

Sethinweise zu *Modern Horizons 2*

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

Fassung vom 31. März 2021

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

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

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

ALLGEMEINES

Informationen zum Set

Das Set *Modern Horizons 2* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 18. Juni 2021. Zu diesem Zeitpunkt wird es in den Formaten Vintage, Legacy, Commander und Modern legal. In diesem Set gedruckte Karten werden nicht im Standard-Format legal sein.

Das *Modern Horizons 2* Hauptset enthält 303 Karten, die in Draft-Boostern erscheinen und das *Modern Horizons 2* Erweiterungssymbol haben. Davon sind die letzten 42 Karten (Sammlernummern 262–303) neu aufgelegte Karten aus der Vergangenheit von *Magic*. Diese sind am Wasserzeichen in der Textbox zu erkennen, das jeweils das Erweiterungssymbol des Sets zeigt, in dem die Karte erstmals erschienen ist. Diese Karten werden mit ihrem Erscheinen in MH2 in das Modern-Format eingeführt, aber die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format ändert sich nicht, nur weil sie in diesen Packungen erscheint. (Insbesondere bleibt Braids, die Kabbalistin, in Commander ausgeschlossen.)

Zusätzlich zu den „Spaß mit Boostern“-Versionen der 303 Karten im Hauptset enthalten *Modern Horizons 2* Sammler-Booster außerdem neu aufgelegte Karten aus dem ersten *Modern Horizons* Set mit Retro-Kartenrahmen und dem ursprünglichen *Modern Horizons* Erweiterungssymbol. Die kartenspezifischen Regelauslegungen zu diesen Karten findest du auf [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com) oder in den Sethinweisen zu *Modern: Horizonte* unter [Magic.Wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31](https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31).

Unter [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/en/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/en/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.

Wiederkehrende Mechaniken

Über zwanzig Schlüsselwortfähigkeiten, Schlüsselwortaktionen, Fähigkeitswörter und unbenannte Mechaniken kehren im Set *Modern Horizons 2* zurück. Die Regeln für diese Mechaniken bleiben mit diesem Set unverändert. Aber manche Regeln haben sich geändert, seit Karten mit diesen Fähigkeiten zum ersten Mal gedruckt wurden.

In diesem Abschnitt findest du Hinweise zu den Mechaniken, die am häufigsten auftreten, solchen, die besonders komplex sind, und solchen, die dir vielleicht unbekannt vorkommen.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Aussetzen

Aussetzen ist eine Mechanik, mit der du eine Karte zur Seite legen kannst, um sie ein paar Züge später zu wirken – es kostet dich weniger Mana, aber du musst dafür eine gewisse Wartezeit aufbringen.

Zeitriß-Säer

{2}{G}

Kreatur — Elf, Druide

1/3

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Aussetzen 2 — {G} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {G} bezahlen, sie ins Exil schicken und zwei Zeitmarken auf sie legen. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke die Karte, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Sie hat Eile.)*

Sonentalisman

Artefakt

Aussetzen 3 — {1} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, bezahle {1}, schicke sie ins Exil und lege drei Zeitmarken auf sie. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

{T}: Erzeuge {C}{C}.

- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegments eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass du die Karte wirkst, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird. Falls du auf diese Weise einen Kreaturenzauber wirkst, erhält er Eile, bis du die Kontrolle über diese Kreatur verlierst (oder du in seltenen Fällen die Kontrolle über den Kreaturenzauber verlierst, solange er auf dem Stapel ist).
- Manche Karten mit Aussetzen haben keine Manakosten. Du kannst diese Karten nicht normal wirken; du brauchst eine Möglichkeit, sie für alternative Kosten oder ohne ihre Manakosten zu bezahlen zu wirken, zum Beispiel indem du sie aussetzt.

- Du kannst eine Karte auf deiner Hand mit Aussetzen zu jedem Zeitpunkt ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, modifizieren (wie Aufblitzen), und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirken könntest (wie die Fähigkeit des Herumpfuschenden Magiers), um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte durchführen könntest, die beim Wirken der Karte durchzuführen wären, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, auch falls zu dem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.
- Karten, die mit Aussetzen ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Falls der Zauberspruch Ziele benötigt, werden diese Ziele bestimmt, wenn der Zauberspruch schließlich gewirkt wird, nicht wenn er ins Exil geschickt wird.
- Falls ein Effekt sich auf eine „ausgesetzte Karte“ bezieht, bezeichnet dies eine Karte, die (1) Aussetzen hat, (2) die im Exil ist und (3) auf der eine oder mehrere Zeitmarken liegen.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (diejenige, die dich die Karte wirken lässt) ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du die Karte wirken, falls möglich. Das gilt auch, falls dafür Ziele benötigt werden und die einzigen legalen Ziele solche sind, die du eigentlich nicht als Ziel bestimmen möchtest. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du die Karte nicht wirken kannst, zum Beispiel weil keine legalen Ziele verfügbar sind, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, beispielsweise mit Aussetzen, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, falls du die Karte wirken möchtest.
- Du wirst nie gezwungen, Manafähigkeiten zu aktivieren, um Kosten zu bezahlen. Falls es also verpflichtende zusätzliche Manakosten gibt (wie bei Thalia, Wächterin von Thraben), kannst du es ablehnen, Manafähigkeiten zu aktivieren, um sie zu bezahlen, so dass du die ausgesetzte Karte nicht wirken kannst und sie im Exil bleibt.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs, der gewirkt wird, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wird durch seine Manakosten bestimmt, auch wenn diese Kosten nicht bezahlt wurden.
- Eine Kreatur, die mit Aussetzen gewirkt wurde, kommt mit Eile ins Spiel. Sie hat Eile, bis ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erhält. (In manchen seltenen Fällen kann ein anderer Spieler die Kontrolle über den Kreaturenzauber selbst erhalten. In diesem Fall kommt die Kreatur nicht mit Eile ins Spiel.)

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Wahnsinn

Karten mit Wahnsinn gehen nicht einfach auf deinen Friedhof, wenn du sie abwirfst – du kannst sie stattdessen für ihre Wahnsinn-Kosten wirken.

Höllischer Mischling

{3} {B}

Kreatur — Nachtmahr, Hund

4/3

Wirf eine Karte ab: Der Höllische Mischling erhält

+1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Wahnsinn {2} {B} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

- In einer *Magic*-Partie können Karten nur aus der Hand eines Spielers abgeworfen werden. Effekte, die Karten von irgendwo anders auf den Friedhof eines Spielers legen, führen nicht dazu, dass diese Karten abgeworfen werden.
- Wahnsinn funktioniert unabhängig davon, weswegen du die Karte abwirfst. Du kannst sie abwerfen, um Kosten zu bezahlen, weil ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich anweist, es zu tun, oder weil du während deines Aufräumsegments zu viele Karten auf der Hand hast. Du kannst eine Karte mit Wahnsinn allerdings nicht einfach so abwerfen, nur weil du es vielleicht gerade möchtest.
- Eine Karte mit Wahnsinn, die abgeworfen wird, zählt, als sei sie abgeworfen worden, obwohl sie statt auf deinen Friedhof ins Exil geschickt wurde. Falls sie abgeworfen wurde, um Kosten zu bezahlen, wurden diese Kosten also bezahlt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Karte abgeworfen wird, werden ausgelöst.
- Ein Zauberspruch, der für seine Wahnsinn-Kosten gewirkt wird, wird wie jeder andere Zauberspruch auf den Stapel gelegt. Er kann neutralisiert werden, kopiert werden und so weiter. Wenn er verrechnet wird, wird er ins Spiel gebracht (falls es eine bleibende Karte ist) oder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt (falls es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist).
- Beim Wirken eines Zauberspruchs mit Wahnsinn werden die Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, ignoriert. Du kannst beispielsweise eine Hexerei mit Wahnsinn wirken, falls du sie während des gegnerischen Zuges abwirfst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Wahnsinn-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du dich entscheidest, eine Karte mit Wahnsinn nicht zu wirken, wenn die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit verrechnet wird, wird sie auf deinen Friedhof gelegt. Bei Wahnsinn hast du keine Chance, sie später zu wirken.
- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, um die Kosten eines Zauberspruchs oder einer aktivierten Fähigkeit zu bezahlen, wird die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit der Karte (und folglich der Zauberspruch, zu dem diese Karte wird, falls du dich entscheidest, sie zu wirken) vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit verrechnet, deren Kosten du durch das Abwerfen bezahlt hast.
- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, wird sie sofort ins Exil geschickt. Du setzt das Verrechnen des Zauberspruchs oder der Fähigkeit fort. Die

abgeworfene Karte ist zu diesem Zeitpunkt nicht in deinem Friedhof. Ihre Wahnsinn-Fähigkeit wird zwar ausgelöst, aber erst auf den Stapel gelegt, sobald der Zauberspruch oder die Fähigkeit vollständig verrechnet wurde.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Typumwandlung

Typumwandlung ist eine Variante der Fähigkeit Umwandlung. „[Typ]umwandlung [Kosten]“ bedeutet: „[Kosten], wirf diese Karte aus deiner Hand ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer [Typ]-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.“ Dieser Typ ist normalerweise ein Untertyp (wie in „Gebirgsumwandlung“), kann aber jeder Kartentyp, Untertyp, Übertyp oder jede Kombination davon (wie in „Standardlandumwandlung“) sein.

Landformer-Colos

{5}{W}

Kreatur — Ziege, Bestie

4/6

Wenn der Landformer-Colos ins Spiel kommt, lege eine Karte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners unter seine Bibliothek.

Standardlandumwandlung {1}{W} (*{1}{W}*), *wirf diese Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.*)

Durchschreiten

{3}{U}{U}

Hexerei

Bringe zwei Kreaturen deiner Wahl auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

Zaubererumwandlung {2} (*{2}*), *wirf diese Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Zauberer-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.*)

- Im Gegensatz zur normalen Fähigkeit Umwandlung erlaubt dir Typumwandlung nicht, eine Karte zu ziehen. Stattdessen lässt sie dich deine Bibliothek nach einer Karte durchsuchen, die den durch den Namen der Fähigkeit angegebenen Typ oder die entsprechenden Typen hat. Eine Karte mit Standardlandumwandlung lässt dich beispielsweise nach einer Standardland-Karte suchen und eine Karte mit Zaubererumwandlung nach einer Zauberer-Karte.
- Typumwandlung ist eine Variante der Fähigkeit Umwandlung. Jede Fähigkeit, die dadurch ausgelöst wird, dass eine Karte umgewandelt wird, wird auch dann ausgelöst, wenn eine Karte typumgewandelt wird. Jede Fähigkeit, die verhindert, dass eine Umwandlung-Fähigkeit aktiviert wird, verhindert auch, dass eine Typumwandlung-Fähigkeit aktiviert wird.

Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Konvergenz

Konvergenz ist ein Fähigkeitswort, das Karten kennzeichnet, die davon abhängen, wie viele verschiedene Manafarben du verwendest, um sie zu wirken. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Strahlende Genießerin

{4} {B}

Kreatur — Vampir, Zauberer

5/5

Konvergenz — Wenn die Strahlende Genießerin ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana ist, das ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken.

- Die maximale Anzahl an Manafarben, die du ausgeben kannst, um einen Zauberspruch zu wirken, ist fünf. Farblos ist keine Farbe. Beachte, dass die Kosten eines Zauberspruchs mit Konvergenz beschränken können, wie viele Manafarben du ausgeben kannst.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliches Mana für einen Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit zu bezahlen, nur um mehrere Manafarben auszugeben, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit erlaubt es dir. Gleichermaßen kannst du keine Kostenreduktionen ignorieren, falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit die Manakosten für das Wirken eines Zauberspruchs mit Konvergenz senkt, um mehr Manafarben auszugeben.
- Falls alternative oder zusätzliche Kosten bezahlt werden, um einen Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit zu wirken, zählen die Farben von Mana mit, die ausgegeben wurden, um diese Kosten zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch mit Konvergenz wirkst, ohne Mana dafür zu bezahlen (vielleicht weil ein Effekt dir erlaubt, ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen), beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null.
- Falls ein Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit kopiert wird, wurde für das Wirken der Kopie kein Mana ausgegeben, also beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null. Die Anzahl an Farben, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Sturm

Sturm ist eine Mechanik, die so viele Kopien des Zauberspruchs mit Sturm erzeugt, wie vor ihm während des Zuges Zaubersprüche gewirkt wurden.

Schnattersturm

{1} {G}

Hexerei

Erzeuge einen 1/1 grünen Eichhörnchen-Kreaturespielstein.

Sturm (Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde.)

- Die Kopien werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.
- Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zaubersprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.

- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die die Kopien erzeugt, kann selbst von allem neutralisiert werden, was eine ausgelöste Fähigkeit neutralisieren kann. Falls sie neutralisiert wird, werden keine Kopien auf den Stapel gelegt.
- Falls der Zauberspruch Ziele hatte, kannst du neue Ziele für die Kopien bestimmen. Dabei kannst du für jede Kopie andere Ziele bestimmen.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Rückblende

Rückblende ist eine wiederkehrende Mechanik, die Karten eine zweite Gelegenheit gibt, etwas zu bewirken.

Reich werden
 {R}
 Hexerei
 Erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*
 Rückblende {2} {R} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal, ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

KARTENSPEZIFISCHES

Abscheuliche Kuratorin

{4} {B}

Kreatur — Gorgo, Zauberer

5/4

Ausschlachten (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern.*)

Bedrohlich

Wenn die Abscheuliche Kuratorin eine Kreatur ausschachtet, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger, die du nicht kontrollierst.

- Eine Kreatur mit Ausschachten „schlachtet eine Kreatur aus“, wenn der Beherrscher der Ausschachten-Fähigkeit eine Kreatur opfert, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.
- Du entscheidest, ob du eine Kreatur opferst und welche Kreatur du opferst, sowie die Ausschachten-Fähigkeit verrechnet wird.
- Du kannst die Kreatur mit Ausschachten selbst opfern, falls sie noch im Spiel ist. Dadurch wird ihre andere Fähigkeit ausgelöst.
- Falls die Kreatur mit Ausschachten nicht im Spiel ist, sowie die Ausschachten-Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du keinen Bonus von der Kreatur mit Ausschachten, auch falls du eine Kreatur opferst. Da die Kreatur mit Ausschachten nicht im Spiel ist, wird ihre andere ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Du kannst pro Ausschachten-Fähigkeit höchstens eine Kreatur opfern.

Aeromöbe

{3} {U}

Kreatur — Elementarwesen, Bestie

2/4

Fliegend

Wirf eine Karte ab: Vertausche bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft der Aeromöbe.

- Effekte, die die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur vertauschen, werden nach allen anderen Effekten angewendet, egal, seit wann diese Effekte angewendet werden. Falls du zum Beispiel Stärke und Widerstandskraft der Aeromöbe vertauschst und ihr später im Zug +2/+0 gibst, wird sie zu einer 4/4-Kreatur, nicht zu einer 6/2-Kreatur.
 - Da Schaden bis zum Aufräumsegment, oder bis ein Effekt ihn entfernt, auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du ihre Stärke und ihre Widerstandskraft während des Zuges vertauschst.
 - Wenn Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zweimal (oder eine beliebige gerade Anzahl von Malen) vertauscht werden, führt das dazu, dass die Kreatur wieder die Stärke und Widerstandskraft hat, die sie vor allen Vertauschungen hatte.
-

Aeve, Urahn der Schlammwesen
{2}{G}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Schlammwesen
2/2

Sturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde. Die Kopien werden zu Spielsteinen.*)

Aeve, Urahn der Schlammwesen, ist nicht legendär, falls er ein Spielstein ist.

Aeve kommt für jedes andere Schlammwesen, das du kontrollierst, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

- Die Sturm-Kopien kommen nacheinander ins Spiel, gefolgt vom ursprünglichen Zauberspruch. Jede dieser Kreaturen kommt mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie du Schlammwesen kontrollierst, sowie sie ins Spiel kommt. Falls du zu Beginn keine Schlammwesen kontrollierst, kommt die erste ohne Marken ins Spiel, die zweite mit einer Marke und so weiter.

Akademie-Monteur
{3}
Artefaktkreatur — Montagearbeiter
1/3
Falls du einen Hinweis-, Speise- oder Schatz-Spielstein erzeugen würdest, erzeuge stattdessen einen von jedem Typ.

- Falls du einen Akademie-Monteur kontrollierst und mehrere Hinweis-, Speise- oder Schatz-Spielsteine erzeugen würdest, erzeugst du stattdessen entsprechend viele Hinweis-Spielsteine, entsprechend viele Speise-Spielsteine und entsprechend viele Schatz-Spielsteine.
- Falls du zwei Akademie-Monteur kontrollierst und mehrere Hinweis-, Speise- oder Schatz-Spielsteine erzeugen würdest, erzeugst du stattdessen dreimal so viele Hinweis-Spielsteine, dreimal so viele Speise-Spielsteine und dreimal so viele Schatz-Spielsteine.
- Falls du achtzehn Akademie-Monteur kontrollierst (keine Ahnung, dir fällt schon was ein) und mehrere Hinweis-, Speise- oder Schatz-Spielsteine erzeugen würdest, erzeugst du stattdessen 129.140.163-mal so viele Hinweis-Spielsteine, 129.140.163-mal so viele Speise-Spielsteine und 129.140.163-mal so viele Schatz-Spielsteine.
- Auf diese Weise einen Hinweis-Spielstein zu erzeugen ist nicht dasselbe wie Nachforschungen anzustellen. Insbesondere wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn du Nachforschungen anstellst, nicht ausgelöst, weil du den Spielstein aufgrund dieses Ersatzeffekts erzeugt hast. Falls der ursprüngliche Spielstein erzeugt wurde, weil du einmal Nachforschungen angestellt hast, werden solche Fähigkeit trotzdem jeweils einmal ausgelöst, egal wie viele Hinweis-Spielsteine du letztendlich erzeugst.

Altar des Goyfs
{5}
Stammes-Artefakt — Lhurgoyf
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kartentypen in allen Friedhöfen ist.
Lhurgoyf-Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden.

- Stammeskarte ist ein Kartentyp, der es Nicht-Kreaturenkarten erlaubt, Kreaturentypen zu haben. Der Altar des Goyfs ist ein Lhurgoyf (allerdings keine Kreatur), solange er im Spiel ist, und in anderen Zonen als im Spiel eine Lhurgoyf-Karte (allerdings keine Kreaturenkarte).
- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Beispielsweise wird die erste Fähigkeit des Altars des Goyfs nicht ausgelöst, wenn du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
- Die Kartentypen, die in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Aura und Lhurgoyf sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Falls der Altar des Goyfs irgendwie zu einer Kreatur wird und der Effekt ihm erlaubt, seine anderen Typen zu behalten, gibt er sich selbst die Fähigkeit, Trampelschaden zu verursachen.

Archon der Grausamkeit

{6} {B} {B}

Kreatur — Archon

6/6

Fliegend

Immer wenn der Archon der Grausamkeit ins Spiel kommt oder angreift, opfert ein Gegner deiner Wahl eine Kreatur oder einen Planeswalker, wirft eine Karte ab und verliert 3 Lebenspunkte. Du ziehst eine Karte und erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Du und der Gegner deiner Wahl führt alle Aktionen in der angeführten Reihenfolge aus. Insbesondere ist die Kreatur oder der Planeswalker, die bzw. den der Gegner opfert, nicht mehr im Spiel, sowie er eine Karte abwirft oder Lebenspunkte verliert. Falls Fähigkeiten ausgelöst werden, werden sie erst auf den Stapel gelegt, nachdem der Zauberspruch verrechnet wurde. Falls Fähigkeiten, die jener Gegner kontrolliert, ausgelöst werden, er aber durch den Verlust der 3 Lebenspunkte die Partie verliert, wird keine der Fähigkeiten auf den Stapel gelegt.

Asmoranomardicadaistinaculdacar

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Solange du in diesem Zug eine Karte abgeworfen hast, kannst du {b/r} bezahlen, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Wenn Asmoranomardicadaistinaculdacar ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Karte namens Kochbuch der Unterwelt durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen. Opfere zwei Speisen: Eine Kreatur deiner Wahl fügt sich selbst 6 Schadenspunkte zu.

- Bei Asmoranomardicadaistinaculdacars letzter Fähigkeit ist die Kreatur deiner Wahl die Quelle des Schadens, nicht Asmoranomardicadaistinaculdacar selbst. Falls die Kreatur Todesberührung oder Lebensverknüpfung hat, wird dies auf den Schaden angewendet, den sie sich selbst zufügt.

