funktioniert in allen Zonen, nicht nur solange eine Karte mit dieser Fähigkeit im Spiel ist.
- Der in der Typus-Zeile angegebene Untertyp Gestaltwandler soll hauptsächlich das Flair verstärken. Eine Kreaturenkarte mit Wandelwicht ist genauso ein Elf, ein Zwerg, ein Remasuri, eine Ziege, ein Feigling und ein Zombie wie ein Gestaltwandler.
- Falls ein Effekt dazu führt, dass eine Kreatur mit Wandelwicht zu einem neuen Kreaturentyp wird, ist sie nur noch dieser neue Kreaturentyp. Sie hat trotzdem Wandelwicht. Der Effekt, der ihr alle Kreaturentypen gibt, wird einfach überschrieben.
- Falls ein Effekt dazu führt, dass eine Kreatur mit Wandelwicht alle Fähigkeiten verliert, hat sie weiterhin alle Kreaturentypen, obwohl sie nicht mehr Wandelwicht hat. Das liegt daran, dass Wandelwicht vor dem Effekt, der ihn entfernt, angewendet wird. (Vertraue uns, es ist besser so. Falls es anders wäre, würde das zu vielen anderen merkwürdigen Dingen führen.)

Thema: Zweiter Zauberspruch

Mehrere Karten in diesem Set haben ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch in einem Zug wirkst.

Bluthimmel-Berserker

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Berserker

1/1

Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, lege zwei +1/+1-Marken auf den Bluthimmel-Berserker. Er erhält Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Er kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Die Fähigkeit wird verrechnet, bevor der zweite Zauberspruch verrechnet wird. Es ist dabei egal, ob der erste Zauberspruch, den du in diesem Zug gewirkt hast, verrechnet oder neutralisiert wurde, oder ob er noch auf dem Stapel ist.
- Die ausgelöste Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls die Kreatur, die sie hat, im Spiel ist, sowie du deinen zweiten Zauberspruch wirkst. Zaubersprüche, die du in einem Zug gewirkt hast, bevor diese Kreatur ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Anders ausgedrückt: Die Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls die Kreatur mit der Fähigkeit der zweite Zauberspruch ist, den du in einem Zug wirkst, oder falls du in diesem Zug bereits zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hast, wenn die Kreatur ins Spiel kommt.

KALDHEIM-HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES

Aegar die Frostflamme

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Riese, Zauberer

3/3

Immer wenn einer Kreatur oder einem Planeswalker, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, überschüssiger Schaden zugefügt wird und falls ein Riese, Zauberer oder Zauberspruch, den du kontrolliert hast, ihr bzw. ihm in diesem Zug Schaden zugefügt hat, ziehe eine Karte.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls eine oder mehrere Quellen ihr mehr Schadenspunkte zufügen, als mindestens erforderlich sind, um tödlicher Schaden zu sein. In den meisten Fällen bedeutet das, dass der Schaden größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur, aber der Schaden, der ihr in diesem Zug bereits zugefügt wurde, wird ebenfalls berücksichtigt.
- Einem Planeswalker wird überschüssiger Schaden zugefügt, falls ihm mehr Schadenspunkte zugefügt werden, als Loyalitätsmarken auf ihm liegen.
- Selbst 1 Schadenspunkt, der einer Kreatur von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, gilt als tödlicher Schaden, sodass mit jedem weiteren Schadenspunkt überschüssiger Schaden zugefügt wird, auch falls der Gesamtbetrag des Schadens nicht größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur. Beachte, dass es keinen Effekt für den Schaden hat, der einem Planeswalker zugefügt wird, falls eine Schadensquelle Todesberührung hat.
- Es spielt keine Rolle, ob ein Riese, ein Zauberer oder ein Zauberspruch, den du kontrollierst, den überschüssigen Schaden zufügt. Wichtig ist nur, dass überschüssiger Schaden zugefügt wurde und dass eine dieser drei Quellen der Kreatur oder dem Planeswalker zu irgendeinem Zeitpunkt während des Zuges Schaden zugefügt hat. Falls beispielsweise einer 4/4 Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, von einem Zauberspruch, den du kontrollierst, 2 Schadenspunkte zugefügt werden und später im selben Zug 3 Schadenspunkte von einem Zauberspruch, den ein anderer Spieler kontrolliert, wird Aegars Fähigkeit ausgelöst.

- Falls eine bleibende Karte sowohl eine Kreatur als auch ein Planeswalker ist, wird die Mindestanzahl an Schadenspunkten, die als tödlicher Schaden betrachtet werden kann, verwendet, um zu bestimmen, ob ihr überschüssiger Schaden zugefügt wurde. Falls beispielsweise einer 5/5 Kreatur, die auch ein Planeswalker mit drei Loyalitätsmarken ist, 4 Schadenspunkte zugefügt werden, wurde ihr 1 überschüssiger Schadenspunkt zugefügt, und Aegars Fähigkeit kann ausgelöst werden.

Alrund, Gott des Kosmos

{3}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Gott

1/1

Alrund erhält +1/+1 für jede Karte auf deiner Hand und jede vorherbestimmte Karte im Exil, die du besitzt.

Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du einen Kartentyp. Decke dann die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf. Nimm alle Karten des bestimmten Typs, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

////

Hakka, flüsternder Rabe

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Vogel

2/3

Fliegend

Immer wenn Hakka, flüsternder Rabe, einem Spieler Kampfschaden zufügt, bringe ihn auf die Hand seines Besitzers zurück und wende dann Hellsicht 2 an.

- Der Zusatz „die auf diese Weise aufgedeckt wurden“ wurde auf der gedruckten Karte versehentlich weggelassen. Alrunds aktueller Oracle-Text ist oben aufgeführt.
- Alrunds erste Fähigkeit wird nur angewendet, solange Alrund im Spiel ist. In jeder anderen Zone ist Alrund 1/1.
- Du kannst einen beliebigen Kartentyp bestimmen, aber diejenigen, die in deiner Bibliothek vorkommen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte (ein Kartentyp, der auf einigen älteren Karten auftaucht) und Verzauberung. Übertypen wie verschneit und Standard können nicht bestimmt werden. Untertypen wie Gott, Aura und Wald können ebenfalls nicht bestimmt werden.

Alrunds Eingebung

{5}{U}{U}

Hexerei

Erzeuge zwei 1/1 blaue Vogel-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit. Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug. Schicke Alrunds Eingebung ins Exil. Vorherbestimmung {4}{U}{U} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Alrunds Eingebung ins Exil zu schicken, sowie sie verrechnet wird, ist Teil ihres Effekts. Falls Alrunds Eingebung nicht verrechnet wird, wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Falls sie auf diese Weise ins Exil geschickt wird, wird sie offen ins Exil geschickt und wird nicht vorherbestimmt.

Altholz-Troll

{G}{G}{G}

Kreatur — Troll, Krieger

4/4

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Altholz-Troll stirbt und falls er eine Kreatur war, bringe ihn ins Spiel zurück. Er ist eine Aura-Verzauberung mit „Verzaubert einen Wald, den du kontrollierst“ und „Der verzauberte Wald hat ,{T}: Erzeuge {G}{G}‘ und ,{1}, {T}, opfere dieses Land: Erzeuge einen getappten 4/4 grünen Troll-Krieger-Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht.““

- Falls du den Altholz-Troll kontrollierst, aber nicht besitzt, bringst du (nicht sein Besitzer) ihn ins Spiel zurück, wenn er stirbt. Du bestimmst, welchen Wald, den du kontrollierst, er verzaubern wird, sobald er ins Spiel zurückkehrt.
- Falls es nichts gibt, was der Altholz-Troll legal verzaubern kann, bleibt er im Friedhof seines Besitzers.
- Falls ein Spielstein eine Kopie des Altholz-Trolls ist, wird er nicht aus dem Friedhof seines Besitzers ins Spiel zurückgebracht.
- Falls eine bleibende Nichtspielstein-Karte, die eine Kopie des Altholz-Trolls ist, stirbt, während sie eine Kreatur ist, wird sie als Aura mit den zwei Fähigkeiten, die vom Altholz-Troll gewährt werden, und mit den Fähigkeiten, die sie normalerweise hat, aus dem Friedhof ihres Besitzers ins Spiel zurückgebracht. Die neu ins Spiel gekommene bleibende Karte behält ihren Namen, ihre Farben und alle Übertypen, die sie hat, aber sie wird zu einer Aura-Verzauberung ohne sonstige Typen und Untertypen.

Amulett des Riesen

{U}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn das Amulett des Riesen ins Spiel kommt, kannst du {3}{U} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 4/4 blauen Riese-Zauberer-Kreaturenspielstein und lege das Amulett des Riesen dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +0/+1 und hat „Diese Kreatur hat Fluchsicherheit, solange sie ungetappt ist.“

(Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)

Ausrüsten {2}

- Ob du {3}{U} bezahlen willst, entscheidest du, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dies tust, erzeugst du sofort den Riese-Zauberer-Kreaturenspielstein und legst das Amulett des Riesen an ihn an. Spieler können nicht auf deine Entscheidung, zu bezahlen oder auch nicht, antworten, und während dieses Vorgangs kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Der Riese-Zauberer-Kreaturenspielstein kommt als 4/4 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Widerstandskraft ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 4/4 Kreatur ins Spiel kommen.

Arni Hornbraue

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berserker

3/3

Eile

Prahlen — {1}: Du kannst Arni Hornbraues Basis-Stärke bis zum Ende des Zuges zu 1 plus der höchsten Stärke unter den anderen Kreaturen, die du kontrollierst, werden lassen. *(Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese Kreatur in diesem Zug als Angreifer deklariert wurde, und nur einmal pro Zug.)*

- Die höchste Stärke unter den anderen Kreaturen, die du kontrollierst, wird bestimmt, sowie die Prahlen-Fähigkeit verrechnet wird. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du, ob du Arni Hornbraues Basis-Stärke ändern möchtest. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine anderen Kreaturen kontrollierst, kannst du Arnis Basis-Stärke bis zum Ende des Zuges zu 1 werden lassen. Arni ist gegen diese Vorgehensweise.
- Alle Effekte, die Arni Hornbraues Stärke modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen, gelten weiterhin, nachdem Arnis Basis-Stärke festgelegt wurde. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die Arnis Stärke modifizieren.
- Arni Hornbraues neue Basis-Stärke wird auf 1 plus die derzeitige Stärke der anderen Kreatur mit der höchsten Stärke, die du kontrollierst, gesetzt, nicht auf die Basis-Stärke der Kreatur. Falls sich die Stärke der Kreatur ändert, nachdem die Prahlen-Fähigkeit verrechnet wurde, wird Arnis Stärke nicht davon betroffen.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es passieren, dass die höchste Stärke unter den anderen Kreaturen, die du kontrollierst, negativ ist. Falls beispielsweise die höchste Stärke gleich -3 ist, könntest du Arnis Basis-Stärke bis zum Ende des Zuges zu -2 werden lassen. Arni ist entschieden gegen diese Vorgehensweise.

Arni tötet den Troll

{R} {G}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

II — Erzeuge {R}. Lege zwei +1/+1-Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

III — Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

- Falls bei der Kapitel-I-Fähigkeit eines oder beide Ziele illegal sind, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
- Die Kapitel-II-Fähigkeit ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Falls du keine Ziele für die Kapitel-II-Fähigkeit bestimmst, erzeugst du einfach {R}, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls du jedoch eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bestimmst und die Kreatur

ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. In diesem Fall erzeugst du nicht {R}.

- Verwende bei der Kapitel-III-Fähigkeit die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine Kreaturen kontrollierst oder falls alle Kreaturen, die du kontrollierst, Stärke 0 oder weniger haben, erhältst du keine Lebenspunkte dazu.

Aufsteigender Geist

{U}

Verschneite Kreatur — Geist

1/1

{S} {S}: Der Aufsteigende Geist wird zu einem Geist-Krieger mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/3.

{S} {S} {S}: Falls der Aufsteigende Geist ein Krieger ist, lege eine Fliegend-Marke auf ihn und er wird zu einem Geist-Krieger-Engel mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4.

{S} {S} {S} {S}: Falls der Aufsteigende Geist ein Engel ist, lege zwei +1/+1-Marken auf ihn und er erhält „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.“

- Keine der Fähigkeiten des Aufsteigenden Geists hat eine bestimmte Dauer. Falls eine davon verrechnet wird, wirkt sie solange, bis der Aufsteigende Geist das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt seine Eigenschaften verändert.
 - Die erste und zweite Fähigkeit bewirken, dass der Aufsteigende Geist jeden anderen Kreaturentyp verliert, den er hat. Er behält jedoch alle Kartentypen und Übertypen, die er hat.
 - Die erste und zweite Fähigkeit überschreiben alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft des Aufsteigenden Geists auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft des Aufsteigenden Geists auf eine bestimmte Zahl setzen und erst nach einer jener Fähigkeiten zu wirken beginnen, überschreiben den Effekt jener Fähigkeit.
 - Wird die zweite Fähigkeit aktiviert, nachdem der Aufsteigende Geist bereits legal von einer Kreatur ohne Flugfähigkeit oder Reichweite geblockt wurde, ändert das nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig.
 - Alle Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft des Aufsteigenden Geists modifizieren, ohne sie auf bestimmte Werte zu setzen, gelten weiterhin, nachdem seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft festgelegt wurde. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die seine Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren.
 - Jede der Fähigkeiten des Aufsteigenden Geists kann wiederholt aktiviert werden. Mehrere Fliegend-Marken auf derselben bleibenden Karte bieten zwar keinen zusätzlichen Vorteil, aber jedes Mal, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, solange der Aufsteigende Geist ein Engel ist, werden zwei weitere +1/+1-Marken auf den Aufsteigenden Geist gelegt, und er erhält ein weiteres Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit dazu. Alle diese Vorkommen werden separat ausgelöst.
-

Aufstieg der Würdigen

{1}{W}{B}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I, II — Bestimme eine Kreatur, die du kontrollierst. Bis zu deinem nächsten Zug wird aller Schaden, der Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde, stattdessen jener Kreatur zugefügt.

III — Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof mit einer Fliegend-Marke auf ihr ins Spiel zurück. Die Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Engel und ein Krieger.

- Du bestimmst eine Kreatur für die Kapitel-I-/Kapitel-II-Fähigkeit, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls die bestimmte Kreatur sich zu dem Zeitpunkt, zu dem Kreaturen, die du kontrollierst, Schaden zugefügt würde, nicht mehr im Spiel befindet, wird jener Schaden der bzw. den Kreatur(en) zugefügt, der bzw. denen er zugefügt werden sollte. Er wird nicht umgelenkt.
- Die Kapitel-I-/Kapitel-II-Fähigkeit ändert nichts daran, ob es sich bei dem Schaden um Kampfschaden handelt oder nicht. Falls einer Kreatur, die du kontrollierst, Kampfschaden zugefügt würde, ist der Schaden, der stattdessen der bestimmten Kreatur zugefügt wird, immer noch Kampfschaden.
- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die bestimmte Kreatur übernimmt, nachdem die Kapitel-I-/Kapitel-II-Fähigkeit verrechnet wurde, aber vor deinem nächsten Zug, wird Schaden, der Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde, trotzdem stattdessen jener Kreatur zugefügt.
- Die Kreaturenkarte, die von der Kapitel-III-Fähigkeit ins Spiel gebracht wird, kommt als fliegender Engel-Krieger ins Spiel (zusätzlich zu allen anderen Kreaturentypen, die sie hat).

Auslöschende Walküre

{2}{B}{B}

Kreatur — Engel, Berserker

4/3

Fliegend, Lebensverknüpfung, Fluchsicher vor Planeswalkern

Prahlen — {1}{B}, opfere eine Kreatur: Jeder Gegner opfert eine Kreatur oder einen Planeswalker. *(Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese Kreatur in diesem Zug als Angreifer deklariert wurde, und nur einmal pro Zug.)*

- Die Auslöschende Walküre kann nicht das Ziel von Fähigkeiten sein, deren Quelle ein Planeswalker ist, den ein Gegner kontrolliert.
 - Sowie die Prahlen-Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den er kontrolliert. Danach bestimmen die anderen Gegner in Zugreihenfolge eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den sie kontrollieren, und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen und Planeswalker gleichzeitig geopfert.
-

Axgard-Angeber

{3}{W}

Kreatur — Zwerg, Krieger

3/3

Prahlen — {1}{W}: Enttappe den Axgard-Angeber.

Lege eine +1/+1-Marke auf ihn. *(Aktiviere diese*

Fähigkeit nur, falls diese Kreatur in diesem Zug als

Angreifer deklariert wurde, und nur einmal pro Zug.)

- Du kannst die Prahlen-Fähigkeit des Axgard-Angebers aktivieren, auch falls der Axgard-Angeber bereits ungetappt ist. Du legst ganz normal eine +1/+1-Marke auf ihn.

Basaltverwüster

{3}{R}

Kreatur— Riese, Zauberer

4/2

Wenn der Basaltverwüster ins Spiel kommt, fügt er einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der höchsten Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst und die einen Kreaturentyp gemeinsam haben.

- Die Menge an Schaden, die dem Ziel zugefügt wird, wird berechnet, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, und basiert auf den Kreaturen, die du zu diesem Zeitpunkt kontrollierst, einschließlich des Basaltverwüsters selbst, falls er noch unter deiner Kontrolle ist. Du verwendest immer die größte mögliche Zahl. Du musst keine Kreaturentypen bestimmen. Falls du beispielsweise zu diesem Zeitpunkt einen Riese-Zauberer, einen Riese-Krieger, einen Elf-Krieger und einen Kor-Krieger kontrollierst, fügt der Basaltverwüster 3 Schadenspunkte zu.

Bebenbringer

{3}{R}{R}

Kreatur — Riese, Berserker

5/4

Deine Gegner können keine Lebenspunkte dazuerhalten.

Zu Beginn deines Versorgungssegments fügt der

Bebenbringer jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu. Diese

Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls der Bebenbringer im

Spiel ist oder falls sich der Bebenbringer in deinem

Friedhof befindet und du einen Riesen kontrollierst.

Vorherbestimmung {2}{R}{R}

- Wenn der Bebenbringer ins Spiel kommt, werden zuvor im Zug dazuerhaltene Lebenspunkte nicht rückgängig gemacht.
 - Falls der Bebenbringer zu Beginn deines Versorgungssegments im Spiel ist, wird seine Fähigkeit auch dann ausgelöst, falls er kein Riese mehr ist und du keinen anderen Riesen kontrollierst.
-

Beschweren

{B}

Hexerei

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

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

- Du musst genau eine Kreatur aus deinem Friedhof ins Exil schicken, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreaturenkarte ins Exil zu schicken, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturenkarten ins Exil schicken. Darüber sollte sich niemand beschweren können.

Beute fassen

{2} {R}

Hexerei

Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab.

Ziehe zwei Karten und erzeuge einen Schatz-Spielstein.

(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt:

Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)

- Du musst genau eine Karte abwerfen, um Beute fassen zu wirken; du kannst es nicht wirken, ohne eine Karte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen.

Birgi, Göttin der Geschichten

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Gott

3/3

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, erzeuge {R}.

Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

Kreaturen, die du kontrollierst, können in jedem deiner Züge zweimal prahlen, anstatt einmal.

////

Harnfell, Horn der Fülle

{4} {R}

Legendäres Artefakt

Wirf eine Karte ab: Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Birgis erste Fähigkeit geht auf den Stapel und kann beantwortet werden. Sie ist keine Manafähigkeit.
- Du musst trotzdem mit einer Kreatur, die du kontrollierst, angreifen, um ihre Prahlen-Fähigkeit zu aktivieren.
- Die Karten, die von Harnfells aktivierter Fähigkeit ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Du kannst jene Karten in diesem Zug spielen, auch falls Harnfell das Spiel verlässt oder ein andere Spieler die Kontrolle darüber übernimmt.

- Das Spielen der mit Harnfell ins Exil geschickten Karten folgt den normalen Regeln für das Spielen dieser Karten. Du musst zum Beispiel ihre Kosten (falls vorhanden) bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise eine der Karten eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du kannst ein mit Harnfell ins Exil geschicktes Land nur spielen, wenn du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen. In den meisten Fällen gilt: Falls du mit Harnfell zwei Länderkarten ins Exil schickst, kannst du sie nicht beide spielen.
- Karten, die du mit Harnfell ins Exil geschickt hast und nicht spielst, bleiben im Exil.
- Die Karte, die du abwirfst, um die Fähigkeit zu aktivieren, fällt nicht unter „sie“ und kann nicht gespielt werden, auch falls sie letztlich irgendwie ins Exil geschickt wird.

Blick in den Kosmos

{1} {U}

Hexerei

Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an.

Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Solange du einen Riesen kontrollierst, kannst du den Blick in den Kosmos aus deinem Friedhof wirken, indem du {U} bezahlst, anstatt seine Manakosten zu bezahlen.

Falls du den Blick in den Kosmos auf diese Weise wirkst und er auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Wirkst du den Blick in den Kosmos mit der letzten Fähigkeit aus deinem Friedhof, so ändert dies nicht den Zeitpunkt, zu dem du ihn wirken kannst.
- Falls du den Blick in den Kosmos mit einer anderen Berechtigung aus deinem Friedhof wirkst, wird die letzte Fähigkeit nicht angewendet. Du bezahlst die festgelegten Kosten jener Berechtigung und befolgst deren Anweisungen, um den Blick in den Kosmos ggf. ins Exil zu schicken, falls notwendig.
- Falls der Blick in den Kosmos in deinem Zug verrechnet und auf deinen Friedhof gelegt wird, erhältst du vor allen anderen Spielern Priorität. Du kannst den Blick in den Kosmos erneut mit der letzten Fähigkeit aus deinem Friedhof wirken, bevor ein anderer Spieler versuchen kann, ihn aus deinem Friedhof zu entfernen.
- Der Blick in den Kosmos hat umgewandelte Manakosten von 2, unabhängig davon, was du tatsächlich bezahlt hast, um ihn zu wirken.

Blutiger Schnee

{4} {B} {B}

Verschneite Hexerei

Bestimme eines —

- Zerstöre alle Kreaturen.
- Zerstöre alle Planeswalker.

