

Sethinweise zu *Innistrad: Mitternachtsjagd*

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

Fassung vom 2. August 2021

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

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen zur Turnierlegalität der Karten 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

Turnierlegalität der Karten

Innistrad: Mitternachtsjagd Karten mit dem Set-Code MID sind in den Formaten Standard, Modern und Pioneer sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Sowie diese Karten ins Standard-Format aufgenommen werden, scheiden die Sets *Thron von Eldraine*, *Theros Jenseits des Todes*, *Ikorja: Reich der Behemoths* sowie das Hauptset 2021 aus dem Standard-Format aus.

Innistrad: Mitternachtsjagd Commander-Karten mit dem Set-Code MIC und den Nummern 1–38 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 39–76) sind in den Formaten Commander, Vintage und Legacy erlaubt. Karten mit dem Set-Code MIC und Nummern ab 77 sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

Unter [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) findest du weitere Informationen zum Commander-Format und dazu, wie man es spielt.

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

Neue Schlüsselwortfähigkeiten: Tagaktiv und Nachtaktiv

Man muss nicht mondsüchtig sein, um zu sagen, dass die meisten interessanten Dinge auf *Innistrad* sich um den Mond drehen, genauer gesagt, um das Wechselspiel zwischen Tag und Nacht. Diese Konzepte rücken in den

Mittelpunkt – mit zwei neuen Schlüsselwörtern, die auf vielen Werwölfen in diesem Set zu finden sind: Tagaktiv und Nachtaktiv.

(Hinweis: Falls du noch nie mit transformierenden doppelseitigen Karten gespielt hast, kannst du zum Abschnitt „Wiederkehrende Mechanik: transformierende doppelseitige Karten“ springen und danach hier weiterlesen.)

Tavernenschlägerin
{3} {R}
Kreatur — Mensch, Krieger, Werwolf
2/5
Tagaktiv (*Falls ein Spieler in seinem eigenen Zug keine Zaubersprüche wirkt, wird es im nächsten Zug Nacht.*)
////
Tavernenzerstörerin
Kreatur — Werwolf
6/5
Nachtaktiv (*Falls ein Spieler in seinem eigenen Zug zwei oder mehr Zaubersprüche wirkt, wird es im nächsten Zug Tag.*)

Tag/Nacht – Überblick

Tag und Nacht sind Status, die das Spiel selbst haben kann. Zu Beginn ist die Partie keines von beiden. Wird es in der Partie zum ersten Mal Tag (oder selten auch Nacht), ist die Partie genau eines von beiden – Tag oder Nacht – und wechselt für den Rest der Partie hin und her. Doppelseitige Karten mit Tagaktiv und Nachtaktiv prüfen das sehr genau. Solange es Tag ist, liegt im Spiel die tagaktive Seite aufgedeckt. Solange es Nacht ist, liegt im Spiel die nachtaktive Seite aufgedeckt.

Zum ersten Mal Tag oder Nacht

Doppelseitige Karten mit Tagaktiv und Nachtaktiv sind *transformierende doppelseitige Karten*. Sie können nur aufgedeckt gewirkt werden. In den meisten Fällen erscheinen sie zuerst mit der Vorderseite nach oben im Spiel. Falls es weder Tag noch Nacht ist und eine bleibende Karte mit Tagaktiv im Spiel erscheint, wird es Tag. Andere Fähigkeiten können ebenfalls dazu führen, dass es Tag oder Nacht wird, z. B. die zweite Fähigkeit des Schwefelvandalen.

Schwefelvandale
{2} {R}
Kreatur — Teufel
2/3
Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)
Falls es weder Tag noch Nacht ist, wird es Tag, sowie der Schwefelvandale ins Spiel kommt.
Immer wenn der Tag zur Nacht oder die Nacht zum Tag wird, fügt der Schwefelvandale jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

Wechsel von Tag zu Nacht oder von Nacht zu Tag

Sobald die Partie den Status Tag oder Nacht hat, bestimmt normalerweise in jedem Zug die Anzahl an Zaubersprüchen, die der aktive Spieler im vorherigen Zug gewirkt hat, ob sich der Status ändert.

- Bevor ein Spieler während des Enttappsegments seine bleibenden Karten enttapt, wird überprüft, ob sich der Tag-/Nacht-Status der Partie ändern muss.

- Falls es Tag ist und der aktive Spieler des vorherigen Zuges in seinem Zug keine Zaubersprüche gewirkt hat, wird es Nacht.
- Falls es Nacht ist und der aktive Spieler des vorherigen Zuges in seinem Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, wird es Tag.
- Tagaktive doppelseitige bleibende Karten transformieren in ihre nachtaktiven Seiten, sowie es Nacht wird. Ebenso transformieren nachtaktive doppelseitige bleibende Karten in ihre tagaktiven Seiten, sowie es Tag wird. Dies geschieht sofort und ist keine zustandsbasierte Aktion. Es geschieht jedes Mal, wenn es Tag oder Nacht wird, nicht nur während des Enttappsegments.

Sehr wichtige Hinweise für die Nacht

- Falls du während der Nacht einen tagaktiven Zauberspruch wirkst, liegt dieser mit der Vorderseite nach oben (d. h. mit der Tagaktiv-Seite nach oben) auf dem Stapel. Er kommt jedoch mit der Rückseite nach oben (d. h. mit der Nachtaktiv-Seite nach oben) ins Spiel. Er kommt nicht mit der Tagaktiv-Seite nach oben ins Spiel und transformiert danach.
- Falls es Nacht ist, kommen bleibende Karten mit Tagaktiv, die ins Spiel kommen, ohne gewirkt zu werden, mit ihren Nachtaktiv-Seiten nach oben ins Spiel.

Der „aktive“ Teil von Tagaktiv und Nachtaktiv

- Bleibende Karten mit Tagaktiv und Nachtaktiv können nicht auf andere Arten transformieren als über ihre Tagaktiv- und Nachtaktiv-Fähigkeiten. Insbesondere betreffen ältere Karten wie Mondnebel, die einen Spieler anweisen, bleibende Karten zu transformieren, keine bleibenden Karten mit Tagaktiv oder Nachtaktiv.
- Sobald es Tag geworden oder Nacht geworden ist, hat die Partie genau einen dieser Status, bis die Partie vorbei ist. Es kann nie gleichzeitig Tag und Nacht sein. Sobald es Tag oder Nacht ist, kann es in der Partie nie mehr weder Tag noch Nacht sein.
- Der Status Tag oder Nacht gilt jeweils für die ganze Partie. Es kann nie für einen Spieler Tag und für einen anderen Nacht sein.

Einer der ungewöhnlichsten Fälle, die wir uns ausdenken konnten und nach dem jemand fragen würde

- Falls es weder Tag noch Nacht ist und eine Kreatur mit Tagaktiv und eine Kreatur mit Nachtaktiv irgendwie gleichzeitig im Spiel erscheinen, wird es Tag. Die Kreatur mit Nachtaktiv transformiert.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Aufstören

Abgesehen von Werwölfen gibt es in diesem Set noch eine Menge andere gruselige doppelseitigen Karten. Eine neue Schlüsselwortfähigkeit, Aufstören, erlaubt dir, die Rückseiten bestimmter doppelseitiger Karten aus deinem Friedhof zu wirken.

Gieriger Taschendieb

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/1

Wenn der Gierige Taschendieb ins Spiel kommt, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst und der in diesem Zug Schaden zugefügt wurde.