- Asmoranomardicadaistinaculdacar hat keine Manakosten und daher Manabetrag 0. Sie kann nicht normal gewirkt werden. Du benötigst alternative Kosten (wie die Kosten für Asmoranomardicadaistinaculdacars eigene Fähigkeit), um sie wirken zu können.
- Asmoranomardicadaistinaculdacar erlaubt dir nicht, Karten abzuwerfen. Du musst einen anderen Weg finden, eine Karte abzuwerfen, um sie wirken zu können.
- Asmoranomardicadaistinaculdacar wird genauso ausgesprochen, wie sie geschrieben wird.

Äthergläubige Sphinx

{7}{W}{U}

Artefaktkreatur — Sphinx

4/4

Affinität zu Artefakten (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.*)

Fliegend

Kaskade (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit niedrigerem Manabetrag ins Exil schickst. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.*)

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen. Der Manabetrag der Äthergläubigen Sphinx ist beispielsweise immer 9.
- Affinität reduziert nur den generischen Teil der Gesamtkosten eines Zauberspruchs. Sie reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die benötigt wird.
- Die Kostenreduktion steht bereits fest, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Insbesondere kannst du von einem Rabatt für ein Artefakt profitieren, das du kontrollierst und dann opferst, um dessen Manafähigkeit zu aktivieren.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, die Äthergläubige Sphinx zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken der Äthergläubigen Sphinx durch einen Effekt erhöht werden, wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Aufgrund einer kürzlichen Regeländerung von Kaskade hörst du nicht nur auf, Karten ins Exil zu schicken, falls du eine Nichtland-Karte mit niedrigerem Manabetrag als der Zauberspruch mit Kaskade ins Exil schickst, sondern der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, muss ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Bisher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften.

Ätherium-Weber

{2} {U}

Artefaktkreatur — Mensch, Zauberer

2/1

Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 4 oder höher wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls ein Zauberspruch auf dem Stapel {X} in seinen Manakosten hat, ist X der Wert, der beim Ermitteln des Manabetrags für den Zauberspruch bestimmt wurde.

Aufblühende Ruhe

{W}

Spontanzauber

Du erhältst Fluchsicherheit bis zu deinem nächsten Zug.

Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

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

- Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst, weil ein Effekt dies verbietet, bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken. Falls du die Karte wirkst, wird sie wie gewohnt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald sie verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, aus einem beliebigen Grund nicht verrechnet wird, auch weil er neutralisiert wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein, auch nicht Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.

Aufgewacht!

{1}{U}

Hexerei

Ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 0/0 Artefaktkreatur. Lege vier +1/+1-Marken auf jedes Artefakt, das auf diese Weise zu einer Kreatur geworden ist.

Überlast {4}{U}{U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von „ein ... deiner Wahl“ durch „jedes ...“ ersetzt.)*

- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Da ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Überlast ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch wirken kannst.
- Einen Zauberspruch mit Überlast zu wirken, verändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag dieses Zauberspruchs. Du bezahlst nur stattdessen die Überlast-Kosten.
- Effekte, die dafür sorgen, dass du mehr oder weniger für einen Zauberspruch bezahlst, bewirken auch, dass du entsprechend mehr oder weniger bezahlst, während du ihn für seine Überlast-Kosten wirkst.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch mit Überlast zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.

Außerhalb der Zeit

{1}{W}{W}

Verzauberung

Wenn Außerhalb der Zeit ins Spiel kommt, enttappe alle Kreaturen. Dann destabilisiere sie, bis Außerhalb der Zeit das Spiel verlässt. Lege für jede auf diese Weise destabilisierte Kreatur eine Zeitmarke auf Außerhalb der Zeit.

Verschwinden *(Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von dieser Verzauberung. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, opfere sie.)*

- Eine von Außerhalb der Zeit destabilisierte Kreatur stabilisiert sich nicht (wie sonst üblich) im Enttappsegment ihres Beherrschers.
- Falls Außerhalb der Zeit zufällig eine Kreatur ist, wenn seine ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, destabilisiert es sich zusammen mit allen anderen Kreaturen. Du entfernst nie die letzte Marke, da es destabilisiert ist, sodass alle Kreaturen dauerhaft destabilisiert bleiben.
- Falls keine Kreaturen im Spiel sind, wenn die ausgelöste Fähigkeit von Außerhalb der Zeit verrechnet wird, destabilisiert sich nichts, und auf Außerhalb der Zeit werden keine Zeitmarken gelegt. Es bleibt dann im Spiel und wird nicht geopfert, da die letzte Zeitmarke nie entfernt wird.
- Falls Außerhalb der Zeit das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, enttappen Kreaturen, aber sie destabilisieren sich nicht.

- Solange eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Alle einmaligen Effekte, die warten, „bis [dies] das Spiel verlässt“, z. B. der der Bannenden Priesterin, geschehen nicht, wenn eine bleibende Karte destabilisiert wird.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Wellenformers ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
- Jede Aura und jede Ausrüstung, die an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich destabilisiert, destabilisiert sich ebenfalls. Sie stabilisieren sich mit der bleibenden Karte und sind immer noch an diese angelegt. Ebenso gilt: Bleibende Karten mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.

Bannerfell-Krushok

{3}{G}

Kreatur — Bestie

4/4

Verursacht Trampelschaden

Unterstützung 2 — {1}{G} (*{1}{G}*, *wirf diese Karte ab:*

Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.)

Ausplündern {5}{G}{G} (*{5}{G}{G}*, *schicke diese*

Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Lege so viele

+1/+1-Marken, wie die Stärke dieser Karte beträgt, auf

eine Kreatur deiner Wahl. Spiele Ausplündern wie eine

Hexerei.)

- Falls du die Unterstützung-Fähigkeit des Bannerfell-Krushoks während deiner Hauptphase aktivierst, haben deine Gegner die Chance, auf diese Fähigkeit zu antworten, bevor du die Ausplündern-Fähigkeit aktivieren kannst, vielleicht indem sie den Bannerfell-Krushok aus deinem Friedhof entfernen. Falls der Bannerfell-Krushok jedoch während deiner Hauptphase so auf deinem Friedhof landet, dass keine Zaubersprüche oder Fähigkeiten auf dem Stapel liegen, hast du Priorität und kannst die Ausplündern-Fähigkeit aktivieren, bevor irgendjemand den Bannerfell-Krushok aus deinem Friedhof entfernen kann.
- Die Kreatur mit Ausplündern ins Exil zu schicken ist Teil der Kosten für das Aktivieren der Ausplündern-Fähigkeit. Sobald die Fähigkeit aktiviert ist und die Kosten bezahlt sind, ist es zu spät für den Versuch, die Kreaturenkarte aus dem Friedhof zu entfernen, um das Aktivieren der Fähigkeit zu verhindern.

Beladener Luftakrobat
{2}{U}
Kreatur — Mensch, Pirat
3/1

Wenn der Beladene Luftakrobat ins Spiel kommt, erzeuge einen Schatz-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)
Immer wenn du einen Spielstein opferst, erhält der Beladene Luftakrobat Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die Fähigkeit des beladenen Luftakrobaten wird ausgelöst, immer wenn du aus einem beliebigen Grund einen Spielstein opferst, nicht nur wenn du Schatz-Spielsteine opferst.
- Falls eine geblockte Kreatur Flugfähigkeit erhält, nachdem Blocker deklariert wurden, führt das nicht dazu, dass diese Kreatur ungeblockt wird, auch falls die blockende Kreatur nicht Flugfähigkeit oder Reichweite hat.

Belehrung
{1}{U}
Verzauberung
Aufblitzen
Wenn die Belehrung ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.
Kreaturen verlieren alle Fähigkeiten.
Zu Beginn des Endsegments opferst du die Belehrung.

- Falls ein Effekt einer Kreatur eine Fähigkeit gewährt, nachdem die Belehrung ins Spiel gekommen ist, verliert sie diese Fähigkeit nicht. Falls beispielsweise ein Land zu einer Kreatur wird, während die Belehrung im Spiel ist, erhält es trotzdem alle Fähigkeiten, die ihm der Effekt gibt, der es belebt hat. Es verliert jedoch alle Fähigkeiten, die es bereits hatte.
- Falls ein Effekt bewirkt, dass die Belehrung zu einer Kreatur wird, verliert sie ihre eigenen Fähigkeiten, so wie alle anderen Kreaturen ihre verlieren. Dazu gehört auch die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass die Belehrung zu Beginn des Endsegments geopfert wird.

Blühender Befehl
{1}{G}
Spontanzauber
Bestimme zwei —

- Ein Spieler deiner Wahl erzeugt zwei getappte 1/1 grüne Eichhörnchen-Kreaturespielsteine.
- Neutralisiere eine Loyalitätsfähigkeit deiner Wahl eines Planeswalkers.
- Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.
- Ein Spieler deiner Wahl erhält 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls das Ziel für einen Modus illegal geworden ist, sowie der Blühende Befehl verrechnet werden soll, aber noch zumindest ein legales Ziel hat, wird er verrechnet und bewirkt bei den legalen Zielen so viel wie möglich.

Blutzopf-Marodeur

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Berserker

3/1

Der Blutzopf-Marodeur kann nicht blocken.

Delirium — Dieser Zauberspruch hat Kaskade, solange

dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche

Kartentypen enthält. (*Wenn du diesen Zauberspruch*

wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner

Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil

schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du

kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger

Reihenfolge unter deine Bibliothek.)

- Die Delirium-Fähigkeit überprüft deinen Friedhof in dem Moment, in dem du mit dem Wirken des Blutzopf-Marodeurs fertig bist, um zu ermitteln, ob er Kaskade hat. Insbesondere befinden sich bleibende Karten, die du beim Wirken des Zauberspruchs geopfert hast (z. B. eine bleibende Karte, die du geopfert hast, um eine Manafähigkeit zu aktivieren) zu diesem Zeitpunkt im Friedhof.
 - Die Kartentypen, die in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Mensch und Berserker sind Untertypen, keine Kartentypen.
 - Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
 - Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
 - Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
 - Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
 - Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
 - Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
 - Aufgrund einer kürzlichen Regeländerung von Kaskade hörst du nicht nur auf, Karten ins Exil zu schicken, falls du eine Nichtland-Karte mit niedrigerem Manabetrag als der Zauberspruch mit Kaskade ins Exil schickst, sondern der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, muss ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Bisher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
 - Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften.
-

Breyas Lehrling

{2} {R}

Artefaktkreatur — Mensch, Handwerker

2/3

Wenn Breyas Lehrling ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

{T}, opfere ein Artefakt: Bestimme eines —

- Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst ein beliebiges Artefakt opfern, nicht nur einen Thopter.
 - Falls du den ersten Modus bestimmst, musst du trotzdem alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, um die Karte spielen zu können.
 - Die ins Exil geschickte Karte wird aufgedeckt ins Exil geschickt.
-

Caprichrom

{3} {W}

Artefaktkreatur — Ziege

2/2

Aufblitzen

Wachsamkeit

Artefaktverschlingen 1 (*Sowie diese Karte ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Artefakten opfern. Diese Kreatur kommt mit entsprechend vielen +1/+1-Marken ins Spiel.*)

- Artefaktverschlingen ist eine Variante der Fähigkeit Verschlingen. Sie erlaubt dir, Artefakte statt Kreaturen zu opfern, funktioniert aber ansonsten genauso wie Verschlingen.
 - Du kannst dich entscheiden, keine Artefakte für die Fähigkeit Artefaktverschlingen zu opfern.
 - Falls du das Caprichrom als Zauberspruch wirkst, bestimmst du erst als Teil der Verrechnung des Zauberspruchs, wie viele und welche Artefakte verschlungen werden. (Er kann zu diesem Zeitpunkt nicht neutralisiert werden.) Das Gleiche gilt, falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit es dir erlaubt, eine Kreatur mit Artefaktverschlingen ins Spiel zu bringen.
 - Du kannst nur Artefakte opfern, die bereits im Spiel sind. Falls mehrere Kreaturen mit Verschlingen-Fähigkeiten gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, können sie nicht dieselben Objekte verschlingen. Sie können nicht sich gegenseitig, sich selbst oder andere Objekte verschlingen, die gleichzeitig ins Spiel kommen.
 - Alle auf diese Weise verschlungenen Artefakte werden gleichzeitig geopfert.
-

Carth der Löwe

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/5

Immer wenn Carth der Löwe ins Spiel kommt oder ein Planeswalker, den du kontrollierst, stirbt, schaue dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Planeswalkerkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern, die du aktivierst, kosten beim Aktivieren zusätzlich [+1].

- Falls eine Loyalitätsfähigkeit eines Planeswalkers normalerweise Kosten von [+1] hat, bewirkt Carths Fähigkeit, dass sie stattdessen [+2] kostet. Kosten von [0] würden zu [+1] werden und Kosten von [-6] zu [-5].
- Falls es dir irgendwie gelingt, zwei Carths zu kontrollieren (vielleicht wegen des Funken-Doppelgängers), ist der kostenverändernde Effekt kumulativ. Insgesamt kosten Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern dann beim Aktivieren zusätzlich [+2].
- Die Gesamtkosten einer Loyalitätsfähigkeit eines Planeswalkers werden berechnet, bevor Marken hinzugefügt oder entfernt werden. Falls eine Loyalitätsfähigkeit beim Aktivieren normalerweise [-3] kostet, entfernst du nicht zuerst drei Marken und legst dann eine Marke auf den Planeswalker. Du entfernst einmal zwei Marken, wenn du die Kosten bezahlst.
- Falls ein Effekt die Anzahl an Marken ersetzt, die auf einen Planeswalker gelegt würden, z. B. der von Vorinlex, Monströser Plünderer, erfolgt diese Ersetzung nur einmal, zu dem Zeitpunkt, zu dem die Kosten bezahlt werden.

Das Eis brechen

{B} {B}

Hexerei

Zerstöre ein Land deiner Wahl, das verschneit ist oder {C} erzeugen könnte.

Überlast {4} {B} {B} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von „ein ... deiner Wahl“ durch „jedes ...“ ersetzt.)*

- Ein Land „ist verschneit“, falls es den Übertyp Verschneit hat.
 - Das Eis brechen prüft, welche Art von Mana durch Fähigkeiten eines Landes erzeugt werden könnte, auch falls die betreffende Fähigkeit derzeit nicht aktiviert werden könnte. Ein Land mit „{T}: Erzeuge {C}“ ist beispielsweise trotzdem ein legales Ziel, auch falls es derzeit getappt ist.
-

Dauthi-Leerenwanderer
{B} {B}
Kreatur — Dauthi, Räuber
3/2

Irrealität (*Diese Kreatur kann nur Kreaturen mit Irrealität blocken und nur von solchen geblockt werden.*)

Falls eine Karte von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt würde, schicke sie stattdessen mit einer Leeremarke ins Exil.

{T}, opfere den Dauthi-Leerenwanderer: Bestimme eine Karte im Exil mit einer Leeremarke, die ein Gegner besitzt. Du kannst sie in diesem Zug spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls eine angreifende Kreatur mehrere Ausweichfähigkeiten hat, beispielsweise Irrealität und Flugfähigkeit, kann eine Kreatur diese nur blocken, wenn sie die Bedingungen für alle entsprechenden Ausweichfähigkeiten erfüllt.
- Falls dein Gegner eine Karte abwirft, während du den Dauthi-Leerenwanderer kontrollierst, funktionieren Fähigkeiten, die funktionieren, wenn jene Karte abgeworfen wird, weiterhin, obwohl die Karte den Friedhof des Spielers nie erreicht. Zusätzlich können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften der abgeworfenen Karte überprüfen, die Karte im Exil finden.
- Solange der Dauthi-Leerenwanderer im Spiel ist, sterben Nichtspielsteinkreaturen, die deine Gegner kontrollieren, nicht. Sie werden stattdessen ins Exil geschickt. Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn die Kreaturen sterben, werden nicht ausgelöst.
- Spielsteine sterben trotzdem, solange der Dauthi-Leerenwanderer im Spiel ist.
- Falls eine Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Beim Spielen einer Karte mit der letzten Fähigkeit des Dauthi-Leerenwanderers musst du trotzdem die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Falls du eine Karte auf diese Weise wirkst, kannst du sie nicht für andere alternative Kosten, die sie hat, wirken, aber du kannst zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch zusätzliche Kosten verlangt, musst du diese Kosten bezahlen.

Dermietaxi
{2}
Artefakt — Fahrzeug
0/0

Einprägen — Sowie das Dermietaxi ins Spiel kommt, schicke eine Kreaturenkarte aus einem Friedhof ins Exil.

Tappe zwei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst: Bis zum Ende des Zuges wird das Dermietaxi zu einer Kopie der ins Exil geschickten Karte, außer dass es zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Fahrzeug-Artefakt ist.

- Die Entscheidung, welche Karte ins Exil geschickt wird, ist ein Ersatzeffekt, keine ausgelöste Fähigkeit. Spieler können nicht darauf antworten, dass die Karte ins Exil geschickt wird.

- Die Einprägen-Fähigkeit ist mit der aktivierten Fähigkeit verbunden, die das Dermietaxi zu einer Kreatur macht. Das bedeutet, dass sich die zweite Fähigkeit nur auf die Karte bezieht, die von der ersten ins Exil geschickt wurde, auch falls das Dermietaxi zu einer Kopie von etwas wird, das später andere Karten ins Exil schickt.
- Falls du die Fähigkeit aktivierst, sie sich aber auf keine ins Exil geschickte Karte beziehen kann (vielleicht weil in keinem Friedhof eine war, die du einprägen konntest), hat die Fähigkeit keinen Effekt. Das Dermietaxi wird nicht zu einer Kopie von etwas.
- Das Dermietaxi hat keine Bemannen-Fähigkeit. Das Aktivieren der Fähigkeit, die das Dermietaxi zu einer Kopie der ins Exil geschickten Karte werden lässt, zählt nicht als Bemannen eines Fahrzeugs. Falls eine Kreatur, die du tappst, um die Fähigkeit zu aktivieren, eine ausgelöste Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, immer wenn sie ein Fahrzeug bemant (wie die des Schaltknüppel-Asses), wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Diamantener Löwe

{2}

Artefaktkreatur — Katze

2/2

{T}, wirf alle Karten aus deiner Hand ab, opfere den Diamantenen Löwen: Erzeuge drei Mana genau einer beliebigen Farbe. Aktiviere diese Fähigkeit wie einen Spontanzauber.

- Obwohl du diese Fähigkeit wie einen Spontanzauber aktivieren kannst, ist sie trotzdem eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Du kannst keinen Spontanzauber wirken (oder eine Fähigkeit wie einen Spontanzauber aktivieren), solange du einen Zauberspruch wirkst. Deshalb kannst du, ähnlich wie beim Auge des Löwen, die Fähigkeit nicht mit der Absicht aktivieren, das Mana zu verwenden, um einen Zauberspruch aus deiner Hand zu wirken.

Diener des Filigranen

{2} {U} {U}

Artefaktkreatur — Homunkulus

*/3

Fliegend

Die Stärke des Dieners des Filigranen ist gleich der Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Dieners des Filigranen bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Dihadas Plan

{1} {U} {B}

Spontanzauber

Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie du in diesem Zug Karten abgeworfen hast.

Katalyse (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke sie danach ins Exil.*)

- Dihadas Plan zählt die Gesamtzahl der abgeworfenen Karten, einschließlich der Karte, die du als Teil seines Effekts abwirfst, und aller Karten, die du vor seiner Verrechnung in diesem Zug abgeworfen hast. Falls du ihn mit Katalyse wirkst, wird auch die Karte mitgezählt, die du abgeworfen hast, um ihn zu wirken.
- Falls das Ziehen der Karten durch einen anderen Effekt ersetzt wird, wirfst du trotzdem eine Karte ab und erhältst Lebenspunkte dazu. Falls du keine Karten zum Abwerfen hast, werden trotzdem alle Karten gezählt, die du zuvor in diesem Zug abgeworfen hast.
- Ein Zauberspruch, der mit Katalyse gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal, ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Falls dir ein Effekt erlaubt, alternative Kosten anstatt der Manakosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, kannst du jene alternativen Kosten bezahlen, wenn du einen Zauberspruch mithilfe von Katalyse wirkst. Du musst trotzdem als zusätzliche Kosten zum Wirken des Zauberspruchs eine Karte abwerfen.
- Falls eine Karte mit Katalyse während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.

Drachenwut-Wegbahnerin

{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

1/1

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, wende Überwachen 1 an. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

Delirium — Solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, erhält die Drachenwut-Wegbahnerin +2/+2, hat Flugfähigkeit und greift in jedem Zug an, falls möglich.

- Die Kartentypen, die in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Mensch und Schamane sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Da Schaden bis zum Aufräumsegment, oder bis ein Effekt ihn entfernt, auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der der Drachenwut-Wegbahnerin zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl der Kartentypen in deinem Friedhof unter vier sinkt.