Bringe dann eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück, wobei X gleich der Menge an {S} ist, die ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken. (*{S} ist Mana von einer verschneiten Quelle.*)

- Du bestimmst einen Modus für den Blutigen Schnee, sowie du ihn wirkst. Der letzte Teil des Effekts (eine Karte ins Spiel zurückbringen) geschieht unabhängig davon, welchen Modus du bestimmst.
- Der Blutige Schnee hat keine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte in deinem Friedhof als Ziel. Du bestimmst, welche Karte ins Spiel zurückgebracht werden soll, sowie der Blutige Schnee verrechnet wird. Beachte: Du könntest eine der Kreaturen bzw. einen der Planeswalker zurückbringen, die gerade vom Blutigen Schnee zerstört wurden.
- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls du den Blutigen Schnee wirkst, ohne verschneites Mana auszugeben, kannst du nur eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte mit umgewandelten Manakosten von 0 zurückbringen. (Planeswalkerkarten mit umgewandelten Manakosten von 0 wird es auf absehbare Zeit wahrscheinlich nicht geben.)
- Falls der Blutige Schnee kopiert wird, wurde kein Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken, sodass du nur eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte mit umgewandelten Manakosten von 0 zurückbringen kannst.

Blutlinien-Vortäuscher

{3}

Artefaktkreatur — Gestaltwandler

2/2

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Sowie der Blutlinien-Vortäuscher ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Immer wenn eine andere Kreatur des bestimmten Typs unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf den Blutlinien-Vortäuscher.

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Vampir oder Druide. Du kannst keine Kartentypen (z. B. Artefakt) oder Übertypen (z. B. verschneit) bestimmen.
 - Falls der Blutlinien-Vortäuscher gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kannst du einen der Kreaturentypen dieser anderen Kreatur bestimmen, und die letzte Fähigkeit des Blutlinien-Vortäuschers kann für diese andere Kreatur ausgelöst werden.
 - Falls der Blutlinien-Vortäuscher irgendwie im Spiel ist, ohne dass ein Kreaturentyp bestimmt wurde, kann seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst werden, auch falls eine Kreatur ohne Kreaturentyp ins Spiel kommt.
-

Borealis-Vorreiterin
{2} {G}
Verschneite Kreatur — Elf, Krieger
3/2

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst und falls {S} in einer der Farben des Zauberspruchs ausgegeben wurde, um ihn zu wirken, kommt jene Kreatur mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel. (*{S}* ist Mana von einer verschneiten Quelle.)

- Im Gegensatz zu Effekten, die nur prüfen, ob du verschneites Mana ausgegeben hast, um einen Zauberspruch zu wirken, oder nicht, prüft die Borealis-Vorreiterin, welche Farbe dieses verschneite Mana hat. Es spielt keine Rolle, für welchen Teil der Gesamtkosten, um den Kreaturenzauber zu wirken, das verschneite Mana ausgegeben wurde. Wichtig ist nur, dass das ausgegebene verschneite Mana mit einer der Farben des Kreaturenzaubers übereinstimmt. Falls beispielsweise ein roter Kreaturenzauber zusätzliche Kosten hat, um ihn zu wirken, und du rotes Mana von einer verschneiten Quelle aus gibst, um diese Kosten zu bezahlen, wird die Fähigkeit der Borealis-Vorreiterin ausgelöst.
- Eine Kreatur, die von der ausgelösten Fähigkeit der Borealis-Vorreiterin betroffen wird, kommt mit nur einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel, auch falls du mehr als ein verschneites Mana der entsprechenden Farbe(n) ausgegeben hast, um sie zu wirken.
- Falls du mehrere Borealis-Vorreiterinnen kontrollierst, wird die ausgelöste Fähigkeit für jede von ihnen separat ausgelöst. Auf diese Weise könnte eine Kreatur mit mehreren +1/+1-Marken ins Spiel kommen, auch falls du nur ein einziges verschneites Mana der entsprechenden Farbe(n) ausgegeben hast, um den Kreaturenzauber zu wirken.

Cosima, Göttin der Reisen
{2} {U}
Legendäre Kreatur — Gott
2/4

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du Cosima ins Exil schicken. Falls du dies tust, erhält sie „Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls Cosima im Exil ist, kannst du eine Reisemarke auf sie legen. Falls du dies nicht tust, bringe Cosima mit X +1/+1-Marken ins Spiel zurück und ziehe X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Reismarken auf ihr ist.“

////

Die Omenkiel
{1} {U}
Legendäres Artefakt — Fahrzeug
3/3

Immer wenn ein Fahrzeug, das du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, schickt jener Spieler entsprechend viele Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil. Du kannst von diesen Karten Länder spielen, solange sie im Exil sind.
Bemannen 1

- Cosimas Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls Cosima zu Beginn deines Versorgungssegments im Spiel ist, und du kannst Cosima nur ins Exil schicken, falls sie noch im Spiel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

- Während die ausgelöste Fähigkeit, die Cosima erhält, verrechnet wird und falls du keine Reisemarke auf Cosima legst, bringst du sie sofort ins Spiel zurück und ziehst so viele Karten, wie im Exil Reisemarken auf Cosima lagen. Spieler können auf diese Entscheidung nicht antworten, und während dieses Vorgangs kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Du kannst bestimmen, Cosima ins Spiel zurückzubringen, auch falls keine Reisemarken auf ihr liegen. Falls du dies tust, kommt sie ohne +1/+1-Marken ins Spiel und du ziehst keine Karten.
- Falls ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, während Cosima im Exil ist und die hinzugefügte ausgelöste Fähigkeit hat, wird diese Fähigkeit ausgelöst. Wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, überprüft sie, ob Cosima noch im Exil ist. Falls Cosima das Exil verlassen hat, bevor die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Dies gilt auch dann, falls Cosima ins Exil zurückkehrt, bevor die Fähigkeit verrechnet werden soll.
- Die Omenkiel erlaubt es dir nicht, zusätzliche Länder in deinem Zug zu spielen, und auch nicht, Länder zu Zeitpunkten zu spielen, zu denen du dies normalerweise nicht darfst. In den meisten Fällen kannst du in jedem deiner Züge nur ein Land von den Karten spielen, die mit der Omenkiel ins Exil geschickt wurden.
- Du kannst Länder von den Karten spielen, die mit der Omenkiel ins Exil geschickt wurden, solange sie im Exil sind, auch falls die Omenkiel das Spiel verlässt oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.

Dämonische Gaben

{1} {B}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl

+2/+0 und „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.“

- Der Wiederbelebungs-effekt der Dämonischen Gaben funktioniert nur einmal. Sobald die Kreatur stirbt und ins Spiel zurückkehrt, ist sie ein neues Objekt ohne Beziehung zu der Kreatur, die sie war. Sollte diese neue Kreatur dann ebenfalls sterben, kehrt sie nicht zurück.

Das Bluthimmel-Massaker

{1} {B} {R}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Erzeuge einen 2/3 roten Dämon-Berserker-Kreaturespielstein mit Bedrohlichkeit.

II — Immer wenn in diesem Zug ein Berserker angreift, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

III — Erzeuge {R} für jeden Berserker, den du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

- Die Kapitel-III-Fähigkeit ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden. Verwende die Anzahl der Berserker, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele {R} erzeugt werden.

Der Weltenbaum

Land

Der Weltenbaum kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {G}.

Solange du sechs oder mehr Länder kontrollierst, haben Länder, die du kontrollierst, „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T}, opfere den Weltenbaum: Durchsuche deine Bibliothek nach einer beliebigen Anzahl an Gott-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach deine Bibliothek.

- Die dritte Fähigkeit des Weltenbaums bewirkt nicht, dass Länder, die du kontrollierst, irgendeine ihrer Fähigkeiten verlieren. Sie bewirkt auch nicht, dass Länder, die du kontrollierst, irgendwelche Landtypen erhalten oder verlieren.

Die Bären von Littjara

{1}{G}{U}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Erzeuge einen 2/2 blauen Gestaltwandler-Kreaturespielstein mit Wandelwicht.

II — Eine beliebige Anzahl an Gestaltwandler-Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4.

III — Bestimme bis zu eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl. Jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, fügt jener bleibenden Karte Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Die Kapitel-II-Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft eines der Gestaltwandler auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft des Gestaltwandlers auf eine bestimmte Zahl setzen und erst nach der Kapitel-II-Fähigkeit zu wirken beginnen, überschreiben den Effekt jener Fähigkeit.
 - Alle Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft des Gestaltwandlers modifizieren, ohne sie auf bestimmte Werte zu setzen, gelten weiterhin, nachdem seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft festgelegt wurde. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die seine Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren.
 - Der Effekt der Kapitel-II-Fähigkeit ist dauerhaft. Er endet nicht am Ende des Zuges.
-

Die Drei Jahreszeiten

{G}{U}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Du millst drei Karten.

II — Bringe bis zu zwei verschneite bleibende Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

III — Bestimme in jedem Friedhof drei Karten. Ihre Besitzer mischen die Karten in ihre Bibliotheken.

- Für die Kapitel-III-Fähigkeit gilt: Falls ein Spieler keine Karten in seinem Friedhof hat, mischt er seine Bibliothek nicht.

Die Warnung des Raben

{1}{W}{U}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Erzeuge einen 1/1 blauen Vogel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

II — Immer wenn eine oder mehrere fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler in diesem Zug Kampfschaden zufügen, schaue dir die Karten auf der Hand jenes Spielers an und ziehe eine Karte.

III — Du kannst eine Karte, die du besitzt, von außerhalb der Partie oben auf deine Bibliothek legen.

- Du musst die Karte, die du mit der Kapitel-III-Fähigkeit in die Partie holst, nicht offen vorzeigen.
- In einer Casual-Partie kommt eine Karte „von außerhalb der Partie“ aus deiner persönlichen Sammlung. In einer Partie, die nach Turnierregeln gespielt wird, kommt eine Karte „von außerhalb der Partie“ aus deinem Sideboard. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit ansehen.

Doomskar-Titan

{4}{R}{R}

Kreatur — Riese, Berserker

4/4

Wenn der Doomskar-Titan ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 und Eile bis zum Ende des Zuges.

Vorherbestimmung {4}{R} *(Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, darunter wahrscheinlich der Doomskar-Titan selbst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten die Boni nicht.
-

Dorfrituale
{B}
Spontanzauber
Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen
Zauberspruch zu wirken.
Ziehe zwei Karten.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.

Drache der Goldbrücke
{3} {R} {R}
Kreatur — Drache
4/4
Fliegend, Eile
Immer wenn der Drache der Goldbrücke angreift oder
das Ziel eines Zauberspruchs wird, erzeuge einen Schatz-
Spielstein.
Schätze, die du kontrollierst, haben „{T}, opfere dieses
Artefakt: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen
Farbe.“

- Falls ein Zauberspruch den Drachen der Goldbrücke mehrfach als Ziel hat, wird die ausgelöste Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs wird, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Eine solche Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

Drachenhaut-Berserker
{1} {R}
Kreatur — Mensch, Berserker
2/2
Erstschlag
Prahlen-Fähigkeiten, die du aktivierst, kosten beim
Aktivieren für jeden Drachen, den du kontrollierst, {1}
weniger.
Prahlen — {4} {R}: Erzeuge einen 5/5 roten Drache-
Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. *(Aktiviere diese
Fähigkeit nur, falls diese Kreatur in diesem Zug als
Angreifer deklariert wurde, und nur einmal pro Zug.)*

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Aktivierungskosten von Prahlen-Fähigkeiten, die du aktivierst. Sie kann nicht reduzieren, wie viel Mana bestimmter Farben erforderlich ist.
- Sobald du angekündigt hast, dass du eine Prahlen-Fähigkeit aktivierst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis ihre Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die Aktivierungskosten zu ändern, indem sie deine Drachen entfernen.

Draugr-Nekromagier

{3} {B}

Verschneite Kreatur— Zombie, Kleriker

4/4

Falls eine Nichtspielsteinkreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, schicke sie stattdessen mit einer Eismarke ins Exil.

Du kannst Zauberspruchkarten im Exil, die deine Gegner besitzen und auf denen Eismarken liegen, wirken und um sie zu wirken, kannst du Mana von verschneiten Quellen ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

- Falls ein Gegner eine Nichtspielsteinkreatur kontrolliert, die du besitzt, und diese Kreatur sterben würde, wird sie mit einer Eismarke ins Exil geschickt. Du kannst diese Karte jedoch nicht aus dem Exil wirken.
- Ebenso gilt: Falls ein Land, das kein Spielstein ist und zu einer Kreatur geworden ist, stirbt, wird die Karte mit einer Eismarke ins Exil geschickt, aber der Draugr-Nekromagier erlaubt es dir nicht, Länder aus dem Exil zu spielen.
- Wenn ein Zauberspruch auf diese Weise aus dem Exil gewirkt wirkt, folgt dies den normalen Regeln für das Wirken dieses Zauberspruchs. Du musst zum Beispiel seine Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Der Draugr-Nekromagier erlaubt es dir, Zaubersprüche von beliebigen Karten im Exil, die deine Gegner besitzen und auf denen Eismarken liegen, zu wirken, einschließlich Karten, die von vorherigen Draugr-Nekromagiern ins Exil geschickt wurden.

Egon, Gott des Todes

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Gott

6/6

Todesberührung

Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du zwei Karten aus deinem Friedhof ins Exil. Falls du das nicht kannst, opfere Egon und ziehe eine Karte.

////

Thron des Todes

{B}

Legendäres Artefakt

Zu Beginn deines Versorgungssegments millst du eine Karte.

{2} {B}, {T}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Ziehe eine Karte.

- Du bestimmst, welche Karten du ins Exil schickst, sowie Egons ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sich zu diesem Zeitpunkt zwei oder mehr Karten in deinem Friedhof befinden, musst du zwei von ihnen ins Exil schicken. Du kannst nicht bestimmen, keine Karten ins Exil zu schicken, und stattdessen Egon opfern, um eine Karte zu ziehen.
- Fall sich nur eine Karte in deinem Friedhof befindet, schickst du sie nicht ins Exil. Da du keine zwei Karten ins Exil schicken konntest, opferst du anschließend Egon und ziehst eine Karte.

- Falls Egon das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, schickst du trotzdem zwei Karten aus deinem Friedhof ins Exil, falls du kannst, und ziehst eine Karte, falls nicht.
- Spieler können zwar auf die aktivierte Fähigkeit des Throns des Todes antworten, aber nicht auf das Bezahlen der Aktivierungskosten. Die Kreaturenkarte ist bereits im Exil, wenn jemand antworten kann.

Eisbergschreiter

{4}{U}

Verschneite Kreatur — Riese, Zauberer

4/4

Wenn der Eisbergschreiter ins Spiel kommt, tappe ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert. Falls {S} ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken, enttappt jene bleibende Karte nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers. (*{S}* ist Mana von einer verschneiten Quelle.)

- Wird mehr als ein verschneites Mana ausgegeben, um den Eisbergschreiter zu wirken, führt dies nicht dazu, dass das Artefakt bzw. die Kreatur für zusätzliche Züge getappt bleibt.
- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit kann ein Artefakt oder eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, als Ziel haben, das bzw. die bereits getappt ist. Falls verschneites Mana ausgegeben wurde, um den Eisbergschreiter zu wirken, enttappt das Ziel nicht während des nächsten Enttappsegments seines Beherrschers.
- Falls der Eisbergschreiter ins Spiel kommt, ohne gewirkt zu werden, wurde kein Mana ausgegeben, um ihn zu wirken. Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit kann das Ziel zwar trotzdem tappen, sie verhindert aber nicht, dass jene bleibende Karte während des nächsten Enttappsegments seines Beherrschers enttappt.
- Ebenso gilt: Falls ein Effekt den Kreaturenzauber kopiert, der zum Eisbergschreiter wird, wurde kein Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken. Das Enttappen des Ziels während des nächsten Enttappsegments seines Beherrschers wird nicht verhindert.

Eisbrecher-Krake

{10}{U}{U}

Verschneite Kreatur — Krake

8/8

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes verschneite Land, das du kontrollierst, {1} weniger. Wenn der Eisbrecher-Krake ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner deiner Wahl. Artefakte und Kreaturen, die der bestimmte Spieler kontrolliert, enttappen nicht während seines nächsten Enttappsegments. Bringe drei verschneite Länder, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück: Bringe den Eisbrecher-Kraken auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die des Eisbrecher-Kraken) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Eisbrecher-Kraken tappt keine Artefakte oder Kreaturen.
- Kein Artefakt und keine Kreatur, die von dem Spieler kontrolliert wird, der von der Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Eisbrecher-Kraken betroffen ist, enttappt während des nächsten Enttappsegments jenes Spielers. Das gilt auch für Artefakte und Kreaturen, die ungetappt waren, sowie die Fähigkeit verrechnet wurde, oder die der Spieler zu diesem Zeitpunkt nicht kontrolliert hat.
- Sobald du angekündigt hast, dass du die letzte Fähigkeit aktivierst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner nicht versuchen zu verhindern, dass du sie aktivierst, indem sie deine verschneiten Länder entfernen.

Eisfell-Troll

{2}{G}

Verschneite Kreatur — Troll, Krieger

2/3

{S}{S}: Der Eisfell-Troll erhält +2/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe ihn. *(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören ihn nicht. {S} kann mit einem Mana von einer verschneiten Quelle bezahlt werden.)*

- Du kannst die letzte Fähigkeit des Eisfell-Trolls auch aktivieren, falls er schon getappt ist.

Elfen-Kriegsmeister

{1}{G}

Kreatur — Elf, Krieger

2/2

Immer wenn ein oder mehrere andere Elfen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, erzeuge einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturenspielstein. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

{5}{G}{G}: Elfen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

- Es spielt keine Rolle, wie viele Elfen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen. Die Fähigkeit erzeugt nur einen Elf-Krieger-Kreaturenspielstein.
- Sobald die ausgelöste Fähigkeit in einem Zug einmal ausgelöst wurde, kann sie nicht erneut ausgelöst werden, auch falls die ausgelöste Fähigkeit noch auf dem Stapel ist, neutralisiert wurde oder den Stapel auf andere Weise verlassen hat.
- Die aktivierte Fähigkeit betrifft nur Elfen, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Elfen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten die Boni nicht. Kreaturen, die du kontrollierst und die später im Zug zu Elfen werden, erhalten die Boni nicht, und Elfen, die du kontrollierst, die die Boni erhalten haben und die später im Zug aufhören, Elfen zu sein, verlieren sie nicht.

Elfenbogen

{G}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Elfenbogen ins Spiel kommt, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturespielstein und lege den Elfenbogen dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+2 und hat Reichweite.

Ausrüsten {3}

- Ob du {2} bezahlen willst, entscheidest du, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dies tust, erzeugst du sofort den Elf-Krieger-Kreaturespielstein und legst den Elfenbogen an ihn an. Spieler können nicht auf deine Entscheidung, zu bezahlen oder auch nicht, antworten, und während dieses Vorgangs kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Der Elf-Krieger-Kreaturespielstein kommt als 1/1 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke oder Widerstandskraft ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 1/1 Kreatur ins Spiel kommen.

Erhebung der Marn-Horde

{2} {B}

Spontanzauber

Erzeuge X 2/2 schwarze Zombie-Berserker-Kreaturespielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Nichtspielsteinkreaturen ist, die in diesem Zug gestorben sind.

Vorherbestimmung {B} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Die Anzahl der Nichtspielsteinkreaturen, die in diesem Zug gestorben sind, wird gezählt, sowie die Erhebung der Marn-Horde verrechnet wird. Mit anderen Worten: Nichtspielsteinkreaturen, die als Antwort auf die Erhebung der Marn-Horde sterben, werden gezählt.
 - Es spielt keine Rolle, ob sich die Karten, die diese Kreaturen repräsentierten, noch im Friedhof befinden, sowie die Erhebung der Marn-Horde verrechnet wird. Sie zählen trotzdem, solange sie in diesem Zug gestorben sind.
-

Esika, Göttin des Weltenbaums

{1}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Gott

1/4

Wachsamkeit

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Andere legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, haben

Wachsamkeit und „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

////

Die Prismatische Brücke

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

Legendäre Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments deckst du

Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine

Kreaturen- oder Planeswalkerkarte aufdeckst. Bringe sie

ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge

unter deine Bibliothek.

- Falls eine Kreatur Wachsamkeit verliert, nachdem sie angegriffen hat (zum Beispiel weil Esika das Spiel verlässt), greift diese Kreatur weiterhin an. Sie wird nicht getappt.
- Während die ausgelöste Fähigkeit der Prismatischen Brücke verrechnet wird und falls sich in deiner Bibliothek keine Kreaturen- oder Planeswalkerkarten befinden, zeigst du einfach alle Karten deiner Bibliothek offen vor, mischst sie und spielst weiter.
- Falls du eine doppelseitige Karte offen vorzeigst, deren Vorderseite eine Kreatur oder ein Planeswalker ist, bringst du sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel.

Esikas Streitwagen

{3}{G}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

4/4

Wenn Esikas Streitwagen ins Spiel kommt, erzeuge zwei

2/2 grüne Katze-Kreaturespielsteine.

Immer wenn Esikas Streitwagen angreift, erzeuge einen

Spielstein, der eine Kopie eines Spielsteins deiner Wahl

ist, den du kontrollierst.

Bemannen 4

- Der Spielstein, den du erzeugst, kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins, den er kopiert, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Der neu erzeugte Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren und/oder Ausrüstungen daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben. Beachte: Der Spielstein, den du erzeugst, greift nicht an, auch falls der ursprüngliche Spielstein angreift.
- Falls der ursprüngliche Spielstein etwas anderes kopiert, verwendet der von dir erzeugte Spielstein die kopierbaren Werte des ursprünglichen Spielsteins. In den meisten Fällen wird er zu einer Kopie von dem, was der ursprüngliche Spielstein kopiert. Falls er eine bleibende Karte oder eine Karte mit {X} in ihren Manakosten kopiert, ist X gleich 0.
- Jegliche Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des Spielsteins, den du erzeugst, werden ausgelöst, wenn er ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.

- Falls der ursprüngliche Spielstein eine Aura ist, wird der Spielstein, den du erzeugst, ins Spiel gebracht, ohne gewirkt zu werden. Der künftige Beherrscher der Aura bestimmt, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an eine bleibende Karte deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls ein Aura-Spielstein nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, wird er nicht erzeugt.

Feiger Hüne

{3} {R}

Kreatur — Riese, Feigling

4/4

Der Feige Hüne kann nicht alleine blocken.