Aufstören {4} {B} (*Du kannst diese Karte für ihre Aufstören-Kosten transformiert aus deinem Friedhof wirken.*)

////

Begieriger Geist

Kreatur — Geist, Räuber

2/2

Fliegend, Todesberührung

Falls der Begierige Geist von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Aufstören ist nur auf den Vorderseiten einiger doppelseitiger Karten zu finden.
- „Aufstören [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“
- Wenn du einen Zauberspruch mithilfe der Aufstören-Fähigkeit einer Karte wirkst, wird die Karte mit der Rückseite nach oben auf den Stapel gelegt. Der resultierende Zauberspruch hat alle Eigenschaften dieser Seite.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Aufstören-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag eines mit Aufstören gewirkten Zauberspruchs wird durch die Manakosten auf der Vorderseite der Karte bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken. (Dies ist eine besondere Regel, die nur für transformierende doppelseitige Karten betrifft, einschließlich solcher mit Aufstören.)
- Ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch kommt mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Falls du einen auf diese Weise gewirkten Bleibende-Karte-Zauberspruch kopierst (vielleicht mit einer Karte wie dem Doppelstudium), wird die Kopie zu einem Spielstein, der eine Kopie der Rückseite der Karte ist, obwohl er selbst keine doppelseitige Karte ist.
- Die Rückseite jeder Karte mit Aufstören hat eine Fähigkeit, die ihren Beherrscher anweist, sie ins Exil zu schicken, wenn sie von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde. Dazu gehört auch der Fall, dass sie vom Stapel aus auf den Friedhof gelegt wird. Falls der Zauberspruch also neutralisiert wird, nachdem du ihn mit der Aufstören-Fähigkeit gewirkt hast, wird er ins Exil geschickt.

Wiederkehrende Mechanik: transformierende doppelseitige Karten

Die Welt Innistrad wäre nicht vollständig, wenn sich nicht furchterregende, gruselige Dinge in andere furchterregende, gruselige Dinge verwandeln würden. Deshalb kehren transformierende doppelseitige Karten in diesem Set zurück.

Eine doppelseitige Karte hat zwei Seiten: eine Vorderseite und eine Rückseite. Sie hat keine *Magic*-Rückseite. Eine transformierende doppelseitige Karte aus diesem Set hat ein Sonnensymbol in der oberen linken Ecke ihrer Vorderseite und ein Mondsymboll in der oberen linken Ecke ihrer Rückseite. Diese Symbole dienen nur zur Unterscheidung der Seiten und haben keinen Einfluss aufs Spielgeschehen.

Im Gegensatz zu den modalen doppelseitigen Karten aus einigen der letzten Sets haben die Rückseiten der transformierenden doppelseitigen Karten keine Manakosten und können nicht gewirkt werden (mit Ausnahme der Aufstören-Fähigkeit in diesem Set). Die Karten können jedoch transformieren. Eine Karte zu transformieren bedeutet, sie von der Vorderseite auf die Rückseite zu drehen oder umgekehrt.

Bei den doppelseitigen Karten gibt es mit dem Erscheinen von *Innistrad: Mitternachtsjagd* einige geringfügige Änderungen, aber sie funktionieren im Großen und Ganzen genauso, wie wir sie zuletzt gesehen haben. Hier einige weitere Informationen:

- Jede Seite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange eine transformierende doppelseitige bleibende Karte im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Transformierende doppelseitige Karten werden mit der Vorderseite nach oben gewirkt, es sei denn, sie werden mit der Aufstören-Fähigkeit gewirkt. Betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Solange eine transformierende doppelseitige Karte nicht im Spiel ist oder auf dem Stapel liegt, beachte nur die Eigenschaften der Vorderseite.
- Der Manabetrag einer transformierenden doppelseitigen Karte ist der Manabetrag ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade offen liegt.
- Die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat normalerweise einen Farbindikator, der ihre Farbe festlegt.
- Die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte kann nicht gewirkt werden, es sei denn, ein Effekt erlaubt dir, sie „transformiert“ zu wirken. (Siehe Abschnitt „Neue Schlüsselwortfähigkeit: Aufstören“ in diesem Dokument.)
- Eine transformierende doppelseitige Karte kommt immer mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Um eine bleibende Karte zu transformieren, drehst du sie um, sodass die andere Seite offen liegt. Nur bleibende Karten, die durch transformierende doppelseitige Karten dargestellt werden, können transformieren.
- Falls du angewiesen wirst, eine bleibende Karte zu transformieren, die nicht durch eine doppelseitige Karte dargestellt wird, vielleicht weil es ein Spielstein oder eine einseitige Karte ist, der bzw. die zu einer Kopie einer doppelseitigen bleibenden Karte geworden ist, wird diese Anweisung ignoriert.
- Das Transformieren einer bleibenden Karte hat keine Auswirkungen auf an diese bleibende Karte angelegte Auren oder Ausrüstungen. Ebenso bleiben alle Marken auf der bleibenden Karte, nachdem sie transformiert wurde. Alle dauerhaften Effekte von bereits verrechneten Zaubersprüchen und Fähigkeiten betreffen sie weiterhin. Zaubersprüche oder Fähigkeiten auf dem Stapel, die eine bleibende Karte als Ziel haben, haben die bleibende Karte weiterhin als Ziel, nachdem sie transformiert hat.
- Schaden, der auf einer doppelseitigen bleibenden Karte vermerkt war, bleibt auf der bleibenden Karte vermerkt, nachdem sie transformiert wurde.

Neues Fähigkeitswort: Hexenzirkel

Hexenzirkel ist ein Fähigkeitswort von Karten mit Fähigkeiten, die prüfen, ob du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst.

Morgenlicht-Hüterinnen
{1}{G}{W}
Kreatur — Mensch, Hexenmeister
3/3
Wachsamkeit
Hexenzirkel — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug
und falls du drei oder mehr Kreaturen mit
unterschiedlicher Stärke kontrollierst, erhalten
Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des
Zuges.

- Zwei Kreaturen haben unterschiedliche Stärke, wenn ihre Stärken unterschiedliche Zahlen sind. Eine 1/1 Kreatur und eine 2/1 Kreatur haben beispielsweise unterschiedliche Stärke.
- Damit drei Kreaturen unterschiedliche Stärke haben, müssen sie drei unterschiedliche Stärken haben. Eine 1/1 Kreatur, eine 2/1 Kreatur und eine weitere 2/1 Kreatur sind nicht drei Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke, obwohl beide 2/1 Kreaturen gegenüber der 1/1 Kreatur unterschiedliche Stärke haben.
- Viele Hexenzirkel-Fähigkeiten, wie diejenige der Morgenlicht-Hüterinnen oben, sind ausgelöste Fähigkeiten mit eingreifenden Falls-Bedingungen. Du musst sowohl zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit ausgelöst wird, als auch zu dem Zeitpunkt, zu dem sie verrechnet werden soll, drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollieren. Es muss sich jedoch nicht in beiden Fällen um dieselben Kreaturen handeln.

Neuer Doppelländer-Zyklus

Innistrad: Mitternachtsjagd führt einen Zyklus von Nichtstandardländern ein, die getappt ins Spiel kommen, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.

Verlassener Strand
Land
Der Verlassene Strand kommt getappt ins Spiel, es sei
denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.
{T}: Erzeuge {W} oder {U}.

- Falls eines dieser Länder gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Verwesung

Verwesung ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf den meisten Zombie-Kreaturenspielsteinen erscheint, die von Karten in diesem Set erzeugt werden, sowie in ein paar Effekten, die dazu führen, dass Kreaturen zu Zombies werden.

Falken-Scheußlichkeit
{2}{U}
Kreatur — Zombie, Vogel
2/2
Fliegend
Wenn die Falken-Scheußlichkeit ins Spiel kommt,
erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein
mit Verwesung. *(Er kann nicht blocken. Wenn er
angreift, opfere ihn am Ende des Kampfes.)*

- Verwesung verkörpert eine statische und eine ausgelöste Fähigkeit. „Verwesung“ bedeutet „Diese Kreatur kann nicht blocken“ und „Wenn diese Kreatur angreift, opfere sie am Ende des Kampfes.“
- Verwesung erzeugt keinerlei Verpflichtung anzugreifen. Du kannst dich entscheiden, mit einer Kreatur, die Verwesung hat, nicht anzugreifen.
- Verwesung gewährt nicht Eile. Kreaturen mit Verwesung, die während deines Zuges ins Spiel kommen, können erst in deinem nächsten Zug angreifen.
- Sobald eine Kreatur mit Verwesung angreift, wird sie am Ende des Kampfes geopfert, auch falls sie zu diesem Zeitpunkt nicht mehr Verwesung hat.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Rückblende

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

Den Posten verlassen
{1}{R}
Hexerei
Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl können in diesem
Zug nicht blocken.
Rückblende {3}{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

Adeline, strahlende Katharerin
 {1}{W}{W}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
 */4

Wachsamkeit
 Die Stärke von Adeline, strahlende Katharerin, ist gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.
 Immer wenn du angreifst, erzeuge für jeden Gegner einen getappten und angreifenden 1/1 weißen Mensch-Kreaturespielstein, der jenen Spieler oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreift.