Dracos Spross

{12}

Artefaktkreatur — Drache

4/4

Domäne — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Standardlandtyp unter den Ländern, die du kontrollierst, {2} weniger.

Fliegend

Jede Kreatur, die du kontrollierst, hat Wachsamkeit, falls sie weiß ist, hat Fluchsicherheit, falls sie blau ist, hat Lebensverknüpfung, falls sie schwarz ist, hat Erstschlag, falls sie rot ist, und verursacht Trampelschaden, falls sie grün ist.

- Domäne-Fähigkeiten zählen die Anzahl der Standardlandtypen unter den Ländern, die du kontrollierst, und nicht, wie viele Länder du kontrollierst oder wie viele von einem Typ.
- Die Standardlandtypen sind Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Andere Landtypen als die Standardlandtypen (wie beispielsweise Wüste) tragen nicht zu Domäne-Fähigkeiten bei.
- Eine Kreatur, die du kontrollierst und die mehr als eine Farbe hat, erhält alle entsprechenden Fähigkeiten.

Drey-Hüter

{3}{B}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

2/2

Wenn der Drey-Hüter ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 grüne Eichhörnchen-Kreaturespielsteine.

{3}{B}: Eichhörnchen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

- Wenn eine Kreatur Bedrohlichkeit erhält, nachdem Blocker deklariert wurden, wird ein bereits erfolgter Block nicht rückgängig gemacht.

Durchkämmen der Wüste

{3}{W}{W}

Hexerei

Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge X 1/1 weiße Vogel-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit, wobei X gleich der Widerstandskraft der ins Exil geschickten Karte ist.

- Das Durchkämmen der Wüste überprüft die Widerstandskraft der ins Exil geschickten Karte im Exil, nicht wie sie im Friedhof war.

Eichhörnchen-Zuflucht

{G}

Verzauberung

Wenn die Eichhörnchen-Zuflucht ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 grünen Eichhörnchen-Kreaturespielstein.

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, bringe die Eichhörnchen-Zuflucht auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Die letzte Fähigkeit funktioniert nur, solange die Eichhörnchen-Zuflucht im Spiel ist. Sie kann sich nicht selbst aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

Einblick in die Zukunft

Hexerei

Aussetzen 3 — {R} {R}

Mische alle bleibenden Karten, die du besitzt, in deine Bibliothek. Decke dann entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek auf. Bringe alle bleibenden Karten, die keine Auren sind und auf diese Weise aufgedeckt wurden, ins Spiel. Mache dann dasselbe mit Aura-Karten und lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Fähigkeiten, die während der Verrechnung des Einblicks in die Zukunft ausgelöst werden, warten darauf, auf den Stapel gelegt zu werden, bis alles ins Spiel gebracht wurde und die Verrechnung abgeschlossen ist. Der Spieler, dessen Zug es ist, legt seine ausgelösten Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel, danach tun dies alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. (Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet.)
- Schritt für Schritt geschieht Folgendes, wenn der Einblick in die Zukunft verrechnet wird:
 - 1) Du zählst, wie viele bleibende Karten du besitzt.
 - 2) Du mischst diese bleibenden Karten in deine Bibliothek.
 - 3) Du deckst Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du genauso viele Karten aufgedeckt hast.
 - 4) Du bringst alle auf diese Weise aufgedeckten bleibenden Karten, die keine Auren sind, ins Spiel. Die Karten kommen alle gleichzeitig ins Spiel.
 - 5) Du bringst alle auf diese Weise aufgedeckten Aura-Karten ins Spiel. Eine auf diese Weise ins Spiel gebrachte Aura kann eine beliebige bleibende Karte verzaubern, die bereits ins Spiel gebracht wurde; sie kann allerdings keine Aura verzaubern, die gleichzeitig mit ihr ins Spiel gebracht wird. Falls eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, nichts verzaubern kann, wird sie nicht ins Spiel gebracht.
 - 6) Du legst alle anderen aufgedeckten Karten (Spontanzauber, Hexereien und Auren, die nichts verzaubern können) in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.
- Falls du bleibende Karten besitzt, die Spielsteine sind, werden sie ebenfalls in deine Bibliothek gemischt. Sie werden bei der Anzahl der aufzudeckenden Karten mitgezählt. Obwohl die Spielsteine technisch gesehen in deiner Bibliothek bleiben, bis der Einblick in die Zukunft fertig verrechnet wurde, betreffen sie nicht das Mischen oder die Karten, die du aufdeckst.
- Falls eine bleibende Karte auf diese Weise das Spiel verlässt, aber in einer anderen Zone als einer Bibliothek landet (wahrscheinlich, weil sie der Kommandeur eines Spielers ist), wird sie trotzdem mitgezählt, um zu ermitteln, wie viele Karten aufgedeckt werden.

Eingenisteter Schlurfer

{B}

Kreatur — Zombie

1/1

Wenn der Eingenistete Schlurfer stirbt, erzeuge X getappte 1/1 grüne Eichhörnchen-Kreaturespielsteine, wobei X gleich der Stärke des Eingenisteten Schlurfers ist.

- X ist die Stärke des Eingenisteten Schlurfers, als er zuletzt im Spiel war, nicht seine Stärke im Friedhof. Falls seine Stärke 0 oder weniger war, als er gestorben ist, erzeugst du keine Spielsteine.
-

Einsamkeit
{3}{W}{W}
Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation
3/2
Aufblitzen
Lebensverknüpfung
Wenn die Einsamkeit ins Spiel kommt, schicke bis zu
eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil. Der
Beherrscher der Kreatur erhält Lebenspunkte in Höhe
ihrer Stärke dazu.
Herbeirufen — Schicke eine weiße Karte aus deiner
Hand ins Exil.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.

Elektrisiertes Relais
{2}{R}
Hexerei
Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du
kannst sie während deines nächsten Zuges spielen.
*Sturm (Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn
einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor
ihm gewirkt wurde.)*

- Du kannst die ins Exil geschickte Karte erst in deinem nächsten Zug spielen, nachdem das Elektrisierte Relais verrechnet wurde. Das bedeutet insbesondere, dass du sie *nicht* im selben Zug spielen kannst, in dem du das Elektrisierte Relais gewirkt hast.
- Beim Spielen der Karte musst du die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten und die Kosten normal bezahlen, aber du kannst sie erst im nächsten Zug spielen.

Energiedepot
Artefakt, Land
Das Energiedepot kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {C}.
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.
Verwende dieses Mana nur, um Artefaktzauber zu
wirken oder Fähigkeiten von Artefakten zu aktivieren.
Bausteine 1

- Da das Energiedepot ein Land ist, kann es nur als Land gespielt werden. Es kann nicht als Zauberspruch gewirkt werden.

- Ja, dieses Land kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, die keinen Effekt hat, solange es ein Land ist. Wenn es aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du seine +1/+1-Marken auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen, unabhängig davon, welche Kartentypen das Energiedepot zu diesem Zeitpunkt hat.
- Falls das Energiedepot eine Kreatur ist und auf sie genug -1/-1-Marken gelegt werden, um sie auf den Friedhof zu legen, legt Bausteine so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.
- Das von der letzten aktivierten Fähigkeit erzeugte Mana kann nicht verwendet werden, um Fähigkeiten von Artefaktkarten in anderen Zonen zu aktivieren, z. B. für Umwandlungs- oder Exhumieren-Kosten.
- Falls auf diese Kreatur genug -1/-1-Marken gelegt werden, um sie auf den Friedhof zu legen, legt Bausteine so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.

Entfesselttes Potenzial

{1}{W}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.
 - Führe Wucherung durch. *(Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*
- Verflechtung {3}{W} *(Bestimme beides, falls du die Verflechtungskosten bezahlst.)*
- Falls du diesen Zauberspruch wirkst, indem du seine Verflechtungskosten bezahlst, kannst du Wucherung auf die Marken anwenden, die du mit dem ersten Modus auf Kreaturen gelegt hast.
 - Um Wucherung durchzuführen, kannst du jede beliebige bleibende Karte bestimmen, auf der eine Marke liegt, auch eine, die von einem Gegner kontrolliert wird, und du kannst jeden beliebigen Spieler bestimmen, auf dem eine Marke liegt, auch einen Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
 - Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
 - Während der Wucherung gilt: Falls du eine bleibende Karte oder einen Spieler bestimmt hast, auf der bzw. dem mehrere Sorten von Marken liegen, erhält die bleibende Karte bzw. der Spieler eine weitere Marke von jeder Sorte, die auf ihr bzw. ihm liegt, nicht nur von einer Sorte. Diese Änderung gegenüber den ursprünglichen Regeln für Wucherung wurde in einem früheren Set eingeführt.
 - Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
 - Falls auf einer bleibenden Karte gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion paarweise entfernt, bis nur noch eine dieser Sorten von Marken (oder keine solcher Marken mehr) auf ihr liegt.

Erzdämon des Leids

{5} {B} {B}

Kreatur — Dämon

4/5

Fliegend

Wenn der Erzdämon des Leids ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Exhumieren {3} {B} {B} (*{3} {B} {B}: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile.*

Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.)

- Das Aktivieren der Exhumieren-Fähigkeit einer Kreatur ist nicht das Gleiche wie das Wirken der Kreaturenkarte. Die Exhumieren-Fähigkeit wird auf den Stapel gelegt, die Kreaturenkarte nicht. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie Abwürgen), interagieren auch mit Exhumieren; Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit Zaubersprüchen interagieren (wie Abbrechen) dagegen nicht.
- Falls eine Kreatur, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurde, das Spiel aus einem beliebigen Grund verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt, es sei denn, der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die dafür sorgt, dass die Kreatur das Spiel verlässt, versucht selbst, sie ins Exil zu schicken. In dem Fall wird die Kreatur von dem Zauberspruch oder der Fähigkeit ins Exil geschickt. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die Kreatur ins Exil schickt, sie später ins Spiel zurückbringt (wie es beispielsweise bei Verflüchtigen der Fall wäre), kehrt die Kreaturenkarte als neues Objekt ohne Verbindung zu ihrer früheren Existenz ins Spiel zurück. Der Exhumieren-Effekt gilt dann nicht mehr für sie.

Esper-Wachposten

{W}

Artefaktkreatur — Mensch, Soldat

1/1

Immer wenn ein Gegner zum ersten Mal in einem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, ziehe eine Karte, es sei denn, jener Spieler bezahlt {X}, wobei X gleich der Stärke des Esper-Wachpostens ist.

- Falls in dem Zug, in dem der Esper-Wachposten ins Spiel kommt, bereits ein Nichtkreatur-Zauberspruch von einem Gegner gewirkt wurde, hat jener Gegner bereits seinen ersten Nichtkreatur-Zauberspruch in diesem Zug gewirkt, und die Fähigkeit des Esper-Wachpostens wird für jenen Gegner in diesem Zug nicht ausgelöst.
 - Diese Fähigkeit überprüft die Stärke des Esper-Wachpostens, wenn sie verrechnet wird, nicht wenn die Fähigkeit auf dem Stapel gelegt wird. Falls der Esper-Wachposten nicht mehr im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Stärke, die er hatte, als er zuletzt im Spiel war.
 - Falls der Esper-Wachposten negative Stärke hat, wenn diese Fähigkeit verrechnet wird, ist {X} gleich {0}. Der Gegner kann sich trotzdem entscheiden, die Kosten nicht zu bezahlen, falls er möchte, dass du eine Karte ziehst.
-

Essenzschinderei

{1} {B} {B}

Hexerei

Schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl ins Exil. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie Marken auf ihr bzw. ihm lagen.

- Die Essenzschinderei zählt, wie viele Marken aller Sorten auf der Kreatur oder dem Planeswalker lagen, als sie bzw. er im Spiel war.
-

Exemplar-Sammlerin

{4} {U}

Kreatur — Vedalken, Zauberer

2/1

Wenn die Exemplar-Sammlerin ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 grünen Eichhörnchen-Kreaturespielstein und einen 0/3 blauen Krabbe-Kreaturespielstein.

Wenn die Exemplar-Sammlerin stirbt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Spielsteins deiner Wahl ist, den du kontrollierst.

- Bei der letzten Fähigkeit der Exemplar-Sammlerin kann der Spielstein deiner Wahl ein beliebiger Spielstein sein, den du kontrollierst, nicht unbedingt eine der Spielsteinkreaturen, die du aufgrund ihrer ersten Fähigkeit erzeugt hast, und nicht einmal unbedingt eine Kreatur.
-

Feengabe

{2} {G}

Verzauberung

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug sowohl einen Kreaturenzauber als auch einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, erzeuge einen Hinweis-Spielstein, einen Speise-Spielstein und einen Schatz-Spielstein.

- Es spielt keine Rolle, was mit den Zaubersprüchen passiert ist, nachdem du sie gewirkt hast. Jeder von ihnen kann verrechnet, neutralisiert oder aus einem anderen Grund nicht verrechnet worden sein, oder ein anderer Spieler kann die Kontrolle darüber übernommen haben. Solange du in diesem Zug einen Kreaturenzauber und einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, wird die Fähigkeit ausgelöst.
 - Falls ein Effekt die Anzahl oder den Typ der Spielsteine ersetzt, die du erzeugen würdest, wird er auf jeden dieser Spielsteine einzeln angewendet. Falls du beispielsweise die Feengabe und den Akademie-Monteur kontrollierst, erzeugst du drei Spielsteine jedes Typs, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
 - Auf diese Weise einen Hinweis-Spielstein zu erzeugen ist nicht dasselbe wie Nachforschungen anzustellen. Insbesondere wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn du Nachforschungen anstellst, nicht ausgelöst, weil die Fähigkeit der Feengabe einen Hinweis-Spielstein erzeugt hat.
-

Flammenzungen-Jährling

{R} {R}

Kreatur — Kavu

2/1

Multibonus {2} (*Du kannst zusätzlich beliebig oft {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Der Flammenzungen-Jährling kommt mit $X + 1/+1$ -Marken ins Spiel, wobei X die Anzahl ist, wie oft seine Bonuskosten bezahlt wurden.

Wenn der Flammenzungen-Jährling ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Die letzte ausgelöste Fähigkeit des Flammenzungen-Jährlings überprüft seine Stärke, wenn sie verrechnet wird. Falls er nicht im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, werden seine zuletzt bekannten Informationen verwendet. Dies kann dazu führen, dass kein Schaden zugefügt wird, falls er 0 oder weniger Stärke hatte, als der das Spiel verlassen hat.
-

Flaschengolems

{4}

Artefaktkreatur — Golem

3/3

Verursacht Trampelschaden

Wenn die Flaschengolems sterben, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu.

- Verwende die Stärke, die die Flaschengolems im Spiel hatten, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst. Diese Stärke kann von der im Friedhof abweichen.
-

Fluthund

{U}

Kreatur — Elementarwesen, Hund

1/2

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

- Der Spielstein hat den Namen Hinweis und den Artefakt-Untertyp Hinweis. Hinweis ist kein Kreaturentyp.
 - Du kannst einen Hinweis nicht opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und außerdem eine andere Fähigkeit zu aktivieren, die als Kosten verlangt, dass du einen Hinweis (oder ein beliebiges Artefakt) opferst, z. B. die von Lonis dem Kryptozoologen.
-

Fokusverlust

{1} {U}

Spontanzauber

Reproduktion {U} (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du seine Reproduktionskosten bezahlst. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.*)

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {2}.

- Sowie die ausgelöste Reproduktion-Fähigkeit verrechnet wird, kopierst du den Fokusverlust so oft, wie du seine Reproduktionskosten bezahlst, auch falls der ursprüngliche Zauberspruch zu diesem Zeitpunkt nicht mehr auf dem Stapel ist (vielleicht weil er neutralisiert wurde).
- Die Kopien, die von der Reproduktion erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Fortbestehende Anmut

{2} {W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du eines —

- Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.
- Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 1 aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.

Fundamentzertrümmerer

{3} {G}

Kreatur — Elementarwesen

2/2

Wenn der Fundamentzertrümmerer ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl zerstören.

Herbeirufen {1} {G} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.*)

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
 - Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.
-

Gaeas Wille
Hexerei
Aussetzen 4 — {G}
Bis zum Ende des Zuges kannst du Länder und
Zaubersprüche aus deinem Friedhof spielen bzw. wirken.
Falls in diesem Zug eine Karte von irgendwoher auf
deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins
Exil.

- Wenn du Länder aus deinem Friedhof spielst oder Zaubersprüche aus deinem Friedhof wirkst, musst du die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, und du musst alle Kosten für Zaubersprüche, die du wirkst, bezahlen.
- Sofern Gaeas Wille keine Kopie ist, wird er ins Exil geschickt, nachdem er fertig verrechnet wurde. (Falls es eine Kopie ist, wird die Kopie kurz auf den Friedhof gelegt, bevor sie aufhört zu existieren.)
- Nachdem Gaeas Wille verrechnet wurde, werden Nichtspielsteinkreaturen, die du besitzt und die sterben würden, stattdessen ins Exil geschickt. Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn die Kreaturen sterben, werden nicht ausgelöst. Spielsteinkreaturen, die du besitzt, sterben trotzdem normal, nachdem Gaeas Wille verrechnet wurde.

Garth Einauge
{W}{U}{B}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
5/5
{T}: Bestimme einen der folgenden Kartennamen, der
noch nicht bestimmt wurde — Entzauberung,
Geistesblitz, Terror, Shivan-Drache, Neues Leben und
Schwarzer Lotus. Erzeuge eine Kopie der Karte mit dem
bestimmten Namen. Du kannst die Kopie wirken. (*Du
bezahlst immer noch ihre Kosten.*)

- Der offizielle Kartentext für jede Karte, auf die sich Garth Einauge bezieht, ist in der Gatherer-Kartendatenbank unter Gatherer.Wizards.com zu finden.
- Verrechnete Kopien von Bleibende-Karte-Zaubersprüchen werden zu Spielsteinen, sowie sie ins Spiel kommen. Wenn dies geschieht, gelten solche Spielsteine nicht als „erzeugt“.
- Sowie Garth Einauges Fähigkeit verrechnet wird, musst du einen der aufgelisteten Kartennamen bestimmen. Du kannst dich entscheiden, die erzeugte Kopie nicht zu wirken. Dann kannst du jedoch denselben Kartennamen später nicht erneut bestimmen.
- Jeder Garth Einauge verfolgt, welche Kartennamen für ihn selbst bestimmt wurden, aber nicht für andere Garth Einaugen. (Garths Einauge?) Falls Garth Einauge das Spiel verlässt und zurückgebracht wird oder du eine andere Kopie von ihm kontrollierst, bleiben die Entscheidungen, die bei früheren Aktivierungen getroffen wurden, nicht erhalten. Falls jedoch ein anderer Spieler die Kontrolle über Garth Einauge übernimmt, bleiben die Entscheidungen, die für ihn getroffen wurden, erhalten.
- Du musst die Kosten für die bestimmte Karte bezahlen, und du wirkst die Kopie, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, was auch zu einem Zeitpunkt sein darf, zu dem du jene Karte normalerweise nicht wirken könntest.
- Falls alle Wahlmöglichkeiten bereits bestimmt wurden, hat Garths Fähigkeit keinen Effekt, wenn sie verrechnet wird.

Gebäudedurchsuchung

{3} {W}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, stelle Nachforschungen an.
(*Erzeuge einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Die ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, wenn Kreaturen als Angreifer deklariert werden, die dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreifen. Sie wird nicht ausgelöst, falls ein Effekt eine Kreatur ins Spiel bringt, die dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift.
- Der Spielstein hat den Namen Hinweis und den Artefakt-Untertyp Hinweis. Hinweis ist kein Kreaturentyp.
- Die Spielsteine sind normale Artefakte. Sie können beispielsweise geopfert werden, um die Fähigkeit von Breyas Lehrling zu aktivieren, oder als Ziel für Bindungen lösen bestimmt werden.
- Du kannst einen Hinweis nicht opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und außerdem eine andere Fähigkeit zu aktivieren, die als Kosten verlangt, dass du einen Hinweis (oder ein beliebiges Artefakt) opferst, z. B. die von Lonis dem Kryptozoologen.

Gebietstreuer Kavv

{R} {G}

Kreatur — Kavv

/

Domäne — Stärke und Widerstandskraft des Gebietstreuen Kavv sind gleich der Anzahl an Standardlandtypen unter den Ländern, die du kontrollierst.