- Obwohl der Feige Hüne nicht die einzige Kreatur sein kann, die du als blockende Kreatur deklarierst, kann er die einzige Kreatur sein, die eine bestimmte angreifende Kreatur blockt. Andere blockende Kreaturen müssen nicht dieselbe Kreatur wie der Feige Hüne blocken.
- Falls du mehr als einen Feigen Hünen kontrollierst, können sie alle gemeinsam blocken, auch falls keine anderen Kreaturen blocken.
- Sobald der Feige Hüne als blockende Kreatur deklariert wurde, bleibt er im Kampf, auch falls alle anderen Blocker das Spiel verlassen oder auf andere Weise aus dem Kampf entfernt werden.
- Falls ein Effekt besagt, dass der Feige Hüne blockt, „falls möglich“, und du mindestens eine andere Kreatur kontrollierst, die blocken kann, musst du mit dem Feigen Hünen und mindestens einer anderen Kreatur blocken.

Fesseln aus Gold

{2} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte

Die verzauberte bleibende Karte kann nicht angreifen, blocken oder Fahrzeuge bemannen, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

- Eine Kreatur, die „Fahrzeuge nicht bemannen kann“, kann nicht getappt werden, um die Bemannen-Kosten eines Fahrzeugs zu bezahlen.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt und erscheinen in der folgenden Form: „[Kosten]:[Effekt].“ Manche Schlüsselwörter (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind ebenfalls aktivierte Fähigkeiten.
- Die Fesseln aus Gold verhindern nicht, dass statische Fähigkeiten das Spiel beeinflussen, und sie verhindern auch nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst werden. Außerdem verhindern sie nicht, dass Manafähigkeiten aktiviert werden. Die meisten aktivierten Fähigkeiten, die bei ihrer Verrechnung Mana produzieren, sind Manafähigkeiten.

Feuerrunen-Dämon

{4}{B}{B}

Kreatur — Dämon, Berserker

6/6

Fliegend

Wenn der Feuerrunen-Dämon ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach genau zwei Karten durchsuchen, deren Name nicht Feuerrunen-Dämon ist und die unterschiedliche Namen haben. Falls du dies tust, zeige die Karten offen vor. Ein Gegner bestimmt eine davon. Nimm die bestimmte Karte auf deine Hand, lege die andere auf deinen Friedhof und mische dann deine Bibliothek.

- Solange sich eine doppelseitige Karte in deiner Bibliothek befindet, hat sie nur den Namen ihrer Vorderseite. Es ist nicht möglich, auf diese Weise zwei Exemplare derselben doppelseitigen Karte offen vorzuzeigen.
- Falls du bestimmst, deine Bibliothek nicht zu durchsuchen, werden keine Karten offen vorgezeigt oder irgendwo anders hingelegt, und du mischst nicht.

Firjas Richtspruch

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

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Krieger-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

II — Bis zum Ende des Zuges erhalten Engel, die du kontrollierst, „{T}: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, deren Stärke kleiner ist als die Stärke dieser Kreatur.“

III — Engel, die du kontrollierst, erhalten Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Nur Engel, die du kontrollierst, sowie die Kapitel-II-Fähigkeit verrechnet wird, erhalten die aktivierte Fähigkeit. Ebenso erhalten nur Engel, die du kontrollierst, sowie die Kapitel-III-Fähigkeit verrechnet wird, Doppelschlag. In beiden Fällen erhalten Engel, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, die Fähigkeit nicht.
 - Die Stärke der Kreatur deiner Wahl muss kleiner sein als die Stärke des Engels, sowie du die Fähigkeit aktivierst. Wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Stärke erneut verglichen. Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl nicht mehr kleiner ist als die Stärke des Engels, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls der Engel zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, ob die Fähigkeit verrechnet wird.
-

Frostfeuer-Arkanist

{4}{U}

Kreatur— Riese, Zauberer

2/5

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du einen Riesen oder einen Zauberer kontrollierst. Wenn der Frostfeuer-Arkanist ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Spontanzauber- oder Hexereikarte mit demselben Namen wie eine Karte in deinem Friedhof, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

- Falls du mehr als einen Riesen und/oder Zauberer kontrollierst, kostet der Frostfeuer-Arkanist beim Wirken trotzdem nur {1} weniger.
 - Sobald du angekündigt hast, dass du den Frostfeuer-Arkanisten wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die Kosten zu ändern, indem sie deine Riesen und Zauberer entfernen.
-

Frostgipfel-Yeti

{3}{U}

Verschneite Kreatur— Yeti

3/3

{1}{S}: Der Frostgipfel-Yeti kann in diesem Zug nicht geblockt werden. (*{S} kann mit einem Mana von einer verschneiten Quelle bezahlt werden.*)

- Wird die Fähigkeit des Frostgipfel-Yetis aktiviert, nachdem er bereits geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass er ungeblockt wird.
-

Frostiger Biss

{R}

Verschneiter Spontanzauber

Der Frostige Biss fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls du drei oder mehr verschneite bleibende Karten kontrollierst, fügt er stattdessen 3 Schadenspunkte zu.

- Ob du drei oder mehr verschneite bleibende Karten kontrollierst oder nicht, wird überprüft, sowie der Frostige Biss verrechnet wird.
-

Frostsegen

{3}{G}

Verschneite Hexerei

Verteile X +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, wobei X gleich der Menge an {S} ist, die bezahlt wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken. Ziehe dann für jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, eine Karte.

- Da der Frostsegen keine Kreaturen als Ziel hat, bestimmst du, wie die +1/+1-Marken verteilt werden, sowie der Frostsegen verrechnet wird. Spieler können normal auf den Frostsegen antworten, und sie wissen, wie viel verschneites Mana du ausgegeben hast, um ihn zu wirken, aber sie wissen noch nicht unbedingt, wie die Marken verteilt werden.
- Da keine der Kreaturen als Ziel bestimmt wird, kannst du bestimmen, +1/+1-Marken auf eine Kreatur zu legen, die beispielsweise Schutz vor Grün hat.
- Du ermittelst, wie viele Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst, sowie der Frostsegen verrechnet wird, nachdem +1/+1-Marken auf Kreaturen gelegt wurden.
- Falls du den Frostsegen wirkst, ohne verschneites Mana auszugeben, werden keine +1/+1-Marken verteilt. Du ziehst trotzdem Karten, falls deine Kreaturen groß genug sind.
- Falls der Frostsegen kopiert wird, wurde kein Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken. Daher werden keine +1/+1-Marken verteilt. Du ziehst trotzdem Karten, falls deine Kreaturen groß genug sind.

Fynn Fangzahnräger

{1} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

1/3

Todesberührung

Immer wenn eine Kreatur mit Todesberührung, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhält der Spieler zwei Giftmarken. *(Ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken verliert die Partie.)*

- Dass ein Spieler (vorzugsweise ein Gegner) die Partie verliert, weil er zehn oder mehr Giftmarken hat, gehört zu den Spielregeln. Fynn muss nicht mehr im Spiel sein, wenn jemand (vorzugsweise ein Gegner) seine zehnte Giftmarke erhält.

Gespentische Reise

{4} {B} {B}

Hexerei

Bestimme einen Kreaturentyp. Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten des bestimmten Typs aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Falls dieser Zauberspruch vorherbestimmt wurde, bringe stattdessen alle Kreaturenkarten des bestimmten Typs aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Vorherbestimmung {5} {B} {B} *(Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.)*

- Die Gespentische Reise hat keine Kreaturenkarten als Ziel. Du bestimmst den Kreaturentyp, sowie die Gespentische Reise verrechnet wird. Danach bestimmst du bis zu zwei Kreaturenkarten dieses Typs, die zurückgebracht werden sollen (bzw. alle, falls die Gespentische Reise vorherbestimmt wurde).
- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Ochse oder Feigling. Du kannst keine Kartentypen (z. B. Artefakt), Übertypen (z. B. verschneit) oder Nichtkreatur-Untertypen (z. B. Aura) bestimmen.

Getreue Walküre

{3}{W}

Kreatur — Engel, Krieger

3/2

Du kannst {1}{W} bezahlen und eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schicken, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

Fliegend

- Wirkst du die Getreue Walküre, indem du ihre alternativen Kosten bezahlst, ändert das nicht den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken kannst.
- Sobald du angekündigt hast, dass du die Getreue Walküre mithilfe ihrer alternativen Kosten wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis ihre Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Spieler nicht versuchen, Kreaturenkarten aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du diesen Zauberspruch nicht wirken kannst.
- Die Getreue Walküre hat umgewandelte Manakosten von 4, unabhängig davon, was du tatsächlich bezahlt hast, um sie zu wirken.

Glitzernder Frost

{2}{G}

Verschneite Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land

Das verzauberte Land ist verschneit.

Immer wenn das verzauberte Land für Mana getappt wird, erzeugt sein Beherrscher ein zusätzliches Mana einer beliebigen Farbe.

- Das verzauberte Land behält alle anderen Übertypen, die es hat, wie Standardland oder Legendär. Es behält auch alle Untertypen, die es hat, wie Wald oder Insel.

Glorreiche Beschützerin

{2}{W}{W}

Kreatur — Engel, Kleriker

3/4

Aufblitzen

Fliegend

Wenn die Glorreiche Beschützerin ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Nicht-Engel-Kreaturen, die du kontrollierst, ins Exil schicken, bis die Glorreiche Beschützerin das Spiel verlässt.

Vorherbestimmung {2}{W}

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Glorreichen Beschützerin hat keine Kreaturen als Ziel. Du bestimmst, welche Nicht-Engel-Kreaturen ins Exil geschickt werden sollen, falls überhaupt, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls die Glorreiche Beschützerin das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, werden keine Kreaturen ins Exil geschickt.

- Auren, die an ins Exil geschickte bleibende Karten angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Marken auf den ins Exil geschickten bleibenden Karten hören auf zu existieren. Wenn die Karten ins Spiel zurückgebracht werden, sind sie neue Objekte ohne Verbindung zu den Karten, die ins Exil geschickt wurden.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Gnottvold-Schlummerhügel

Land

Der Gnottvold-Schlummerhügel kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {R}.

{3}{R}{G}{G}, {T}, opfere den Gnottvold-Schlummerhügel: Zerstöre ein Land deiner Wahl.

Erzeuge einen 4/4 grünen Troll-Krieger-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht.

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die letzte aktivierte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Troll-Krieger-Kreaturespielstein.

Göttliche Anrufung

{2}{W}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

- Falls das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Göttliche Anrufung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst nicht 4 Lebenspunkte dazu.

Göttliches Gambit

{W}{W}

Hexerei

Schicke ein Artefakt, eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, ins Exil. Jener Spieler kann eine bleibende Karte aus seiner Hand ins Spiel bringen.

- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.
- Falls das Artefakt, die Kreatur oder die Verzauberung ein illegales Ziel ist, wenn das Göttliche Gambit verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler bringt Karten ins Spiel.
- Falls der Spieler bestimmt, eine doppelseitige Karte ins Spiel zu bringen, kommt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel. Dies kann der Spieler nur tun, falls die Vorderseite der Karte eine bleibende Karte ist.
- Auf der deutschen Version der Karte hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen. Der oben aufgeführte Text ist korrekt (es kann eine *bleibende Karte* ins Spiel gebracht werden).

Grausame Draugr

{2} {B}

Verschneite Kreatur— Zombie, Berserker

3/2

{1} {S}: Die Grausame Draugr erhält +1/+0 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen. {S} kann mit einem Mana von einer verschneiten Quelle bezahlt werden.)*

- Wird die Fähigkeit der Grausamen Draugr aktiviert, nachdem sie von einer einzelnen Kreatur geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass die Grausame Draugr ungeblockt wird.

Graviertes Wissen

{3} {U} {U}

Verschneider Spontanzauber

Wende Hellsicht X an, wobei X gleich der Menge an {S} ist, die ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken. Ziehe dann drei Karten. *({S} ist Mana von einer verschneiten Quelle.)*

- Falls du das Gravierte Wissen wirkst, ohne verschneites Mana auszugeben, ziehst du einfach nur drei Karten.
- Falls das Gravierte Wissen kopiert wird, wurde kein verschneites Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken. Daher ziehst du einfach nur drei Karten.

Grufträuber

{1} {R}

Kreatur — Zwerg, Räuber

1/3

{1}, {T}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

- Sobald du angekündigt hast, dass du die aktivierte Fähigkeit aktivierst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, eine deiner Kreaturenkarten zu entfernen, damit du sie nicht ins Exil schicken kannst.
-

Hafen von Karfell

Land

Der Hafen von Karfell kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {U}.

{3}{U}{B}{B}, {T}, opfere den Hafen von Karfell: Du millst vier Karten und bringst dann eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Die letzte aktivierte Fähigkeit hat keine Kreaturenkarte im Friedhof als Ziel. Du kannst eine Kreaturenkarte, die gerade gemillt wurde, zurückbringen oder eine, die bereits im Friedhof war.

Halvar, Gott der Schlachten

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Gott

4/4

Kreaturen, die du kontrollierst und die verzaubert oder ausgerüstet sind, haben Doppelschlag.

Zu Beginn jedes Kampfes kannst du eine Aura oder Ausrüstung deiner Wahl, die an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist, an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, anlegen.

////

Schwert der Reiche

{1}{W}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und hat

Wachsamkeit.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur stirbt, bringe sie auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ausrüsten {1}{W}

- Eine Kreatur, die du kontrollierst, gilt als verzaubert oder ausgerüstet, falls eine Aura oder eine Ausrüstung an sie angelegt ist. Du brauchst die Aura oder die Ausrüstung nicht zu kontrollieren.
 - Ebenso brauchst du die Aura oder die Ausrüstung nicht zu kontrollieren, die du als Ziel von Halvars ausgelöster Fähigkeit bestimmst, aber sie muss an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt sein.
 - Falls eines oder beide Ziele der ausgelösten Fähigkeit illegal sind, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls beide Ziele illegal sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls die Aura oder Ausrüstung bereits an die Kreatur deiner Wahl angelegt ist, geschieht nichts.
 - Falls die vom Schwert der Reiche ausgerüstete Kreatur stirbt, aber den Friedhof verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird sie nicht auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht. Sie bleibt einfach dort, wohin sie gelegt wurde.
 - Falls das Schwert der Reiche an eine Spielsteinkreatur angelegt ist und diese stirbt, wird die ausgelöste Fähigkeit des Schwerts ausgelöst, aber der Spielstein hört auf zu existieren, nachdem er auf den Friedhof gelegt wurde. Er wird nicht auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht.
-

Harald vereint die Elfen

{2} {B} {G}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Du millst drei Karten. Du kannst eine Elf- oder Tyvar-Karte aus deinem Friedhof ins Spiel bringen.

II — Lege auf jeden Elfen, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

III — Immer wenn in diesem Zug ein Elf, den du kontrollierst, angreift, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Bei der Kapitel-I-Fähigkeit kann die Elf- oder Tyvar-Karte, die du ins Spiel bringst, eine der Karten sein, die du gerade gemillt hast, oder es kann eine Karte sein, die schon in deinem Friedhof war.
- Nur Elfen, die du kontrollierst, sowie die Kapitel-II-Fähigkeit verrechnet wird, erhalten eine +1/+1-Marke. Elfen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten sie nicht.
- Umgekehrt wird die von der Kapitel-III-Fähigkeit erzeugte ausgelöste Fähigkeit ausgelöst, immer wenn ein beliebiger Elf, den du kontrollierst, in diesem Zug angreift, auch falls du diesen Elfen nicht kontrolliert hast, sowie die Kapitel-III-Fähigkeit verrechnet wurde.
- Die von der Kapitel-III-Fähigkeit erzeugte ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden. Sie kann gegnerische Kreaturen entfernen, bevor sie blocken können.

Helm der Draugr

{1} {B}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Helm der Draugr ins Spiel kommt, kannst du {2} {B} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Berserker-Kreaturespielstein und lege den Helm der Draugr dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Bedrohlichkeit. *(Sie kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

Ausrüsten {4}

- Ob du {2} {B} bezahlen willst, entscheidest du, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dies tust, erzeugst du sofort den Zombie-Berserker-Kreaturespielstein und legst den Helm der Draugr an ihn an. Spieler können nicht auf deine Entscheidung, zu bezahlen oder auch nicht, antworten, und während dieses Vorgangs kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
 - Der Zombie-Berserker-Kreaturespielstein kommt als 2/2 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke oder Widerstandskraft ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 2/2 Kreatur ins Spiel kommen.
-

Helm des Peinigers

{R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur geblockt wird, fügt sie dem verteidigenden Spieler 1 Schadenspunkt zu.

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

- Die ausgelöste Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, falls die ausgerüstete Kreatur geblockt wird, unabhängig davon, wie viele Kreaturen sie geblockt haben.

Hüterin des Kosmos

{4}{W}{W}

Kreatur — Engel, Krieger

3/3

Fliegend

Wenn die Hüterin des Kosmos ins Spiel kommt, bringe eine bleibende Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Vorherbestimmung {3}{W} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.
- Falls die Manakosten einer Karte in deinem Friedhof {X} enthalten, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls du auf diese Weise eine Aura zurückbringst, bestimmst du, was die Aura verzaubern wird, direkt bevor sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wird, hat den Spieler oder die bleibende Karte, den bzw. die sie verzaubert, nicht als Ziel, daher können bleibende Karten oder Spieler mit Fluchsicherheit bestimmt werden. Die Aura muss jedoch den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann ein Spieler oder eine bleibende Karte mit Schutz vor einer der Charakteristiken der Aura nicht auf diese Weise bestimmt werden. Falls es nichts gibt, was die Aura legal verzaubern kann, bleibt sie im Friedhof.

Immersturm-Jäger

{2}{B}{R}

Kreatur — Vampir, Drache

3/3

Fliegend

Immer wenn der Immersturm-Jäger getappt wird, schicke bis zu eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil und lege eine +1/+1-Marke auf den Immersturm-Jäger.

Opfere eine andere Kreatur: Der Immersturm-Jäger erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe ihn.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Immersturm-Jägers erlaubt es dir nicht, den Immersturm-Jäger zu tappen. Du musst einen anderen Weg finden, ihn zu tappen. Wir würden vorschlagen, ihn als Angreifer zu deklarieren.
- Damit die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, muss der Zustand des Immersturm-Jägers von ungetappt zu getappt wechseln. Falls ein Effekt versucht, ihn zu tappen, während er bereits getappt ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Die ausgelöste Fähigkeit wird ohne Ziel auf den Stapel gelegt. Sowie sie verrechnet wird, legst du einfach eine +1/+1-Marke auf den Immersturm-Jäger. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und jene Karte ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. In diesem Fall legst du keine +1/+1-Marke auf den Immersturm-Jäger.
- Du kannst die letzte Fähigkeit des Immersturm-Jägers auch aktivieren, falls er schon getappt ist.

Immersturm-Schädelhaufen

Land

Der Immersturm-Schädelhaufen kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {B}.

{1}{B}{R}{R}, {T}, opfere den Immersturm-Schädelhaufen: Er fügt einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Der Spieler wirft eine Karte ab. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte aktivierte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird diese Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Schaden wird zugefügt, und jener Spieler wirft keine Karte ab.

Inga Runenauge

{3}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Wenn Inga Runenauge ins Spiel kommt, wende Hellsicht 3 an.

Wenn Inga Runenauge stirbt, ziehe drei Karten, falls in diesem Zug drei oder mehr Kreaturen gestorben sind.

- Die Anzahl der Kreaturen, die in diesem Zug gestorben sind, wird überprüft, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Inga Runenauge wird mitgezählt, ebenso Kreaturen, die zum selben Zeitpunkt sterben wie Inga Runenauge, und Kreaturen, die sterben, während diese Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber noch nicht verrechnet wurde.
- Die letzte Fähigkeit zählt alle Kreaturen, die gestorben sind, egal wer sie kontrolliert hat.

Invasion der Riesen

{U} {R}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Hellsicht 2.

II — Ziehe eine Karte. Dann kannst du eine Riese-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen. Wenn du dies tust, fügt die Invasion der Riesen einem Gegner oder Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

III — Der nächste Riese-Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, kostet beim Wirken {2} weniger.

- Die Kapitel-II-Fähigkeit geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Du bestimmst, ob du eine Riese-Karte aus deiner Hand offen vorzeigst, nachdem du eine Karte gezogen hast. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Dies unterscheidet sich von Effekten, die besagen „Falls du dies tust“, insofern, als Spieler Aktionen ausführen können, nachdem du die Riese-Karte aus deiner Hand offen vorzeigt hast, aber bevor Schaden zugefügt wird.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die durch den Effekt der Kapitel-III-Fähigkeit) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Jaspera-Wachposten

{G}

Kreatur — Elf, Räuber

1/2

Reichweite

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

Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

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

Jorn, Gott des Winters

{2} {G}

Legendäre verschneite Kreatur — Gott

3/3

Immer wenn Jorn angreift, enttappe alle verschneiten bleibenden Karten, die du kontrollierst.

////

Kaldring, der Raureifstab

{1} {U} {B}

Legendäres verschneites Artefakt

{T}: Du kannst in diesem Zug eine verschneite bleibende Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof spielen. Falls du dies tust, kommt sie getappt ins Spiel.

- Jorns ausgelöste Fähigkeit enttappt auch Jorn selbst.
- Eine verschneite bleibende Karte ist eine Artefakt-, Kreaturen-, Verzauberungs-, Länder- oder Planeswalkerkarte mit dem Übertyp verschneit.
- Du spielst die Karte nicht, sowie Kaldrings aktivierte Fähigkeit verrechnet wird. Stattdessen gibt dir diese Fähigkeit die Berechtigung, die Karte in diesem Zug zu spielen. Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für die Karte beachten, wenn du sie spielst. Um auf diese Weise ein Land spielen zu können, musst du in diesem Zug ein Land spielen dürfen. Beachte: Falls du Kaldrings Fähigkeit während des Zuges eines Gegners aktivierst, kannst du auf diese Weise keinen Zauberspruch wirken, es sei denn, er hat Aufblitzen, und du kannst auf diese Weise gar kein Land spielen.
- Du bezahlst ganz normal alle Kosten, um einen Zauberspruch auf diese Weise zu wirken, einschließlich aller zusätzlichen Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
- Obwohl du die Karte spielen kannst, ist sie nicht auf deiner Hand, Daher kannst du sie beispielsweise nicht abwerfen oder vorherbestimmen.
- Falls du die Karte letztendlich nicht spielst, bleibt sie in deinem Friedhof. Du kannst sie in späteren Zügen nicht mehr spielen, es sei denn, du bestimmst sie erneut als Ziel von Kaldrings Fähigkeit (oder etwas anderes lässt dich sie spielen).