- Die Fähigkeit, die Adelines Stärke festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Solange Adeline im Spiel ist (und immer noch eine Kreatur ist), zählt die Fähigkeit Adeline selbst mit.
- Adelines letzte Fähigkeit wird durch Angreifen mit beliebigen Kreaturen ausgelöst. Adeline muss nicht unter ihnen sein.
- Spielsteine werden für jeden deiner Gegner erzeugt, nicht nur für Gegner, die du angegriffen hast.
- Du bestimmst für jeden Spielstein, ob er jenen Gegner angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, sowie die Spielsteine ins Spiel kommen.
- Obwohl die von der ausgelösten Fähigkeit erzeugten Mensch-Spielsteine angreifen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)

Allesfressender Glibber
 {3}{G}{G}
 Kreatur — Schlammwesen
 /+1

Die Stärke des Allesfressenden Glibbers ist gleich der Anzahl an Kartentypen in deinem Friedhof, und seine Widerstandskraft ist gleich dieser Zahl plus 1.
 Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen grünen Schlammwesen-Kreaturespielstein mit „Die Stärke dieser Kreatur ist gleich der Anzahl an Kartentypen in deinem Friedhof, und ihre Widerstandskraft ist gleich dieser Zahl plus 1.“

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Allesfressenden Glibbers festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Falls der Allesfressende Glibber in deinem Friedhof ist, zählt er sich selbst mit.
- Der Allesfressende Glibber zählt Kartentypen, nicht einzelne Karten. Falls die einzige Karte in deinem Friedhof eine Artefaktkreaturenkarte ist, ist der Allesfressende Glibber 2/3. Falls die einzigen Karten in deinem Friedhof zehn Artefaktkreaturenkarten sind, ist der Allesfressende Glibber immer noch 2/3.

- Die Kartentypen in diesem Set, die in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Planeswalker und Hexerei. Einige ältere Karten haben außerdem den Kartentyp Stammeskarte. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen.
- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei dem Allesfressenden Glibber Schaden zufügt oder seine Widerstandskraft auf 0 verringert, wird jener Zauberspruch auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden. Falls diese Karte die erste ihres Typs ist, die auf den Friedhof des Beherrschers des Allesfressenden Glibbers gelegt wird, erhöht sie die Widerstandskraft des Allesfressenden Glibbers, bevor überprüft wird, ob der Allesfressende Glibber stirbt.
- Die oben aufgeführten Regelauslegungen treffen auch auf die Kinder des Allesfressenden Glibbers zu (außer der erste Punkt, denn Junior treibt sich eher nicht auf Friedhöfen herum).

Alter Knochenpreizer

{X}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Schrecken

/

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du X Kreaturenkarten aufdeckst. Lege alle Kreaturenkarten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, auf deinen Friedhof und lege dann den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Stärke und Widerstandskraft des Alten Knochenpreizers sind gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof.

- Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor der Alte Knochenpreizer verrechnet wird. Falls der Alte Knochenpreizer als Antwort auf seine eigene ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, befolgst du trotzdem alle Anweisungen der ausgelösten Fähigkeit und verwendest den bestimmten Wert von X.
- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Alten Knochenpreizers festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur solange der Alte Knochenpreizer im Spiel ist. Solange sich der Alte Knochenpreizer in einem Friedhof befindet, zählt die Fähigkeit den Alten Knochenpreizer selbst mit, vermutlich mit einem einzelnen knöchigen Finger.

Arlinn, Hoffnung des Rudels

{2} {R} {G}

Legendärer Planeswalker — Arlinn

4

Tagaktiv (*Falls ein Spieler in seinem eigenen Zug keine Zaubersprüche wirkt, wird es im nächsten Zug Nacht.*)

+1: Bis zu deinem nächsten Zug kannst du

Kreaturenzauber wirken, als ob sie aufblitzen hätten, und jede Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

-3: Erzeuge zwei 2/2 grüne Wolf-Kreaturespielsteine.

////

Arlinn, Wut des Mondes

Legendärer Planeswalker — Arlinn

4

Nachtaktiv (*Falls ein Spieler in seinem eigenen Zug zwei oder mehr Zaubersprüche wirkt, wird es im nächsten Zug Tag.*)

+2: Erzeuge {R} {G}.

0: Bis zum Ende des Zuges wird Arlinn, Wut des Mondes, zu einer 5/5 Werwolf-Kreatur mit Unzerstörbarkeit und Eile, die Trampelschaden verursacht.

- Die erste Loyalitätsfähigkeit von Arlinn, Wut des Mondes, ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Nachdem die zweite Loyalitätsfähigkeit von Arlinn, Wut des Mondes, verrechnet wurde, ist sie eine Werwolf-Kreatur und kein Planeswalker. Daher verliert sie keine Loyalitätsmarken, wenn ihr Schaden zugefügt wird.
- Falls die zweite Loyalitätsfähigkeit von Arlinn, Wut des Mondes, sie zu einer Werwolf-Kreatur macht und es irgendwie Tag wird, transformiert Arlinn zwar, aber der Effekt, der sie zu einer Werwolf-Kreatur macht, wird für den Rest des Zuges weiter angewendet.

Arroganter Bandit

{2} {B}

Kreatur — Vampir, Adliger

3/2

Wenn der Arrogante Bandit ins Spiel kommt und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Die Fähigkeit des Arroganten Banditen prüft, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunktstand verändert hat. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.
-

Augurin des Herbstes

{1}{G}{G}

Kreatur — Mensch, Druide

2/3

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

Du kannst Länder oben von deiner Bibliothek spielen.

Hexenzirkel — Solange du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst, kannst du Kreaturenzauber oben von deiner Bibliothek wirken.

- Die Augurin des Herbstes ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du ein Land oben von deiner Bibliothek spielen kannst. Du kannst auch weiterhin ein Land nur während deiner Hauptphase ausspielen, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist. Falls du dies tust, zählt es als das eine Land, das du während deines Zuges spielen darfst.
 - Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand, darum kannst du sie nicht aussetzen, umwandeln, abwerfen oder eine ihrer aktivierten Fähigkeiten aktivieren.
 - Im Wesentlichen lässt dich die Augurin des Herbstes die oberste Karte deiner Bibliothek spielen, wobei sie nur für dich aufgedeckt ist. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst. Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen, auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel.
 - Falls die oberste Karte deiner Bibliothek sich verändert, während du einen Zauberspruch wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, wenn das Wirken des Zauberspruchs oder das Aktivieren der Fähigkeit abgeschlossen ist (alle Ziele bestimmt sind, alle Kosten bezahlt usw.).
 - Solange du drei Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke hast, erlaubt die Augurin des Herbstes dir, die oberste Karte deiner Bibliothek zu wirken, falls es eine Kreaturenkarte ist, es deine Hauptphase ist und der Stapel leer ist. Falls diese Kreaturenkarte jedoch Aufblitzen hat, kannst du sie zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du auch einen Spontanzauber wirken könntest, also sogar im Zug eines Gegners.
 - Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen.
-

Ausdauernder Engel

{2}{W}{W}{W}

Kreatur — Engel

3/3

Fliegend, Doppelschlag

Du hast Fluchsicherheit.

Falls dein Lebenspunktstand auf 0 oder weniger reduziert würde, transformiere stattdessen den Ausdauernden Engel und dein Lebenspunktstand wird zu 3. Falls dann der Ausdauernde Engel nicht auf diese Weise transformiert wurde, verlierst du die Partie.