Immer wenn der Gebietstreue Kavv angreift, bestimme eines —

- Wirf eine Karte ab. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.
- Schicke bis zu eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

- Domäne-Fähigkeiten zählen die Anzahl der Standardlandtypen unter den Ländern, die du kontrollierst, und nicht, wie viele Länder du kontrollierst oder wie viele von einem Typ.
 - Die Standardlandtypen sind Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Andere Landtypen als die Standardlandtypen (wie beispielsweise Wüste) tragen nicht zu Domäne-Fähigkeiten bei.
 - Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Gebietstreuen Kavv bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
-

Geblandeter Eiferer

{3}{R}

Kreatur — Zyklop, Berserker

4/3

Reichweite

Delirium — Immer wenn der Geblandete Eiferer angreift und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, fügt der Geblandete Eiferer jeder Kreatur, die der verteidigende Spieler kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu.

- Die Kartentypen, die in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Zyklop und Berserker sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Geblandeten Eiferers überprüft, ob dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält und sie dementsprechend ausgelöst wird. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Die Fähigkeit überprüft dies erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls das zu diesem Zeitpunkt nicht mehr der Fall ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Die spezifischen Karten in deinem Friedhof können sich zwischen den beiden Überprüfungen ändern.

Geruch der Angst

{1}{G}

Hexerei

Führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

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

- Du kannst den Geruch der Angst nicht ohne Ziele wirken, nur um Wucherung durchzuführen. Du musst mindestens eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel bestimmen, um diesen Zauberspruch wirken zu können. Falls du keine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel bestimmst, findet kein Kampf statt.
- Falls du bei diesem Zauberspruch zwei Kreaturen als Ziele bestimmst und nur ein Ziel legal ist, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, findet kein Kampf statt und kein Schaden wird zugefügt, aber du führst trotzdem Wucherung durch.
- Falls alle Ziele illegal sind, sowie der Geruch der Angst verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet, und du führst nicht Wucherung durch.
- Um Wucherung durchzuführen, kannst du jede beliebige bleibende Karte bestimmen, auf der eine Marke liegt, auch eine, die von einem Gegner kontrolliert wird, und du kannst jeden beliebigen Spieler bestimmen, auf dem eine Marke liegt, auch einen Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
- Während der Wucherung gilt: Falls du eine bleibende Karte oder einen Spieler bestimmt hast, auf der bzw. dem mehrere Sorten von Marken liegen, erhält die bleibende Karte bzw. der Spieler eine weitere Marke

von jeder Sorte, die auf ihr bzw. ihm liegt, nicht nur von einer Sorte. Diese Änderung gegenüber den ursprünglichen Regeln für Wucherung wurde in einem früheren Set eingeführt.

- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

Gesegnete Ruhe

{1}{G}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl mischt seinen Friedhof in seine Bibliothek. Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug zugefügt würde.

- Du kannst die Gesegnete Ruhe wirken, auch falls sich im Friedhof des Spielers deiner Wahl keine Karten befinden. Falls du dies tust, mischt der Spieler seine Bibliothek, und Kampfschaden wird trotzdem verhindert.
- Falls du dich selbst als Ziel für die Gesegnete Ruhe bestimmst, wird sie nicht in deine Bibliothek gemischt. Nach dem Verrechnen wird sie auf deinen Friedhof gelegt.

Geyadrone Dihada

{1}{U}{B}{R}

Legendärer Planeswalker — Dihada

4

Schutz vor bleibenden Karten mit Korruptionsmarken
+1: Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Lege eine Korruptionsmarke auf bis zu eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl.
-3: Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl. Enttappe jene bleibende Karte und lege eine Korruptionsmarke auf sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.
-7: Übernimm die Kontrolle über jede bleibende Karte, auf der eine Korruptionsmarke liegt.

- Geyadrone Dihada kann von bleibenden Karten, auf denen Korruptionsmarken liegen, nicht als Ziel bestimmt werden, Schaden zugefügt bekommen oder verzaubert werden. Falls sie irgendwie zu einer Kreatur wird, kann sie außerdem von solchen bleibenden Karten nicht geblockt oder ausgerüstet werden. Das beinhaltet auch das Bestimmen als Ziel von aktivierten und ausgelösten Fähigkeiten solcher bleibender Karten.
 - Kreaturen, auf denen Korruptionsmarken liegen, können Dihada immer noch angreifen, aber der Schaden, den sie ihr zufügen würden, wird verhindert.
 - Wenn Dihada das Spiel verlässt, bleiben die Korruptionsmarken auf den jeweiligen bleibenden Karten liegen. Falls du später eine andere Geyadrone Dihada kontrollierst, hat sie Schutz vor diesen bleibenden Karten.
-

Gezackter Stachel

{1}{W}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Gezackte Stachel ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit und lege den Gezackten Stachel dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0.

Ausrüsten {2}

- Das Erzeugen des Thopter-Spielsteins und das Anlegen des Gezackten Stachels an ihn geschehen als Teil der Verrechnung derselben Fähigkeit. Kein Gegner kann reagieren, nachdem der Spielstein erzeugt wurde, aber bevor die Ausrüstung angelegt wird.
 - Der Spielstein wird auch dann erzeugt, falls der Gezackte Stachel nicht an ihn angelegt werden kann (vielleicht weil er als Antwort auf die Fähigkeit zerstört wurde).
-

Glorreiche Vollstreckerin

{5}{W}{W}

Kreatur — Engel

5/5

Fliegend, Lebensverknüpfung

Zu Beginn jedes Kampfes und falls du mehr

Lebenspunkte als ein Gegner hast, erhält die Glorreiche

Vollstreckerin Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Glorreichen Vollstreckerin überprüft zu Beginn jedes Kampfes, ob du mehr Lebenspunkte als ein Gegner hast und sie dementsprechend ausgelöst wird. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Die Fähigkeit überprüft dies erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls das zu diesem Zeitpunkt nicht mehr der Fall ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Du musst zu beiden Zeitpunkten mehr Lebenspunkte als ein Gegner haben, damit die Glorreiche Vollstreckerin Doppelschlag erhält. Es muss jedoch nicht beide Male derselbe Gegner sein.
 - Nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, hat die Glorreiche Vollstreckerin bis zum Ende des Zuges weiterhin Doppelschlag, unabhängig von den Lebenspunktständen der Spieler.
-

Goblin-Anarchomant

{R}{G}

Kreatur — Goblin, Schamane

2/2

Jeder Zauberspruch, den du wirkst und der rot oder grün

ist, kostet beim Wirken {1} weniger.

- Ein Zauberspruch, der sowohl rot als auch grün ist, kostet beim Wirken {1} weniger.
-

Gram

{2} {B} {B}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

3/2

Bedrohlich

Wenn der Gram ins Spiel kommt, zeigt ein Gegner deiner Wahl die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab.

Herbeirufen — Schicke eine schwarze Karte aus deiner Hand ins Exil.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.

Grist, die Flut des Hungers

{1} {B} {G}

Legendärer Planeswalker — Grist

3

Solange Grist, die Flut des Hungers, nicht im Spiel ist, ist sie zusätzlich zu ihren anderen Typen eine 1/1 Insekt-Kreatur.

+1: Erzeuge einen 1/1 schwarzen und grünen Insekt-Kreaturenspielstein, dann millst du eine Karte. Falls auf diese Weise eine Insekt-Karte gemillt wurde, lege eine Loyalitätsmarke auf Grist und wiederhole diesen Vorgang.

–2: Du kannst eine Kreatur opfern. Wenn du dies tust, zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl.

–5: Jeder Gegner verliert Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof.

- Grist, die Flut des Hungers, kann dein Kommandeur sein, da seine erste Fähigkeit funktioniert, bevor die Partie beginnt, während des Deckbaus.
- Überall außer im Spiel ist Grist eine Legendäre Planeswalker-Kreatur — Grist, Insekt. Sobald sie ins Spiel kommt, ist sie keine Kreatur mehr und ist nur noch ein Planeswalker. Alles, was in anderen Zonen als im Spiel nach einer Kreatur- oder Planeswalkerkarte sucht oder sie betreffen könnte, könnte auch Grist betreffen. Du könntest sie beispielsweise mit dem Akkord des Rufes ins Spiel bringen, sie könnte von der Essenzzerstäubung neutralisiert werden (aber nicht von Negieren), und Gegner könnten dich nicht mit (dem Zauberspruch) Zwang dazu bringen, sie abzuwerfen.
- Falls Grist nicht mehr im Spiel ist, sowie ihre erste Loyalitätsfähigkeit verrechnet wird, erzeugst du trotzdem einen 1/1 schwarzen und grünen Insekt-Kreaturenspielstein und millst eine Karte. Falls auf diese Weise eine Insekt-Karte gemillt wird, kannst du keine Loyalitätsmarke auf Grist legen, aber du wiederholst trotzdem den Vorgang. Mehr Futter für Grist sozusagen.

- Grist's zweite Loyalitätsfähigkeit benötigt kein Ziel. Falls du dich entscheidest, eine Kreatur zu opfern, sowie sie verrechnet wird, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst, und du bestimmst eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, die bzw. der zerstört werden soll. Dies geschieht, auch falls Grist nicht im Spiel ist, wenn die Loyalitätsfähigkeit verrechnet wird.
 - Zähle die Anzahl der Kreaturen in deinem Friedhof, sowie die dritte Loyalitätsfähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte jeder Gegner verliert. Falls sich Grist zu diesem Zeitpunkt in deinem Friedhof befindet, ist sie eine Kreaturenkarte und wird mitgezählt.
-

Heiligmacherin *en-Vec*

{W}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Schutz vor Schwarz und vor Rot

Wenn die Heiligmacherin *en-Vec* ins Spiel kommt, schicke alle Karten, die schwarz und/oder rot sind, aus allen Friedhöfen ins Exil.

Falls eine bleibende Karte, ein Zauberspruch oder eine Karte, die sich nicht im Spiel befindet, die bzw. der schwarz und/oder rot ist, auf einen Friedhof gelegt würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

- Falls ein schwarzer oder roter Zauberspruch bewirkt, dass die Heiligmacherin *en-Vec* als Teil seiner Verrechnung das Spiel verlässt, wird dieser Zauberspruch auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und nicht stattdessen ins Exil geschickt.
 - Falls ein schwarzer oder roter Zauberspruch bewirkt, dass auf der Heiligmacherin *en-Vec* tödlicher Schaden vermerkt wird oder sie Widerstandskraft 0 hat, wird die Heiligmacherin *en-Vec* erst auf einen Friedhof gelegt, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden, nachdem der Zauberspruch fertig verrechnet wurde. In diesem Fall wird der Zauberspruch ins Exil geschickt, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen.
 - Falls eine schwarze oder rote bleibende Karte gleichzeitig mit der Heiligmacherin *en-Vec* auf den Friedhof gelegt würde, wird die bleibende Karte stattdessen ins Exil geschickt.
-

Junge Nekromagierin

{4}{B}

Kreatur — Mensch, Hexenmeister

2/3

Wenn die Junge Nekromagierin ins Spiel kommt, kannst du zwei Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken.

Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit der Jungen Nekromagierin (diejenige, die eine Karte ins Spiel zurückbringt), wird ausgelöst, wenn du zwei Karten aus deinem Friedhof ins Exil schickst. Spieler können auf diese Fähigkeit antworten, bevor die Karte zurückgebracht wird.
-

Kalibrierte Explosion

{2} {R}

Spontanzauber

Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Nichtland-Karte aufdeckst. Lege die aufgedeckten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Wenn du auf diese Weise eine Nichtland-Karte aufdeckst, fügt die Kalibrierte Explosion einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags jener Karte zu.

Rückblende {3} {R} {R} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Die Kalibrierte Explosion geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Wenn du während ihrer Verrechnung eine Nichtland-Karte aufdeckst, wird ihre rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst, und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem Schaden zugefügt werden soll. Du kennst dann den Manabtrag der aufgedeckten Nichtland-Karte und weißt, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden.
- Die auf diese Weise aufgedeckte Nichtland-Karte wird letztendlich zusammen mit den anderen Karten unter die Bibliothek gelegt.

Kapitänin Ripley Vance

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Pirat

3/2

Immer wenn du deinen dritten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf Kapitänin Ripley Vance. Dann fügt sie einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Kapitänin Ripley Vance muss nicht im Spiel sein, um zu sehen, wie die ersten zwei Zaubersprüche gewirkt werden. Solange sie bereits im Spiel ist, wenn du den dritten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, wird ihre Fähigkeit ausgelöst.
- Ob du es glaubst oder nicht, Ripley zählt Zaubersprüche, die gewirkt wurden, auch falls sie nicht verrechnet wurden. Das bedeutet, dass Zaubersprüche, die neutralisiert wurden, trotzdem mitgezählt werden.
- Einen Zauberspruch zu kopieren ist nicht dasselbe wie einen Zauberspruch zu wirken.

Knochensplitter

{B}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, opfere eine Kreatur oder wirf eine Karte ab. Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl.

- Du musst genau eine Kreatur opfern oder genau eine Karte abwerfen, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern oder eine Karte abzuwerfen, und du kannst nicht zusätzliche Kreaturen opfern oder zusätzliche Karten abwerfen.

- Sobald du beginnst, die Knochensplitter zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opfern möchtest, oder dich zwingen, deine letzte Karte abzuwerfen.

Kochbuch der Unterwelt

{1}

Artefakt

{T}, wirf eine Karte ab: Erzeuge einen Speise-Spielstein.

(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt:

Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)

{4}, {T}, opfere das Kochbuch der Unterwelt: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Die letzte Fähigkeit des Kochbuchs der Unterwelt kann eine beliebige Kreaturenkarte in deinem Friedhof als Ziel haben, nicht nur eine, die du mit seiner ersten Fähigkeit abgeworfen hast. Falls beispielsweise ein Granit-Gargoyle, den du kontrollierst, stirbt, nachdem ihm von der Blitzaxt Schaden zugefügt wurde, könntest du das Kochbuch der Unterwelt benutzen, um ein köstliches Gargoyle-Entrée zuzubereiten.

Konstablerin des Reiches

{4} {W}

Kreatur — Riese, Soldat

3/3

Ruhm 2 *(Wenn diese Kreatur einem Spieler*

Kampfschaden zufügt und falls sie nicht ruhmvoll ist, lege zwei +1/+1-Marken auf sie und sie wird ruhmvoll.)

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf die Konstablerin des Reiches gelegt werden, schicke bis zu eine andere bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil, bis die Konstablerin des Reiches das Spiel verlässt.

- Die letzte Fähigkeit der Konstablerin des Reiches wird ausgelöst, immer wenn aus irgendeinem Grund eine +1/+1-Marke auf sie gelegt wird, nicht nur wegen ihrer Ruhm-Fähigkeit.
- Falls die Konstablerin des Reiches das Spiel verlässt, bevor ihre letzte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an sie angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte 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.
- Alle von der Konstablerin des Reiches ins Exil geschickten bleibenden Karten werden gleichzeitig ins Spiel zurückgebracht, und jede einzelne kehrt unter der Kontrolle ihres Besitzers zurück.
- Ruhm wird nicht ausgelöst, wenn eine Kreatur einem Planeswalker oder einer anderen Kreatur Kampfschaden zufügt. Er wird auch nicht ausgelöst, wenn eine Kreatur einem Spieler Schaden, der kein Kampfschaden ist, zufügt.

- Falls eine Kreatur mit Ruhm ihrem eigenen Beherrscher Kampfschaden zufügt, weil der Schaden umgeleitet wurde, wird Ruhm ausgelöst.

Krabbenflut

{1}{U}

Verzauberung

{1}, wirf eine Karte ab: Erzeuge einen 0/3 blauen Krabbe-Kreaturespielstein.

Delirium — Krabben, die du kontrollierst, erhalten +1/+1, solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

- Die Kartentypen, die in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschnit sind Übertypen, keine Kartentypen; Vedalken und Zauberer sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Das Abwerfen einer Karte ist Teil der Kosten der ersten Fähigkeit der Krabbenflut. Spieler können nicht auf die Fähigkeit antworten, bevor die abgeworfene Karte im Friedhof ist.

Larvenkammer des Kombinats

{G}{U}

Artefakt

Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, haben

Flugfähigkeit.

{2}{G}{U}, {T}, opfere einen Spielstein: Erzeuge einen 4/4 grünen Bestie-Kreaturespielstein. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du kannst einen beliebigen Spielstein opfern, um die letzte Fähigkeit zu aktivieren, nicht nur Kreaturespielsteine.

Lichtbogen-Schlitzer

{4}{R}

Artefaktkreatur — Katze

0/0

Bausteine 4 (*Diese Kreatur kommt mit vier +1/+1-Marken ins Spiel. Wenn sie stirbt, kannst du ihre +1/+1-Marken auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen.*)

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

- Falls auf diese Kreatur genug -1/-1-Marken gelegt werden, um sie auf den Friedhof zu legen, legt Bausteine so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.
- Aufruhr ist ein Ersatzeffekt. Spieler können auf deine Entscheidung zwischen einer +1/+1-Marke und Eile nicht antworten und sie können keine Aktion ausführen, bevor die Kreatur entweder die +1/+1-Marke oder Eile hat.

- Falls eine Kreatur mit Aufruhr ins Spiel kommt und keine +1/+1-Marke auf sie gelegt werden kann, erhält sie Eile. Im Falle des Lichtbogen-Schlitzers ist seine Widerstandskraft jedoch wahrscheinlich 0, und er wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, bevor er angreifen kann.
- Falls du bestimmst, dass die Kreatur Eile erhalten soll, erhält sie diese Fähigkeit dauerhaft. Sie verliert sie nicht, sowie der Zug endet oder sowie ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.

Lichtbogen-Shikari

{1} {R} {W}

Artefaktkreatur — Katze, Soldat

0/0

Erstschlag

Wenn der Lichtbogen-Shikari ins Spiel kommt, lege auf jede andere Artefaktkreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

Bausteine 2 (*Diese Kreatur kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel. Wenn sie stirbt, kannst du ihre +1/+1-Marken auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen.*)

- Falls auf diese Kreatur genug -1/-1-Marken gelegt werden, um sie auf den Friedhof zu legen, legt Bausteine so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.

Lichtbogen-Speerschleuderer

{W}

Artefaktkreatur — Soldat

0/1

{T}, entferne X +1/+1-Marken vom Lichtbogen-Speerschleuderer: Er fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu.

Bausteine 1 (*Diese Kreatur kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel. Wenn sie stirbt, kannst du ihre +1/+1-Marken auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen.*)

- Falls das Ziel illegal ist, sowie die aktivierte Fähigkeit verrechnet werden soll, vielleicht weil es aus dem Kampf entfernt wurde, wird kein Schaden zugefügt.
- Falls auf diese Kreatur genug -1/-1-Marken gelegt werden, um sie auf den Friedhof zu legen, legt Bausteine so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.

Lichtbogen-Spurensucher

{2} {R}

Artefaktkreatur — Hund

0/0

Bedrohlich

Bausteine 2 (*Diese Kreatur kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel. Wenn sie stirbt, kannst du ihre +1/+1-Marken auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen.*)

Immer wenn du innerhalb desselben Zuges einen Zauberspruch außer deinem ersten wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den Lichtbogen-Spurensucher.

- Falls auf diese Kreatur genug -1/-1-Marken gelegt werden, um sie auf den Friedhof zu legen, legt Bausteine so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.
- Der Lichtbogen-Spurensucher berücksichtigt Zaubersprüche, die du gewirkt hast, bevor er im Spiel war. Falls der Lichtbogen-Spurensucher beispielsweise der erste Zauberspruch ist, den du in einem Zug wirkst, löst jeder nachfolgende Zauberspruch, den du wirkst, nachdem er im Spiel ist, die letzte Fähigkeit aus.

Lichtbogen-Welpe

{3} {R}

Artefaktkreatur — Drache

0/0

Fliegend

{R}: Der Lichtbogen-Welpe erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Bausteine 2 (*Diese Kreatur kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel. Wenn sie stirbt, kannst du ihre +1/+1-Marken auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen.*)

- Falls auf diese Kreatur genug -1/-1-Marken gelegt werden, um sie auf den Friedhof zu legen, legt Bausteine so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.

Lonis der Kryptozoologe

{G} {U}

Legendäre Kreatur — Ophis, Elf, Späher

1/2

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, stelle Nachforschungen an.

{T}, opfere X Hinweise: Ein Gegner deiner Wahl deckt die obersten X Karten seiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine bleibende Karte mit Manabetrag X oder weniger, die kein Land ist, unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen. Jener Spieler legt den Rest in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.

- Der Spielstein hat den Namen Hinweis und den Artefakt-Untertyp Hinweis. Hinweis ist kein Kreaturentyp.