Kampf im Blizzard

{G}

Verschneite Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

Falls du drei oder mehr verschneite bleibende Karten

kontrollierst, erhält die Kreatur, die du kontrollierst,

+1/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Dann kämpfen die Kreaturen gegeneinander. *(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- Du kannst den Kampf im Blizzard nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine, die du nicht kontrollierst, als Ziele.
- Überprüfe, ob du drei oder mehr verschneite bleibende Karten kontrollierst, sowie der Kampf im Blizzard verrechnet wird, um zu ermitteln, ob die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +1/+0 und Unzerstörbarkeit erhält. Diese Kreatur kämpft trotzdem, auch falls sie diese Boni nicht erhält.
- Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn der Kampf im Blizzard verrechnet werden soll, kämpft keine der Kreaturen und kein Schaden wird zugefügt.
- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, noch ein legales Ziel ist, wenn der Kampf im Blizzard verrechnet werden soll, aber die Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, kein legales Ziel ist, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, trotzdem die Boni bis zum Ende des Zuges.

Kampfmammut
{3}{G}{G}
Kreatur — Elefant
6/5

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn eine bleibende Karte, die du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, kannst du eine Karte ziehen.

Vorherbestimmung {2}{G}{G} *(Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit des Kampfmammuts wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, eine einzelne bleibende Karte, die du kontrollierst, mehrfach als Ziel hat, wird die ausgelöste Fähigkeit des Kampfmammuts nur einmal ausgelöst. Falls jedoch ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, mehrere bleibende Karten, die du kontrollierst, als Ziel hat, wird die ausgelöste Fähigkeit des Kampfmammuts einmal für jede dieser bleibenden Karten ausgelöst.
- Du bestimmst, ob du eine Karte ziehst, sowie die Fähigkeit des Kampfmammuts verrechnet wird.

Kardur, Doomskar-Krieger
{2}{B}{R}
Legendäre Kreatur — Dämon, Berserker
4/3

Wenn Kardur, Doomskar-Krieger, ins Spiel kommt, greifen bis zu deinem nächsten Zug Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, in jedem Kampf an, falls möglich, und greifen einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.

Immer wenn eine angreifende Kreatur stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Kardurs erste Fähigkeit betrifft alle Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, einschließlich solcher, die ins Spiel kommen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde.
- Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle ihres Beherrschers gekommen ist), dann greift sie auch nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass sie angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.
- Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, unter keine der oben genannten Ausnahmen fällt und angreifen kann, muss sie einen anderen Spieler als dich angreifen, falls möglich. Falls die Kreatur keinen dieser Spieler angreifen kann oder es keine solchen Spieler gibt, muss sie dich oder einen gegnerischen Planeswalker angreifen.
- Falls eine Kreatur, die von Kardurs Fähigkeit betroffen wurde, mehrere Spieler und/oder Planeswalker legal angreifen könnte, bestimmt ihr Beherrscher, wen sie angreift.

- Kardurs letzte Fähigkeit wird unabhängig davon ausgelöst, wer die angreifende Kreatur kontrolliert hat und wen sie angegriffen hat.

Kardurs grausame Rückkehr

{2} {B} {R}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Du kannst eine Kreatur opfern. Wenn du dies tust, fügt Kardurs grausame Rückkehr einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

II — Jeder Spieler wirft eine Karte ab.

III — Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Lege eine +1/+1-Marke auf sie. Sie erhält Eile bis zu deinem nächsten Zug.

- Die Kapitel-I-Fähigkeit geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du eine Kreatur opfern. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Effekten, die besagen „Falls du dies tust“, insofern, als Spieler Aktionen ausführen können, nachdem du die Kreatur geopfert hast, aber bevor Schaden zugefügt wird.
- Sowie die Kapitel-II-Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt zuerst der Spieler, dessen Zug es ist, eine Karte auf seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen, und legt sie zur Seite. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge. Dann werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.

Kaya die Unaufhaltsame

{3} {W} {B}

Legendärer Planeswalker — Kaya

5

+1: Lege eine Geisterform-Marke auf bis zu eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl. Sie erhält „Wenn diese Kreatur stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe sie auf die Hand ihres Besitzers zurück und erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.“

–3: Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil.

–7: Du erhältst ein Emblem mit „Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du einen legendären Zauberspruch aus deiner Hand, aus deinem Friedhof oder von den Karten im Exil, die du besitzt, wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.“

- Die durch die erste Fähigkeit hinzugefügte Geisterform-Marke hat keine funktionale Bedeutung. Sie dient dazu, dich an die Fähigkeit zu erinnern, die die Kreatur erhält. Selbst falls diese Marke von der Kreatur entfernt wird, funktioniert die ausgelöste Fähigkeit, die sie erhält, trotzdem.
- Falls eine Nichtspielsteinkreatur mehr als ein Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit erhält, wird jedes von ihnen einzeln ausgelöst. Du kannst die Karte nur einmal auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen, aber du erzeugst für jede dieser Fähigkeiten einen Geist-Kreaturenspielstein.

- Falls du eine verdeckte Karte im Exil besitzt, kannst du sie mithilfe von Kayas Emblem nur wirken, falls du die Karte anschauen kannst (und nur falls sie legendär ist). Falls du die Karte nicht anschauen darfst, kannst du sie selbst dann nicht wirken, falls du weißt, dass sie legendär ist.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.

Ketten des Verrats

{2} {R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe sie. Bis zum Ende des Zuges erhält sie Eile und hat „Immer wenn diese Kreatur Schaden zufügt, zerstöre eine Ausrüstung deiner Wahl, die an sie angelegt ist.“

- Fesseln des Verrats kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, auch eine, die bereits ungetappt ist, oder eine, an die keine Ausrüstung angelegt ist.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur bewirkt nicht, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die die Kreatur erhält, wird ausgelöst, wenn diese Kreatur irgendeinen Schaden zufügt, nicht nur, wenn sie Kampfschaden zufügt.
- Falls diese Fähigkeit ausgelöst wird, musst du ein legales Ziel bestimmen, falls eines verfügbar ist. Es ist dabei egal, wer die an die Kreatur angelegte Ausrüstung kontrolliert. Falls diese Ausrüstung nicht mehr an die Kreatur angelegt ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und die Ausrüstung wird nicht zerstört.

Koll der Schmiedemeister

{R} {W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Krieger

2/2

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt und falls sie verzaubert oder ausgerüstet war, bringe sie auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Kreaturespielsteine, die du kontrollierst und die verzaubert oder ausgerüstet sind, erhalten +1/+1.

- Ein Kreaturespielstein, den du kontrollierst, gilt als verzaubert oder ausgerüstet, falls eine Aura oder eine Ausrüstung an ihn angelegt ist. Du brauchst die Aura oder die Ausrüstung nicht zu kontrollieren.
- Ein Kreaturespielstein, den du kontrollierst und der verzaubert oder ausgerüstet ist, erhält von Kolls letzter Fähigkeit nur +1/+1, egal wie viele Auren oder Ausrüstungen an jene Kreatur angelegt sind

Kolvori, Göttin der Verbundenheit

{2}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Gott

2/4

Solange du drei oder mehr legendäre Kreaturen kontrollierst, erhält Kolvori +4/+2 und hat Wachsamkeit.

{1}{G}, {T}: Schau dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine legendäre Kreaturenkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

////

Die Ringhart-Fibel

{1}{G}

Legendäres Artefakt

Sowie Ringhart-Fibel ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

{T}: Erzeuge {G}. Verwende dieses Mana nur, um einen Kreaturenzauber des bestimmten Typs oder einen legendären Kreaturenzauber zu wirken.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Kolvori zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du drei oder mehr legendäre Kreaturen kontrolliert hast und einige von ihnen während des Zuges das Spiel verlassen.
- Für die erste Fähigkeit der Ringhart-Fibel musst du einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, z. B. Pilzwesen oder Bogenschütze. Du kannst keine Kartentypen (z. B. Artefakt) oder Übertypen (z. B. verschneit) bestimmen.
- Falls die Ringhart-Fibel irgendwie im Spiel ist, ohne dass ein Kreaturentyp bestimmt wurde, kann das Mana, das durch ihre aktivierte Fähigkeit erzeugt wird, immer noch ausgegeben werden, um einen legendären Kreaturenzauber zu wirken.

Koma die Kosmoschlange

{3}{G}{G}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Schlange

6/6

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments erzeugst du einen 3/3 blauen Schlange-Kreaturenspielstein namens Komas Windungen.

Opfere eine andere Schlange: Bestimme eines —

- Tappe eine bleibende Karte deiner Wahl. Ihre aktivierten Fähigkeiten können in diesem Zug nicht aktiviert werden.
- Koma die Kosmoschlange erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren, können Koma die Kosmoschlange immer noch als Ziel haben. Koma kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt und erscheinen in der folgenden Form: „[Kosten]:[Effekt].“ Manche Schlüsselwörter wie Ausrüsten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen

Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind ebenfalls aktivierte Fähigkeiten.

- Du kannst nicht Koma selbst opfern, um ihre letzte Fähigkeit zu aktivieren, aber du kannst jede andere Schlange opfern, die du kontrollierst, einschließlich Komas Windungen.
- Falls du den ersten Modus von Komas aktivierter Fähigkeit bestimmst, kannst du eine bleibende Karte, die bereits getappt ist, als Ziel wählen. Der Effekt, der ihre aktivierten Fähigkeiten verhindert, wird trotzdem angewendet.
- Der erste Modus von Komas aktivierter Fähigkeit verhindert nicht, dass statische Fähigkeiten das Spiel beeinflussen, und er verhindert auch nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst werden. Im Gegensatz zu ähnlichen Effekten verhindert er allerdings die Aktivierung von Manafähigkeiten. Die meisten aktivierten Fähigkeiten, die bei ihrer Verrechnung Mana produzieren, sind Manafähigkeiten.

König Haralds Rache

{2}{G}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +1/+1 für jede Kreatur, die du kontrollierst, und verursacht Trampelschaden. Sie muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

- Verwende die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, sowie König Haralds Rache verrechnet wird, um zu ermitteln, wie groß die Erhöhung von Stärke und Widerstandskraft ist.
- Falls die Kreatur angreift, muss ihr der verteidigende Spieler mindestens einen Blocker zuweisen, falls dieser Spieler Kreaturen kontrolliert, die sie blocken könnten. Andere Kreaturen können sie ebenfalls blocken oder andere Kreaturen blocken oder gar nicht blocken.

König Narfis Verrat

{1}{U}{B}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Jeder Spieler millt vier Karten. Dann kannst du aus jedem Friedhof eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte ins Exil schicken.

II, III — Bis zum Ende des Zuges kannst du Zaubersprüche von den mit König Narfis Verrat ins Exil geschickten Karten wirken, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

- Die Kapitel-I-Fähigkeit hat keine Karten im Friedhof als Ziel. Für jeden Friedhof kannst du eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte, die gerade gemillt wurde, ins Exil schicken oder eine, die bereits im Friedhof war. Du bestimmst, welche Karten ins Exil geschickt werden.
- Die Kapitel-III-Fähigkeit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du ins Exil geschickte Karten wirken kannst. In den meisten Fällen bedeutet das während deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist, obwohl Aufblitzen dies ändern kann.

- Falls du einen Zauberspruch mit der Kapitel-II/III-Fähigkeit wirkst, wird er zu einem neuen Objekt. Falls er ins Exil zurückkehrt, geschieht dies nicht mehr mit König Narfis Verrat, und du kannst ihn nicht erneut auf diese Weise wirken.
- Die „mit König Narfis Verrat ins Exil geschickten Karten“ sind nur die Karten, die von diesem bestimmten König Narfis Verrat ins Exil geschickt wurden und nicht von anderen Verraten, die du zuvor kontrolliert hast.

Kosmos-Elixier

{4}

Artefakt

Zu Beginn deines Endsegments ziehst du eine Karte, falls dein Lebenspunktstand größer ist als deine Startlebenspunktezahl. Andernfalls erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

- Du vergleichst deinen aktuellen Lebenspunktstand mit deiner Startlebenspunktezahl, sowie die Fähigkeit des Kosmos-Elixiers verrechnet wird, um zu ermitteln, ob du eine Karte ziehst oder 2 Lebenspunkte dazuerhältst. Es gibt keine Situationen, in denen du beides tust.

Kosmos-Streitross

{3} {U}

Kreatur — Pferd, Geist

3/3

Aufblitzen

Fliegend

Das Vorherbestimmen von Karten aus deiner Hand kostet {1} weniger und kann im Zug eines beliebigen Spielers erfolgen.

Vorherbestimmung {2} {U} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Solange du das Kosmos-Streitross kontrollierst, kannst du zu jedem Zeitpunkt Karten vorherbestimmen, zu dem du Priorität hast.
- Die Kostenreduktion bezieht sich auf die Kosten, die du bezahlst, sowie du die Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schickst, nicht auf die Kosten, die du bezahlst, sowie du den Zauberspruch aus dem Exil wirkst.
- Falls du zwei Kosmos-Streitrosser kontrollierst, kannst du Karten aus deiner Hand vorherbestimmen, indem du {0} bezahlst. Zusätzliche Kosmos-Streitrosser haben keine weiteren Auswirkungen auf diese Kosten.
- Die dritte Fähigkeit des Kosmos-Streitrosses wird nur angewendet, falls es im Spiel ist. Insbesondere hat sie keine Auswirkung darauf, wann du das Kosmos-Streitross selbst vorherbestimmen kannst oder wie viel du bezahlst, um dies zu tun.

Kräftemessen der Skalden

{2} {R} {W}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

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

II, III — Immer wenn du in diesem Zug einen Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die Karten, die du aufgrund der Kapitel-I-Fähigkeit ins Exil schickst, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
 - Wenn eine Karte auf diese Weise gespielt wird, gelten die normalen Spielregeln für das Spielen der Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Hexerei ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.
 - Normalerweise kannst du von den ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
 - Alle Karten, die du bis zum Ende deines nächsten Zuges nicht spielst, bleiben im Exil.
-

Kümmerkrone

{1} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Basis-Stärke 0 und „Zu Beginn deines Versorgungssegments verlierst du 1 Lebenspunkt, es sei denn, du opferst diese Kreatur.“

- Die Kümmerkrone überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Stärke der verzauberten Kreatur auf einen bestimmten Wert gesetzt haben. Andere Effekte, die ihre Basis-Stärke auf bestimmte Werte setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Kümmerkrone an die Kreatur angelegt wurde, überschreiben diesen Effekt.
 - Alle Effekte, die die Stärke der verzauberten Kreatur modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen, gelten weiterhin, nachdem ihre Basis-Stärke festgelegt wurde. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke modifizieren.
-

Lähmende Furcht

{2} {B} {B}

Hexerei

Bestimme einen Kreaturentyp. Kreaturen, die nicht vom bestimmten Typ sind, erhalten -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst den Kreaturentyp, sowie die Lähmende Furcht verrechnet wird, und dann erhalten Kreaturen, die nicht diesen Typ haben, -3/-3. Sobald das Verrechnen der Lähmenden Furcht begonnen hat, kann kein Spieler auf die Entscheidung antworten oder eine Aktion ausführen, bis die Lähmende Furcht fertig verrechnet wurde.

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Fisch oder Handwerker. Du kannst keine Kartentypen (z. B. Artefakt) oder Übertypen (z. B. verschneit) bestimmen.
- Die Lähmende Furcht betrifft nur Kreaturen, die nicht den bestimmten Typ haben und im Spiel sind, sowie sie verrechnet wird. Sie betrifft keine Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, unabhängig vom Kreaturentyp. Falls sich Kreaturentypen einer Kreatur später in diesem Zug ändern, führt dies nicht dazu, dass die Lähmende Furcht anfängt oder aufhört, diese Kreatur zu betreffen.

Lawinenrufer

{1}{U}

Verschneite Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

{2}: Ein verschneites Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer 4/4 Elementarwesen-Kreatur mit Fluchsicherheit und Eile.

Es ist immer noch ein Land. *(Eine Kreatur mit Fluchsicherheit kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

- Ein Land, das aufgrund der aktivierten Fähigkeit des Lawinenrufers zur Kreatur wird, behält alle anderen Übertypen, Kartentypen, Untertypen und Fähigkeiten, die es hatte. Insbesondere ist es ein verschneites Kreatur-Land.
- In den meisten Fällen bleibt das Land, das zu einer Kreatur wird, farblos. Falls ein anderer Effekt dazu geführt hat, dass das Land eine oder mehrere Farben hat, behält das resultierende Kreatur-Land diese Farben.
- Die aktivierte Fähigkeit führt nicht dazu, dass das verschneite Land deiner Wahl getappt oder enttappt wird.

Littjara-Sippensucher

{3}{U}

Kreatur — Gestaltwandler

2/4

Wandelwicht *(Diese Karte hat alle Kreaturentypen.)*

Wenn die Littjara-Sippensucher ins Spiel kommen und falls du drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, die einen Kreaturentyp gemeinsam haben, lege eine +1/+1-Marke auf die Littjara-Sippensucher und wende dann Hellsicht 1 an.

- Drei Kreaturen haben einen Kreaturentyp gemeinsam, falls es mindestens einen Kreaturentyp gibt, den alle drei haben, egal welche anderen Kreaturentypen sie haben. Zum Beispiel haben die Littjara-Sippensucher (die alle Kreaturentypen haben), ein Elf-Krieger und ein Elf-Zauberer einen Kreaturentyp gemeinsam, weil sie alle Elfen sind.
- Falls du nicht drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, die einen Kreaturentyp gemeinsam haben, unmittelbar nachdem die Littjara-Sippensucher ins Spiel kommen, wird ihre Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du nicht drei oder mehr kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, legst du keine +1/+1-Marke auf die Littjara-Sippensucher und wendest auch nicht Hellsicht 1 an. Die drei Kreaturen mit dem gemeinsamen Kreaturentyp, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, müssen nicht dieselben drei sein, die du kontrolliert hast, als die Fähigkeit ausgelöst wurde.

- Du legst nur eine +1/+1-Marke auf die Littjara-Sippensucher und wendest Hellsicht 1 an, egal wie viele zusätzliche Trios von Kreaturen, die einen Kreaturentyp gemeinsam haben, du kontrollierst.

Littjara-Spiegelsee

Land

Der Littjara-Spiegelsee kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {U}.

{2}{G}{G}{U}, {T}, opfere den Littjara-Spiegelsee:

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ist, außer dass er mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel kommt.

Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Kreatur aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist ein Spielstein oder selbst eine Kopie; siehe unten). Der Spielstein kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die Kreatur deiner Wahl selbst ein Spielstein ist, kopiert der von der Fähigkeit des Littjara-Spiegelsees erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die Kreatur deiner Wahl etwas anderes kopiert, verwendet der von dir erzeugte Spielstein die kopierbaren Werte der Kreatur deiner Wahl. In den meisten Fällen wird er zu einer Kopie von dem, was die Kreatur deiner Wahl kopiert. Falls er eine bleibende Karte oder eine Karte mit {X} in ihren Manakosten kopiert, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

Littjara-Waldhüter

{3}{G}

Kreatur — Gestaltwandler

3/3

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

{2}{G}, {T}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Sobald du angekündigt hast, dass du die aktivierte Fähigkeit aktivierst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, Kreaturenkarten aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Fähigkeit nicht aktivieren kannst.

Magda, tollkühne Banditin
{1}{R}
Legendäre Kreatur — Zwerg, Berserker
2/1

Andere Zwerge, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.
Immer wenn ein Zwerg, den du kontrollierst, getappt wird, erzeuge einen Schatz-Spielstein.
Opfere fünf Schätze: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefakt- oder Drache-Karte, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

- Magdas ausgelöste Fähigkeit erlaubt es dir nicht, Zwerge zu tappen. Du musst einen anderen Weg finden, sie zu tappen. Angreifen ist immer noch der einfachste Weg.
- Damit ihre ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, muss ein Zwerg, den du kontrollierst, von ungetappt zu getappt wechseln. Falls ein Effekt versucht, einen Zwerg, den du kontrollierst, zu tappen, während er bereits getappt ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Maja, Beschützerin von Bretagard
{2}{G}{W}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger
2/3

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Krieger-Kreaturenspielstein.

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

Maskenwald-Nexus
{4}
Artefakt
Kreaturen, die du kontrollierst, haben alle Kreaturentypen. Dasselbe gilt für Kreaturenzauber, die du kontrollierst, und Kreaturenkarten, die du besitzt und die nicht im Spiel sind.
{3}, {T}: Erzeuge einen 2/2 blauen Gestaltwandler-Kreaturenspielstein mit Wandelwicht. (*Er hat alle Kreaturentypen.*)

- Ersatzeffekte, die verändern, wie Kreaturen eines bestimmten Kreaturentyps ins Spiel kommen, gelten weiterhin, nachdem du den Effekt des Maskenwald-Nexus angewendet hast. Falls du z. B. den Maskenwald-Nexus kontrollierst und ein Effekt besagt, dass jeder Krieger, den du kontrollierst, mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel kommt, erhält jede Kreatur, die unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, jene Marke.
- Die Spielsteine, die durch die aktivierte Fähigkeit erzeugt werden, haben weiterhin alle Kreaturentypen, falls der Maskenwald-Nexus das Spiel verlässt, da diese Spielsteine die Fähigkeit Wandelwicht haben. Andere Kreaturen, die du kontrollierst, verwandeln sich in ihre normalen Kreaturentypen zurück, es sei denn, ein anderer relevanter Effekt beeinflusst sie.

Maskierter Vandale

{1}{G}

Kreatur — Gestaltwandler

1/3

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Wenn der Maskierte Vandale ins Spiel kommt, kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, ins Exil.

- Du bestimmst das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, sowie du die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legst. Sobald das Verrechnen der Fähigkeit beginnt, bestimmst du, welche Kreaturenkarte du aus deinem Friedhof ins Exil schicken möchtest, falls überhaupt. Zu diesem Zeitpunkt kann niemand auf deine Entscheidung reagieren oder eine Aktion ausführen, bis die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.

Meisterskaldin

{4}{W}

Kreatur — Zwerg, Krieger

4/4

Wenn die Meisterskaldin ins Spiel kommt, kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe eine Artefakt- oder Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Du bestimmst die Artefakt- oder Verzauberungskarte deiner Wahl in deinem Friedhof, sowie du die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legst. Sobald das Verrechnen der Fähigkeit beginnt, bestimmst du, welche Kreaturenkarte du aus deinem Friedhof ins Exil schicken möchtest, falls überhaupt. Zu diesem Zeitpunkt kann niemand auf deine Entscheidung reagieren oder eine Aktion ausführen, bis die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
- Falls du eine Artefaktkreaturenkarte oder eine Verzauberungskreaturenkarte in deinem Friedhof als Ziel bestimmst, kannst du jene Karte ins Exil schicken, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, aber falls du dies tust, bringst du sie nicht auf deine Hand zurück.