////

Engelhafte Vollstreckerin

Kreatur — Engel

/

Fliegend

Du hast Fluchsicherheit.

Stärke und Widerstandskraft der Engelhaften Vollstreckerin sind gleich deinem Lebenspunktstand. Immer wenn die Engelhafte Vollstreckerin angreift, verdopple deinen Lebenspunktstand.

- Die letzte Fähigkeit des Ausdauernden Engels ist ein Ersatzeffekt. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Insbesondere können Spieler nicht versuchen, den Ausdauernden Engel zu zerstören, um zu verhindern, dass er transformiert, und zu bewirken, dass du die Partie verlierst. Das Anwenden des Ersatzeffektes kann nicht dazu führen, dass der Ausdauernde Engel transformiert, falls er keine doppelseitige bleibende Karte ist, d. h. falls er ein Spielstein ist oder falls eine einseitige bleibende Karte zu einer Kopie von ihm geworden ist. In einem solchen Fall verlierst du die Partie.
 - Um den Lebenspunktstand eines Spielers zu verdoppeln, erhält dieser Spieler so viele Lebenspunkte dazu, dass sein neuer Lebenspunktstand doppelt so hoch ist wie der aktuelle Wert. (In einigen sehr ungewöhnlichen Fällen kann ein Spieler einen negativen Lebenspunktstand haben und trotzdem noch in der Partie sein. In diesen Fällen verliert der Spieler so viele Lebenspunkte, dass sein neuer Lebenspunktstand doppelt so hoch ist wie der aktuelle Wert.)
-

Bannklingen-Gauner

{3} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber, Werwolf

4/3

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

Tagaktiv (*Falls ein Spieler in seinem eigenen Zug keine Zaubersprüche wirkt, wird es im nächsten Zug Nacht.*)

////

Bannklauen-Marodeur

Kreatur — Werwolf

5/4

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

Immer wenn eine Kreatur, die den Bannklauen-Marodeur blockt, stirbt, verliert ihr Beherrscher 1 Lebenspunkt.

Nachtaktiv (*Falls ein Spieler in seinem eigenen Zug zwei oder mehr Zaubersprüche wirkt, wird es im nächsten Zug Tag.*)

- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur „geblockt wird“, werden verrechnet, bevor Kampfschaden zugefügt wird.
- Ein geblockter Angreifer bleibt geblockt, auch falls alle Blocker vor dem Kampfschaden zerstört werden. Falls keine Blocker ihn blocken, fügt er keinen Kampfschaden zu, es sei denn, er verursacht Trampelschaden.

Belagerungszombie

{1} {B}

Kreatur — Zombie

2/2

Tappe drei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst:
Jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt.

- Da die aktivierte Fähigkeit des Belagerungszombies nicht das Symbol für Tappen in ihren Kosten hat, kannst du auch Kreaturen tappen, die zu Beginn deines aktuellsten Zuges noch nicht unter deiner Kontrolle waren (auch den Belagerungszombie selbst), um die Kosten zu bezahlen.

Berittener Schreckensritter

{4} {R}

Kreatur — Vampir, Ritter

5/4

Verursacht Trampelschaden

Der Berittene Schreckensritter kommt mit einer +1/+1-

Marke ins Spiel, falls ein Gegner in diesem Zug

Lebenspunkte verloren hat.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Berittenen Schreckensritters prüft, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunktestand verändert hat. Zum Beispiel hat ein

Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.

Bestialischer Widersacher

{2} {G}

Kreatur — Wolf

4/3

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Bestialische Widersacher ins Spiel kommt, kannst du beliebig oft {1} {G} bezahlen. Wenn du diese Kosten ein- oder mehrmals bezahlst, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf den Bestialischen Widersacher. Dann werden bis zu entsprechend viele Länder deiner Wahl, die du kontrollierst, zu 3/3 Wolf-Kreaturen mit Eile, die immer noch Länder sind.

- Nachdem du die Kosten von {1} {G} ein- oder mehrmals bezahlt hast, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst, und du bestimmst die Ziele deiner Wahl. Spieler können zu diesem Zeitpunkt auf die neue Fähigkeit antworten. Sowie diese Fähigkeit verrechnet wird, erhält der Bestialische Widersacher seine +1/+1-Marken, und die Länder deiner Wahl werden zu Wolf-Kreaturen.
 - Jedes Land, das auf diese Weise zur Wolf-Kreatur wird, behält alle Übertypen, Kartentypen, Untertypen und Fähigkeiten, die es hatte.
-

Blutdürstige Widersacherin

{1} {R}

Kreatur — Vampir

2/2

Eile

Wenn die Blutdürstige Widersacherin ins Spiel kommt, kannst du beliebig oft {2} {R} bezahlen. Wenn du diese Kosten ein- oder mehrmals bezahlst, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf die Blutdürstige Widersacherin. Schicke dann bis zu entsprechend viele Spontanzauber- und/oder Hexereikarten deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Exil und kopiere sie. Du kannst eine beliebige Anzahl der Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Nachdem du die Kosten von {2} {R} ein- oder mehrmals bezahlt hast, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst, und du bestimmst die Ziele deiner Wahl. Spieler können zu diesem Zeitpunkt auf die neue Fähigkeit antworten. Sowie diese Fähigkeit verrechnet wird, erhält die Blutdürstige Widersacherin ihre Marken, und die Karten deiner Wahl werden ins Exil geschickt.
 - Unabhängig davon, ob du die Kopien auf diese Weise wirkst oder nicht, bleiben die ursprünglichen Karten im Exil.
 - Auf diese Weise gewirkte Kopien werden während der Verrechnung der Fähigkeit gewirkt. Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen nicht beachten, und du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu wirken.
-

Blutzehnt-Eintreiberin

{4}{B}

Kreatur — Vampir, Adliger

3/4

Fliegend

Wenn die Blutzehnt-Eintreiberin ins Spiel kommt und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, wirft jeder Gegner eine Karte ab.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Blutzehnt-Eintreiberin prüft, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunkttestand verändert hat. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.

Brutaler Katharer

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat, Werwolf

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder in den Brutalen Katharer transformiert, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis diese Kreatur das Spiel verlässt.

Tagaktiv (*Falls ein Spieler in seinem eigenen Zug keine Zaubersprüche wirkt, wird es im nächsten Zug Nacht.*)

////

Mondwüter-Rohling

Kreatur — Werwolf

3/3

Erstschlag

Abwehr — 3 Lebenspunkte bezahlen.

Nachtaktiv (*Falls ein Spieler in seinem eigenen Zug zwei oder mehr Zaubersprüche wirkt, wird es im nächsten Zug Tag.*)

- Die Fähigkeit des Brutalen Katharers erzeugt zwei einmalige Effekte: Der eine schickt die Kreatur ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem der Brutale Katharer (oder der Mondwüter-Rohling) das Spiel verlassen hat.
- Falls der Brutale Katharer das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-/Transformieren-Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Eine transformierende bleibende Karte verlässt nicht das Spiel, sowie sie transformiert. Falls der Brutale Katharer in den Mondwüter-Rohling transformiert, bleiben die ins Exil geschickten Karten im Exil. Falls er transformiert, während seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel liegt, schickt diese Fähigkeit die Kreatur deiner Wahl trotzdem ins Exil.
- Wenn der Mondwüter-Rohling das Spiel verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ebenfalls ins Spiel zurückgebracht.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Kreaturenspielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.

- Die ins Exil geschickte Karte wird unmittelbar, nachdem diese Kreatur das Spiel verlassen hat, wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen. Die beiden Kreaturen sind nicht gleichzeitig im Spiel. Falls die ins Spiel zurückkehrende Kreatur beispielsweise ein Klon ist, kann sie nicht als Kopie des Brutalen Katharers oder des Mondwüter-Rohlings ins Spiel kommen.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Brutalen Katharers die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Das Fleischhaken-Massaker

{X} {B} {B}

Legendäre Verzauberung

Wenn das Fleischhaken-Massaker ins Spiel kommt, erhält jede Kreatur -X/-X bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls das Fleischhaken-Massaker ins Spiel kommt und nicht gewirkt wurde (oder gewirkt wurde, ohne seine Manakosten zu bezahlen), ist X gleich 0. Die erste Fähigkeit wird ausgelöst, aber ein großes Massaker wird das nicht.