- Die Spielsteine sind normale Artefakte. Sie können beispielsweise geopfert werden, um die Fähigkeit von Breyas Lehrling zu aktivieren, oder als Ziel für Bindungen lösen bestimmt werden.
- Du kannst einen Hinweis nicht opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und außerdem die Fähigkeit von Lonis dem Kryptozoologen zu aktivieren.

Luftrazzia

{X}{U}{U}

Hexerei

Konvergenz — Erzeuge für jede unterschiedliche Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken, einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Du kannst einen beliebigen Wert für X bestimmen. Ein höherer Wert für X lässt dich mehr Mana bezahlen und damit mehr Farben von Mana ausgeben, um den Zauberspruch zu wirken. Falls du beispielsweise 0 als Wert von X bestimmst und {U}{U} bezahlst, um die Luftrazzia zu wirken, erzeugst du einen Thopter. Falls du 4 als Wert von X bestimmst und {W}{U}{U}{B}{R}{G} bezahlst, um die Luftrazzia zu wirken, erzeugst du fünf Thopter.

Luzide Träume

{3}{U}{U}

Hexerei

Ziehe X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Kartentypen in deinem Friedhof ist.

- Die Kartentypen, die auf Karten in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Vedalken und Zauberer sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Die Luziden Träume sind noch auf dem Stapel und nicht in deinem Friedhof, sowie du den Wert von X berechnest.
- Eine Karte kann mehr als einen Typ haben. Eine Artefaktkreatur in deinem Friedhof zählt beispielsweise für den Effekt der Luziden Träume als beide Typen, Artefakt und Kreatur.

Magus der Brücke

{B}{B}{B}

Kreatur — Mensch, Zauberer

4/4

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein.

Wenn eine Kreatur aus dem Spiel auf den Friedhof eines Gegners gelegt wird, schicke den Magus der Brücke ins Exil.

- Im Gegensatz zu seiner Namensgeberin, der Brücke aus der Tiefe, funktionieren die Fähigkeiten des Magus nur, solange er im Spiel ist. Sie funktionieren nicht, während er in deinem Friedhof ist.

- Keine der Fähigkeiten prüft, wer die Kreatur, die gestorben ist, kontrolliert hat; es geht nur darum, auf welchen Friedhof sie gelegt wurde. Das bedeutet, falls ein Gegner eine Kreatur kontrolliert, die du besitzt, löst ihr Tod die erste Fähigkeit des Magus der Brücke aus, nicht die zweite.
- Der Besitzer eines Spielsteins ist der Spieler, der ihn erzeugt hat. Dies kann ein anderer Spieler sein als derjenige, der ihn kontrolliert, oder in einigen ungewöhnlichen Fällen ein anderer Spieler als derjenige, unter dessen Kontrolle er ins Spiel gekommen ist.

Mantikor vom Velusberg

{2} {R} {R}

Verzauberungskreatur — Mantikor

3/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine Karte abwerfen. Wenn du dies tust, fügt der Mantikor vom Velusberg einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Kartentypen der abgeworfenen Karte ist.

- Die Kartentypen, die auf einer abgeworfenen Karte erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Mantikor und Sage sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Falls du keine Karte abwirfst, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit des Mantikors vom Velusberg nicht ausgelöst.

Mäßigung

{1} {W} {U}

Verzauberung

Du kannst nicht mehr als einen Zauberspruch pro Zug wirken.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

- Falls du die Mäßigung wirkst, hast du in diesem Zug bereits mindestens einen Zauberspruch gewirkt (die Mäßigung selbst). Du kannst also bis zum nächsten Zug keine weiteren Zaubersprüche wirken. Falls die Mäßigung in einem Zug, in dem du noch keine Zaubersprüche gewirkt hast, unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du in diesem Zug einen Zauberspruch wirken.
- Die ausgelöste Fähigkeit der Mäßigung funktioniert nur, solange sie im Spiel ist. Sie lässt dich also keine Karte ziehen, wenn du die Mäßigung wirkst.
- Falls ein Effekt besagt, dass du keine Zaubersprüche wirken darfst, und ein anderer Effekt, z. B. derjenige der Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du die letzte Zeitmarke von einer Karte mit Aussetzen entfernst, dich anweist, einen Zauberspruch zu wirken, kannst du den Zauberspruch nicht wirken.

Messeplatz-Patrouille

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/1

{1}{W}, schicke die Messeplatz-Patrouille aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die Messeplatz-Patrouille ins Exil zu schicken ist Teil der Aktivierungskosten ihrer Fähigkeit. Sobald du die Fähigkeit aktiviert hast, kann kein Spieler dich aufhalten, indem er die Karte aus deinem Friedhof entfernt.

Myr-Kurier

{1}{U}

Artefaktkreatur — Hinweis, Myr

2/1

{2}, opfere den Myr-Kurier: Ziehe eine Karte.

- Der Myr-Kurier ist zwar ein Hinweis, aber (normalerweise) kein Spielstein und wird deshalb nicht „erzeugt“, wenn er ins Spiel kommt. Fähigkeiten, die prüfen, ob ein Hinweis-Spielstein erzeugt wurde, z. B. die des Akademie-Monteurs, haben keinen Effekt, sowie der Myr-Kurier ins Spiel gebracht wird. Falls du einen Spielstein erzeugst, der eine Kopie eines Myr-Kuriers im Spiel ist, bemerken solche Fähigkeiten das. Falls du jedoch den Myr-Kurier kopierst, solange er ein Zauberspruch auf dem Stapel ist, wird die Kopie zwar beim Verrechnen zu einem Spielstein, aber dieser Spielstein wird nicht „erzeugt“ und daher von diesen Fähigkeiten nicht bemerkt.
- Du kannst einen Hinweis nicht opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und außerdem eine andere Fähigkeit zu aktivieren, die als Kosten verlangt, dass du einen Hinweis (oder ein beliebiges Artefakt) opferst, z. B. die von Lonis dem Kryptozoologen.

Myr-Ritter

{2}{W}

Artefaktkreatur — Myr, Ritter

2/2

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

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf den Myr-Ritter gelegt werden, erhält er Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

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

Mystische Zensur

{2} {U}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments wendest du

Hellsicht 1 an.

Immer wenn du eine Karte abwirfst, millt jeder Gegner

zwei Karten. *(Er legt die obersten zwei Karten seiner*

Bibliothek auf seinen Friedhof.)

- Falls die letzte Fähigkeit der Mystischen Zensur während des Aufräumsegments ausgelöst wird, weil du aufgrund der maximalen Handkartenzahl Karten abwirfst, können Spieler auf diese Fähigkeit antworten. Danach, wenn bei leerem Stapel alle Spieler der Reihe nach die Priorität abgegeben haben, findet ein neues Aufräumsegment statt.

Nekrogoyf

{3} {B} {B}

Kreatur — Lhurgoyf

*/4

Die Stärke des Nekrogoyfs ist gleich der Anzahl an

Kreaturenkarten in allen Friedhöfen.

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers wirft

der Spieler eine Karte ab.

Wahnsinn {1} {B} {B} *(Falls du diese Karte abwirfst,*

wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre

Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Nekrogoyfs festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Falls der Nekrogoyf in deinem Friedhof ist, zählt er sich selbst mit.

Nesselzyste

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Lebende Waffe *(Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt,*

erzeuge einen 0/0 schwarzen Phyrexianer-Keim-

Kreaturespielstein und lege sie dann an ihn an.)

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt

und jede Verzauberung, das bzw. die du kontrollierst.

Ausrüsten {2}

- Die Fähigkeit Lebende Waffe hat ein Update bekommen. Die ausgelöste Fähigkeit erzeugt nun Phyrexianer-Keim-Kreaturespielsteine anstatt Keim-Kreaturespielsteine. Diese Änderung gilt für alle Karten mit Lebende Waffe.
- Falls eine bleibende Karte, die du kontrollierst, sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung ist, zähle sie nur einmal, wenn du den Bonus der Nesselzyste ermittelst.
- Der Phyrexianer-Keim-Spielstein kommt als 0/0 Kreatur ins Spiel und die Ausrüstung wird an ihn angelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen dazu führen würden, dass der Spielstein stirbt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie der Spielstein ins Spiel kommt, sehen, dass eine 0/0 Kreatur ins Spiel gekommen ist.
- Wie alle anderen Ausrüstungen haben auch Ausrüstungen mit Lebende Waffe Ausrüstungskosten. Du kannst diese Kosten bezahlen, um eine Ausrüstung an eine andere Kreatur anzulegen, die du kontrollierst.

Sobald der Phyrexianer-Keim-Spielstein nicht mehr ausgerüstet ist, wird er auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.

- Falls der Phyrexianer-Keim-Spielstein zerstört wird, bleibt die Ausrüstung im Spiel, wie bei Ausrüstungen üblich.
- Falls durch die ausgelöste Fähigkeit der Lebenden Waffe zwei Phyrexianer-Keime erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ausrüstung an einen von ihnen angelegt. Der andere wird auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.

Nykthos-Vorbild

{4}{W}{W}

Verzauberungskreatur — Mensch, Soldat

4/6

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du auf jede Kreatur, die du kontrollierst, entsprechend viele +1/+1-Marken legen. Tue dies nur einmal pro Zug.

- „Tue dies nur einmal pro Zug“ bezieht sich darauf, mithilfe der ausgelösten Fähigkeit +1/+1-Marken auf deine Kreaturen zu legen. Solange du dich noch nicht entschieden hast, +1/+1-Marken auf deine Kreaturen zu legen, lösen alle Fälle, in denen du Lebenspunkte dazuerhältst, die Fähigkeit des Nykthos-Vorbilds aus.
 - „Tue dies nur einmal pro Zug“ bezieht sich nur auf die Fähigkeit, mit der es verbunden ist, nicht auf andere Vorkommen der gleichen Fähigkeit. Anders ausgedrückt: Falls du mehrere Nykthos-Vorbilder kontrollierst, kannst du dies für jedes davon einmal tun.
 - Sobald du dich entschieden hast, +1/+1-Marken auf deine Kreaturen zu legen, lösen weitere Fälle, in denen du Lebenspunkte dazuerhältst, die Fähigkeit nicht mehr aus.
 - Falls mehrere Vorkommen der Fähigkeit auf dem Stapel liegen, kannst du nur für eine davon +1/+1-Marken auf deine Kreaturen legen. Sobald du dies getan hast, haben weitere Vorkommen keinen Effekt mehr, sowie sie verrechnet werden.
 - Falls einer Kreatur, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält sie durch die letzte Fähigkeit des Nykthos-Vorbilds nicht rechtzeitig +1/+1-Marken, um gerettet zu werden.
 - Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen und du die Fähigkeit des Nykthos-Vorbilds noch nicht benutzt hast, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
-

Obsidian-Lavamaul

{3} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/4

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Land, das deine Gegner kontrollieren und das {C} erzeugen könnte, {1\} weniger.

Fliegend

Wenn das Obsidian-Lavamaul ins Spiel kommt, zerstöre ein Nichtstandardland deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert.

- Die erste Fähigkeit des Obsidian-Lavamauls zählt jedes Land, das deine Gegner kontrollieren und das {C} erzeugen würde, falls eine der Fähigkeiten dieses Landes verrechnet würde. Es spielt keine Rolle, ob der Beherrscher dieses Landes die Fähigkeit derzeit aktivieren könnte oder nicht.

Piru die Launische

{2} {R} {R} {W} {W} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

7/7

Fliegend, Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Versorgungssegments opferst du Piru die Launische, es sei denn, du bezahlst {R} {W} {B}.

Wenn Piru stirbt, fügt sie jeder nichtlegendären Kreatur 7 Schadenspunkte zu.

- Da Piru Lebensverknüpfung hatte, als sie im Spiel war, erhältst du so viele Lebenspunkte dazu, wie sie Schadenspunkte zufügt, sowie ihre letzte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Plötzliches Edikt

{1} {B}

Spontanzauber

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

Ein Spieler deiner Wahl opfert eine Kreatur.

- Die Spieler erhalten immer noch Priorität, während eine Karte mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel ist; allerdings sind ihre Optionen jetzt auf Manafähigkeiten und bestimmte Sonderaktionen beschränkt.
- Spieler können verdeckte Kreaturen aufdecken, während sich ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
- Sekundenbruchteil verhindert nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten wie vom Kelch der Leere ausgelöst werden. Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, legt ihr Beherrscher sie auf den Stapel und wählt Ziele dafür, falls nötig. Solche Fähigkeiten werden ganz normal verrechnet.
- Einen Zauberspruch mit Sekundenbruchteil zu wirken, wirkt sich nicht auf die Zaubersprüche und Fähigkeiten aus, die sich bereits im Stapel befinden.
- Falls das Verrechnen einer ausgelösten Fähigkeit das Wirken eines Zauberspruchs enthält, kann dieser nicht gewirkt werden, falls sich eine Karte mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.

- Nachdem ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil verrechnet wurde (oder auf andere Weise den Stapel verlässt), können die Spieler erneut Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, bevor das nächste Objekt auf dem Stapel verrechnet wird.

Priesterin der grausamen Riten

{W}{B}

Kreatur — Mensch, Hexenmeister

2/2

{T}, bezahle 3 Lebenspunkte, opfere die Priesterin der grausamen Riten: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Exhumieren {3}{W}{B} (*{3}{W}{B}*): *Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*

- Du bestimmst das Ziel der ersten aktivierten Fähigkeit, bevor du irgendwelche Kosten der Fähigkeit bezahlst. Anders ausgedrückt: Du kannst nicht die Priesterin der grausamen Riten selbst als Ziel bestimmen, um sie aus dem Friedhof zurückzubringen.
- Das Aktivieren der Exhumieren-Fähigkeit einer Kreatur ist nicht das Gleiche wie das Wirken der Kreaturenkarte. Die Exhumieren-Fähigkeit wird auf den Stapel gelegt, die Kreaturenkarte nicht. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie Abwürgen), interagieren auch mit Exhumieren; Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit Zaubersprüchen interagieren (wie Abbrechen) dagegen nicht.
- Falls eine Kreatur, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurde, das Spiel aus einem beliebigen Grund verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt, es sei denn, der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die dafür sorgt, dass die Kreatur das Spiel verlässt, versucht selbst, sie ins Exil zu schicken. In dem Fall wird die Kreatur von dem Zauberspruch oder der Fähigkeit ins Exil geschickt. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die Kreatur ins Exil schickt, sie später ins Spiel zurückbringt (wie es beispielsweise bei Verflüchtigen der Fall wäre), kehrt die Kreaturenkarte als neues Objekt ohne Verbindung zu ihrer früheren Existenz ins Spiel zurück. Der Exhumieren-Effekt gilt dann nicht mehr für sie.

Prismatisches Ende

{X}{W}

Hexerei

Konvergenz — Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil, falls ihr Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana ist, das ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken.

- Der Manabetrag ist keine Bedingung für das Bestimmen des Ziels. Er wird erst überprüft, sowie der Zauberspruch verrechnet wird.
- Du kannst einen beliebigen Wert für X bestimmen. Ein höherer Wert für X lässt dich mehr Mana bezahlen und damit mehr Farben von Mana ausgeben, um den Zauberspruch zu wirken. Falls du beispielsweise 0 als Wert von X bestimmst und {W} bezahlst, um das Prismatische Ende zu wirken, kannst du eine bleibende Karte mit Manabetrag 0 oder 1, die kein Land ist, ins Exil schicken. Falls du 4 als Wert von X bestimmst

und $\{W\}\{U\}\{B\}\{R\}\{G\}$ bezahlst, kannst du eine bleibende Karte mit Manabetrag 5 oder weniger, die kein Land ist, ins Exil schicken.

Profaner Lehrmeister

Hexerei

Aussetzen 2 — $\{1\}\{B\}$ (Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, bezahle $\{1\}\{B\}$, schicke sie ins Exil und lege zwei Zeitmarken auf sie. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Du musst die Karte, die du mit dem Profanen Lehrmeister findest, nicht offen vorzeigen.
-

Prophetischer Titan

$\{4\}\{U\}\{R\}$

Kreatur— Riese, Zauberer

4/4

Delirium — Wenn der Prophetische Titan ins Spiel kommt, bestimme eines. Falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, bestimme stattdessen beides.

- Der Prophetische Titan fügt einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.
 - Schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.
- Falls du beide Modi bestimmst und das Ziel des ersten Modus illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet, und du schaust dir keine Karten an.
 - Die Fähigkeit des Prophetischen Titanen prüft die Anzahl der Kartentypen in deinem Friedhof, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Falls du zu diesem Zeitpunkt vier oder mehr Typen in deinem Friedhof hast, aber weniger als vier, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, darfst du trotzdem beide bestimmten Modi benutzen.
 - Falls nur der erste Modus bestimmt wird oder falls beide Modi bestimmt werden und das bestimmte Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.
 - Die Kartentypen, die in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Riese und Zauberer sind Untertypen, keine Kartentypen.
-

Ragavan, flinker Dieb

{R}

Legendäre Kreatur — Affe, Pirat

2/1

Immer wenn Ragavan, flinker Dieb, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Schatz-Spielstein und schicke die oberste Karte der Bibliothek des Spielers ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du die Karte wirken.

Sturmangriff {1} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)*

- Du erzeugst einen Schatz-Spielstein, auch falls jener Spieler keine Karten mehr in seiner Bibliothek hat, die du ins Exil schicken könntest.
- Du musst trotzdem alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten und alle Kosten bezahlen, wenn du die ins Exil geschickte Karte wirkst. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du die Karte nicht spielen.
- Falls du dich entscheidest, die Sturmangriff-Kosten statt der Manakosten zu bezahlen, wirkst du trotzdem den Zauberspruch. Er geht auf den Stapel und kann beantwortet und neutralisiert werden. Du kannst einen Kreaturenzauber nur dann für seine Sturmangriff-Kosten wirken, wenn du diesen Kreaturenzauber sonst auch wirken könntest. Im Normalfall ist das in deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist.
- Falls du die Sturmangriff-Kosten bezahlst, um einen Kreaturenzauber zu wirken, wird diese Karte nur auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, falls sie noch im Spiel ist, wenn ihre verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie vorher stirbt oder in eine andere Zone bewegt wird, bleibt sie, wo sie ist.
- Du musst mit einer Kreatur mit Sturmangriff nicht angreifen, es sei denn, eine andere Fähigkeit besagt, dass du angreifen musst.
- Falls eine Kreatur als Kopie einer Kreatur, deren Sturmangriff-Kosten bezahlt wurden, ins Spiel kommt, oder falls sie zu einer Kopie dieser Kreatur wird, erhält die Kopie nicht Eile und wird auch nicht auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.

Rakdos-Hauptdarsteller

{B} {R}

Kreatur — Teufel

3/3

Eile

Echo — Wirf eine Karte ab. *(Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls diese bleibende Karte seit Beginn deines letzten Versorgungssegments unter deine Kontrolle gekommen ist, opfere sie, es sei denn, du bezahlst ihre Echokosten.)*

- Das Bezahlen für Echo ist immer optional. Falls du die Echo-Kosten nicht bezahlen kannst oder dich entscheidest, es nicht zu tun, wenn die ausgelöste Echo-Fähigkeit verrechnet wird, opferst du die bleibende Karte.

- Die Echo-Fähigkeit deiner bleibenden Karte wird zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst, falls sie seit Beginn deines letzten Versorgungssegments ins Spiel gekommen ist oder falls du seit Beginn deines letzten Versorgungssegments die Kontrolle über sie erhalten hast.

Schmiedekunst

{W}

Spontanzauber

Eine bleibende Karte deiner Wahl erhält Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Falls es eine Artefaktkreatur ist, erhält sie +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Die Schmiedekunst überprüft, ob die bleibende Karte eine Artefaktkreatur ist, wenn sie verrechnet wird. Falls das Ziel keine Artefaktkreatur ist, wenn der Zauberspruch gewirkt wird, aber zu einer wird, bevor der Zauberspruch verrechnet wird, erhält es +2/+2.

Schnatterzahn, Eichhörnchen-General

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Eichhörnchen, Krieger

3/3

Waldtarnung (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler einen Wald kontrolliert.*)

Falls ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen diese Spielsteine plus entsprechend viele 1/1 grüne Eichhörnchen-Kreaturenspielsteine erzeugt.

{B}, opfere X Eichhörnchen: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +X/-X bis zum Ende des Zuges.