Monsterfessel

{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Monsterfessel ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur. Sie fügt dir Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird ausgelöst, auch falls die verzauberte Kreatur bereits getappt ist. Die Kreatur fügt dir trotzdem Schaden zu.

- Verwende die Stärke der verzauberten Kreatur, die sie zum Zeitpunkt des Verrechnens der Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit hat, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.
- Falls die Monsterfessel nicht mehr im Spiel ist, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Stärke der Kreatur, die sie zuletzt verzaubert hat, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Der Schaden wird zugefügt, auch falls die Kreatur ebenfalls zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist.

Moritte des Frosts

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

Legendäre verschneite Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Du kannst Moritte des Frosts als Kopie einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen legendär und verschneit ist, und, falls sie eine Kreatur ist, kommt sie mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel und hat Wandelwicht.

- Moritte kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls Moritte eine nicht legendäre bleibende Karte kopiert, kontrollierst du zwei bleibende Karten mit demselben Namen, aber nur eine von ihnen (Moritte) ist legendär. Du legst keine von ihnen auf den Friedhof ihres Besitzers.
- Falls die bestimmte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die bestimmte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert Moritte die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat. Moritte wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
- Falls die bestimmte bleibende Karte etwas anderes kopiert, verwendet Moritte die kopierbaren Werte der bestimmten bleibenden Karte. In den meisten Fällen wird sie zu einer Kopie von dem, was die ursprüngliche bleibende Karte deiner Wahl kopiert. Falls sie eine bleibende Karte oder eine Karte mit {X} in ihren Manakosten kopiert, ist X gleich 0.
- Jegliche Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn Moritte ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.
- Falls Moritte eine Kreatur kopiert, kommt sie zusätzlich zu allen Marken, die sie von kopierten Fähigkeiten oder Objekten erhält, mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.
- Falls die kopierte bleibende Karte von einem typändernden Effekt betroffen ist, kommt Moritte womöglich mit anderen Bleibende-Karte-Typen ins Spiel, als sie die kopierte bleibende Karte derzeit hat. Verwende die Eigenschaften von Moritte, sowie sie ins Spiel kommt, und nicht die der kopierten bleibenden Karte, um zu bestimmen, ob sie mit einer zusätzlichen Marke in Spiel kommt. Insbesondere gilt: Falls Moritte eine bleibende Karte kopiert, die normalerweise keine Kreatur ist, aber durch einen anderen Effekt zu einer Kreatur gemacht wurde, kommt Moritte als bleibende Karte, die keine Kreatur ist, ins Spiel, die keine +1/+1-Marken erhält und nicht Wandelwicht hat.

- Falls Moritte irgendwie gleichzeitig mit einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt, kann sie nicht zu einer Kopie der anderen bleibenden Karte werden. Du kannst zum Kopieren nur eine bleibende Karte bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Mystische Spiegelung

{1}{U}

Spontanzauber

Bestimme eine nichtlegendäre Kreatur deiner Wahl. Das nächste Mal, das in diesem Zug eine oder mehrere Kreaturen oder ein oder mehrere Planeswalker ins Spiel kommen, kommen sie als Kopien der bestimmten Kreatur ins Spiel.

Vorherbestimmung {U} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- In den meisten Fällen ändern sich die kopierbaren Werte der Kreatur deiner Wahl nicht zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Mystische Spiegelung verrechnet wird, und dem nächsten Mal, das eine oder mehrere Kreaturen oder Planeswalker ins Spiel kommen. In einigen ungewöhnlichen Fällen können sie sich ändern, und falls dies geschieht, verwende die kopierbaren Werte der Kreatur zu dem Zeitpunkt, zu dem die bleibenden Karten ins Spiel kommen.
- Falls die Mystische Spiegelung verrechnet wird, aber die Kreatur deiner Wahl das Spiel verlässt, bevor das nächste Mal eine oder mehrere Kreaturen oder Planeswalker ins Spiel kommen, verwende die kopierbaren Werte, die die Kreatur deiner Wahl hatte, als sie zuletzt im Spiel war, um zu bestimmen, was die ins Spiel kommenden bleibenden Karten kopieren.
- Die ins Spiel kommenden bleibenden Karten kopieren nicht, ob die Kreatur deiner Wahl getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die bleibenden Karten ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur deiner Wahl funktionieren ebenfalls.
- Ersatzeffekte, die modifizieren, wie eine Kreatur ins Spiel kommt, werden in der folgenden Reihenfolge angewendet: zuerst kontrollverändernde Effekte (z. B. Exemplare begutachten), dann Kopiereffekte (wie die Fähigkeiten von Mystische Spiegelung und Klon) und danach alle anderen Effekte.
- Falls eine Kreatur wie Klon unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, werden zwei Kopiereffekte angewendet: der eigene der Kreatur und derjenige der Mystischen Spiegelung. Unabhängig davon, in welcher Reihenfolge diese Effekte angewendet werden, ist die Kreatur eine Kopie der Kreatur deiner Wahl, wenn sie ins Spiel kommt.
- Andere Kommt-ins-Spiel-Ersatzeffekte, die auf die ins Spiel kommenden Kreaturen aufgedruckt sind, werden nicht angewendet, weil die bleibenden Karten zu diesem Zeitpunkt bereits Kopien der Kreatur deiner Wahl sind (und daher diese Fähigkeiten nicht haben). Externe Fähigkeiten können immer noch beeinflussen, wie diese bleibenden Karten ins Spiel kommen. Falls zum Beispiel ein anderer Effekt besagt: „Kreaturen kommen getappt ins Spiel“, kommen die bleibenden Karten als getappte Kopien der Kreatur deiner Wahl ins Spiel.
- Falls mehr als eine Mystische Spiegelung auf dieselbe bleibende Karte, die ins Spiel kommt, angewendet wird, bestimmt der Beherrscher jener bleibenden Karte die Reihenfolge dieser Kopiereffekte. Der

Kopiereffekt, den er zuletzt anwendet, bestimmt, welche Kreatur die ins Spiel kommende bleibende Karte kopiert.

Narfi, der verräterische König
{3}{U}{B}
Legendäre verschneite Kreatur — Zombie, Zauberer
4/3

Andere verschneite Kreaturen und/oder Zombie-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
{S}{S}{S}: Bringe Narfi, den verräterischen König, aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück. (*{S}* kann mit einem Mana von einer verschneiten Quelle bezahlt werden.)

- Eine andere verschneite Zombie-Kreatur, die du kontrollierst, erhält nur +1/+1 von Narfis erster Fähigkeit.
-

Niko Aris
{X}{W}{U}{U}
Legendärer Planeswalker — Niko
3

Wenn Niko Aris ins Spiel kommt, erzeuge X Splitter-Spielsteine. (*Sie sind Verzauberungen mit „{2}“, opfere diese Verzauberung: Hellsicht 1, ziehe dann eine Karte.“*)

+1: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kann in diesem Zug nicht geblockt werden. Immer wenn sie in diesem Zug Schaden zufügt, bringe sie auf die Hand ihres Besitzers zurück.

-1: Niko Aris fügt einer getappten Kreatur deiner Wahl für jede Karte, die du in diesem Zug gezogen hast, 2 Schadenspunkte zu.

-1: Erzeuge einen Splitter-Spielstein.

- Splitter sind eine neue Art von Spielstein, ähnlich wie Speise- oder Schatz-Spielsteine. Ein Splitter-Spielstein ist eine farblose Verzauberung mit „{2}“, opfere diese Verzauberung: Hellsicht 1, ziehe dann eine Karte.“ Splitter ist ein neuer Verzauberung-Untertyp.
 - Falls Niko Aris ins Spiel kommt, a) ohne gewirkt worden zu sein, oder b) für andere Kosten als Nikos Manakosten gewirkt wurde, oder falls c) für X der Wert 0 bestimmt wurde, erzeugt die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit keine Splitter-Spielsteine.
 - Die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die durch Nikos erste Loyalitätsfähigkeit erzeugt wird, wird immer dann ausgelöst, wenn die Kreatur deiner Wahl in diesem Zug irgendeinen Schaden zufügt, nicht nur Kampfschaden.
 - Niko fügt gleichzeitig den gesamten Schaden für Nikos zweite Fähigkeit zu. Falls du zum Beispiel in diesem Zug zwei Karten gezogen hast, fügt Niko der getappten Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu; Niko fügt nicht 2 Schadenspunkte zu und dann erneut 2 Schadenspunkte.
-

Niko trotz dem Schicksal

{1}{W}{U}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Du erhältst für jede vorherbestimmte Karte im Exil, die du besitzt, 2 Lebenspunkte dazu.

II — Erzeuge {W}{U}. Verwende dieses Mana nur, um Karten vorherzubestimmen oder Zaubersprüche zu wirken, die Vorherbestimmung haben.

III — Bringe eine Karte deiner Wahl mit Vorherbestimmung aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Das durch die Kapitel-II-Fähigkeit erzeugte Mana kann ausgegeben werden, um einen Zauber zu wirken, der Vorherbestimmung hat, egal von wo aus du ihn wirkst. Er muss keine vorherbestimmte Karte sein, die du aus dem Exil wirkst.

Orvar die Allgestalt

{3}{U}

Legendäre Kreatur — Gestaltwandler

3/3

Wandelwicht

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst und falls er bzw. sie eine oder mehrere andere bleibende Karten, die du kontrollierst, als Ziel hat, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer jener bleibenden Karten ist.

Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dazu führt, dass du diese Karte abwirfst, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer bleibenden Karte deiner Wahl ist.

- Orvars erste ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet (falls sie verrechnet wird; siehe unten), bevor der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die sie ausgelöst hat, verrechnet wird.
- Für die erste ausgelöste Fähigkeit kann der Spontanzauber oder die Hexerei andere Dinge als Ziel haben, falls er bzw. sie auch eine oder mehrere bleibende Karten, die du kontrollierst, als Ziel hat; der von dir erzeugte Spielstein kann jedoch nur bleibende Karten kopieren, die du kontrollierst und Ziele des Zauberspruchs sind. Falls der Zauberspruch mehr als eine bleibende Karte, die du kontrollierst, als Ziel hat, bestimmst du beim Erzeugen des Spielsteins, welche bleibende Karte er kopiert.
- Sowie die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, werden der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, und die Ziele dieses Zauberspruchs erneut überprüft. Ignoriere alle Ziele des Zauberspruchs, die zu diesem Zeitpunkt das Spiel verlassen haben. Falls alle von dir kontrollierten bleibenden Karten, die Ziele waren, zu diesem Zeitpunkt das Spiel verlassen haben, hat die ausgelöste Fähigkeit keinen Effekt und es wird kein Spielstein erzeugt. Falls noch mindestens eine bleibende Karte, die du kontrollierst und die ein Ziel ist, im Spiel ist, wird die ausgelöste Fähigkeit verrechnet, auch falls jene bleibende Karte jetzt ein illegales Ziel für den Zauberspruch ist.
- Falls der Zauberspruch selbst zu diesem Zeitpunkt den Stapel verlassen hat, verwende die Ziele, die er hatte, als er den Stapel verließ, um die oben beschriebene Prüfung durchzuführen.
- Für die zweite ausgelöste Fähigkeit kannst du eine beliebige bleibende Karte als Ziel bestimmen, unabhängig davon, wer sie kontrolliert.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die bleibende Karte aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist ein Spielstein oder selbst eine Kopie; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die zu kopierende bleibende Karte selbst ein Spielstein ist, kopiert der von der letzten Fähigkeit erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, den der Spielstein erzeugt hat.
- Falls die zu kopierende bleibende Karte etwas anderes kopiert, verwendet der von dir erzeugte Spielstein die kopierbaren Werte jener bleibenden Karte. In den meisten Fällen wird sie zu einer Kopie von dem, was die ursprüngliche bleibende Karte kopiert. Falls er eine bleibende Karte oder eine Karte mit {X} in ihren Manakosten kopiert, ist X gleich 0.
- Falls die zu kopierende bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die ein Gegner kontrolliert, es dir erlaubt oder dich anweist, eine Karte zum Abwerfen zu bestimmen, und du Orvar abwirfst, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst.

Pfad zum Weltenbaum

{1} {G}

Verzauberung

Wenn der Pfad zum Weltenbaum ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

{2} {W} {U} {B} {R} {G}, opfere den Pfad zum

Weltenbaum: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu und ziehst zwei Karten. Ein Gegner deiner Wahl verliert 2 Lebenspunkte. Der Pfad zum Weltenbaum fügt bis zu einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Du erzeugst einen 2/2 grünen Bär-Kreaturespielstein.

- Die letzte Fähigkeit des Pfads zum Weltenbaum hat immer einen Gegner zum Ziel und kann eine Kreatur als Ziel haben. Sind alle Ziele der Fähigkeit illegal, wenn sie verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du wirst keines der coolen Dinge tun, die dir die Fähigkeit ermöglicht.

Priester des Spukdamms

{1} {B}

Verschneite Kreatur— Zombie, Kleriker

0/4

{T}, opfere den Priester des Spukdamms: Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an verschneiten Ländern ist, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Verwende die Anzahl der verschneiten Länder, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.
-

Rabengestalt

{2} {U}

Hexerei

Schicke ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Sein bzw. ihr Beherrscher erzeugt einen 1/1 blauen Vogel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

Vorherbestimmung {U} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Falls das Artefakt oder die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Rabengestalt verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler erzeugt einen Vogel-Kreaturespielstein.
-

Rasender Plünderer

{1} {R}

Kreatur — Dämon, Berserker

2/2

Immer wenn du eine Prahlen-Fähigkeit aktivierst, lege eine +1/+1-Marke auf den Rasenden Plünderer.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Rasenden Plünderers wird vor der Fähigkeit, die sie ausgelöst hat, verrechnet.
-

Rechtschaffene Walküre

{2} {W}

Kreatur — Engel, Kleriker

2/4

Fliegend

Immer wenn ein anderer Engel oder Kleriker unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft jener Kreatur dazu.

Solange du mindestens 7 Lebenspunkte mehr als deine Startlebenspunktezahl hast, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2.

- Die Anzahl der dazuerhaltenen Lebenspunkte entspricht der Widerstandskraft des Engels oder Klerikers, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls der Engel oder Kleriker zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende seine Widerstandskraft zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war.
 - Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Rechtschaffene Walküre während des Zuges das Spiel verlässt.
-

Reidane, Göttin der Ehrenhaften

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Gott

2/3

Fliegend, Wachsamkeit

Verschneite Länder, die deine Gegner kontrollieren,
kommen getappt ins Spiel.

Nichtkreatur-Zaubersprüche mit umgewandelten
Manakosten von 4 oder mehr, die deine Gegner wirken,
kosten beim Wirken {2} mehr.

////

Valkmira, Schild der Beschützer

{3} {W}

Legendäres Artefakt

Falls eine Quelle, die ein Gegner kontrolliert, dir oder
einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, Schaden
zufügen würde, verhindere 1 dieser Schadenspunkte.
Immer wenn du oder eine andere bleibende Karte, die du
kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer
Fähigkeit wirst bzw. wird, den bzw. die ein Gegner
kontrolliert, neutralisiere den Zauberspruch bzw. die
Fähigkeit, es sei denn, sein bzw. ihr Beherrscher bezahlt
{1}.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die Kosten von Reidane, Göttin der Ehrenhaften) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den Wert von X, um zu bestimmen, ob seine umgewandelten Manakosten 4 oder höher sind. Falls dies der Fall ist, wird Reidanes letzte Fähigkeit angewendet. Falls nicht, geschieht dies nicht.
- Valkmiras erste Fähigkeit verhindert 1 Schadenspunkt von jeder Quelle, die ein Gegner kontrolliert, und zwar jedes Mal, wenn diese Quelle dir Schaden zufügen würde. Sie verhindert 1 Schadenspunkt jeder Art, nicht nur Kampfschaden.
- Valkmiras letzte Fähigkeit betrifft alle Zaubersprüche (einschließlich Aura-Zaubersprüche), aktivierten Fähigkeiten und ausgelösten Fähigkeiten, die von einem Gegner kontrolliert werden, der dich oder eine andere bleibende Karte, die du kontrollierst, als Ziel hat.

Reisender der Reiche

{2} {G}

Kreatur — Gestaltwandler

2/3

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Sowie der Reisende der Reiche ins Spiel kommt,
bestimme einen Kreaturentyp.

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

Du kannst Kreaturenzauber des bestimmten Typs oben
von deiner Bibliothek wirken.

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Hirsch oder Berater. Du kannst keine Kartentypen (z. B. Artefakt) oder Übertypen (z. B. verschneit) bestimmen.
- Falls der Reisende der Reiche irgendwie im Spiel ist, ohne dass ein Kreaturentyp bestimmt wurde, kannst du dir trotzdem jederzeit die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen. Du kannst keine Kreaturenzauber oben von deiner Bibliothek wirken, auch falls sie keine Kreaturentypen haben.
- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Der Reisende der Reiche 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.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand. Daher kannst du sie nicht vorherbestimmen, abwerfen oder eine ihrer aktivierten Fähigkeiten aktivieren.

Replizierender Ring

{3}

Verschneites Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine Nachtmarke auf den Replizierenden Ring. Falls dann

acht oder mehr Nachtmarken auf ihm liegen, entferne

alle und erzeuge acht farblose verschneite

Artefaktspielsteine namens Replizierter Ring mit „{T}:

Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

- Das Überprüfen, ob auf dem Replizierenden Ring acht oder mehr Nachtmarken liegen, geschieht als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Falls der Replizierende Ring seine achte Nachtmarke zu einem anderen Zeitpunkt erhält, erzeugst du nicht sofort Replizierte Ringe. Du musst warten, bis die ausgelöste Fähigkeit das nächste Mal verrechnet wird.

Riesenchse

{1}{W}

Kreatur — Ochse

0/6

Der Riesenchse verwendet beim Bemannen von

Fahrzeugen seine Widerstandskraft anstatt seiner Stärke.

- Das Bemannen eines Fahrzeugs führt nicht dazu, dass sich die Stärke oder die Widerstandskraft des Riesenchsen ändert.

Ringen um Skemfar

{3} {G}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann kämpft die Kreatur gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

Vorherbestimmung {G} *(Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.)*

- Du kannst das Ringen um Skemfar wirken und dabei nur eine Kreatur als Ziel bestimmen, die du kontrollierst.
- Falls du zwei Kreaturen deiner Wahl bestimmst und eines oder beide Ziele illegal sind, wenn das Ringen um Skemfar verrechnet werden soll, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn das Ringen um Skemfar verrechnet werden soll, legst du keine +1/+1-Marke auf sie. Falls diese Kreatur ein legales Ziel ist, die andere Kreatur aber nicht, legst du dennoch eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst.

Rückkehr mit der Flut

{4} {B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Falls es ein Elf ist, erzeuge zwei 1/1 grüne Elf-Krieger-Kreaturenspielsteine.

Vorherbestimmung {3} {B} *(Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.)*

- Du überprüfst, ob die Kreatur ein Elf ist, sobald sie im Spiel ist. Falls sie ein Elf ist, erzeugst du Spielsteine, auch falls die Karte im Friedhof keine Elf-Karte war.
 - Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Karte ins Spiel zurückkehrt, und dem Zeitpunkt, zu dem Elf-Krieger-Spielsteine erzeugt werden, keine Aktionen ausführen.
-

Runenschmied-Champion
{2}{W}
Kreatur — Zwerg, Krieger
2/3

Wenn der Runenschmied-Champion ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Rune-Karte durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach. Du kannst {1} bezahlen, anstatt die Manakosten für Rune-Zaubersprüche zu bezahlen, die du wirkst.

- Die letzte Fähigkeit des Runenschmied-Champions stellt alternative Kosten für das Wirken von Rune-Zaubersprüchen dar. Du kannst diese nicht mit anderen alternativen Kosten kombinieren, die möglicherweise gelten. In dem ungewöhnlichen Fall, dass ein Rune-Zauberspruch zusätzliche Kosten hat, kannst du diese zusätzlich zu {1} bezahlen. Falls diese zusätzlichen Kosten verpflichtend sind, musst du sie bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die letzte Fähigkeit des Runenschmied-Champions ändert nicht, wann du einen Rune-Zauberspruch wirken kannst.
- Wird ein Rune-Zauberspruch für seine alternativen Kosten gewirkt, ändert dies weder seine Manakosten noch seine umgewandelten Manakosten.

Sarulf der Weltenfresser
{1}{B}{G}
Legendäre Kreatur — Wolf
3/3

Immer wenn eine bleibende Karte, die ein Gegner kontrolliert, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, lege eine +1/+1-Marke auf Sarulf den Weltenfresser.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf Sarulf liegen, kannst du alle entfernen. Falls du dies tust, schicke jede andere bleibende Karte, die kein Land ist und deren umgewandelte Manakosten kleiner oder gleich der Anzahl der auf diese Weise entfernten Marken sind, ins Exil.

- Es spielt keine Rolle, in wessen Friedhof die bleibende Karte gelegt wurde, solange ein Gegner sie kontrolliert hat, als sie zuletzt im Spiel war.
- Falls zu Beginn deines Versorgungssegments keine +1/+1-Marken auf Sarulf liegen, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls zu diesem Zeitpunkt überhaupt keine +1/+1-Marken auf Sarulf liegen, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Keine anderen bleibenden Karten werden ins Exil geschickt.
- Falls Sarulf nicht im Spiel ist, sowie das Verrechnen seiner letzten Fähigkeit beginnt, kannst du keine +1/+1-Marken von ihm entfernen, auch falls er zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, +1/+1-Marken hatte. Keine anderen bleibenden Karten werden ins Exil geschickt.
- Die Entscheidung, alle +1/+1-Marken von Sarulf zu entfernen, hat keinen Einfluss auf andere Marken, die möglicherweise auf ihm liegen.

- Falls du +1/+1-Marken entfernst, musst du alle entfernen. Du kannst das Gemetzel nicht feinabstimmen, indem du nur einige entfernst.
- Du kannst bestimmen, ob du +1/+1-Marken entfernen möchtest, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dies tust, werden die entsprechenden bleibenden Karten dann ins Exil geschickt. Niemand kann während dieses Vorgangs auf deine Entscheidung reagieren oder eine Aktion ausführen.
- Du kannst bestimmen, Sarulfs +1/+1-Marken zu entfernen, auch falls dadurch tödlicher Schaden auf Sarulf vermerkt würde. Falls du dies tust, wird Sarulf sterben, nachdem seine letzte Fähigkeit fertig verrechnet wurde. Aber er wird nicht allein gegangen sein! Legendär.