Dennick, frommer Lehrling

{W} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/3

Lebensverknüpfung

Karten in Friedhöfen können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.

Aufstören {2} {W} {U} *(Du kannst diese Karte für ihre Aufstören-Kosten transformiert aus deinem Friedhof wirken.)*

////

Dennick, fromme Erscheinung

Legendäre Kreatur — Geist, Soldat

3/2

Fliegend

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten von irgendwoher auf einen oder mehrere Friedhöfe gelegt werden, stelle Nachforschungen an. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. *(Erzeuge einen farblosen Hinweis-Artefaktspielstein mit „{2}, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

Falls Dennick, fromme Erscheinung, von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Die zweite Fähigkeit von Dennick, frommer Lehrling (Vorderseite), betrifft nur Zaubersprüche und Fähigkeiten, die tatsächlich Karten in Friedhöfen als Ziel haben. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die

Karten in Friedhöfen betreffen, ohne sie als Ziel zu haben, können sie trotzdem betreffen, sie in andere Zonen bewegen usw.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Dennick, fromme Erscheinung (Rückseite), prüft, welche Typen die Karten haben, nachdem sie auf den Friedhof bewegt wurden, um zu ermitteln, ob die Fähigkeit ausgelöst werden soll. Dies ist unabhängig von Typen, die sie möglicherweise hatten, bevor sie im Friedhof waren. Beispielsweise löst eine Kreaturenkarte, die zu einer bleibenden Karte, die keine Kreatur ist, geworden ist, vielleicht weil sie vom Winzigen Gefängnis verzaubert wurde, die Fähigkeit aus, wenn sie auf einen Friedhof gelegt wird. Im Gegensatz dazu löst eine Nicht-Kreaturenkarte, die im Spiel zu einer Kreatur geworden ist, die Fähigkeit nicht aus, wenn sie auf einen Friedhof gelegt wird.
- Ein sterbender Spielstein löst die ausgelöste Fähigkeit niemals aus, weil ein Spielstein regeltechnisch keine Karte ist.

Der Celestus

{3}

Legendäres Artefakt

Falls es weder Tag noch Nacht ist, wird es Tag, sowie Der Celestus ins Spiel kommt.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{3}, {T}: Falls es Nacht ist, wird es Tag. Anderenfalls wird es Nacht. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Immer wenn der Tag zur Nacht oder die Nacht zum Tag wird, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu. Du kannst eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

- Falls du dich entscheidest, mit dem Effekt des Celestus eine Karte zu ziehen, aber irgendein Effekt das Ziehen dieser Karte durch etwas anderes ersetzt, musst du trotzdem eine Karte abwerfen.

Dickichrüstung

{1}{G}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn die Dickichrüstung ins Spiel kommt, lege sie an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1.

Ausrüsten {4} ({4}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Eine Ausrüstung mit ihrer ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit anzulegen ist nicht dasselbe, wie ihre Ausrüsten-Fähigkeit zu verwenden. Du bezahlst kein Mana für das Anlegen, und die Zeitpunkts-Einschränkungen für Ausrüsten-Fähigkeiten werden nicht angewendet.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, bleibt die Ausrüstung gelöst im Spiel.
-

Duell um die Vorherrschaft

{1} {G}

Spontanzauber

Hexenzirkel — Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. Falls du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst, lege eine +1/+1-Marke auf die bestimmte Kreatur, die du kontrollierst. Dann kämpfen die bestimmten Kreaturen gegeneinander. *(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- Nur die +1/+1-Marke ist davon abhängig, ob du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke hast. Die Kreaturen deiner Wahl kämpfen auch, falls du nicht drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke hast, wenn das Duell um die Vorherrschaft verrechnet wird.
- Falls du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst und die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, noch ein legales Ziel ist, sowie das Duell um die Vorherrschaft verrechnet wird, aber die Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, kein legales Ziel ist, legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst. Das ist dann kein großartiges Duell, aber deine Kreatur hat eindeutig die Vorherrschaft.

Duelltrainer

{3} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Erstschlag

Hexenzirkel — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Duelltrainers überprüft, ob du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke hast, wenn sie ausgelöst wird und sowie sie verrechnet werden soll. Falls du nicht drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke hast, sowie sie verrechnet werden soll, wird sie vom Stapel entfernt.

Dürstende Blutsauger

{3} {R}

Kreatur — Vampir

4/3

Wenn die Dürstenden Blutsauger ins Spiel kommen und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, erzeuge {R} {R} {R}.

{2} {R}, wirf eine Karte ab: Ziehe eine Karte.

- Die ausgelöste Fähigkeit erzeugt {R} {R} {R}, falls ein beliebiger Gegner in diesem Zug eine beliebige Anzahl an Lebenspunkten verloren hat, auch falls er zu irgendeinem Zeitpunkt Lebenspunkte dazuerhalten hat.
-

Eingesperrt im Friedhof

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn Eingesperrt im Friedhof ins Spiel kommt und falls sich fünf oder mehr Karten in deinem Friedhof befinden, tappe die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Die verzauberte Kreatur kann weiterhin auf andere Weise enttappt werden. Eingesperrt im Friedhof bleibt angelegt, und die Kreatur enttappt weiterhin nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

Einsame Hinterbliebene

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Gesinde

2/1

Wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, transformiere die Einsame Hinterbliebene.

////

Furchtlose Rächerin

Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Immer wenn die Furchtlose Rächerin angreift, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof getappt und angreifend ins Spiel zurück.

- Wenn mehrere Kreaturen sterben, transformiert die Einsame Hinterbliebene nur einmal.
- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker die zurückgebrachte Kreatur angreift. Sie muss nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen, den die Furchtlose Rächerin angreift.
- Obwohl die zurückgebrachte Kreatur eine angreifende Kreatur ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn sie angreifend ins Spiel kommt.
- Effekte, die besagen, dass die zurückgebrachte Kreatur nicht angreifen kann (falls die Kreatur beispielsweise Verteidiger hat), betreffen nur das Deklarieren von Angreifern. Sie verhindern nicht, dass die zurückgebrachte Kreatur angreifend ins Spiel kommt.

Elektrische Offenbarung

{2}{R}

Spontanzauber

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

Ziehe zwei Karten.

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

- Falls du die Elektrische Offenbarung mit Rückblende wirkst, musst du trotzdem als zusätzliche Kosten eine Karte abwerfen.
-

Erntefest-Wächterin

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/1

Hexenzirkel — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst, kann die Erntefest-Wächterin in diesem Zug von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Erntefest-Wächterin prüft die Stärke der Kreaturen sowohl, wenn sie ausgelöst wird, als auch, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du irgendwie nicht genügend Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke hast, sowie sie verrechnet werden soll, geschieht nichts, und die Erntefest-Wächterin kann normal geblockt werden.
 - Sobald ihre Fähigkeit verrechnet wird, erlaubt auch das Entfernen einer der Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke einem Spieler nicht, die Erntefest-Wächterin mit Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger zu blocken.
 - Die Einschränkung beim Blocken wird angewendet, wenn die Blocker deklariert werden. Falls ein Spieler die Erntefest-Wächterin nach dem Verrechnen der Hexenzirkel-Fähigkeit mit einer Kreatur mit Stärke größer als 2 blockt, wird die Erntefest-Wächterin nicht dadurch ungeblockt, dass die Stärke der Kreatur verringert wird.
-

Erwachen zum Gemetzel

{3}{B}{R}

Hexerei

Bestimme bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl in deinem Friedhof. Ein Gegner bestimmt eine davon.

Bringe die Karte auf deine Hand zurück. Bringe die andere unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie erhält Eile.

Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

Rückblende {4}{B}{R} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.*

Schicke sie danach ins Exil.)

- Falls nur ein Ziel noch legal ist, sowie das Erwachen zum Gemetzel verrechnet wird (oder falls du nur ein Ziel deiner Wahl bestimmt hast), ist dies die Karte, die dein Gegner bestimmen muss, damit du sie auf deine Hand nimmst. Er kann nicht bestimmen, dass du sie ins Spiel zurückbringst.
-

Exzentrische Farmerin

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Gesinde

2/3

Wenn die Exzentrische Farmerin ins Spiel kommt, millst du drei Karten. Dann kannst du eine Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen. (*Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.*)

- Du musst die Länderkarte, die du auf deine Hand zurückbringst, erst bestimmen, nachdem du drei Karten gemillt hast.

Flammenlenkerin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Wenn ein Zauberspruch, den du kontrollierst, Schaden zufügt, transformiere die Flammenlenkerin.

////

Verkörperung der Flamme

Kreatur — Elementarwesen, Zauberer

3/3

Immer wenn ein Zauberspruch, den du kontrollierst, Schaden zufügt, lege eine Flammenmarke auf die Verkörperung der Flamme.

{1}, entferne eine Flammenmarke von der Verkörperung der Flamme: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- „Ein Zauberspruch, den du kontrollierst“ bedeutet einen Zauberspruch auf dem Stapel. Normalerweise können Zaubersprüche auf dem Stapel nur als Teil ihrer eigenen Verrechnung Schaden zufügen.
- Einige Zaubersprüche bewirken, dass andere Objekte Schaden zufügen, z. B. Zaubersprüche, die zwei Kreaturen gegeneinander kämpfen lassen. In diesen Fällen sind es jene anderen Objekte, die Schaden zufügen, nicht der Zauberspruch selbst, und dadurch werden die Fähigkeiten von Flammenlenkerin oder Verkörperung der Flamme nicht ausgelöst.
- Ein Zauberspruch, der zu einer bleibenden Karte wird und dann Schaden zufügt, z. B. einer mit einer Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn er ins Spiel kommt, löst nicht die Fähigkeiten von Flammenlenkerin oder Verkörperung der Flamme aus.
- Du musst alle Kosten bezahlen, um Karten mit der aktivierten Fähigkeit der Verkörperung der Flamme zu spielen, und du musst alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.

Fledermausflüsterin

{3}{B}

Kreatur — Vampir

4/2

Wenn die Fledermausflüsterin ins Spiel kommt und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, erzeuge einen 1/1 schwarzen Fledermaus-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Die Fähigkeit der Fledermausflüsterin prüft, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunktstand verändert hat. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.
-

Florian, Voldaren-Nachkomme

{1} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Vampir, Adliger

3/3

Erstschlag

Zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf schaust du dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Gesamtsumme an Lebenspunkten ist, die deine Gegner in diesem Zug verloren haben. Schicke eine der Karten ins Exil und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Du kannst die ins Exil geschickte Karte in diesem Zug spielen.

- Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.
 - Du erhältst eine Hauptphase nach dem Kampf, auch falls während eines Zuges keine Kreaturen angegriffen haben. Florians letzte Fähigkeit wird ausgelöst.
 - Falls ein Gegner Lebenspunkte verliert, Florian aber das Spiel verlässt, bevor deine Hauptphase nach dem Kampf beginnt, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.
 - Florians Fähigkeit überprüft nur, wie viele Lebenspunkte Gegner im Zug verloren haben, nicht, wie hoch der Unterschied zum Lebenspunktstand im Vergleich zum Beginn des Zuges ist. Falls ein Gegner beispielsweise 2 Lebenspunkte verloren und dann 8 Lebenspunkte dazuerhalten hat, bevor Florians Fähigkeit verrechnet wird, schaust du dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an.
 - Falls ein Gegner Lebenspunkte verliert und in der Folge die Partie noch vor deiner Hauptphase nach dem Kampf verliert, zählt Florians letzte Fähigkeit diesen Verlust an Lebenspunkten.
 - Falls du irgendwie mehr als zwei Hauptphasen in einem Zug hast, ist jede Hauptphase nach deiner ersten Hauptphase eine Hauptphase nach dem Kampf, und Florians letzte Fähigkeit wird zu Beginn jeder einzelnen ausgelöst.
 - Du musst alle Kosten bezahlen, um Karten mit Florians letzter Fähigkeit zu spielen, und du musst alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
-

Fluch der Bluteigel

{2} {B}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Sowie diese bleibende Karte in den Fluch der Bluteigel transformiert, lege sie an einen Spieler an.

Zu Beginn des Versorgungssegments des verzauberten Spielers verliert er 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

Tagaktiv (*Falls ein Spieler in seinem eigenen Zug keine Zaubersprüche wirkt, wird es im nächsten Zug Nacht.*)

////

Blutsaugender Lauerer

Kreatur — Egel, Schrecken

4/4

Lebensverknüpfung

Nachtaktiv (*Falls ein Spieler in seinem eigenen Zug zwei oder mehr Zaubersprüche wirkt, wird es im nächsten Zug Tag.*)

- Falls der Blutsaugende Lauerer während der Nacht im Spiel ist und der aktive Spieler während des Zuges zwei oder mehr Zaubersprüche wirkt, wird es Tag, sowie der nächste Zug beginnt. Dies führt dazu, dass der Blutsaugende Lauerer in den Fluch der Bluteigel transformiert und an einen Spieler angelegt wird. Das alles geschieht vor dem Versorgungssegment jenes Zuges, sodass die ausgelöste Fähigkeit des Fluchs der Bluteigel zu Beginn des Versorgungssegments in dem Zug ausgelöst wird.
- Das Anlegen des Fluchs der Bluteigel, sowie er transformiert, hat keinen Spieler als Ziel. Daher kann er auf diese Weise an einen Spieler mit Fluchsicherheit angelegt werden.
- Nachdem der Fluch der Bluteigel in den Blutsaugenden Lauerer transformiert hat, wird er als zustandsbasierte Aktion von dem Spieler gelöst, an den er angelegt war.

Fluch der Überwachung

{4} {U}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Zu Beginn des Versorgungssegments des verzauberten Spielers zieht eine beliebige Anzahl an Spielern deiner

Wahl außer dem verzauberten Spieler jeweils so viele Karten, wie Flüche an den verzauberten Spieler angelegt sind.

- Der Beherrscher des Fluchs der Überwachung bestimmt die Ziele für seine ausgelöste Fähigkeit, unabhängig davon, an welchen Spieler er angelegt ist. Falls du den Fluch der Überwachung kontrollierst und er an einen anderen Spieler angelegt ist, kannst du dich selbst als Ziel bestimmen (und solltest das wahrscheinlich auch tun).
-

Fluch des erschütterten Glaubens

{1}{R}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn der verzauberte Spieler einen Zauberspruch außer seinem ersten Zauberspruch in jedem Zug wirkt oder einen Zauberspruch kopiert, fügt ihm der Fluch des erschütterten Glaubens 2 Schadenspunkte zu.

- Falls ein Spieler, der in diesem Zug bereits einen Zauberspruch gewirkt hat, vom Fluch des erschütterten Glaubens verzaubert wird, führt das Wirken weiterer Zaubersprüche im selben Zug dazu, dass die Fähigkeit aufgelöst wird.

Flut der Erinnerung

{2}{U}{U}

Spontanzauber

Schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Menge Mana ist, die ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken. Nimm zwei davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Rückblende {5}{U}{U} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.*

Schicke sie danach ins Exil.)