- Schnatterzahns zweite Fähigkeit wird auf alle Arten von Spielsteinen angewendet, einschließlich Hinweis-, Speise- und Schatz-Spielsteinen.
- Die zusätzlichen Eichhörnchen-Spielsteine haben keine Fähigkeiten, mit denen die anderen Spielsteine, die erzeugt wurden, ins Spiel kommen. Alle sonstigen Angaben, die in dem Effekt enthalten sind, der die ursprünglichen Spielsteine erzeugt (beispielsweise ob sie getappt oder angreifend ins Spiel kommen, oder Fähigkeiten, die sie nach dem Erzeugen erhalten, wie z. B. „Der Spielstein erhält Eile“ oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten sowohl für die ursprünglichen Spielsteine als auch für die Eichhörnchen.
- Du musst nicht den Zauberspruch oder die Fähigkeit kontrollieren, der bzw. die die Spielsteine erzeugt, aber du musst derjenige sein, der die Spielsteine erzeugt, damit Schnatterzahns Fähigkeit angewendet wird.
- Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein erzeugt würde, wird jener Effekt angewendet, bevor Schnatterzahns Effekt angewendet wird. Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein ins Spiel kommen würde, wird jener Effekt angewendet, nachdem Schnatterzahns Effekt angewendet werden kann.
- In einer Partie Commander ist der verteidigende Spieler der Spieler, den Schnatterzahn angreift, oder der Beherrscher des Planeswalkers, den Schnatterzahn angreift.

Schwert aus Heim und Herd

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor Grün und vor Weiß.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du besitzt, ins Exil und durchsuche dann deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte. Bringe beide Karten unter deiner Kontrolle ins Spiel und mische danach.

Ausrüsten {2}

- Sowie die ausgelöste Fähigkeit des Schwerts aus Heim und Herd verrechnet wird, kommen das Land und die Kreatur gleichzeitig ins Spiel.
- Falls du eine Kreatur deiner Wahl, die du besitzt, bestimmst und diese Kreatur kein legales Ziel ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird diese Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du darfst dann nicht nach einem Standardland suchen.
- Falls die Kreatur, die du besitzt, ein Spielstein ist, wird dieser nicht ins Spiel zurückgebracht. Er bleibt im Exil und hört auf zu existieren, nachdem die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.

Seele der Vogelwanderung

{5}{W}{W}

Kreatur — Elementarwesen

2/4

Fliegend

Wenn die Seele der Vogelwanderung ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 weiße Vogel-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit.

Herbeirufen {3}{W} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.)*

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
 - Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.
-

Segnung der Himmelsklinge

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat

Flugfähigkeit.

{2}{W}: Bringe die Segnung der Himmelsklinge auf die Hand ihres Besitzers zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls die Segnung der Himmelsklinge im Spiel oder in deinem Friedhof ist.

- Falls du die letzte Fähigkeit der Segnung der Himmelsklinge aktivierst, während sie im Spiel oder in deinem Friedhof ist, und sie irgendwie in die andere Zone bewegt wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird sie nicht auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.

Serras Gesandte

{4}{W}{W}{W}

Kreatur — Engel

7/7

Fliegend

Sowie Serras Gesandte ins Spiel kommt, bestimme einen Kartentyp.

Du und Kreaturen, die du kontrollierst, haben Schutz vor dem bestimmten Kartentyp.

- Das Bestimmen des Kartentyps ist ein Ersatzeffekt, keine ausgelöste Fähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Insbesondere gilt: Falls du den Typ Spontanzauber bestimmst, kann dein Gegner nicht versuchen, einen Spontanzauber auf die Gesandte zu wirken, bevor sie Schutz hat.
- Du kannst einen beliebigen Kartentyp bestimmen. In einer normalen Magic-Partie können die Kartentypen Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung erscheinen. Übertypen wie Standard und Verschneit können nicht bestimmt werden. Untertypen wie Aura, Engel oder Wald können ebenfalls nicht bestimmt werden.

So glänzend

{2}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn So glänzend ins Spiel kommt und falls du einen

Spielstein kontrollierst, tappe die verzauberte Kreatur und wende dann Hellsicht 2 an.

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Die ausgelöste Fähigkeit von So glänzend überprüft, ob du einen Spielstein kontrollierst, nachdem So glänzend ins Spiel gekommen ist, um zu ermitteln, ob sie ausgelöst wird. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Die Fähigkeit überprüft dies erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt keinen Spielstein kontrollierst, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Es muss jedoch nicht bei jeder Überprüfung derselbe Spielstein sein.
- Falls So glänzend selbst ein Spielstein ist, wird seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit ausgelöst.

Spät zum Essen

{3} {W}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Falls das Ziel illegal ist, sowie der Zauberspruch verrechnet werden soll, vielleicht weil es aus dem Friedhof entfernt wurde, erzeugst du keinen Speise-Spielstein.

Städtischer Dolchzahn

{2} {G} {G}

Kreatur — Dinosaurier

4/3

Wachsamkeit

Erzürnen — Immer wenn dem Städtischen Dolchzahn Schaden zugefügt wird, führe Wucherung durch. *(Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

- Falls auf dem Städtischen Dolchzahn eine +1/+1-Marke liegt und ihm tödlicher Schaden zugefügt wird, stirbt er, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird und du Wucherung durchführst. Du kannst nicht rechtzeitig eine weitere +1/+1-Marke auf ihn legen, um ihn zu retten.
 - Um Wucherung durchzuführen, kannst du jede beliebige bleibende Karte bestimmen, auf der eine Marke liegt, auch eine, die von einem Gegner kontrolliert wird, und du kannst jeden beliebigen Spieler bestimmen, auf dem eine Marke liegt, auch einen Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
 - Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
 - Während der Wucherung gilt: Falls du eine bleibende Karte oder einen Spieler bestimmt hast, auf der bzw. dem mehrere Sorten von Marken liegen, erhält die bleibende Karte bzw. der Spieler eine weitere Marke von jeder Sorte, die auf ihr bzw. ihm liegt, nicht nur von einer Sorte. Diese Änderung gegenüber den ursprünglichen Regeln für Wucherung wurde in einem früheren Set eingeführt.
 - Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
-

Straße
 {2}{G}
 Spontanzauber
 Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-
 Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.
 ///
 Ruin
 {1}{R}{R}
 Hexerei
 Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem
 Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)
 Der Ruin fügt einer Kreatur deiner Wahl so viele
 Schadenspunkte zu, wie du Länder kontrollierst.

- Alle geteilten Karten haben zwei Karten-Vorderseiten auf einer einzigen Karte, wobei du nur jene Hälfte auf den Stapel legst, die du wirkst. Die Eigenschaften der nicht gewirkten Hälfte werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet. Falls beispielsweise ein Effekt verhindert, dass du rote Zaubersprüche wirkst, kannst du die Straße wirken, aber nicht den Ruin.
 - Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof zählt, zählt er Straße /// Ruin als eine Karte, nicht als zwei.
 - Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen der Namen bestimmen, aber nicht beide.
 - Solange eine geteilte Karte nicht auf dem Stapel ist, hat sie die kombinierten Eigenschaften beider Hälften. Zum Beispiel ist Straße /// Ruin eine grüne und rote Karte, eine Spontanzauber- und eine Hexereikarte, und ihr Manabetrag ist 6.
 - Falls du während deines Zuges die erste Hälfte einer geteilten Karte mit Nachhall wirkst, erhältst du sofort Priorität, nachdem sie verrechnet wurde. Du kannst dann die Hälfte mit Nachhall aus deinem Friedhof wirken, bevor irgendein anderer Spieler eine Aktion durchführen darf, falls das Wirken der zweiten Hälfte zu diesem Zeitpunkt legal ist.
 - Falls ein anderer Effekt dir erlaubt, eine geteilte Karte mit Nachhall aus einer anderen Zone als dem Friedhof zu wirken, kannst du nicht die Hälfte mit Nachhall wirken.
 - Falls ein anderer Effekt dir erlaubt, eine geteilte Karte mit Nachhall aus einem Friedhof zu wirken, kannst du eine beliebige Hälfte wirken. Falls du dabei die Hälfte mit Nachhall wirkst, schickst du die Karte ins Exil, falls sie den Stapel verlassen würde.
 - Ein Zauberspruch mit Nachhall, der aus einem Friedhof gewirkt wird, wird anschließend immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet wird, neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
 - Sobald du begonnen hast, einen Zauberspruch mit Nachhall aus deinem Friedhof zu wirken, wird die Karte sofort auf den Stapel gelegt. Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit aufzuhalten, indem sie die Karte mit einem anderen Effekt ins Exil schicken.
-

Subtilität

{2} {U} {U}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

3/3

Aufblitzen

Fliegend

Wenn die Subtilität ins Spiel kommt, bestimme bis zu einen Kreaturen- oder Planeswalkerzauber deiner Wahl.

Sein Besitzer legt ihn auf oder unter seine Bibliothek.

Herbeirufen — Schicke eine blaue Karte aus deiner Hand ins Exil.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Subtilität hat einen Zauberspruch auf dem Stapel als Ziel. Sie kann keine Kreaturen oder Planeswalker im Spiel als Ziel haben.
- Ein Zauberspruch, der in die Bibliothek seines Besitzers gelegt wird, wird zwar nicht verrechnet, aber er wird auch nicht neutralisiert. Dies funktioniert daher auch für Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.
- Der Besitzer des Zauberspruchs ist derjenige, der bestimmt, ob der Zauberspruch auf oder unter seine Bibliothek gelegt wird. Diese Information wird allen Spielern bekannt.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.

Svyelun von Meer und Himmel

{1} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Gott

3/4

Svyelun von Meer und Himmel hat Unzerstörbarkeit, solange du mindestens zwei andere Meervölker kontrollierst.

Immer wenn Svyelun angreift, ziehe eine Karte.

Andere Meervölker, die du kontrollierst, haben Abwehr

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

- Schaden, der Kreaturen zugefügt wurde, bleibt bis zum Aufräumsegment, oder bis ein Effekt den Schaden entfernt, auf den Kreaturen vermerkt. Falls du Svyelun von Meer und Himmel mit mindestens 4 Schadenspunkten und zwei andere Meervölker kontrollierst und eines dieser Meervölker das Spiel verlässt (oder aufhört, ein Meervolk zu sein), wird Svyelun zerstört.
- Falls ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, der mehrere bleibende Karten mit Abwehr, die sein Gegner kontrolliert, als Ziel hat, wird jede dieser Abwehr-Fähigkeiten ausgelöst. Falls jener Spieler nicht für alle davon bezahlt, wird der Zauberspruch neutralisiert.

Sythis, die erntende Hand

{G}{W}

Legendäre Verzauberungskreatur — Nymphe

1/2

Immer wenn du einen Verzauberungszauber wirkst, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und ziehst eine Karte.

- Die Fähigkeit von Sythis, der erntenden Hand, wird nicht ausgelöst, wenn sie gewirkt wird.

Terramorphung

{3}{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardlandkarte, bringe sie ins Spiel und mische danach.

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

- Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst, weil ein Effekt dies verbietet, bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken. Falls du die Karte wirkst, wird sie wie gewohnt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald sie verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, aus einem beliebigen Grund nicht verrechnet wird, auch weil er neutralisiert wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein, auch nicht Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.

Thrasta, Gebrüll des Sturms

{10}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Dinosaurier

7/7

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden anderen Zauberspruch, der in diesem Zug gewirkt wurde, {3} weniger.

Verursacht Trampelschaden, Eile

Verursacht Trampelschaden bei Planeswalkern (*Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem Beherrscher des Planeswalkers zufügen, den sie angreift.*)

Thrasta, Gebrüll des Sturms, hat Fluchsicherheit, solange er in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.

- „Verursacht Trampelschaden bei Planeswalkern“ bedeutet: Wenn Thrasta, Gebrüll des Sturms, einem Planeswalker, den er angreift, Kampfschaden zufügt, kann er eine beliebige Menge überschüssigen Schaden dem Beherrscher dieses Planeswalkers zuweisen. Überschüssiger Schaden an einem Planeswalker

ist Schaden, der größer ist als die Anzahl der Loyalitätsmarken auf dem Planeswalker. Todesberührung führt nicht dazu, dass Schaden, der einem Planeswalker zugefügt wird, tödlich ist.

- Bei Trampelschaden bei Planeswalkern wird jeder andere Schaden, der dem Planeswalker zum selben Zeitpunkt zugewiesen wird, berücksichtigt. Falls beispielsweise Thrasta und ein 2/2 Bärenjunges einen Planeswalker mit sieben Loyalitätsmarken angreifen (und unblockt sind), kann Thrasta 5 Schadenspunkte dem verteidigenden Planeswalker zuweisen und 2 Schadenspunkte dem verteidigenden Spieler.
- Trampelschaden und Trampelschaden bei Planeswalkern können beide im selben Kampf angewendet werden. Falls beispielsweise Thrasta einen Planeswalker mit zwei Loyalitätsmarken angreift und von einer 3/3 Kreatur geblockt wird, könntest du Thrasta 3 Kampfschadenspunkte der blockenden Kreatur zuweisen lassen, 2 Kampfschadenspunkte dem Planeswalker und 2 Kampfschadenspunkte dem verteidigenden Spieler.
- Falls ein Planeswalker, der von Thrasta angegriffen wird, irgendwie auch eine Kreatur ist, fügt Thrasta trotzdem überschüssigen Schaden entsprechend der Loyalität des Planeswalkers zu, nicht entsprechend seiner Widerstandskraft.
- In einigen seltenen, merkwürdigen Fällen kann ein Planeswalker, der auch eine Kreatur ist, Thrasta blocken, während Thrasta eben diesen Planeswalker angreift. (Ich sagte ja „merkwürdig“.) In diesem Fall wird der Schaden, der ihm als einer blockenden Kreatur zugewiesen werden muss, zuerst ermittelt, wobei die normalen Regeln für Trampelschaden gelten. Sobald dieser Schaden zugewiesen wurde und falls der verteidigende Planeswalker mehr Loyalitätsmarken hat, als ihm derzeit Schadenspunkte zugewiesen sind, musst du ihm mindestens entsprechend viele Schadenspunkte zuweisen, bevor du dem verteidigenden Spieler Schaden zuweisen kannst.

Tizerus-Streitross

{2} {B}

Kreatur — Pegasus

3/2

Befreiung — {4} {B}, schicke fünf andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.*)

Das Tizerus-Streitross befreit sich mit einer +1/+1-Marke oder einer Fliegend-Marke (du entscheidest).

- Du triffst die Entscheidung zwischen einer +1/+1-Marke und einer Fliegend-Marke, sowie das Tizerus-Streitross ins Spiel kommt, nicht sowie du es mit Befreiung wirkst.
- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiung-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
- Wenn das Tizerus-Streitross sich befreit, kommt es ins Spiel und wird wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls es später stirbt. Von dort kann es sich erneut befreien.
- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.

- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion durchführen kann.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

Tourach der Schreckenskanor

{1} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/1

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

Schutz vor Weiß

Immer wenn ein Gegner eine Karte abwirft, lege eine +1/+1-Marke auf Tourach den Schreckenskanor.

Wenn Tourach ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, wirft ein Gegner deiner Wahl zwei per Zufall bestimmte Karten ab.

- Ausgelöste Fähigkeiten werden in Zugreihenfolge auf den Stapel gelegt, beginnend mit dem Spieler, dessen Zug es ist. Falls beispielsweise ein Gegner während deines Zuges eine Karte mit Wahnsinn abwirft, wird die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit ausgelöst, bevor Tourachs Fähigkeit eine +1/+1-Marke auf ihn legen kann. Falls der Gegner die Karte während seines Zuges abwirft, legt Tourachs Fähigkeit eine +1/+1-Marke auf ihn, bevor der Gegner den Zauberspruch wirken kann.

Tourachs Lobgesang

{3} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Karte. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab, dann wirft er eine per Zufall bestimmte Karte ab.

- Falls ein Spieler wegen Tourachs Lobgesang zwei Karten mit Wahnsinn abwirft, können die ausgelösten Wahnsinn-Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden.

Traumschreckensmaul

{2} {U} {U}

Kreatur — Dinosaurier, Illusion

6/6

Verursacht Trampelschaden

Wenn das Traumschreckensmaul das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, opfere es.

- Falls das Traumschreckensmaul das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, wird die Fähigkeit des Traumschreckensmauls ausgelöst und oberhalb des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit auf den Stapel

gelegt. Das Traumschreckensmaul wird geopfert, bevor der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit verrechnet werden soll. Der Zauberspruch oder die Fähigkeit wird dann vom Stapel entfernt, sowie er bzw. sie verrechnet werden soll, da er bzw. sie keine legalen Ziele hat, es sei denn, er bzw. sie hat ein anderes Ziel.

- Durch Neutralisieren des Zauberspruchs oder der Fähigkeit wird das Traumschreckensmaul nicht vor dem Opfern gerettet.

Treuloses Bergen

{1} {R}

Spontanzauber

Wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte.

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

- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie das Treulose Bergen verrechnet wird, wirfst du keine Karte ab, aber du ziehst trotzdem eine Karte.
- Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst, weil ein Effekt dies verbietet, bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken. Falls du die Karte wirkst, wird sie wie gewohnt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald sie verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, aus einem beliebigen Grund nicht verrechnet wird, auch weil er neutralisiert wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein, auch nicht Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.

Trichternetzspinne

{4} {G}

Kreatur — Spinne

3/5

Reichweite

Morbide — Wenn die Trichternetzspinne ins Spiel kommt und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, stelle Nachforschungen an. (Erzeuge einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}“, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)

- Der Spielstein hat den Namen Hinweis und den Artefakt-Untertyp Hinweis. Hinweis ist kein Kreaturentyp.
 - Die Spielsteine sind normale Artefakte. Sie können beispielsweise geopfert werden, um die Fähigkeit von Breyas Lehrling zu aktivieren, oder als Ziel für Bindungen lösen bestimmt werden.
 - Du kannst einen Hinweis nicht opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und außerdem eine andere Fähigkeit zu aktivieren, die als Kosten verlangt, dass du einen Hinweis (oder ein beliebiges Artefakt) opferst, z. B. die von Lonis dem Kryptozoologen.
-

Trübwasser-Regent

{5} {U} {U}

Kreatur — Drache

3/3

Wühlen (*Mit jeder Karte, die du aus deinem Friedhof ins Exil schickst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du {1} seiner Kosten.*)

Fliegend

Der Trübwasser-Regent kommt für jede Spontanzauber- und Hexereikarte, die durch ihn ins Exil geschickt wurde, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Immer wenn eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deinen Friedhof verlässt, lege eine +1/+1-Marke auf den Trübwasser-Regenten.

- Wühlen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. So ist beispielsweise der Manabetrag des Trübwasser-Regenten 7, auch falls du drei Karten ins Exil geschickt hast, um ihn zu wirken.
- Das Ins-Exil-Schicken von Karten bezahlt nur für generisches Mana, und du kannst nicht mehr Karten ins Exil schicken, als das generische Mana in den Manakosten eines Zauberspruchs mit Wühlen beträgt. Du kannst zum Beispiel nicht mehr als fünf Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken, um den Trübwasser-Regenten zu wirken, es sei denn, ein anderer Effekt hat seine Kosten erhöht.
- Da Wühlen keine alternativen Kosten darstellt, kann Wühlen auch gemeinsam mit alternativen Kosten wie Rückblende verwendet werden. Es kann auch verwendet werden, um zusätzliche Kosten zu bezahlen, die generisches Mana enthalten.

Unedler Hierarch

{G}

Kreatur — Goblin, Schamane

0/1

Edelmut (*Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

{T}: Erzeuge {B}, {R} oder {G}.

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Beispielsweise wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreifst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.

Unheilige Hitze

{R}

Spontanzauber

Die Unheilige Hitze fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

Delirium — Die Unheilige Hitze fügt stattdessen 6 Schadenspunkte zu, falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

- Die Unheilige Hitze überprüft deinen Friedhof, sowie sie verrechnet wird, um zu ermitteln, ob sie 2 oder 6 Schadenspunkte zufügt. Zu diesem Zeitpunkt ist die Unheilige Hitze noch nicht im Friedhof.
- Die Kartentypen, die in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Ausrüstung und Kavu sind Untertypen, keine Kartentypen.

Unterwelt-Einsiedler

{4} {B} {B}

Kreatur — Mensch, Gesinde

3/3

Wenn der Unterwelt-Einsiedler ins Spiel kommt, erzeuge so viele 1/1 grüne Eichhörnchen-Kreaturespielsteine, wie deine Hingabe zu Schwarz beträgt. *(Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.)*

- Falls eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit einen Effekt hat, der von deiner Hingabe zu einer Farbe abhängt, zählst du die Anzahl der Manasymbole dieser Farbe in den Manakosten aller bleibenden Karten, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Die bleibende Karte mit der Fähigkeit wird mitgezählt, falls sie sich zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel befindet.
- Farblose und generische Manasymbole ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} usw.) in den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöhen deine Hingabe zu einer Farbe nicht.
- Manasymbole in den Textboxen bleibender Karten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.
- Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
- Falls du eine Aura an eine bleibende Karte eines Gegners anlegst, kontrollierst du trotzdem die Aura und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.