Schädelangriff

{3} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab. Falls auf diese Weise weniger als zwei Karten abgeworfen wurden, ziehst du Karten in Höhe der Differenz.

Vorherbestimmung {1} {B} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Der Gegner muss zwei Karten abwerfen, falls er zwei oder mehr Karten auf seiner Hand hat. Falls er nur eine Karte auf der Hand hat, wirft er diese Karte ab und du ziehst eine Karte. Falls er keine Karten auf der Hand hat, kann er keine abwerfen. Daher ziehst du zwei Karten.

Scheiterhaufen der Helden

{2}

Artefakt

{2}, {T}, opfere eine Kreatur: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte, die einen Kreaturentyp mit der geopferten Kreatur gemeinsam hat und deren umgewandelte Manakosten gleich 1 plus den umgewandelten Manakosten der geopferten Kreatur sind. Bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Verwende die Kreaturentypen und die umgewandelten Manakosten der Kreatur, die du geopfert hast, so wie sie im Spiel war, um zu bestimmen, welche Kreaturenkarte du finden kannst. Insbesondere gilt: Falls du eine Kreatur opferst, die eine doppelseitige bleibende Karte ist und die mit der Rückseite nach oben liegt, verwendest du die Eigenschaften der Rückseite, nicht die der Vorderseite.
- Falls eine bleibende Karte oder eine Karte in einer Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Sobald du angekündigt hast, dass du die aktivierte Fähigkeit aktivierst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, eine deiner Kreaturen zu entfernen, damit du sie nicht opfern kannst.

Schlacht um Bretagard

{1}{G}{W}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Krieger-Kreaturespielstein.

II — Erzeuge einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturespielstein.

III — Bestimme eine beliebige Anzahl an Artefaktspielsteinen und/oder Kreaturespielsteinen, die du kontrollierst und die unterschiedliche Namen haben. Erzeuge für jeden davon einen Spielstein, der eine Kopie von ihm ist.

- Die Kapitel-III-Fähigkeit hat keinen der Spielsteine als Ziel. Du bestimmst, welche davon du kopierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Der Name eines Spielsteins entspricht seinen Kreaturentypen, es sei denn, der Effekt, der ihn erzeugt, legt einen anderen Namen fest. Insbesondere hat ein Mensch-Krieger-Kreaturespielstein einen anderen Namen als ein Elf-Krieger-Kreaturespielstein, und du kannst mithilfe der Kapitel-III-Fähigkeit eine Kopie von jedem erzeugen.
- Jeder Spielstein, den du erzeugst, kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins, den er kopiert, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Der neu erzeugte Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren und/oder Ausrüstungen daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der ursprüngliche Spielstein etwas anderes kopiert, verwendet der von dir erzeugte Spielstein die kopierbaren Werte des ursprünglichen Spielsteins. In den meisten Fällen wird er zu einer Kopie von dem, was der ursprüngliche Spielstein kopiert. Falls er eine bleibende Karte oder eine Karte mit {X} in ihren Manakosten kopiert, ist X gleich 0.
- Jegliche Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten von Spielsteinen, die du erzeugst, werden ausgelöst, wenn sie ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Spielsteine funktionieren ebenfalls.

Schlacht von Frost und Feuer

{3}{U}{R}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Die Schlacht von Frost und Feuer fügt jeder Nicht-Riese-Kreatur und jedem Planeswalker 4 Schadenspunkte zu.

II — Hellsicht 3.

III — Immer wenn du in diesem Zug einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 5 oder mehr wirkst, ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

- Die von der Kapitel-III-Fähigkeit erzeugte ausgelöste Fähigkeit kann in einem Zug mehrfach ausgelöst werden, obwohl die Schlacht von Frost und Feuer wahrscheinlich nicht mehr im Spiel ist.
-

Schreckensreiter
{5} {B}
Kreatur — Geist, Ritter
3/7
{1} {B}, {T}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem
Friedhof ins Exil: Ein Gegner deiner Wahl verliert 3
Lebenspunkte.

- Spieler können zwar auf die aktivierte Fähigkeit antworten, aber nicht auf das Bezahlen der Aktivierungskosten. Die Kreaturenkarte ist bereits im Exil, wenn jemand antworten kann.

Schwingen des Kosmos
{W}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+3 und Flugfähigkeit
bis zum Ende des Zuges. Enttappe sie.

- Die Schwingen des Kosmos können eine Kreatur als Ziel haben, die bereits ungetappt ist. Sie erhält +1/+3 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

Sigrid die Götterbegnadete
{1} {W} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger
2/2
Aufblitzen
Erstschlag, Schutz vor Gott-Kreaturen
Wenn Sigrid die Götterbegnadete ins Spiel kommt,
schicke bis zu eine angreifende oder blockende Kreatur
deiner Wahl ins Exil, bis Sigrid das Spiel verlässt.

- Falls Sigrid das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt. Sie bleibt eine angreifende oder blockende Kreatur.
 - Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
 - Falls eine Spielsteinkreatur auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört sie auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
 - Einige Götter in anderen Sets haben Fähigkeiten, die besagen, dass sie unter bestimmten Bedingungen keine Kreaturen sind. Falls einer von ihnen keine Kreatur (und damit auch kein Gott) ist, hat Sigrid keinen Schutz vor ihm.
-

Skemfar-Ältestenhalle

Land

Die Skemfar-Ältestenhalle kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {G}.

{2} {B} {B} {G}, {T}, opfere die Skemfar-Ältestenhalle:

Bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Erzeuge zwei 1/1 grüne Elf-Krieger-

Kreaturenspielsteine. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Falls du die letzte Fähigkeit aktivierst, ohne ein Ziel zu bestimmen, erzeugst du einfach Elf-Krieger-Spielsteine, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und jene Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. In diesem Fall erzeugst du keine Elf-Krieger-Spielsteine.

Skemfar-Schattenseherin

{3} {B}

Kreatur — Elf, Kleriker

2/5

Wenn die Skemfar-Schattenseherin ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Jeder Gegner verliert X Lebenspunkte, wobei X gleich der höchsten Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst und die einen Kreaturentyp gemeinsam haben.
 - Du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der höchsten Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst und die einen Kreaturentyp gemeinsam haben.
- Du bestimmst, welchen Modus die ausgelöste Fähigkeit hat, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Du kannst den Modus später nicht mehr ändern.
 - Die Menge der verlorenen oder dazuerhaltenen Lebenspunkte wird berechnet, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, und basiert auf den Kreaturen, die du zu diesem Zeitpunkt kontrollierst, einschließlich der Skemfar-Schattenseherin selbst, falls sie noch unter deiner Kontrolle ist. Du verwendest immer die größte mögliche Zahl. Du musst keine Kreaturentypen bestimmen. Falls du beispielsweise zu diesem Zeitpunkt einen Riese-Zauberer, einen Riese-Krieger, einen Elf-Krieger und einen Kor-Krieger kontrollierst, verliert jeder Gegner 3 Lebenspunkte oder du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Spiegelungen von Littjara

{4} {U}

Verzauberung

Sowie die Spiegelungen von Littjara ins Spiel kommen, bestimme einen Kreaturentyp.

Immer wenn du einen Zauberspruch des bestimmten Typs wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. *(Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Zombie oder Engel. Du kannst keine Kartentypen (z. B. Artefakt) oder Übertypen (z. B. verschneit) bestimmen.

- Die ausgelöste Fähigkeit und die von ihr erzeugte Kopie werden vor dem Zauberspruch verrechnet, der die Fähigkeit ausgelöst hat.
- Sowie eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs verrechnet wird, wird sie als Spielstein ins Spiel gebracht, anstatt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Bleibende-Karte-Zauberspruch zu einer bleibenden Karte wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
- Der Spielstein, zu dem eine zu verrechnende Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird, wird nicht „erzeugt“. Fähigkeiten, die sich darauf beziehen, dass eine Kopie erzeugt wird, interagieren nicht mit der Kopie, wenn sie verrechnet wird.
- Falls ein Zauberspruch den Kartentyp Stammeskarte und den bestimmten Kreaturentyp hat, kopiert Spiegelungen von Littjara ihn. (Stammeskarte ist ein Kartentyp, der auf einigen älteren Karten auftaucht.)

Starnheim-Renner

{2}{W}

Kreatur — Pegasus

2/2

Fliegend

Artefakt- und Verzauberungszauber, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die des Starnheim-Renners) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Kosten von Artefakt- und Verzauberungszaubern, die du wirkst. Sie kann nicht reduzieren, wie viel Mana bestimmter Farben erforderlich ist.

Starnheims Heere

{2}{W}{W}

Hexerei

Erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Krieger-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

Falls dieser Zauberspruch vorherbestimmt wurde, erzeuge stattdessen X solcher Spielsteine.

Vorherbestimmung {X}{X}{W} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Du bestimmst den Wert von X in den Vorherbestimmungskosten, sowie du den Zauberspruch wirkst. Du bezahlst {2}{W} für einen Engel-Krieger-Spielstein, {4}{W} für zwei, {6}{W} für drei und so weiter.

Strahlende Marschallin
{1}{W}{W}
Kreatur — Engel, Krieger
3/3
Fliegend

Wenn die Strahlende Marschallin ins Spiel kommt oder stirbt, kannst du eine andere Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Wenn du dies tust, lege auf jede Kreatur außer der Strahlenden Marschallin, die du kontrollierst und die einen Kreaturentyp mit der ins Exil geschickten Karte gemeinsam hat, eine +1/+1-Marke.

- Du entscheidest erst, welche Kreaturenkarte du opferst (falls du das tun möchtest), wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Spieler können auf die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit reagieren und kennen die Kreaturentypen der von dir verbannten Karte und wissen, welche Kreaturen eine +1/+1-Marke erhalten könnten. Dies unterscheidet sich von Effekten, die besagen „Falls du dies tust“, insofern, als Spieler Aktionen ausführen können, nachdem du eine andere Kreaturenkarte ins Exil geschickt hast, aber bevor du Marken auf andere Kreaturen, die du kontrollierst, legst.

Stranden
{4}{U}{U}
Spontanzauber

Bestimme eines oder beides —

- Der Besitzer einer bleibenden Karte deiner Wahl, die kein Land ist, legt sie auf oder unter seine Bibliothek.
- Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Für den ersten Modus bestimmt der Besitzer der Karte, ob sie oben auf oder unter die Bibliothek gelegt wird.
- Falls du beide Modi bestimmst, geschehen sie in der aufgeführten Reihenfolge, und dazwischen passiert nichts. Insbesondere gilt: Falls der zweite Modus eine Aura zum Ziel hat, die derzeit das Ziel des ersten Modus verzaubert, wird diese Aura auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht. (Sie würde erst als zustandsbasierte Aktion auf einen Friedhof gelegt, nachdem Stranden fertig verrechnet wurde.)

Sturz des Emporkömmlings
{1}{G}{W}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I, II — Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

III — Schicke eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, ins Exil.

- Die höchste Stärke unter den Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, wird ausschließlich anhand der Kreaturen bestimmt, die jener Spieler zu diesem Zeitpunkt kontrolliert. Du darfst dabei keine Kreaturen berücksichtigen, die von einem anderen Spieler kontrolliert werden.

- Falls der Spieler deiner Wahl mehr als eine Kreatur kontrolliert, die gemeinsam die höchste Stärke unter den Kreaturen, die jener Spieler kontrolliert, haben, bestimmst du, welche davon ins Exil geschickt wird.
- Die Kapitel-III-Fähigkeit hat keine Kreaturen als Ziel. Das bedeutet, dass auf diese Weise beispielsweise eine Kreatur mit Schutz vor Weiß ins Exil geschickt werden kann.

Suche nach Ruhm

{2} {W}

Verschneite Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer verschneiten bleibenden Karte, einer legendären Karte oder einer Sage-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek. Du erhältst für jedes {S}, das ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken, 1 Lebenspunkt dazu. (*{S} ist Mana von einer verschneiten Quelle.*)

- Eine verschneite bleibende Karte ist eine Artefakt-, Kreaturen-, Verzauberungs-, Länder- oder Planeswalkerkarte mit dem Übertyp verschneit.
- Falls du die Suche nach Ruhm wirkst, ohne verschneites Mana auszugeben, erhältst du keine Lebenspunkte dazu. Du durchsuchst trotzdem deine Bibliothek.
- Falls die Suche nach Ruhm kopiert wird, wurde kein verschneites Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken, also erhältst du keine Lebenspunkte dazu. Du durchsuchst trotzdem deine Bibliothek ... nach Ruhm.

Suche nach wahrer Größe

{G} {G}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du einen Bleibende-Karte-Zauberspruch aus deiner Hand mit umgewandelten Manakosten von 1 plus den höchsten umgewandelten Manakosten unter den anderen bleibenden Karten, die du kontrollierst, wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls du dies nicht tust, wende Hellsicht 1 an.

- Ein Bleibende-Karte-Zauberspruch ist ein Artefaktzauber, ein Kreaturenzauber, ein Planeswalkerzauber oder ein Verzauberungszauber.
- Betrachte die anderen bleibenden Karten, die du kontrollierst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, welchen Zauberspruch du wirken kannst. Falls die einzigen anderen bleibenden Karten, die du kontrollierst, Länder sind oder in dem unwahrscheinlichen Fall, dass du keine anderen bleibenden Karten kontrollierst, kannst du einen Bleibende-Karte-Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 1 aus deiner Hand wirken.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
-

Svella die Eisformerin

{1} {R} {G}

Legendäre verschneite Kreatur — Troll, Krieger

2/4

{3}, {T}: Erzeuge einen farblosen verschneiten Artefaktspielstein namens Vereister Manalith mit „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

{6} {R} {G}, {T}: Schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon einen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Der Zauberspruch, den du mit Svellas letzter Fähigkeit wirkst, wird aus deiner Bibliothek gewirkt.
 - Falls du einen Zauberspruch mit Svellas Fähigkeit wirkst, wirkst du ihn als Teil der Verrechnung dieser Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
 - In einigen ungewöhnlichen Fällen spielt die Reihenfolge deiner Bibliothek eine Rolle, sowie du den Zauberspruch von den aufgedeckten Karten wirkst. Denke daran, dass das Anschauen der obersten Karten deiner Bibliothek deren Reihenfolge nicht ändert und es dir auch nicht erlaubt, deren Reihenfolge zu ändern. Du legst die Karten erst unter deine Bibliothek, nachdem du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
 - Du legst die Karten, die du nicht gewirkt hast, unter deine Bibliothek, bevor der Zauberspruch, den du wirkst, verrechnet wird.
-

Tergrid, Göttin der Furcht
{3} {B} {B}
Legendäre Kreatur — Gott
4/5

Bedrohlich

Immer wenn ein Gegner eine bleibende Karte opfert, die kein Spielstein ist, oder eine bleibende Karte abwirft, kannst du sie aus dem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen.

////

Tergrids Laterne
{3} {B}

Legendäres Artefakt

{T}: Ein Spieler deiner Wahl verliert 3 Lebenspunkte, es sei denn, er opfert eine bleibende Karte, die kein Land ist, oder wirft eine Karte ab.

{3} {B}: Enttappe Tergrids Laterne.

- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.
- Falls ein Gegner eine bleibende Karte opfert, die kein Spielstein ist, spielt es keine Rolle, auf welchen Friedhof sie gelegt wird. Tergrids Fähigkeit wird ausgelöst.
- Falls die Karte den Friedhof verlässt, bevor Tergrids Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie nicht ins Spiel bringen, auch falls sie auf den Friedhof zurückkehrt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls ein Gegner als Teil des Bezahlers von Kosten eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit eine bleibende Karte, die kein Spielstein ist, opfert oder eine bleibende Karte abwirft, wird Tergrids Fähigkeit ausgelöst und geht oberhalb dieses Zauberspruchs bzw. dieser Fähigkeit auf den Stapel. Tergrids Fähigkeit wird vor diesem Zauberspruch bzw. dieser Fähigkeit verrechnet.
- Falls du eine Aura mit Tergrids Fähigkeit ins Spiel bringst, bestimmst du, was sie verzaubert, direkt bevor sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat den Spieler oder die bleibende Karte, den bzw. die sie verzaubert, nicht als Ziel, daher können bleibende Karten oder Spieler mit Fluchsicherheit bestimmt werden. Die Aura muss jedoch den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann ein Spieler oder eine bleibende Karte mit Schutz vor einer der Charakteristiken der Aura nicht auf diese Weise bestimmt werden. Falls es nichts gibt, was die Aura legal verzaubern kann, bleibt sie im Friedhof.
- Der Spieler, der als Ziel für die erste Fähigkeit von Tergrids Laterne bestimmt wurde, kann bestimmen, 3 Lebenspunkte zu verlieren, auch falls er bleibende Karten, die keine Länder sind, zum Opfern oder Karten zum Abwerfen hat. Er kann nicht bestimmen, eine bleibende Karte zu opfern, die kein Land ist, falls er keine kontrolliert, und er kann auch nicht bestimmen, eine Karte abzuwerfen, falls er keine auf der Hand hat.

Tergrids Schatten

{3} {B} {B}

Spontanzauber

Jeder Spieler opfert zwei Kreaturen.

Vorherbestimmung {2} {B} {B} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Sowie Tergrids Schatten verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, zwei Kreaturen, die er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.
- Falls ein Spieler zwei oder weniger Kreaturen kontrolliert, opfert der Spieler alle Kreaturen, die er kontrolliert.

Thibalts Trickserei

{1} {R}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

Bestimme per Zufall 1, 2 oder 3. Der Beherrscher des Zauberspruchs millt entsprechend viele Karten und schickt dann so lange Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Karte ins Exil schickt, die kein Land ist und einen anderen Namen hat als der Zauberspruch. Er kann die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Dann legt er die ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.

- Falls sich in dieser Bibliothek keine Nichtland-Karten mit einem anderen Namen als dem des neutralisierten Zauberspruchs befinden, schickt der Spieler alle Karten aus seiner Bibliothek ins Exil, deckt sie alle auf und legt sie dann in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.
- Falls ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kann er nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Er kann allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, muss er 0 als Wert dafür bestimmen.
- Falls der neutralisierte Zauberspruch die Rückseite einer modalen doppelseitigen Karte war, hat keine Karte in der Bibliothek des Spielers denselben Namen wie dieser Zauberspruch, da diese Karten alle nur Eigenschaften ihrer Vorderseite verwenden, solange sie in der Bibliothek sind; falls jedoch die erste Karte, die der Spieler ins Exil schickt und die einen anderen Namen als der Zauberspruch hat, eine modale doppelseitige Karte ist, kann er beide Seiten wirken, auch falls die Rückseite denselben Namen wie der neutralisierte Zauberspruch hat.
- Thibalts Trickserei kann einen Zauberspruch als Ziel haben, der nicht neutralisiert werden kann. Falls Thibalts Trickserei verrechnet wird, wird der Zauberspruch deiner Wahl nicht neutralisiert, aber alle anderen Effekte geschehen trotzdem.

Thyrit-Heiligtum

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}: Eine legendäre Kreatur deiner Wahl wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Gott. Lege eine +1/+1-Marke auf sie.

{4}, {T}, opfere das Thyrit-Heiligtum: Lege eine Unzerstörbar-Marke auf einen Gott deiner Wahl.

- Du kannst die mittlere Fähigkeit aktivieren und dabei eine legendäre Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits ein Gott ist. Dann legst du eine +1/+1-Marke auf sie.

- Eine Unzerstörbar-Marke auf einer bleibenden Karte gibt der bleibenden Karte Unzerstörbarkeit.

Toralf, Gott des Zorns

{2} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Gott

5/4

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn einer Kreatur oder einem Planeswalker, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, überschüssiger Nicht-Kampfschaden zugefügt wird, fügt Toralf einem Ziel deiner Wahl außer jener bleibenden Karte Schadenspunkte in Höhe des Überschusses zu.

////

Toralfs Hammer

{1} {R}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat „{1} {R}, {T}, löse Toralfs

Hammer: Er fügt einem Ziel deiner Wahl 3

Schadenspunkte zu. Bringe Toralfs Hammer auf die

Hand seines Besitzers zurück.“

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0, solange sie legendär ist.

Ausrüsten {1} {R}

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls eine oder mehrere Quellen ihr mehr Schadenspunkte zufügen, als mindestens erforderlich sind, um tödlicher Schaden zu sein. In den meisten Fällen bedeutet das, dass der Schaden größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur, aber jeglicher Schaden, der ihr in diesem Zug bereits zugefügt wurde, wird ebenfalls berücksichtigt.
- Einem Planeswalker wird überschüssiger Schaden zugefügt, falls ihm mehr Schadenspunkte zugefügt werden, als Loyalitätsmarken auf ihm liegen.
- Selbst 1 Schadenspunkt, der einer Kreatur von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, gilt als tödlicher Schaden, sodass mit jedem weiteren Schadenspunkt überschüssiger Schaden zugefügt wird, auch falls der Gesamtbetrag des Schadens nicht größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur. Beachte, dass es keinen Effekt für den Schaden hat, der einem Planeswalker zugefügt wird, falls eine Schadensquelle Todesberührung hat.
- Falls eine bleibende Karte sowohl eine Kreatur als auch ein Planeswalker ist, wird die Mindestanzahl an Schadenspunkten, die als tödlicher Schaden betrachtet werden kann, verwendet, um zu bestimmen, ob ihr überschüssiger Schaden zugefügt wurde. Falls beispielsweise einer 5/5 Kreatur, die auch ein Planeswalker mit drei Loyalitätsmarken ist, 4 Punkte Nicht-Kampfschaden zugefügt werden, wurde ihr 1 Punkt überschüssiger Schaden zugefügt, und Toralfs Fähigkeit wird ausgelöst.
- Es spielt keine Rolle, ob einer Kreatur oder einem Planeswalker, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, früher im Zug Kampfschaden zugefügt wurde. Das Einzige, was zählt, ist, dass der Schaden, der dieser bleibenden Karte zugefügt wurde und der dazu geführt hat, dass ihr überschüssiger Schaden zugefügt wurde, Nicht-Kampfschaden war.
- Toralfs Fähigkeit betrifft nicht den Schaden, der einer Kreatur oder einem Planeswalker, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, zugefügt wird. Dieser Schaden wird normal zugefügt.
- Der Schaden, den Toralf aufgrund seiner ausgelösten Fähigkeit zufügt, ist Nicht-Kampfschaden. Dieser Schaden kann dazu führen, dass Toralfs Fähigkeit erneut ausgelöst wird.