- Die Flut der Erinnerung prüft, wie viel Mana du tatsächlich bezahlt hast, um sie zu wirken, nicht ihre Manakosten. Falls du die Flut der Erinnerung für {2}{U}{U} gewirkt hast, schaust du dir vier Karten an. Falls du sie mit Rückblende für {5}{U}{U} gewirkt hast, schaust du dir sieben Karten an. Alle Effekte, die die Kosten, um sie zu wirken, erhöhen oder reduzieren, werden ebenfalls berücksichtigt.
 - Falls die Flut der Erinnerung kopiert wird, wurde kein Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken. Daher ist X gleich 0. Die Menge Mana, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert. Du schaust dir keine Karten aus deiner Bibliothek an, sowie die Flut der Erinnerung verrechnet wird.
 - Falls ein Effekt dir erlaubt, die Flut der Erinnerung zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, ist X gleich 0. Die Flut der Erinnerung wird verrechnet, aber du tust nichts.
 - Falls ein Effekt von dir verlangt, irgendeine Menge Mana zu bezahlen, um zu verhindern, dass die Flut der Erinnerung neutralisiert wird, wie es bei Schalter umlegen der Fall ist, wurde dieses Mana nicht ausgegeben, um die Flut der Erinnerung zu wirken, und wird nicht berücksichtigt.
-

Furchtloser Widersacher
{1}{W}
Kreatur — Mensch, Späher
3/1

Lebensverknüpfung
Wenn der Furchtlose Widersacher ins Spiel kommt,
kannst du beliebig oft {1}{W} bezahlen. Wenn du diese
Kosten ein- oder mehrmals bezahlst, lege entsprechend
viele Tapferkeitsmarken auf den Furchtlosen
Widersacher.
Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 für jede
Tapferkeitsmarke auf dem Furchtlosen Widersacher.

- Nachdem du die Kosten von {1}{W} ein- oder mehrmals bezahlt hast, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst, und Spieler können darauf antworten. Sowie diese Fähigkeit verrechnet wird, erhält der Furchtlose Widersacher seine Tapferkeitsmarken.

Galvanische Iteration
{U}{R}
Spontanzauber
Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Spontanzauber
oder deine nächste Hexerei wirkst, kopiere jenen
Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie
bestimmen.
Rückblende {1}{U}{R} (*Du kannst diese Karte aus
deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.
Schicke sie danach ins Exil.*)

- Falls du eine Galvanische Iteration nach einer anderen verrechnest (oder dieselbe mit Rückblende wirkst), wird die zweite Galvanische Iteration kopiert. Jene Kopie und der Zauberspruch werden jeweils verrechnet. Dabei werden zwei verzögerte ausgelöste Fähigkeiten erzeugt. Der nächste Zauberspruch, den du danach wirkst, wird zweimal kopiert. Falls dieser Zauberspruch ebenfalls eine Galvanische Iteration ist, wird der folgende Zauberspruch dreimal kopiert usw.
- Die Fähigkeit der Galvanischen Iteration kopiert jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei, nicht nur solche mit Zielen.
- Eine Kopie wird auch erzeugt, falls der Zauberspruch, der die Fähigkeit der Galvanischen Iteration ausgelöst hat, neutralisiert wurde, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.

- Die Kopie, die die Fähigkeit der Galvanischen Iteration erzeugt, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Geistflammen-Reservoir

{2} {R}

Artefakt

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, lege eine Ladungsmarke auf das Geistflammen-Reservoir.

{1} {R}, {T}, entferne eine beliebige Anzahl an Ladungsmarken vom Geistflammen-Reservoir: Es fügt einem Ziel deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.

{1} {R}, {T}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Du bestimmst, wie viele Marken vom Geistflammen-Reservoir entfernt werden sollen, sowie du seine zweite Fähigkeit aktivierst, nicht, sowie sie verrechnet wird.
- Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen, um eine mit der letzten Fähigkeit des Geistflammen-Reservoirs ins Exil geschickte Karte zu spielen, und du musst alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.

Geistschwall

{1} {U}

Spontanzauber

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Falls du die bleibende Karte kontrolliert hast, ziehe eine Karte.

- Du ziehst keine Karte, falls du die bleibende Karte deiner Wahl nicht kontrollierst, sowie der Geistschwall verrechnet wird, auch falls du die bleibende Karte zu einem früheren Zeitpunkt kontrolliert hast.

Geschenkte Zeit

{2} {W}

Verzauberung

Wenn die Geschenkte Zeit ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Geschenkte Zeit das Spiel verlässt.

- Die Fähigkeit der Geschenkten Zeit ist eine einzelne Fähigkeit, die zwei einmalige Effekte erzeugt: Der eine schickt die bleibende Karte ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem die Geschenkte Zeit das Spiel verlassen hat.
- Falls die Geschenkte Zeit das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird die als Ziel bestimmte bleibende Karte 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 eine ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.

- Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer der Geschenkten Zeit die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Gisa, glorreiche Erweckerin

{2} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

4/4

Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

Zu Beginn deines Versorgungssegments bringst du alle von Gisa, glorreiche Erweckerin, ins Exil geschickten Kreaturenkarten unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie erhalten Verwesung. *(Eine Kreatur mit Verwesung kann nicht blocken. Wenn sie angreift, opfere sie am Ende des Kampfes.)*

- Da von Gegnern kontrollierte Kreaturen aufgrund von Gisas Ersatzeffekt nicht sterben, werden ausgelöste „wenn [diese Kreatur] stirbt“-Fähigkeiten, die diese Kreaturen haben, nicht ausgelöst.
- Gisa gewährt den Kreaturen, die ins Spiel zurückgebracht werden, nicht Eile, sodass du normalerweise nicht in dem Zug, in dem sie zurückgebracht werden, mit ihnen angreifen kannst.
- Falls eine Kreatur, die dein Gegner kontrolliert, sterben würde und mehr als ein Effekt dazu führen würde, dass sie ins Exil geschickt wird, bestimmt jener Gegner, welcher Effekt angewendet werden soll. Falls die Kreatur aufgrund irgendeines anderen Ersatzeffekts ins Exil geschickt wird, wird sie nicht von Gisa ins Spiel zurückgebracht.

Grubenkämpferin aus Falkenrath

{R}

Kreatur — Vampir, Krieger

2/1

{1} {R}, wirf eine Karte ab, opfere einen Vampir: Ziehe zwei Karten. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.

- Die Fähigkeit der Grubenkämpferin aus Falkenrath kann aktiviert werden, falls ein beliebiger Gegner in diesem Zug eine beliebige Anzahl an Lebenspunkten verloren hat, auch falls er zu irgendeinem Zeitpunkt Lebenspunkte dazuerhalten hat.

Heiligmacherin des Celestus

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

3/2

Falls es weder Tag noch Nacht ist, wird es Tag, sowie die Heiligmacherin des Celestus ins Spiel kommt.

Immer wenn der Tag zur Nacht oder die Nacht zum Tag wird, schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof.

- Die Karte, die du nicht auf deinen Friedhof legst, bleibt oben auf deiner Bibliothek.
-

Hinterhältige Vertuschung

{2} {U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls der Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, schicke ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen. Du kannst bis zu vier Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof in deine Bibliothek mischen.

- Die Hinterhältige Vertuschung kann sich nicht selbst als Ziel haben. Du kannst nicht versuchen, sie mit sich selbst zu neutralisieren und Karten einzumischen, und du kannst ihren Effekt nicht verwenden, um sie selbst wieder in deine Bibliothek zu mischen.
 - Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für die Hinterhältige Vertuschung. Der Zauberspruch wird beim Verrechnen der Hinterhältigen Vertuschung nicht neutralisiert, aber du kannst trotzdem Karten in deine Bibliothek mischen.
-

Jerren, korrumpierter Bischof

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/3

Immer wenn Jerren, korrumpierter Bischof, ins Spiel kommt oder ein anderer Nichtspielstein-Mensch, den du kontrollierst, stirbt, verlierst du 1 Lebenspunkt und erzeugst einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturenspielstein.

{2}: Ein Mensch deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du genau 13 Lebenspunkte hast, kannst du {4} {B} {B} bezahlen.

Falls du dies tust, transformiere Jerren.

////

Ormendahl der Korruptierer

Legendäre Kreatur — Dämon

6/6

Fliegend, verursacht Trampelschaden,

Lebensverknüpfung

Opfere eine andere Kreatur: Ziehe eine Karte.