Unvermeidlicher Verrat

Hexerei

Aussetzen 3 — {1} {U} {U} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, bezahle {1}{U}{U}, schicke sie ins Exil und lege drei Zeitmarken auf sie. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

Durchsuche die Bibliothek eines Gegners deiner Wahl nach einer Kreaturenkarte und bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel. Danach mischt jener Spieler.

- Es kann dir misslingen, in der Bibliothek deines Gegners eine Kreatur zu finden. Dies kann daran liegen, dass er keine Kreaturenkarten hat, oder daran, dass dir einfach keine der Kreaturenkarten gefällt, die er hat.

Urzas Sage

Verzauberung, Land — Urzas, Sage

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

I — Urzas Sage erhält „{T}: Erzeuge {C}.“

II — Urzas Sage erhält „{2}, {T}: Erzeuge einen 0/0 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturespielstein mit „Diese Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.““

III — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit Manakosten {0} oder {1}, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Da Urzas Sage ein Land ist, kann sie nur als Land gespielt werden. Sie kann nicht als Zauberspruch gewirkt werden.
- Urzas Sage erhält aus ihrem ersten und zweiten Kapitel jeweils eine Fähigkeit. Sie behält diese Fähigkeiten, solange sie im Spiel ist.
- Während die Kapitel-III-Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nur eine Karte mit tatsächlichen Manakosten von {0} oder {1} finden, nicht mit Manabetrag 0 oder 1. Du könntest beispielsweise weder eine Karte mit Manakosten von {U} finden noch eine mit Manakosten von {X}.
- Obwohl Urzas Sage ein Land ist, ist sie auch immer noch eine Sage und wird daher geopfert, nachdem ihre letzte Kapitel-Fähigkeit verrechnet wurde.
- Falls Urzas Sage alle Kapitel-Fähigkeiten verliert, aber immer noch eine Sage ist, vielleicht wegen einer Karte wie dem Blutmond, wird sie sofort geopfert.
- Obwohl Urzas Sage den Landtyp „Urzas“ hat, gibt es keine Wechselwirkungen mit Urzas Turm, Urzas Bergwerk und Urzas Kraftwerk.

Verdammnis

{B}{B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Eine auf diese Weise zerstörte Kreatur kann nicht regeneriert werden.

Überlast {2}{W}{W} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, verändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“ ersetzt.)*

- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Da ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch bleibende Karten betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Überlast ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch wirken kannst.
- Einen Zauberspruch mit Überlast zu wirken, verändert weder Manakosten noch Manabetrag des Zauberspruchs. Du bezahlst nur stattdessen die Überlast-Kosten.
- Effekte, die dafür sorgen, dass du mehr oder weniger für einen Zauberspruch bezahlst, bewirken auch, dass du entsprechend mehr oder weniger bezahlst, während du ihn für seine Überlast-Kosten wirkst.

- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch mit Überlast zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.
-

Vertrauter des Nekromagiers

{3}{B}

Kreatur — Vogel, Geist

3/1

Fliegend

Versessenheit — Der Vertraute des Nekromagiers hat Lebensverknüpfung, solange du keine Karten auf deiner Hand hast.

{B}, wirf eine Karte ab: Der Vertraute des Nekromagiers erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe ihn.

- Du kannst die letzte Fähigkeit aktivieren, auch falls der Vertraute des Nekromagiers bereits getappt ist oder Unzerstörbarkeit hat.
-

Wächter-Kirin

{3}{W}

Kreatur — Kirin

2/3

Fliegend

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf den Wächter-Kirin.

- Falls der Wächter-Kirin und eine andere Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben (zum Beispiel weil sie beide angegriffen oder geblockt haben), ist der Wächter-Kirin nicht mehr im Spiel, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Er kann nicht durch die +1/+1-Marke gerettet werden, die auf ihn gelegt würde.
-

Weberin des Heiligtums

{1}{G}

Verzauberungskreatur — Dryade

0/2

{T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich der Anzahl an Verzauberungen ist, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit der Weberin des Heiligtums ist eine Manafähigkeit und verwendet nicht den Stapel. Das bedeutet, dass kein Spieler auf die Fähigkeit antworten kann, indem er eine Aktion ausführt, durch die die Anzahl der Verzauberungen, die du hast, reduziert würde.
-

Wellenformer

{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

1/1

Bonus {1} (*Du kannst zusätzlich {1} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Wenn der Wellenformer ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, wird ein Land deiner Wahl zu einer Insel, solange der Wellenformer im Spiel bleibt. Der Wellenformer erhält +1/+1, solange ein Gegner eine Insel kontrolliert.

- Falls der Wellenformer das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird das Land deiner Wahl nicht zu einer Insel.
- Ein Land, das zu einer Insel wird, erhält „{T}: Erzeuge {U}“ und verliert alle anderen Fähigkeiten. Es verliert auch alle anderen Landtypen, aber es verliert nicht seine Typen oder Übertypen, wie z. B. Kreatur, Legendär oder Verschneit.
- Der Wellenformer erhält +1/+1, solange ein Gegner ein Land mit dem Landtyp Insel kontrolliert, nicht nur eines mit dem Namen Insel.

Wellenstöberer

{3}{G}{U}

Kreatur — Elementarwesen

3/2

Fliegend

Wenn der Wellenstöberer ins Spiel kommt, stelle zweimal Nachforschungen an. (*Um Nachforschungen anzustellen, erzeuge einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

Herbeirufen {G}{U} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.*)

- Der Spielstein hat den Namen Hinweis und den Artefakt-Untertyp Hinweis. Hinweis ist kein Kreaturentyp.
- Die Spielsteine sind normale Artefakte. Sie können beispielsweise geopfert werden, um die Fähigkeit von Breyas Lehrling zu aktivieren, oder als Ziel für Bindungen lösen bestimmt werden.
- Du kannst einen Hinweis nicht opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und außerdem eine andere Fähigkeit zu aktivieren, die als Kosten verlangt, dass du einen Hinweis (oder ein beliebiges Artefakt) opferst, z. B. die von Lonis dem Kryptozoologen.

Widerhallende Rückkehr

{B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl und alle anderen Karten mit demselben Namen wie jene Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls das Ziel illegal ist, sowie die Wiederhallende Rückkehr verrechnet werden soll (wahrscheinlich, weil sie nicht mehr in deinem Friedhof ist), wird sie vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt, auch falls sich in deinem Friedhof Karten mit demselben Namen befinden.

Wiederauflebender Glaube

Hexerei

Aussetzen 2 — $\{1\}\{W\}$ (Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, bezahle $\{1\}\{W\}$, schicke sie ins Exil und lege zwei Zeitmarken auf sie. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

Bringe alle Verzauberungskarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. (Auren, die nichts zum Verzaubern haben, bleiben in deinem Friedhof.)

- Falls ein Effekt eine Aura unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt, bestimmst du, woran sie angelegt wird. Es muss etwas sein, das sie legal verzaubern könnte, aber nicht unbedingt etwas, das sie als Ziel haben könnte, wenn sie auf dem Stapel wäre. Du könntest beispielsweise eine Aura mit Verzaubert eine Kreatur an eine Kreatur eines Gegners mit Fluchsicherheit anlegen, aber nicht an eine Kreatur mit Schutz vor Verzauberungen.
- Alle Verzauberungskarten in deinem Friedhof, die ins Spiel zurückkehren können, kehren zurück. Du kannst dich nicht entscheiden, einige davon im Friedhof zu lassen. Falls du eine Aura zurückbringst, die nur an eine Kreatur angelegt werden kann, aber dein Gegner der einzige Spieler ist, der eine Kreatur kontrolliert, musst du die Aura an diese Kreatur anlegen.

Wuselnde Eiche

$\{2\}\{G\}$

Kreatur — Baumhirte

1/2

Weiterentwicklung (Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls deren Stärke oder Widerstandskraft höher ist, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf die Wuselnde Eiche gelegt werden, kannst du einen 1/1 grünen Eichhörnchen-Kreaturenspielstein erzeugen.

- Wenn du die Eigenschaften beider Kreaturen für Weiterentwicklung vergleichst, vergleichst du immer Stärke mit Stärke und Widerstandskraft mit Widerstandskraft.
- Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, vergleiche ihre Stärke und Widerstandskraft mit der Stärke und Widerstandskraft der Kreatur mit Weiterentwicklung. Wenn keiner der beiden Werte der neuen Kreatur größer ist, wird Weiterentwicklung nicht ausgelöst.
- Falls Weiterentwicklung ausgelöst wird, werden die Werte erneut verglichen, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll. Falls keine der beiden Eigenschaften größer ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor Weiterentwicklung verrechnet wird, verwende ihre letzte bekannte Stärke und Widerstandskraft, um zu bestimmen, ob die Kreatur mit Weiterentwicklung eine +1/+1-Marke erhält.

- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, kann Weiterentwicklung mehrfach ausgelöst werden, wobei die Werte jedes Mal verglichen werden, wenn eine der Fähigkeiten verrechnet werden soll. Falls du zum Beispiel eine 1/2-Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und zwei 2/2 Kreaturen ins Spiel kommen, wird Weiterentwicklung zweimal ausgelöst. Die erste Fähigkeit wird verrechnet und eine +1/+1-Marke wird auf die Kreatur mit Weiterentwicklung gelegt. Beim Verrechnen der zweiten Fähigkeit sind weder Stärke noch Widerstandskraft der neuen Kreatur höher als die der Kreatur mit Weiterentwicklung, und die Fähigkeit hat keinen Effekt.

Wut
 {3} {R} {R}
 Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation
 3/3
 Doppelschlag
 Wenn die Wut ins Spiel kommt, fügt sie 4 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Planeswalkern deiner Wahl du bestimmst.
 Herbeirufen — Schicke eine rote Karte aus deiner Hand ins Exil.

- Du teilst den Schaden auf, sowie du die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legst, nicht sowie sie verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Du kannst nicht mehr als vier Ziele bestimmen und einigen davon 0 Schaden zufügen.
- Falls einige der Ziele illegal sind, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet, aber der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird nicht zugefügt.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.

Yavimaya, Wiege des Wachstums
 Legendäres Land
 Jedes Land ist zusätzlich zu seinen anderen Landtypen ein Wald.

- Yavimaya, Wiege des Wachstums, ist kein Wald, solange es nicht im Spiel ist.
- Länderkarten, die nicht im Spiel sind, sind keine Wälder, solange das Yavimaya im Spiel ist.
- Die Fähigkeit des Yavimaya sorgt dafür, dass jedes Land im Spiel den Landtyp Wald hat. Ein Land, das ein Wald ist, hat die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {G}.“ Dieser Effekt ändert sonst nichts an diesen Ländern, also weder ihren Namen, ihre anderen Untertypen oder ob sie legendär, Standardländer oder verschneit sind.

Yusri, Flamme des Glücks

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Ifrit

2/3

Fliegend

Immer wenn Yusri, Flamme des Glücks, angreift, bestimme eine Zahl von 1 bis 5. Wirf entsprechend viele Münzen. Für jeden gewonnenen Münzwurf ziehst du eine Karte. Für jeden verlorenen Münzwurf fügt Yusri dir 2 Schadenspunkte zu. Falls du auf diese Weise fünf Münzwürfe gewonnen hast, kannst du in diesem Zug Zaubersprüche aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Wenn du einen Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du trotzdem zusätzliche Kosten bezahlen. Falls zusätzliche Kosten erforderlich sind, musst du sie bezahlen.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du 0 als Wert für X bestimmen.

Zabaz die Glimmerwespe

{1}

Legendäre Artefaktkreatur — Insekt

0/0

Bausteine 1

Falls durch eine ausgelöste Bausteine-Fähigkeit eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf sie gelegt.

{R}: Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst.

{W}: Zabaz die Glimmerwespe erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Der Ersatzeffekt von Zabaz der Glimmerwespe funktioniert nur, wenn sie im Spiel ist. Das bedeutet insbesondere, dass er nicht die Anzahl der Marken erhöht, die durch ihre eigene Bausteine-Fähigkeit auf eine Kreatur gelegt werden.
 - Falls auf diese Kreatur genug -1/-1-Marken gelegt werden, um sie auf den Friedhof zu legen, legt Bausteine so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.
-

Zähigkeit
{1}{G}{G}
Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation
3/4
Aufblitzen
Reichweite
Wenn die Zähigkeit ins Spiel kommt, legt bis zu ein
Spieler deiner Wahl alle Karten aus seinem Friedhof in
zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.
Herbeirufen — Schicke eine grüne Karte aus deiner
Hand ins Exil.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.

Zeitlose Zeugin
{2}{G}{G}
Kreatur — Mensch, Schamane
2/1
Wenn die Zeitlose Zeugin ins Spiel kommt, bringe eine
Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand
zurück.
Verewigen {5}{G}{G} (*{5}{G}{G}*), *schicke diese Karte
aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein,
der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4
schwarzer Zombie-Mensch-Schamane ohne Manakosten
ist. Spiele Verewigen wie eine Hexerei.*)

- Falls eine Kreaturenkarte mit Verewigen während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird, erhältst du direkt danach Priorität. Du kannst ihre Verewigen-Fähigkeit aktivieren, bevor ein anderer Spieler versuchen kann, sie ins Exil zu schicken.
 - Sobald du eine Verewigen-Fähigkeit aktiviert hast, wird die Karte sofort ins Exil geschickt. Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem sie die Karte ins Exil schicken.
 - Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, mit Ausnahme der Eigenschaften, die ausdrücklich durch Verewigen verändert werden. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
 - Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Zombie und statt seiner anderen Farben schwarz. Seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft sind 4/4. Er hat keine Manakosten. Sein Manabetrag ist somit 0. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.
-

Zeitloser Drache
{3}{W}{W}
Kreatur — Drache

5/5

Fliegend

Ebenenumwandlung {2} ({2}), *wirf diese Karte ab:
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-Karte,
zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische
danach.*)

Verewigen {2}{W}{W} ({2}{W}{W}), *schicke diese
Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen
Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein
4/4 schwarzer Zombie-Drache ohne Manakosten ist.
Spiele Verewigen wie eine Hexerei.*)

- Falls eine Kreaturenkarte mit Verewigen während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird, erhältst du direkt danach Priorität. Du kannst ihre Verewigen-Fähigkeit aktivieren, bevor ein anderer Spieler versuchen kann, sie ins Exil zu schicken, falls das Aktivieren der Fähigkeit zu diesem Zeitpunkt legal ist.
- Sobald du eine Verewigen-Fähigkeit aktiviert hast, wird die Karte sofort ins Exil geschickt. Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem sie die Karte ins Exil schicken.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, mit Ausnahme der Eigenschaften, die ausdrücklich durch Verewigen verändert werden. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
- Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Zombie und statt seiner anderen Farben schwarz. Seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft sind 4/4. Er hat keine Manakosten. Sein Manabetrag ist somit 0. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.

Zerbrochenes Ego

{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält -3/-0.

{3}{U}{U}: Lege die verzauberte Kreatur als dritte
Karte von oben in die Bibliothek ihres Besitzers.

- Sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, wird die verzauberte Kreatur in die Bibliothek ihres Besitzers gelegt. Nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, wird das Zerbrochene Ego aus dem Spiel auf den Friedhof gelegt.
 - Falls der Besitzer der verzauberten Kreatur zwei oder weniger Karten in seiner Bibliothek hat, wird die verzauberte Kreatur beim Verrechnen der letzten Fähigkeit unter seine Bibliothek gelegt.
 - Die Kreatur wird in die Bibliothek ihres Besitzers gelegt, auch falls das Zerbrochene Ego nicht mehr an sie angelegt ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
-

Zersplitterte Vernunft

{U}{U}{U}

Hexerei

Jeder Gegner millt vierzehn Karten.

Umwandlung {1}{U} ({1}{U}), *wirf diese Karte ab:*

Ziehe eine Karte.)

Wenn du die Zersplitterte Vernunft umwandelst, millt jeder Gegner vier Karten.

- Einige Karten mit Umwandlung haben eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du sie umwandelst. Andere haben dagegen eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du eine beliebige Karte umwandelst. Die ausgelösten Fähigkeiten werden verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
- Weder die durch Umwandlung einer Karte ausgelösten Fähigkeiten noch die Umwandlung-Fähigkeit selbst sind Zaubersprüche. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (z. B. jener von Abbrechen), können sie nicht betreffen.

Zum Fingerlecken

{1}{R}{R}

Spontanzauber

Übernimm die Kontrolle über einen Zauberspruch deiner Wahl, der eine einzelne bleibende Karte oder einen einzelnen Spieler als Ziel hat. Kopiere ihn und bestimme dann per Zufall neue Ziele für den Zauberspruch und die Kopie. Du und bleibende Karten, die du kontrollierst, können nicht die neuen Ziele sein.

- Zum Fingerlecken kann einen beliebigen Zauberspruch als Ziel haben, der eine einzelne bleibende Karte oder einen einzelnen Spieler als Ziel hat, auch einen Zauberspruch, den du kontrollierst.
 - Falls es außer dir und bleibenden Karten, die du kontrollierst, noch andere legale Ziele gibt, musst du per Zufall neue Ziele bestimmen.
 - Falls keine legalen Ziele bestimmt werden können, bleiben die Ziele unverändert. Beachte, dass dies nicht unbedingt bedeutet, dass diese Ziele illegal sind, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Falls beispielsweise ein Gegner in einer Zwei-Spieler-Partie Fluchsicherheit hat und den Lavastachel mit dir als Ziel wirkt, kann Zum Fingerlecken das Ziel nicht ändern. Das macht dich jedoch nicht zu einem illegalen Ziel, und sowohl der ursprüngliche Zauberspruch als auch die Kopie haben weiterhin dich als Ziel und fügen dir 3 Schadenspunkte zu.
 - Beachte, dass Zum Fingerlecken bewirken kann, dass einige oder alle Ziele eines Zauberspruchs illegal werden. Beispielsweise kann ein beliebiger Zauberspruch, den ein Gegner gewirkt hat und der eine „Kreatur, die du kontrollierst“ als Ziel hat, kein neues legales Ziel finden, und sein Ziel bleibt unverändert. In diesem Fall hat jener Teil des Zauberspruchs keinen Effekt. Falls der Zauberspruch nur dieses eine Ziel hatte, wird er vom Stapel entfernt, wenn er verrechnet werden soll.
 - Falls in einem Zauberspruch mehrmals „deiner Wahl“ vorkommt, aber für alle Vorkommen dieselbe bleibende Karte oder derselbe Spieler als Ziel bestimmt wurde, ist der Zauberspruch ein legales Ziel für Zum Fingerlecken. In diesem Fall wird für jedes Vorkommen von „deiner Wahl“ im Regeltext des Zauberspruchs per Zufall ein neues Ziel bestimmt. Dasselbe gilt für die Kopie.
 - Weder das Kopieren eines Zauberspruchs noch das Neubestimmen seiner Ziele zählt als Wirken eines Zauberspruchs.
-

IN MODERN NEUE NEU AUFGELEGTE KARTEN

Anwesenheit der Blütenzauberin
{2} {G}
Verzauberung
Immer wenn du einen Verzauberungszauber wirkst,
ziehe eine Karte.

- Die ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Die Fähigkeit ist unabhängig von dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat. Insbesondere gilt: Falls der Verzauberungszauber neutralisiert oder aus irgendeinem anderen Grund nicht verrechnet wird, ziehst du trotzdem eine Karte (es sei denn, etwas neutralisiert speziell die ausgelöste Fähigkeit).

Auspresser
{4}
Artefaktkreatur — Juggernaut
4/3
Echo {4} (*Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls diese bleibende Karte seit Beginn deines letzten Versorgungssegments unter deine Kontrolle gekommen ist, opfere sie, es sei denn, du bezahlst ihre Echokosten.*)
Opfere ein Artefakt: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

- Der Auspresser kann das Ziel seiner eigenen aktivierten Fähigkeit sein, und du kannst den Auspresser opfern, um für diese Aktivierung zu bezahlen. Das bewirkt zwar nicht viel, aber es erlaubt dir, den Auspresser zu opfern, falls du möchtest.
- Das Bezahlen für Echo ist immer optional. Falls du die Echo-Kosten nicht bezahlen kannst oder dich entscheidest, es nicht zu tun, wenn die ausgelöste Echo-Fähigkeit verrechnet wird, opferst du die bleibende Karte.
- Die Echo-Fähigkeit deiner bleibenden Karte wird zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst, falls sie seit Beginn deines letzten Versorgungssegments ins Spiel gekommen ist oder falls du seit Beginn deines letzten Versorgungssegments die Kontrolle über sie erhalten hast.