- Die von Toralfs Hammer ausgerüstete Kreatur ist die Quelle der aktivierten Fähigkeit, aber Toralfs Hammer ist die Quelle des Schadens. Falls die ausgerüstete Kreatur z. B. grün ist, kann diese Fähigkeit keine bleibende Karte mit Schutz vor Grün als Ziel haben. Sie könnte eine Kreatur mit Schutz vor Rot als Ziel haben, obwohl der Schaden verhindert werden würde, da er von einer roten Quelle (Toralfs Hammer) zugefügt worden wäre.
- Falls das Ziel ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du bringst Toralfs Hammer nicht auf die Hand seines Besitzers zurück.
- Du löst Toralfs Hammer als Teil der Kosten für die Aktivierung der Fähigkeit. Falls die Fähigkeit nicht verrechnet wird, wird Toralfs Hammer nicht wieder angelegt.

Toski, Träger der Geheimnisse

{3}{G}

Legendäre Kreatur — Eichhörnchen

1/1

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Unzerstörbar

Toski, Träger der Geheimnisse, greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Toski immer noch als Ziel haben. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird, wird Toski nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Falls Toski aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift er auch nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

Trickraub des Gaunergottes

{2}{U}{B}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I — Du kannst die Kontrolle über zwei Kreaturen deiner Wahl tauschen.

II — Du kannst die Kontrolle über zwei bleibende Karten deiner Wahl, die weder Standardländer noch Kreaturen sind und die einen Kartentyp gemeinsam haben, tauschen.

III — Ein Spieler deiner Wahl verliert 3 Lebenspunkte und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls eine der bleibenden Karten deiner Wahl für die Kapitel-I- oder Kapitel-II-Fähigkeit ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, findet der Tausch nicht statt. Falls beide Ziele illegal sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet.
- Für diese beiden Fähigkeiten musst du keines der beiden Ziele kontrollieren.

- Falls derselbe Spieler beide bleibenden Karten deiner Wahl kontrolliert, sowie die Kapitel-I- oder Kapitel-II-Fähigkeit verrechnet wird, passiert gar nichts.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur bewirkt nicht, dass ein Spieler auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmt.
- Für die Kapitel-II-Fähigkeit kann jedes der Ziele auch Kartentypen haben, die das andere nicht hat. Du kannst zum Beispiel ein Artefaktland und ein Artefakt als Ziel bestimmen.

Tundra-Fumarole

{1} {R} {R}

Verschneite Hexerei

Die Tundra-Fumarole fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Erzeuge {C} für jedes {S}, das ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken. Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden. (*{S} ist Mana von einer verschneiten Quelle.*)

- Falls die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Tundra-Fumarole verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst kein Mana.
- Falls du die Tundra-Fumarole wirkst, ohne verschneites Mana auszugeben, erhältst du überhaupt kein Mana dazu. Der Schaden wird weiterhin zugefügt.
- Falls die Tundra-Fumarole kopiert wird, wurde kein verschneites Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken, also erzeugst du auch kein Mana. Der Schaden wird weiterhin zugefügt.

Tuskeri Feuerläuferin

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Berserker

3/2

Prahlen — {1}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karte in diesem Zug spielen. (*Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese Kreatur in diesem Zug als Angreifer deklariert wurde, und nur einmal pro Zug.*)

- Die Karte, die du mit der Prahlen-Fähigkeit ins Exil schickst, wird aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Wenn eine Karte auf diese Weise gespielt wird, gelten die normalen Spielregeln für das Spielen der Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls diese Karte beispielsweise eine Hexerei-Karte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.
- Normalerweise kannst du auf diese Weise nur dann ein Land spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
- Falls du die Karte bis zum Ende des Zuges nicht spielst, bleibt sie im Exil. Wenn du in einem zukünftigen Zug erneut prahlst, kannst du diese Karte nicht mehr spielen.

Tyvar Kell

{2} {G} {G}

Legendärer Planeswalker — Tyvar

3

Elfen, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge {B}.“

+1: Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu einen Elfen deiner Wahl. Enttappe ihn. Er erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

0: Erzeuge einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturespielstein.

−6: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen Elf-Zauberspruch wirkst, erhält er Eile bis zum Ende des Zuges und du ziehst zwei Karten.“

- Tyvar mag wie ein Elf aussehen, aber er ist keine Kreatur mit dem Kreaturentyp Elf, also gibt er sich nicht die Manafähigkeit, die er Elfen gibt, die du kontrollierst, und er kann nicht das Ziel der ersten Loyalitätsfähigkeit sein.
- Die erste Loyalitätsfähigkeit kann einen Elfen als Ziel haben, der bereits ungetappt ist.
- Das Emblem bewirkt, dass der Elf-Zauberspruch Eile erhält. Diese Änderung wirkt sich auf die bleibende Karte aus, zu der der Zauberspruch wird.

Unheilbringer

{2} {R} {R}

Kreatur — Riese, Berserker

3/4

Falls eine Riese-Quelle, die du kontrollierst, einer bleibenden Karte oder einem Spieler Schaden zufügen würde, fügt sie der bleibenden Karte oder dem Spieler stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

- Der Schaden wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der verdoppelte Schaden wird nicht vom Unheilbringer zugefügt, es sei denn, er war die Quelle des Schadens.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden eine Riese-Quelle zufügen würde – indem beispielsweise ein Teil davon verhindert wird –, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte (einschließlich desjenigen des Unheilbringers) angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt des Unheilbringers nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine Riese-Quelle, die du kontrollierst, zufügt, auf mehrere bleibende Karten und/oder Spieler verteilt oder ihnen zugewiesen wird, geschieht dies, bevor der Schaden verdoppelt wird. Falls du zum Beispiel mit einem 5/5 Riesen, der Trampelschaden verursacht, angreifst und er von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann zu 4 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.

Urschlangenkult-Schülerin

{1} {B}

Kreatur — Elf, Kleriker

1/1

Wenn die Urschlangenkult-Schülerin ins Spiel kommt, wirft jeder Gegner eine Karte ab.

- Sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) eine Karte auf seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen, und legt sie zur Seite. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Schließlich werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.

Valki, Gott der Lügen

{1} {B}

Legendäre Kreatur — Gott

2/1

Wenn Valki ins Spiel kommt, zeigt jeder Gegner die Karten auf seiner Hand offen vor. Schicke für jeden Gegner eine Kreaturenkarte, die er auf diese Weise offen vorgezeigt hat, ins Exil, bis Valki das Spiel verlässt.

{X}: Bestimme eine mit Valki ins Exil geschickte Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von X.

Valki wird zu einer Kopie jener Karte.

////

Thibalt, kosmischer Hochstapler

{5} {B} {R}

Legendärer Planeswalker — Thibalt

5

Sowie Thibalt ins Spiel kommt, erhältst du ein Emblem mit „Du kannst mit Thibalt, kosmischer Hochstapler, ins Exil geschickte Karten spielen, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.“

+2: Schicke die oberste Karte der Bibliothek jedes Spielers ins Exil.

−3: Schicke ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl ins Exil.

−8: Schicke alle Karten aus allen Friedhöfen ins Exil.

Erzeuge {R} {R} {R}.

- Falls Valki das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, zeigt jeder Gegner die Karten auf seiner Hand offen vor, aber keine Karten werden ins Exil geschickt.
- Du bestimmst erst eine mit Valki ins Exil geschickte Kreaturenkarte, zu deren Kopie Valki wird, wenn diese Fähigkeit verrechnet wird. (In vielen Fällen verrät der Wert, den du für X bestimmt hast, deine Absichten.)
- Falls mit Valki keine Kreaturenkarten ins Exil geschickt werden, deren umgewandelte Manakosten gleich dem Wert von X sind, sowie Valkis aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts. Er ist eben der Gott der Lügen.
- Falls Valki in demselben Zug, in dem er ins Spiel kommt, zu einer Kopie einer Kreatur wird, kannst du nicht mit ihm angreifen und keine {T}-Fähigkeiten nutzen, die er erhält.
- Valki kopiert die aufgedruckten Werte der ins Exil geschickten Kreaturenkarte. Insbesondere gilt: Sobald Valki zur Kopie einer anderen Kreaturenkarte wird, hat er nicht mehr seine eigene aufgedruckte aktivierte Fähigkeit.
- Du kannst Valkis Fähigkeit mehrfach als Reaktion auf die andere aktivieren. Dies kann es Valki kurzzeitig erlauben, verschiedene Kreaturenkarten zu kopieren. Zwischen den einzelnen aktivierten Fähigkeiten von Valki erhältst du Priorität, um Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten zu aktivieren.

- Falls ein Effekt begonnen hat, auf Valki angewendet zu werden, bevor er zur Kopie wurde, wird der Effekt weiterhin angewendet.
- Falls ein anderes Objekt zu einer Kopie von Valki wird, wird es zu dem, was Valki kopiert. Jenes Objekt bleibt eine Kopie, auch falls Valki das Spiel verlässt.
- Das Emblem, das dir von Thibalt gegeben wird, erlaubt es dir, Karten zu spielen, die mit diesem bestimmten Thibalt, kosmischer Hochstapler, ins Exil geschickt wurden, auch nachdem dieser Thibalt das Spiel verlässt. Falls ein anderer Thibalt, kosmischer Hochstapler, unter deine Kontrolle kommt, ist er ein neues Objekt (auch falls er durch dieselbe Karte dargestellt wird). Natürlich gibt dir der neue Thibalt auch ein Emblem, damit du die Karten spielen kannst, die er ins Exil schickt.
- Die Karten, die von Thibalts aktivierter Fähigkeit ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Das Spielen der mit Thibalt ins Exil geschickten Karten folgt den normalen Regeln für das Spielen dieser Karten. Du musst zum Beispiel ihre Kosten (falls vorhanden) bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise eine der Karten eine Hexerei-Karte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du kannst ein mit Thibalt ins Exil geschicktes Land nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.
- Während Thibalts letzte Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du $\{R\} \{R\} \{R\}$, auch falls du keine Karten ins Exil schickst.

Vega der Beobachter

$\{1\} \{W\} \{U\}$

Legendäre Kreatur — Vogel, Geist

2/2

Fliegend

Immer wenn du einen Zauberspruch von irgendwoher außer von deiner Hand wirkst, ziehe eine Karte.

- Vegas Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Verächtlicher Hieb

$\{1\} \{U\}$

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 4 oder mehr.

- Falls ein Zauberspruch $\{X\}$ in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, wenn du die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs ermittelst.

Vergifteter Kelch

{1}{B}{B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Falls dieser

Zauberspruch vorherbestimmt wurde, wende Hellsicht 2

an.

Vorherbestimmung {1}{B} (*Während deines Zuges*

kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand

verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren

Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.)

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Vergiftete Kelch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest nicht Hellsicht 2 an, falls der Vergiftete Kelch vorherbestimmt wurde.

Verschlinger der Träume

{1}{B}

Kreatur — Dämon, Kleriker

0/3

Jede Nichtland-Karte auf deiner Hand ohne

Vorherbestimmung hat Vorherbestimmung. Ihre

Vorherbestimmungskosten sind gleich ihren

Manakosten, reduziert um {2}. (*Während deines Zuges*

kannst du {2} bezahlen und die Karte aus deiner Hand

verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren

Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.)

Immer wenn du eine Karte vorherbestimmst, erhält der

Verschlinger der Träume +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Karten, die durch die Fähigkeit des Verschlingers der Träume vorherbestimmt wurden, haben nicht weiterhin die Vorherbestimmung-Fähigkeit, sobald sie deine Hand verlassen, aber du kannst sie trotzdem in einem späteren Zug für die Vorherbestimmungskosten, die ihnen vom Verschlinger der Träume zugewiesen wurden, aus dem Exil wirken.
 - Es spielt keine Rolle, ob der Verschlinger der Träume noch im Spiel oder noch unter deiner Kontrolle ist, sowie du den Zauberspruch aus dem Exil wirkst.
 - Die Reduktion der Vorherbestimmungskosten gilt nur für das generische Mana in den Vorherbestimmungskosten. Sie kann nicht reduzieren, wie viel Mana bestimmter Farben erforderlich ist. Falls du beispielsweise eine Karte in deiner Hand mit Manakosten {1}{G}{G} vorherbestimmst, betragen ihre Vorherbestimmungskosten {G}{G}.
 - Falls du eine modale doppelseitige Karte vorherbestimmst, basieren die Vorherbestimmungskosten auf den Manakosten der Seite, die du aus dem Exil wirkst. Falls du beispielsweise Kolvori, Göttin der Verbundenheit/Die Ringhart-Fibel wirkst, kannst du in einem zukünftigen Zug Kolvori wirken, indem du {G}{G} bezahlst, oder die Ringhart-Fibel, indem du {G} bezahlst. Falls du eine modale doppelseitige Karte, deren Vorderseite kein Land ist, aber deren Rückseite ein Land ist, vorherbestimmst, kannst du diese Karte nicht als Land spielen.
 - Die letzte Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du mit Vorherbestimmung eine Karte aus deiner Hand ins Exil schickst, nicht wenn du eine vorherbestimmte Karte aus dem Exil wirkst.
-

Verwegene Mannschaft

{3} {R}

Hexerei

Erzeuge X 2/1 rote Zwerg-Berserker-

Kreaturenspielsteine, wobei X gleich der Anzahl an

Fahrzeugen und Ausrüstungen ist, die du kontrollierst.

Für jeden der Spielsteine kannst du eine Ausrüstung, die du kontrollierst, an ihn anlegen.

- Zähle die Anzahl der Fahrzeuge und Ausrüstungen, die du kontrollierst, sowie die Verwegene Mannschaft verrechnet wird, um zu bestimmen, wie viele Zwerg-Berserker du erzeugst.
 - Alle Ausrüstungen, die du an Spielsteine anlegst, werden gleichzeitig angelegt.
 - Du kannst nicht mehr als eine Ausrüstung an denselben Spielstein anlegen.
-

Verwitterter Runenstein

{2}

Artefakt

Bleibende Karten, die keine Länder sind, können nicht aus Friedhöfen oder Bibliotheken ins Spiel kommen.

Spieler können keine Zaubersprüche aus Friedhöfen oder Bibliotheken wirken.

- Spieler können immer noch Länder aus Friedhöfen spielen, falls ein Effekt ihnen das erlaubt. Ebenso können Effekte Länderkarten aus einer beliebigen Zone ins Spiel bringen.
 - Falls ein Effekt eine Karte aus einem Friedhof oder einer Bibliothek ins Exil schickt und es einem Spieler erlaubt, sie zu wirken, kann der Spieler dies tun. Der Zauberspruch wird aus dem Exil gewirkt.
 - Schau dir die Karte an, wie sie in deinem Friedhof oder deiner Bibliothek existiert, um zu ermitteln, ob sie ins Spiel kommen kann. Falls es sich um eine doppelseitige Karte handelt, verwende nur die Eigenschaften der Vorderseite.
-

Vorbotin aus Karfell

{1} {U}

Kreatur — Zombie, Zauberer

1/3

{T}: Erzeuge {U}. Verwende dieses Mana nur, um eine

Karte aus deiner Hand vorherzubestimmen oder einen

Spontanzauber oder eine Hexerei zu wirken.

- Das Mana kann verwendet werden, um eine Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand verdeckt ins Exil zu schicken, nicht um die vorherbestimmte Karte aus dem Exil zu wirken (es sei denn, es handelt sich um einen Spontanzauber oder eine Hexerei).
-

Vorinlex, Monströser Plünderer
{4}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor
6/6

Verursacht Trampelschaden, Eile
Falls du eine oder mehrere Marken auf eine bleibende Karte oder einen Spieler legen würdest, lege stattdessen doppelt so viele solcher Marken darauf.
Falls ein Gegner eine oder mehrere Marken auf eine bleibende Karte oder einen Spieler legen würde, legt er stattdessen halb so viele solcher Marken (abgerundet) darauf.

- Im Gegensatz zu vielen ähnlichen Effekten achtet Vorinlex sehr genau darauf, wer die Marken auf die bleibende Karte oder den Spieler legt, um zu bestimmen, welche seiner beiden letzten Fähigkeiten angewendet wird.
- Falls eine bleibende Karte mit Marken ins Spiel kommt, kann der Effekt, durch den die bleibende Karte Marken erhält, angeben, welcher Spieler diese Marken auf sie legt. Falls der Effekt keinen Spieler angibt, legt der Beherrscher des Objekts diese Marken auf es.
- Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf eine bleibende Karte, die du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.

Walkürenschild
{1}{W}
Artefakt — Ausrüstung
Wenn das Walkürenschild ins Spiel kommt, kannst du {4}{W} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Krieger-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit und lege das Walkürenschild dann an ihn an.
Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1.
Ausrüsten {3}

- Ob du {4}{W} bezahlen willst, entscheidest du, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dies tust, erzeugst du sofort den Engel-Krieger-Kreaturespielstein und legst das Walkürenschild an ihn an. Spieler können nicht auf deine Entscheidung, zu bezahlen oder auch nicht, antworten, und während dieses Vorgangs kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
 - Der Engel-Krieger-Kreaturespielstein kommt als 4/4 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke oder Widerstandskraft ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 4/4 Kreatur ins Spiel kommen.
-

Weckt die Draugr

{1} {B}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
 - Bringe zwei Kreaturenkarten deiner Wahl, die einen Kreaturentyp gemeinsam haben, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
-
- Falls du den zweiten Modus bestimmst, müssen die Karten mindestens einen Kreaturentyp wie Ritter oder Dschinn gemeinsam haben. Kartentypen (wie Artefakt) und Übertypen (wie legendär und verschneit) sind keine Kreaturentypen.
 - Falls du den zweiten Modus bestimmst und eine der beiden Karten deinen Friedhof verlässt, bringst du die andere Karte trotzdem auf deine Hand zurück, solange sie einen Kreaturentyp hat, den die andere Karte ebenfalls hatte, sowie sie den Friedhof verließ.

Winterformerin

{1} {G}

Verschneite Kreatur — Elf, Räuber

2/2

{T}: Enttappe ein verschneites Land deiner Wahl.

- Die aktivierte Fähigkeit der Winterformerin ist keine Manafähigkeit. Sie kann nicht aktiviert werden, während du einen Zauberspruch wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

Wurzeln der Weisheit

{1} {G}

Hexerei

Du millst drei Karten. Bringe dann eine Länderkarte oder eine Elf-Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls du dies nicht kannst, ziehe eine Karte. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Die Wurzeln der Weisheit haben keine Karten im Friedhof als Ziel. Du kannst eine Länderkarte oder eine Elf-Karte, die gerade gemillt wurde, zurückbringen oder eine, die bereits im Friedhof war.
- Falls sich eine Länderkarte oder eine Elf-Karte in deinem Friedhof befindet, musst du eine zurückbringen. Du kannst nicht bestimmen, es nicht zu tun, um eine Karte zu ziehen.

Zerquetschen

{4} {R}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls du einen Riesen kontrollierst.

Zerquetschen fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu.

- Falls du mehr als einen Riesen kontrollierst, werden die Kosten von Zerquetschen trotzdem nur um {3} reduziert.
- Sobald du angekündigt hast, dass du Zerquetschen wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Spieler nicht versuchen, die Kosten zu ändern, indem sie deine Riesen entfernen.

Zerschmettern der Schwachen

{2} {R}

Hexerei

Zerschmettern der Schwachen fügt jeder Kreatur 2 Schadenspunkte zu. Falls eine Kreatur, der auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

Vorherbestimmung {R} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Kreaturen muss nicht unbedingt tödlicher Schaden durch Zerschmettern der Schwachen zugefügt werden, damit sie ins Exil geschickt werden. Nachdem ihnen Schaden zugefügt wurde, reicht ein beliebiger Grund, der sie in diesem Zug sterben ließe, um sie stattdessen ins Exil zu schicken.

Zufluchtsort der Gesichtslosen

Verschneites Land

{T}: Erzeuge {C}.

{S} {S} {S}: Der Zufluchtsort der Gesichtslosen wird bis zum Ende des Zuges zu einer 4/3 Kreatur mit Wachsamkeit und allen Kreaturentypen. Sie ist immer noch ein Land. (*{S} kann mit einem Mana von einer verschneiten Quelle bezahlt werden.*)

- Obwohl der Zufluchtsort der Gesichtslosen alle Kreaturentypen hat, nachdem seine letzte aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde, hat er nicht die Schlüsselwortfähigkeit Wandelwicht.
- Falls der Zufluchtsort der Gesichtslosen zu einer Kreatur wird, aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kann er nicht angreifen oder für Mana getappt werden.

Zunderherz-Riese

{5} {R} {R}

Kreatur — Riese, Berserker

7/6

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Zunderherz-Riese stirbt, fügt er einer per Zufall bestimmten Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, 7 Schadenspunkte zu.

- Die Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, wird nicht als Ziel bestimmt. Daher wird sie bestimmt, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Eine Kreatur mit Fluchsicherheit könnte bestimmt werden, ebenso eine Kreatur mit Schutz vor Rot, obwohl im letzteren Fall der Schaden verhindert würde.

Zusammenkunft der Krieger

{1} {W}

Verzauberung

Sowie die Zusammenkunft der Krieger ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Flusspferd oder Teufelsbraten. Du kannst keine Kartentypen (z. B. Artefakt) oder Übertypen (z. B. verschneit) bestimmen.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Zusammenkunft der Krieger während des Zuges das Spiel verlässt.

Zweifacher Treffer

{R} {R}

Spontanzauber

Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Spontanzauber oder deine nächste Hexerei mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger wirkst, kopiere ihn bzw. sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Vorherbestimmung {R} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Der Zweifache Treffer kann jeden beliebigen Spontanzauber oder jede beliebige Hexerei mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger kopieren, nicht nur solche, die Ziele benötigen.
- Eine Kopie wird erzeugt, auch falls der Zauberspruch, den du wirkst, neutralisiert wurde oder den Stapel auf andere Weise verlassen hat, wenn die Kopier-Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Falls du einen Zauberspruch mit Zielen kopierst, hat die Kopie die gleichen Ziele, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt jenes Ziel unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also eine Liste von Modi enthält), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den Wert von X, um zu bestimmen, ob seine umgewandelten Manakosten 4 oder weniger betragen. Falls der Zauberspruch kopiert wird, hat die Kopie den gleichen Wert für X.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden, die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon. Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Du kannst nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen

Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.

- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Zwergenhammer

{2} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Zwergenhammer ins Spiel kommt, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 2/1 roten Zwerg-Berserker-Kreaturespielstein und lege den Zwergenhammer dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0 und verursacht Trampelschaden.

Ausrüsten {3}

- Ob du {2} bezahlen willst, entscheidest du, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dies tust, erzeugst du sofort den Zwerg-Berserker-Kreaturespielstein und legst den Zwergenhammer an ihn an. Spieler können nicht auf deine Entscheidung, zu bezahlen oder auch nicht, antworten, und während dieses Vorgangs kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Der Zwerg-Berserker-Kreaturespielstein kommt als 2/1 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 2/1 Kreatur ins Spiel kommen.

KALDHEIM KARTENSPEZIFISCHES ZU SET- UND THEMEN-BOOSTERN

Bartaxt

{2} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 für jeden Zwerg, jede Ausrüstung und jedes Fahrzeug, den bzw. die bzw. das du kontrollierst.

Ausrüsten {2}

- Der durch die Bartaxt gewährte Bonus wird ständig aktualisiert, sowie sich die Anzahl der Zwerge, Ausrüstungen und Fahrzeuge, die du kontrollierst, ändert.
- Die Bartaxt zählt sich selbst mit, sodass sie in den meisten Fällen mindestens +1/+1 gibt.

Bewaffnet und gepanzert

{1} {W}

Spontanzauber

Fahrzeuge, die du kontrollierst, werden bis zum Ende des Zuges zu Artefaktkreaturen. Bestimme einen Zwerg, den du kontrollierst. Lege eine beliebige Anzahl an Ausrüstungen, die du kontrollierst, an ihn an.

- Du kannst Bewaffnet und gepanzert auch dann wirken, falls du keine Fahrzeuge oder Zwerge kontrollierst. Der Teil des Effekts, der eintreten kann, tritt ein und der Rest wird ignoriert.
- Welche Fahrzeuge von Bewaffnet und gepanzert betroffen sind, wird ermittelt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Fahrzeuge, die erst später im Zug unter deine Kontrolle kommen, werden nicht automatisch zu Kreaturen.

Blätterdach-Taktikerin

{3}{G}

Kreatur — Elf, Krieger

3/3

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

{T}: Erzeuge {G}{G}{G}.

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

Dornenmantel-Kämpferin

{4}{B}

Kreatur — Elf, Räuber

4/3

Wenn die Dornenmantel-Kämpferin ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Entferne X Marken von einer bleibenden Karte deiner Wahl, wobei X gleich der Anzahl an Elfen ist, die du kontrollierst.
 - Eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Elfen ist, die du kontrollierst.
- Verwende für jeden Modus die Anzahl der Elfen, die du kontrollierst, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, einschließlich der Dornenmantel-Kämpferin selbst, falls sie noch unter deiner Kontrolle ist.
 - Für den ersten Modus bestimmst du, welche Marken entfernt werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls auf der bleibenden Karte weniger Marken liegen als die Anzahl der Elfen, die du kontrollierst, entfernst du alle Marken.
 - Ein Planeswalker, auf dem keine Loyalitätsmarken liegen, wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

Griff des Riesen

{2}{U}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert einen Riesen, den du kontrollierst

Wenn der Griff des Riesen ins Spiel kommt, übernimm die Kontrolle über eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, solange der Griff des Riesen im Spiel bleibt.

- Falls der Griff des Riesen das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, übernimmst du zu keinem Zeitpunkt die Kontrolle über die bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist.
- Der kontrollverändernde Effekt endet nicht, falls ein anderer Spieler die Kontrolle über den Griff des Riesen übernimmt (obwohl dies wahrscheinlich dazu führen wird, dass er das Spiel verlässt, da er nur einen Riesen verzaubern kann, der vom Beherrscher des Griffs des Riesen kontrolliert wird). Der Effekt endet erst, wenn der Griff des Riesen nicht mehr im Spiel ist.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine bleibende Karte, die kein Land ist, führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.

Hackbeil-Schnitterin

{3}{B}{B}

Kreatur — Engel, Berserker

5/3

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Bezahle 3 Lebenspunkte: Bringe die Hackbeil-

Schnitterin aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls in diesem Zug ein

Engel oder Berserker unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.

- Der Engel oder Berserker muss nicht mehr unter deiner Kontrolle sein, um die Fähigkeit der Hackbeil-Schnitterin zu aktivieren. Außerdem kann der Engel oder der Berserker zu einem beliebigen Zeitpunkt des Zuges unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sein, auch bevor die Hackbeil-Schnitterin auf den Friedhof gelegt wurde.

Hinterhalt der Elfen

{3}{G}

Spontanzauber

Erzeuge für jeden Elfen, den du kontrollierst, einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturenspielstein.

- Benutze die Anzahl der Elfen, die du kontrollierst, sowie der Hinterhalt der Elfen verrechnet wird, um zu bestimmen, wie viele Elf-Krieger-Spielsteine du erzeugst.

Identität absorbieren

{1}{U}

Spontanzauber

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres

Besitzers zurück. Du kannst Gestaltwandler, die du

kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zu Kopien jener

Kreatur werden lassen.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Identität absorbieren verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Gestaltwandler, die du kontrollierst, werden nicht zu Kopien der Kreatur.
- Entweder werden alle Gestaltwandler, die du kontrollierst, zu Kopien der Kreatur oder keiner von ihnen.

- Falls Gestaltwandler, die du kontrollierst, zu Kopien der Kreatur werden, verwenden sie die kopierbaren Werte der Kreatur, so wie sie zuletzt im Spiel existiert hat. Sie kopieren nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die Kreatur, die zurückgebracht wurde, etwas anderes kopiert hat, verwenden die Gestaltwandler, die zu Kopien dieser Kreatur werden, die kopierbaren Werte jener Kreatur. In den meisten Fällen werden sie zu Kopien von dem, was jene Kreatur kopiert hat. Falls sie eine bleibende Karte oder eine Karte mit {X} in ihren Manakosten kopiert hat, ist X gleich 0.

Lichtungsschreiter-Ritualistin

{2}{G}

Kreatur — Gestaltwandler

3/3

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Immer wenn eine andere Kreatur namens

Lichtungsschreiter-Ritualistin unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

- Falls mehrere Kreaturen namens Lichtungsschreiter-Ritualistin gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird jede einzelne ihrer Fähigkeiten für jede der anderen einmal ausgelöst.

Raserei der Walküren

{3}{W}{B}

Verzauberung

Wenn die Raserei der Walküren ins Spiel kommt, erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

Immer wenn ein Engel, den du kontrollierst, stirbt, opfert jeder andere Spieler eine Kreatur.

- Die letzte Fähigkeit der Raserei der Walküren wird immer dann ausgelöst, wenn ein Engel, den du kontrollierst, stirbt, nicht nur für den Engel, der durch die erste Fähigkeit erzeugt wurde.
- Falls es nicht dein Zug ist, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt der Spieler, dessen Zug es ist, als Erster eine Kreatur, die er kontrolliert. Falls es dein Zug ist, bestimmt der nächste Spieler in Zugreihenfolge zuerst. In beiden Fällen bestimmen dann die anderen Spieler in Zugreihenfolge eine Kreatur, die sie kontrollieren, und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

Skalden-Kriegssänger

{2}{W}

Kreatur — Zwerg, Kleriker

2/3

Immer wenn der Skalden-Kriegssänger getappt wird und falls er verzaubert oder ausgerüstet ist, erzeuge einen 2/1 roten Zwerg-Berserker-Kreaturespielstein.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Skalden-Kriegssängers erlaubt es dir nicht, ihn zu tappen. Du musst einen anderen Weg finden, ihn zu tappen. Ich schätze, du könntest mit ihm angreifen?

- Damit die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, muss der Zustand des Skalden-Kriegssängers von ungetappt zu getappt wechseln. Falls ein Effekt versucht, ihn zu tappen, während er bereits getappt ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls der Skalden-Kriegssänger in dem Moment, in dem er getappt wird, nicht verzaubert oder ausgerüstet ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, prüft sie, sowie sie verrechnet werden soll, erneut, ob der Skalden-Kriegssänger noch verzaubert oder ausgerüstet ist: Falls nicht, hat die Fähigkeit keinen Effekt. (An den Skalden-Kriegssänger dürfen zu diesem Zeitpunkt allerdings andere Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sein.)

Starnheim-Aspirantin

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Engel-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken

{2} weniger.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Starnheim-Aspirantin) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Kosten von Engel-Zaubersprüchen, die du wirkst. Sie kann nicht reduzieren, wie viel Mana bestimmter Farben erforderlich ist.
- Ein Engel-Zauberspruch ist ein Kreaturenzauber mit dem Kreaturentyp Engel. Spontanzauber-, Hexerei- und Verzauberungskarten, die Engel-Spielsteine erzeugen können, sind keine Engel-Zaubersprüche.

Surtland-Elementalist

{5}{U}{U}

Kreatur— Riese, Zauberer

8/8

Zeige als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Riese-Karte aus deiner Hand offen vor oder bezahle {2}.

Immer wenn der Surtland-Elementalist angreift, kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deiner Hand wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen.

- Eine Riese-Karte ist eine Kreaturenkarte mit dem Kreaturentyp Riese. Vermutlich hat sie die gleiche Größe wie alle deine anderen Karten.
- Falls du einen Zauberspruch mit der ausgelösten Fähigkeit des Surtland-Elementalisten wirkst, wirkst du ihn als Teil der Verrechnung dieser Fähigkeit. Du kannst dich nicht entscheiden, den Zauberspruch erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert, und der Zauberspruch wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
-

Surtland-Schleuderer

{3} {R} {R}

Kreatur — Riese, Berserker

4/6

Immer wenn der Surtland-Schleuderer angreift, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, fügt der Surtland-Schleuderer einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu. Falls die geopferte Kreatur ein Riese war, fügt der Surtland-Schleuderer dem Ziel stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Surtland-Schleuderers geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Effekten, die besagen „Falls du dies tust“, insofern, als Spieler Aktionen ausführen können, nachdem du die Kreatur geopfert hast, aber bevor Schaden zugefügt wird.
 - Verwende die Stärke der Kreatur zu dem Zeitpunkt, als sie geopfert wurde, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Der Schaden wird zugefügt, bevor Blocker deklariert werden.
-

Walküren-Vorbotin

{4} {W} {W}

Kreatur — Engel, Kleriker

4/5

Fliegend, Lebensverknüpfung

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug 4 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

- Du erzeugst nur einen Engel-Spielstein, egal wie viele Lebenspunkte du über die 4 Lebenspunkte hinaus dazuerhalten hast.
 - Die Fähigkeit der Walküren-Vorbotin überprüft, wie viele Lebenspunkte du im gesamten Zug dazuerhalten hast, auch falls sie nicht im Spiel war, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast. Sie berücksichtigt nicht, ob du Lebenspunkte verloren hast, auch dann nicht, falls du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.
 - Falls du keine 4 Lebenspunkte dazuerhalten hast, sowie ein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit der Walküren-Vorbotin nicht ausgelöst.
-

Zorn des Feuerriesen

{1}{R}

Hexerei

Ein Riese deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält +2/+2 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn er in diesem Zug einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karten bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Die Karten, die durch die ausgelöste Fähigkeit des Zorns des Feuerriesen ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Du kannst jene Karten in diesem Zug spielen, auch falls der Riese das Spiel verlässt oder ein andere Spieler die Kontrolle über ihn übernimmt.
- Das Spielen der ins Exil geschickten Karten folgt den normalen Regeln für das Spielen dieser Karten. Du musst zum Beispiel ihre Kosten (falls vorhanden) bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise eine der Karten eine Hexerei-Karte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du kannst ein auf diese Weise ins Exil geschicktes Land nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.
- Alle ins Exil geschickten Karten, die du bis zum Ende deines nächsten Zuges nicht spielst, bleiben im Exil.

KARTENSPEZIFISCHES ZU *KALDHEIM-COMMANDER*

Heldin von Bretagard

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Krieger

1/1

Immer wenn du eine oder mehrere Karten aus deiner Hand und/oder bleibende Karten aus dem Spiel ins Exil schickst, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf die Heldin von Bretagard.

Solange fünf oder mehr Marken auf der Heldin von Bretagard liegen, hat sie Flugfähigkeit und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Engel.

Solange zehn oder mehr Marken auf der Heldin von Bretagard liegen, hat sie Unzerstörbarkeit und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Gott.

- Das Ins-Exil-Schicken einer bleibenden Karte, die ein Spielstein ist, löst die erste Fähigkeit der Heldin von Bretagard aus, ebenso wie das Ins-Exil-Schicken einer bleibenden Karte, die du nicht kontrollierst.
 - Weder die zweite noch die dritte Fähigkeit der Heldin von Bretagard beziehen sich auf eine bestimmte Sorte von Marken. Egal was für Marken auf ihr liegen, sie zählen.
 - Wenn zehn oder mehr Marken auf der Heldin von Bretagard liegen, hat sie Flugfähigkeit und Unzerstörbarkeit, und sie ist ein Engel und ein Gott (und ein Mensch und ein Krieger, aber das ist nicht so spannend).
-

Kosmisches Eingreifen

{3}{W}

Spontanzauber

Falls eine bleibende Karte, die du kontrollierst, in diesem Zug aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil. Bringe ihn zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

Vorherbestimmung {1}{W} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Für jede bleibende Karte, die aus dem Spiel ins Exil geschickt wird, anstatt auf einen Friedhof gelegt zu werden, wird eine eigene ausgelöste Fähigkeit erzeugt, die sie zurückzubringt. Diese Fähigkeiten werden alle zu Beginn des nächsten Endsegments ausgelöst, und du kannst die Reihenfolge bestimmen, in der diese Fähigkeiten auf den Stapel gelegt werden. Die Karten kehren der Reihe nach ins Spiel zurück, wenn die jeweiligen Fähigkeiten verrechnet werden.
- Sobald das Kosmische Eingreifen verrechnet wurde, werden für den Rest des Zuges keine „wenn [diese Kreatur] stirbt“-Fähigkeiten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, ausgelöst, da jene bleibenden Karten nicht auf den Friedhof gelegt werden.
- Falls eine bleibende Karte, die ein Spielstein ist, auf einen Friedhof gelegt würde, wird sie ins Exil geschickt und hört auf zu existieren. Sie kommt nicht ins Spiel zurück.
- Falls du auf diese Weise eine Aura zurückbringst, bestimmst du, was die Aura verzaubern wird, direkt bevor sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wird, hat den Spieler oder die bleibende Karte, den bzw. die sie verzaubert, nicht als Ziel, daher können bleibende Karten oder Spieler mit Fluchsicherheit bestimmt werden. Die Aura muss jedoch den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann ein Spieler oder eine bleibende Karte mit Schutz vor einer der Charakteristiken der Aura nicht auf diese Weise bestimmt werden. Falls es nichts gibt, was die Aura legal verzaubern kann, bleibt sie im Exil.

Krone von Skemfar

{2}{G}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Reichweite und erhält +1/+1 für jeden Elfen, den du kontrollierst.

{2}{G}: Bringe die Krone von Skemfar aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Der Stärke-/Widerstandskraft-Bonus durch die Krone von Skemfar ändert sich, sowie sich die Anzahl der Elfen, die du kontrollierst, ändert.
-

Lathril, Klinge der Elfen
{2}{B}{G}
Legendäre Kreatur — Elf, Adliger
2/3
Bedrohlich
Immer wenn Lathril, Klinge der Elfen, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge entsprechend viele 1/1 grüne Elf-Krieger-Kreaturespielsteine.
{T}, tappe zehn ungetappte Elfen, die du kontrollierst:
Jeder Gegner verliert 10 Lebenspunkte und du erhältst 10 Lebenspunkte dazu.

- Du kannst zehn beliebige ungetappte Elfen tappen (einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um den Teil der Kosten von Lathrils aktivierter Fähigkeit zu bezahlen. Du musst jedoch Lathril seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend kontrolliert haben. Lathril zählt nicht als einer der zehn.
-

Pakt der Schlange
{1}{B}{B}
Hexerei
Bestimme einen Kreaturentyp. Ein Spieler deiner Wahl zieht X Karten und verliert X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen des bestimmten Typs, die er kontrolliert, ist.

- Du bestimmst den Spieler deiner Wahl, sowie du den Pakt der Schlange wirkst, aber den Kreaturentyp bestimmst du erst, wenn der Zauberspruch verrechnet wird.
 - Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Eichhörnchen oder Ritter. Du kannst keine Kartentypen (z. B. Artefakt) oder Übertypen (z. B. verschneit) bestimmen.
 - Der Wert von X basiert auf der Anzahl an Kreaturen des bestimmten Typs, die der Spieler kontrolliert, wenn der Pakt der Schlange verrechnet wird.
-

Ranar, der schlaflose Wächter
{2}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Geist, Krieger
2/3
Fliegend, Wachsamkeit
Die erste Karte, die du in jedem Zug vorherbestimmst, kostet {0}, um sie vorherzubestimmen.
Immer wenn du eine oder mehrere Karten aus deiner Hand und/oder bleibende Karten aus dem Spiel ins Exil schickst, erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- „Die erste Karte, die du ... vorherbestimmst“ bezieht sich auf die erste Karte, die du als Teil der Sonderaktion Vorherbestimmung aus deiner Hand ins Exil schickst. Es bezieht sich nicht auf einen vorherbestimmten Zauberspruch, den du aus dem Exil wirkst.

- Ranars ausgelöste Fähigkeit wird nur einmal für jedes Mal ausgelöst, das du Karten aus deiner Hand und/oder bleibende Karten aus dem Spiel ins Exil schickst, egal wie viele Objekte gleichzeitig ins Exil geschickt wurden.
 - Das Ins-Exil-Schicken einer bleibenden Karte, die ein Spielstein ist, löst Ranars ausgelöste Fähigkeit aus, ebenso wie das Ins-Exil-Schicken einer bleibenden Karte, die du nicht kontrollierst.
-

Seelengefäß der Schlange

{2} {B}

Artefakt

Immer wenn ein Elf, den du kontrollierst, stirbt, schicke ihn ins Exil.

{T}, bezahle 2 Lebenspunkte: Bis zum Ende des Zuges kannst du von den Karten, die du mit dem Seelengefäß der Schlange ins Exil geschickt hast, einen Kreaturenzauber wirken.

- Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit, die die Karte aus deinem Friedhof ins Exil schickt, reagieren, indem sie sie auf andere Weise entfernen. Falls die Karte den Friedhof verlässt, bevor die Fähigkeit des Seelengefäßes der Schlange sie ins Exil schickt, lässt dich das Seelengefäß der Schlange sie nicht wirken.
 - Die aktivierte Fähigkeit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die Kreaturenzauber wirken kannst. In den meisten Fällen bedeutet das während deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist, obwohl Aufblitzen dies ändern kann.
-

Spektrale Sintflut

{4} {U} {U}

Hexerei

Bringe alle Kreaturen mit Widerstandskraft X oder weniger, die deine Gegner kontrollieren, auf die Hand ihrer Besitzer zurück, wobei X gleich der Anzahl an Inseln ist, die du kontrollierst.

Vorherbestimmung {1} {U} {U} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Verwende die Anzahl der Inseln, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.
-

Sphärenhafte Walküre
{4}{W}{U}
Kreatur — Geist, Engel
4/4

Fliegend

Immer wenn die Sphärenhafte Walküre ins Spiel kommt oder angreift, ziehe eine Karte und schicke dann eine Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil. Sie wird vorherbestimmt. Ihre Vorherbestimmungskosten sind gleich ihren Manakosten, reduziert um {2}. *(In einem späteren Zug kannst du sie für ihre Vorherbestimmungskosten wirken, auch falls diese Kreatur das Spiel verlassen hat.)*

- Da die Karte im Exil vorherbestimmt wird, kannst du sie dir im Exil anschauen. (Die meisten Effekte, bei denen du eine Karte verdeckt ins Exil schickst, erlauben es dir nicht, die Karte im Exil anzuschauen.)
- Die Reduktion der Vorherbestimmungskosten gilt nur für das generische Mana in den Vorherbestimmungskosten. Sie kann nicht reduzieren, wie viel Mana bestimmter Farben erforderlich ist. Falls du beispielsweise eine Karte in deiner Hand mit Manakosten {1}{G}{G} vorherbestimmst, betragen ihre Vorherbestimmungskosten {G}{G}.
- Falls die Karte, die du ins Exil schickst, Vorherbestimmung hat, hat sie zwei Vorherbestimmungskosten, diejenigen, die auf sie aufgedruckt sind, und diejenigen, die ihr von der Sphärenhaften Walküre gegeben werden. Du kannst diese Karte für eine ihrer Vorherbestimmungskosten wirken.
- Falls du eine modale doppelseitige Karte vorherbestimmst, basieren die Vorherbestimmungskosten auf den Manakosten der Seite, die du aus dem Exil wirkst. Falls du beispielsweise Kolvori, Göttin der Verbundenheit/Die Ringhart-Fibel wirkst, könntest du in einem zukünftigen Zug Kolvori wirken, indem du {G}{G} bezahlst, oder die Ringhart-Fibel, indem du {G} bezahlst. Falls du eine modale doppelseitige Karte, deren Vorderseite kein Land ist, aber deren Rückseite ein Land ist, vorherbestimmst, kannst du diese Karte nicht als Land spielen.
- Obwohl die Karte, die du ins Exil schickst, vorherbestimmt wird, hast du sie nicht vorherbestimmt. Wird zum Beispiel eine Fähigkeit immer dann ausgelöst, wenn du eine Karte vorherbestimmst, wird sie nicht ausgelöst.

Vielfraß-Kavallerie
{4}{G}{G}
Kreatur — Elf, Krieger
4/4

Zu Beginn jedes Versorgungssegments erzeugst du einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturespielstein.
Immer wenn ein anderer Elf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe seiner Widerstandskraft dazu.

- Verwende die Widerstandskraft der Kreatur, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst. Falls der Elf zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende seine Widerstandskraft zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war.
-

Weiser aus dem Jenseits

{5} {U} {U}

Kreatur — Geist, Riese

5/5

Fliegend

Zaubersprüche, die du von irgendwoher außer deiner Hand wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

Vorherbestimmung {4} {U} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die des Weisen aus dem Jenseits) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die Kostenreduzierung gilt nur für generisches Mana in den Kosten von Zaubersprüchen, die du von irgendwoher außer deiner Hand wirkst. Sie kann nicht reduzieren, wie viel Mana einer bestimmten Farbe erforderlich ist.

Magic: The Gathering, Magic, Kaldheim, Zendikar, Thron von Eldraine, Theros und Ikorja sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2021 Wizards.