Begegnung mit dem Glück
{2} {R} {R}
Verzauberung
Immer wenn du einen Münzwurf gewinnst, lege eine Glücksmarke auf die Begegnung mit dem Glück.
Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls zehn oder mehr Glücksmarken auf der Begegnung mit dem Glück liegen, gewinnst du die Partie.

- Du kannst einen Münzwurf nur gewinnen, falls du derjenige bist, der die Münze wirft. Wenn ein Gegner einen Münzwurf verliert, wird die erste Fähigkeit der Begegnung mit dem Glück nicht ausgelöst.
- Bei einigen Münzwürfen ist festgelegt, was geschieht, falls die Münze Kopf oder Zahl zeigt. Bei diesen Münzwürfen sagt niemand „Kopf“ oder „Zahl“ an, und niemand verliert oder gewinnt diese Münzwürfe.

Braids, die Kabbalistin

{2} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Diener

2/2

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers opfert der Spieler ein Artefakt, eine Kreatur oder ein Land.

- Zu Beginn deines Versorgungssegments werden ausgelöste Fähigkeiten, die du kontrollierst, nach ausgelösten Fähigkeiten, die deine Gegner kontrollieren, verrechnet. Falls ein Gegner Braids kontrolliert und du eine ausgelöste Fähigkeit kontrollierst, die eine bleibende Karte ins Spiel bringt, kannst du diese bleibende Karte nicht opfern, um die Bedingung für Braids' Fähigkeit zu erfüllen.

Bergung durch Moggs

{2} {R}

Spontanzauber

Falls ein Gegner eine Insel kontrolliert und du ein Gebirge kontrollierst, kannst du diesen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

- Damit du die Bergung durch Moggs wirken kannst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, kann ein beliebiger Gegner eine Insel kontrollieren, es muss nicht derjenige sein, der das Artefakt deiner Wahl kontrolliert.
- Wer welche Länder kontrolliert, ist nur wichtig, sowie du die Bergung durch Moggs wirkst. Sobald die Bergung durch Moggs gewirkt wurde, spielt es keine Rolle mehr, ob du kein Gebirge mehr kontrollierst oder keine Gegner mehr irgendwelche Inseln mehr kontrollieren.
- Das Wirken eines Zauberspruchs, ohne seine Manakosten zu bezahlen, hat keinen Einfluss auf seinen Manabetrag. Der Manabetrag der Bergung durch Moggs ist immer 3.

Chainer, Nachtmahr-Adept

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Diener

3/2

Wirf eine Karte ab: Du kannst in diesem Zug einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls du sie nicht aus deiner Hand gewirkt hast, erhält sie Eile bis zu deinem nächsten Zug.

- Während Chainers erste Fähigkeit aktiviert oder verrechnet wird, bestimmst du nicht, welchen Kreaturenzauber du wirken willst. Die Fähigkeit erteilt dir die Berechtigung, später im Zug einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof zu wirken. Falls du eine Kreaturenkarte (oder in einigen ungewöhnlichen Fällen eine Nicht-Kreaturenkarte, die als Kreaturenzauber gewirkt werden kann) abgeworfen hast, kannst du sie mithilfe dieser Berechtigung wirken.

- Chainers erste Fähigkeit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Kreaturenzauber wirken kannst. In den meisten Fällen bedeutet das während deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist. Zusätzlich musst du trotzdem alle Kosten bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls du irgendwie Chainers erste Fähigkeit während eines Zuges mehrfach aktivierst (zum Beispiel, weil Chainer das Spiel verlassen hat und zurückgebracht wurde), erhältst du für jedes weitere Mal, das seine Fähigkeit verrechnet wird, eine weitere Erlaubnis, einen Kreaturenzauber zu wirken. Ebenso gilt: Falls ein anderer Effekt dir erlaubt, einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof zu wirken, kannst du zunächst diese Berechtigung nutzen und später mit Chainers Berechtigung einen weiteren Kreaturenzauber wirken.
- Chainers letzte Fähigkeit wird ausgelöst, falls die ins Spiel kommende Kreatur aus einer anderen Zone als deiner Hand gewirkt wurde oder falls sie nicht gewirkt wurde und von irgendwoher (auch aus deiner Hand) ins Spiel kommt.
- Chainers letzte Fähigkeit wird ausgelöst, falls Chainer selbst ins Spiel kommt, ohne aus deiner Hand gewirkt zu werden.

Eichhörnchenhorde

{1}{G}{G}

Kreatur — Eichhörnchen

2/2

Die Eichhörnchenhorde erhält +1/+1 für jedes andere Eichhörnchen im Spiel.

- Da Schaden bis zum Aufräumsegment, oder bis ein Effekt ihn entfernt, auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der der Eichhörnchenhorde zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl anderer Eichhörnchen im Spiel abnimmt.

Einzelzelle

{2}{W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments opferst du die Einzelzelle, es sei denn, du wirfst eine Karte ab.

Übergehe dein Ziehsegment.

Du hast Verhülltheit. (*Du kannst nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.*)

Verhindere allen Schaden, der dir zugefügt würde.

- Das Ziehsegment findet nach dem Versorgungssegment statt. Falls du dich entscheidest, die Versorgungskosten der Einzelzelle nicht zu bezahlen, opferst du sie. Das Ziehsegment dieses Zuges findet statt.
- Die Einzelzelle verhindert allen Schaden, der dir zugefügt würde, nicht nur Kampfschaden.

Feuer
 {1}{R}
 Spontanzauber
 Das Feuer fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein oder zwei Ziele deiner Wahl du bestimmst.
 //
 Eis
 {1}{U}
 Spontanzauber
 Tappe eine bleibende Karte deiner Wahl.
 Ziehe eine Karte.

- Um eine geteilte Karte zu wirken, bestimmst du eine Hälfte, die du wirken willst. Es gibt keine Möglichkeit, beide Hälften von Feuer // Eis zu wirken.
- Alle geteilten Karten haben zwei Karten-Vorderseiten auf einer einzigen Karte, wobei du nur jene Hälfte auf den Stapel legst, die du wirkst. Die Eigenschaften der nicht gewirkten Hälfte werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet. Falls beispielsweise ein Effekt besagt, dass du keine blauen Zaubersprüche wirken kannst, kannst du immer noch Feuer wirken.
- Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof zählt, zählt er Feuer // Eis als eine Karte, nicht als zwei.
- Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen der Namen bestimmen, aber nicht beide.
- Solange eine geteilte Karte nicht auf dem Stapel ist, hat sie die kombinierten Eigenschaften beider Hälften. Feuer // Eis ist beispielsweise sowohl rot als auch blau und hat Manabetrag 4.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, der eine Hälfte einer geteilten Karte ist, ist die Kopie dieselbe Hälfte. Falls du zum Beispiel das Feuer kopierst, dann ist die Kopie eine Kopie des Feuers, nicht des Eises.
- Du teilst den Schaden auf, sowie du das Feuer wirkst, nicht sowie es verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Anders ausgedrückt: Sowie du das Feuer wirkst, bestimmst du, ob es einem einzelnen Ziel 2 Schadenspunkte oder zwei Zielen je 1 Schadenspunkt zufügt.
- Falls das Feuer zwei Kreaturen als Ziel hat und eine ein illegales Ziel wird, wird dem verbliebenen Ziel 1 Schadenspunkt zugefügt, nicht 2.
- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel für das Eis wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.

Fragmentlose Agentin
 {1}{G}{U}
 Artefaktkreatur — Mensch, Räuber
 2/2
Kaskade (Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)

- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Aufgrund einer kürzlichen Regeländerung von Kaskade hörst du nicht nur auf, Karten ins Exil zu schicken, falls du eine Nichtland-Karte mit niedrigerem Manabetrag als der Zauberspruch mit Kaskade ins Exil schickst, sondern der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, muss ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Bisher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften.

Gebot des Patriarchen

{3} {B} {B}

Hexerei

Jeder Spieler bestimmt einen Kreaturentyp. Jeder Spieler bringt alle Kreaturenkarten, die mindestens einen der auf diese Weise bestimmten Kreaturentypen haben, aus seinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Der Spieler, dessen Zug es ist, bestimmt zuerst einen Kreaturentyp, gefolgt von allen anderen Spielern in Zugreihenfolge. Dann werden alle Kreaturenkarten, die einen oder mehrere der bestimmten Typen haben, gleichzeitig ins Spiel zurückgebracht.
- Jeder Spieler kann einen Kreaturentyp bestimmen, der bereits bestimmt wurde. Dies hat keinen Einfluss darauf, welche Kreaturenkarten ins Spiel zurückgebracht werden.
- Jeder Spieler kann einen beliebigen Kreaturentyp bestimmen, auch falls er keine Kreatur dieses Typs in seinem Friedhof hat.
- Du musst einen Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Elf oder Schamane. Du kannst weder andere Kartentypen wie Artefakt noch Übertypen wie Legendär bestimmen.

Karmischer Begleiter

{3}{W}{W}

Kreatur — Engel, Geist

2/2

Fliegend, Schutz vor Schwarz

Echo {3}{W}{W} (*Zu Beginn deines*

Versorgungssegments und falls diese bleibende Karte seit Beginn deines letzten Versorgungssegments unter deine Kontrolle gekommen ist, opfere sie, es sei denn, du bezahlst ihre Echokosten.)

Wenn der Karmische Begleiter ins Spiel kommt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Das Bezahlen für Echo ist immer optional. Falls du die Echo-Kosten nicht bezahlen kannst oder dich entscheidest, es nicht zu tun, wenn die ausgelöste Echo-Fähigkeit verrechnet wird, opferst du die bleibende Karte.
- Die Echo-Fähigkeit deiner bleibenden Karte wird zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst, falls sie seit Beginn deines letzten Versorgungssegments ins Spiel gekommen ist oder falls du seit Beginn deines letzten Versorgungssegments die Kontrolle über sie erhalten hast.

Kabbalisten-Schatzkammern

Land

{2}, {T}: Erzeuge {B} für jeden Sumpf, den du kontrollierst.

- Die Fähigkeit der Kabbalisten-Schatzkammern zählt alle Länder mit dem Untertyp Sumpf, die du kontrollierst, nicht nur Länder mit dem Namen Sumpf.

Knochenschleifer

{2}{B}

Kreatur — Phyrexianer, Diener

1/1

Fliegend

Echo {2}{B} (*Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls diese bleibende Karte seit Beginn deines letzten Versorgungssegments unter deine Kontrolle gekommen ist, opfere sie, es sei denn, du bezahlst ihre Echokosten.*)

Wenn der Knochenschleifer ins Spiel kommt, zerstöre eine nichtschwarze Nichtartefaktkreatur deiner Wahl.

- Das Bezahlen für Echo ist immer optional. Falls du die Echo-Kosten nicht bezahlen kannst oder dich entscheidest, es nicht zu tun, wenn die ausgelöste Echo-Fähigkeit verrechnet wird, opferst du die bleibende Karte.
 - Die Echo-Fähigkeit deiner bleibenden Karte wird zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst, falls sie seit Beginn deines letzten Versorgungssegments ins Spiel gekommen ist oder falls du seit Beginn deines letzten Versorgungssegments die Kontrolle über sie erhalten hast.
-

Meeressceada

{2}{U}

Kreatur — Sceada

4/3

Fliegend

Wenn der Meeressceada ins Spiel kommt, bringe zwei Länder deiner Wahl, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Obwohl du zwei Länder, die du kontrollierst, als Ziele für die ausgelöste Fähigkeit des Meeressceadas bestimmen musst, hat es für den Meeressceada keine Konsequenzen, falls die Fähigkeit nicht verrechnet wird. Falls eines der Länder als Antwort zu einem illegalen Ziel wird, wird das verbleibende legale Ziel auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht. Falls beide Ziele als Antwort illegal geworden sind, geschieht nichts.
- Falls du keine zwei Länder, die du kontrollierst, als Ziele für die ausgelöste Fähigkeit bestimmen kannst (vielleicht weil du weniger als zwei Länder kontrollierst), wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt. Du bringst keine Länder zurück. Dies hat keine Konsequenzen.

Miraris Nachwirkungen

{3}{G}{W}

Verzauberung

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

Immer wenn du ein Land für Mana tappst, erzeuge ein Mana eines beliebigen Typs, den das Land produziert hat.

- Da Schaden bis zum Aufräumsegment, oder bis ein Effekt ihn entfernt, auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Miraris Nachwirkungen das Spiel verlassen.
- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Falls durch das Tappen eines Landes mehr als ein Typ von Mana produziert wird, bestimmst du einen Typ, der produziert wurde, und erzeugst ein Mana dieses Typs.
- Falls für das Mana, das von dem Land produziert wurde, irgendwelche Einschränkungen oder Zusätze gelten, werden diese Einschränkungen oder Zusätze nicht auf das Mana angewendet, das von Miraris Nachwirkungen erzeugt wird. Du erhältst einfach ein Mana des entsprechenden Typs.

Mishras Fabrik

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}: Mishras Fabrik wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/2 Montagearbeiter-Artefaktkreatur. Sie ist immer noch ein Land.

{T}: Eine Montagearbeiter-Kreatur deiner Wahl erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls Mishras Fabrik zu einer Kreatur wird und du sie nicht seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend kontrolliert hast, kannst du ihre erste oder letzte Fähigkeit nicht aktivieren, und sie kann nicht angreifen (es sei denn, etwas gibt ihr Eile).

- Sobald Mishras Fabrik ein Montagearbeiter ist, ist sie ein legales Ziel für ihre letzte Fähigkeit. Du könntest beispielsweise Mishras Fabrik beleben, mit ihr blocken und dann ihre letzte Fähigkeit aktivieren, damit sie 3/3 wird.
- Falls Mishras Fabrik bereits eine Kreatur ist, überschreibt das Aktivieren der zweiten Fähigkeit alle vorherigen Effekte, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt haben. Andere Effekte, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft betreffen, einschließlich +1/+1-Marken und Effekte von Zaubersprüchen wie dem Riesenwuchs, werden weiterhin angewendet.

Mühlsteinpuppe

{2}

Artefaktkreatur — Konstrukt

0/1

{T}, mülle eine Karte: Erzeuge {C}. *(Um eine Karte zu müllen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Falls du die Fähigkeit der Mühlsteinpuppe aktivierst, während du einen Zauberspruch wirkst, kannst du nicht entscheiden, die Fähigkeit zurückzudrehen, sobald du die auf deinen Friedhof gelegte Karte siehst.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, dir die oberste Karte deiner Bibliothek anzuschauen, und du die Manafähigkeit der Mühlsteinpuppe aktivierst, während du einen Zauberspruch wirkst, kannst du dir die neue oberste Karte deiner Bibliothek erst anschauen, wenn du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

Nevinyrrals Wunderscheibe

{4}

Artefakt

Nevinyrrals Wunderscheibe kommt getappt ins Spiel.

{1}, {T}: Zerstöre alle Artefakte, Kreaturen und Verzauberungen.

- Du opferst Nevinyrrals Wunderscheibe nicht, um ihre Fähigkeit zu aktivieren. Sie wird als Teil der Verrechnung der Fähigkeit zerstört, falls sie noch im Spiel ist. Falls ein Effekt Nevinyrrals Wunderscheibe Unzerstörbarkeit gibt oder sie regeneriert, bleibt sie im Spiel.

Quirionwaldläufer

{G}

Kreatur — Elf, Waldläufer

1/1

Bringe einen Wald, den du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück: Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

- Den Wald, den du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurückzubringen, stellt die Kosten dar, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du die Fähigkeit aktiviert hast, kann niemand versuchen, etwas mit dem Wald zu machen, das dich daran hindert, die Fähigkeit zu aktivieren.
- Du kannst ein beliebiges Land mit dem Untertyp Wald, das du kontrollierst, zurückbringen. Es muss nicht eines mit dem Namen Wald sein.

Seelenschlinge

{W}

Verzauberung

{W}, opfere die Seelenschlinge: Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, ins Exil.

- Das Opfern der Seelenschlinge ist Teil der Kosten, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du die Fähigkeit aktiviert hast, kann kein Spieler etwas mit der Seelenschlinge machen, das dich daran hindert, die Fähigkeit zu aktivieren.
- Falls die Fähigkeit der Seelenschlinge eine Kreatur als Ziel hat, die gerade einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, aber jener Planeswalker nicht mehr im Spiel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die angreifende Kreatur zu einem illegalen Ziel, und die Fähigkeit der Seelenschlinge schickt die Kreatur nicht ins Exil.

Siegel der Erlösung

{U}

Verzauberung

Opfere das Siegel der Erlösung: Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Das Siegel der Erlösung zu opfern stellt die Kosten dar, um seine Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du die Fähigkeit aktiviert hast, kann kein Spieler etwas mit dem Siegel der Erlösung machen, das dich daran hindert, die Fähigkeit zu aktivieren. Insbesondere gilt: Falls du das Siegel der Erlösung während deines Zuges wirkst, erhältst du Priorität, um seine Fähigkeit zu aktivieren, bevor jemand antwortet und dich daran hindern kann.

Siegel der Reinheit

{1}{W}

Verzauberung

Opfere das Siegel der Reinheit: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

- Das Siegel der Reinheit zu opfern stellt die Kosten dar, um seine Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du die Fähigkeit aktiviert hast, kann kein Spieler etwas mit dem Siegel der Reinheit machen, das dich daran hindert, die Fähigkeit zu aktivieren. Insbesondere gilt: Falls du das Siegel der Reinheit während deines Zuges wirkst, erhältst du Priorität, um seine Fähigkeit zu aktivieren, bevor jemand antwortet und dich daran hindern kann.

Verfluchtes Totem

{2}

Artefakt

Aktiviert Fähigkeiten von Kreaturen können nicht aktiviert werden.

- Das Verfluchte Totem verhindert nicht, dass Spieler Fähigkeiten von Kreaturenkarten, die nicht im Spiel sind, aktivieren, z. B. Umwandlung oder Exhumieren.
- Das Verfluchte Totem verhindert, dass Spieler Manafähigkeiten von Kreaturen aktivieren.

- Andere Fähigkeiten von Kreaturen, einschließlich statischer Fähigkeiten und ausgelöster Fähigkeiten, werden davon nicht betroffen.
- Aktivierte Fähigkeiten von bleibenden Karten, die keine Kreaturen sind, durch die diese bleibenden Karten zu Kreaturen werden würden (z. B. die Bemannen-Fähigkeit eines Fahrzeugs), können immer noch aktiviert werden. Sobald die Karten zu Kreaturen werden, können Fähigkeiten, die sie haben, nicht mehr aktiviert werden.

Vertrauter Skirg
 {4} {B}
 Kreatur — Phyrexianer, Bold
 3/2
 Fliegend
 Wirf eine Karte ab: Erzeuge {B}.

- Die aktivierte Fähigkeit des Vertrauten Skirgs ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Weiser aus dem Yavimaya
 {1} {G} {G}
 Kreatur — Mensch, Druide
 2/1
 Wenn der Weise aus dem Yavimaya stirbt, kannst du deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.
 {2}, opfere den Weisen aus dem Yavimaya: Ziehe eine Karte.

- Falls du die letzte Fähigkeit des Weisen aus dem Yavimaya aktivierst, wird seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und auf den Stapel gelegt. Sie wird zuerst verrechnet, was bedeutet, dass du deine Bibliothek durchsuchst und mischst, bevor du eine Karte ziehst.

Zusammengeflickte Gnome
 {3}
 Artefaktkreatur — Gnom
 2/1
 Wirf eine Karte ab: Regeneriere die Zusammengeflickten Gnome. *(Das nächste Mal, das diese Kreatur zerstört würde, tappe sie stattdessen, entferne sie aus dem Kampf und heile allen auf ihr vermerkten Schaden.)*

- Das Aktivieren der Fähigkeit erzeugt einen Ersatzeffekt, der sich verhält wie ein Schild und das nächste Mal ersetzt, das die Zusammengeflickten Gnome in diesem Zug zerstört würden. Dieser Schild funktioniert gegen Effekte, die die Zusammengeflickten Gnome zu zerstören versuchen, oder gegen tödlichen Schaden, der den Zusammengeflickten Gnomen zugefügt würde.
- Die Zusammengeflickten Gnome können auch dann regeneriert werden, falls sie nicht im Kampf sind, falls sie bereits getappt sind oder falls kein Schaden auf ihnen vermerkt ist.

- Du kannst die Regeneration-Fähigkeit aktivieren, auch falls keine Gefahr besteht, dass die Zusammengeflickten Gnome zerstört werden. Manchmal musst du einfach Karten abwerfen. Das verstehen wir.

Magic: The Gathering, Magic und Modern: Horizonte sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2021 Wizards.