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung. Einem Menschen, der sie bereits hat, Lebensverknüpfung zu geben, bietet also keinen zusätzlichen Vorteil.

- Jerrens letzte Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls du zu Beginn deines Endsegments genau 13 Lebenspunkte hast. Du kannst nur dann $\{4\}\{B\}\{B\}$ bezahlen, falls du genau 13 Lebenspunkte hast, sowie das Verrechnen dieser Fähigkeit beginnt. Falls dein Lebenspunktstand zu diesem Zeitpunkt nicht 13 ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Du kannst nicht $\{4\}\{B\}\{B\}$ bezahlen, und Jerren transformiert nicht.
- Falls du beim Aktivieren von Manafähigkeiten während der Verrechnung von Jerrens letzter Fähigkeit irgendwie Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, kannst du trotzdem die Kosten zu Ende bezahlen, und Jerren transformiert trotzdem.

Kraft der alten Sitten

$\{1\}\{G\}$

Spontanzauber

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

Hexenzirkel — Falls du dann drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst, ziehe eine Karte.

- Die Effekte der Kraft der alten Sitten geschehen in der aufgeführten Reihenfolge. Daher geschieht der $+2/+2$ -Bonus, bevor du die Stärke der Kreaturen, die du kontrollierst, prüfst. Falls du beispielsweise zwei $2/2$ Kreaturen und eine $5/5$ Kreatur kontrollierst und eine der $2/2$ Kreaturen als Ziel bestimmst, erlaubt dir dies, eine Karte zu ziehen. Falls du umgekehrt eine $1/1$ Kreatur, eine $3/3$ Kreatur und eine $5/5$ Kreatur kontrollierst und eine der beiden kleineren Kreaturen als Ziel bestimmst, erlaubt dir dies nicht, eine Karte zu ziehen.

Lähmungsnadel

$\{1\}$

Artefakt

Sowie die Lähmungsnadel ins Spiel kommt, bestimme einen Kartennamen.

Aktiviere Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

- Aktivierbare Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt und sind in der folgenden Form geschrieben: „ $[\text{Kosten}]:[\text{Effekt}]$.“ Ausgelöste Fähigkeiten und statische Fähigkeiten der benannten Karte funktionieren normal.
- Die Lähmungsnadel betrifft Karten unabhängig davon, in welcher Zone sie sich befinden. Dies schließt Karten auf der Hand, im Friedhof oder im Exil ein. Ein Spieler kann beispielsweise eine Karte mit dem bestimmten Namen nicht umwandeln.
- Die Lähmungsnadel hindert einen Spieler nicht daran, Zaubersprüche zu wirken. Insbesondere hindert das Bestimmen eines Kartennamens mit Rückblende oder Aufstören einen Spieler nicht daran, jene Zaubersprüche aus seinem Friedhof zu wirken.
- Du kannst jeden beliebigen existierenden Kartennamen bestimmen, auch falls die Karte normalerweise keine aktivierbare Fähigkeit hat. Du kannst keinen Spielstein benennen, es sei denn, der Spielstein hat denselben Namen wie eine Karte.
- Falls du eine Karte benennst, die sowohl eine Manafähigkeit als auch eine aktivierbare Fähigkeit hat, kann die Manafähigkeit aktiviert werden, die andere nicht.

- Du kannst eine Seite einer doppelseitigen Karte benennen, aber nicht beide Seiten. Die Lähmungsnadel betrifft Objekte nur, solange sie den bestimmten Namen haben.
- Sobald die Lähmungsnadel das Spiel verlassen hat, können aktivierte Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen wieder aktiviert werden.

Lammholt-Terrorisierer

{1}{R}

Kreatur — Wolf

2/2

{3}{R}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.

- Die Fähigkeit des Lammholt-Terrorisierers muss aktiviert werden, bevor Blocker deklariert werden, damit sie einen Effekt hat. Wenn sie aktiviert wird, nachdem eine Kreatur als Blocker deklariert wurde, wird die Kreatur nicht aus dem Kampf entfernt.

Leichenflicken

{U}{B}

Spontanzauber

Opfere als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine beliebige Anzahl an Kreaturen.

Erzeuge einen X/X blauen und schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit, wobei X gleich der Gesamtstärke der geopferten Kreaturen ist.

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

- Du kannst bestimmen, keine Kreaturen zu opfern, um die zusätzlichen Kosten zu bezahlen. Falls du dies tust, erzeugst du einen 0/0 Zombie-Kreaturenspielstein. Der Spielstein stirbt anschließend, es sei denn, etwas anderes erhöht seine Widerstandskraft, aber ausgelöste „Kommt-ins-Spiel“- oder „wenn [diese Kreatur] stirbt“-Fähigkeiten werden trotzdem ausgelöst.
- Falls du das Leichenflicken mit Rückblende wirkst, musst du trotzdem seine zusätzlichen Kosten bezahlen, indem du eine beliebige Anzahl an Kreaturen opferst.

Loyal der Dommelgreif

{2}{W}

Kreatur — Hippogryph

2/2

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Loyale Dommelgreif ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

- Du entscheidest, ob du eine Kreatur auf deine Hand zurückbringst und welche Kreatur du zurückbringst, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Loyalen Dommelgreifs verrechnet wird.

Ludevic das Nekrogenie

{U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Immer wenn Ludevic das Nekrogenie ins Spiel kommt oder angreift, millst du eine Karte.

{X} {U} {U} {B} {B}, schicke X Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil: Transformiere Ludevic. X kann nicht 0 sein. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

////

Olag, Ludevics Hybris

Legendäre Kreatur — Zombie

4/4

Sowie diese Kreatur in Olag, Ludevics Hybris, transformiert, wird sie zu einer Kopie einer Kreaturenkarte, die von ihr ins Exil geschickt wurde, außer dass ihr Name Olag, Ludevics Hybris, ist und dass sie zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen ein legendärer 4/4 blauer und schwarzer Zombie ist. Lege so viele +1/+1-Marken auf Olag, wie Kreaturenkarten von ihm ins Exil geschickt wurden.

- Du bestimmst, welche ins Exil geschickte Kreatur Olag kopiert, sowie er transformiert. Er transformiert nicht und wird dann zu einer Kopie.
- Olag bleibt eine Kopie der Kreatur, die du bestimmst, auch falls die Karte später das Exil verlässt.
- Es ist möglich, dass Olag zu einer Kopie einer Karte mit der Schlüsselwortfähigkeit Tagaktiv wird, sowie er transformiert. Falls dies geschieht, transformiert er nicht, sowie es Nacht wird.
- Falls keine mit Ludevic ins Exil geschickten Kreaturenkarten vorhanden sind, sowie er transformiert, vielleicht weil diese Karten als Antwort auf seine aktivierte Fähigkeit aus dem Exil entfernt wurden oder er auf andere Weise transformiert hat, wird Olag nicht zu einer Kopie von irgendetwas. Olag bleibt einfach sein 4/4 Selbst ohne +1/+1-Marken.

Maske der Heckenhexe

{W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Die ausgerüstete Kreatur kann von Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr nicht geblockt werden.

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

- Die Einschränkung beim Blocken wird angewendet, wenn die Blocker deklariert werden. Sobald eine mit der Maske der Heckenhexe ausgerüstete Kreatur von einer Kreatur mit Stärke weniger als 4 geblockt wird und falls die Stärke der Kreatur erhöht wird, wird die ausgerüstete Kreatur dadurch nicht ungeblockt.
-

Maske von Griselbrand

{1} {B} {B}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Flugfähigkeit und Lebensverknüpfung.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur stirbt, kannst du X Lebenspunkte bezahlen, wobei X gleich ihrer Stärke ist.

Falls du dies tust, ziehe X Karten.

Ausrüsten {3}

- Benutze die Stärke der ausgerüsteten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.
- Du musst genau X Lebenspunkte bezahlen oder nichts. Du kannst nicht weniger Lebenspunkte bezahlen, um weniger Karten zu ziehen.

Monschleier-Regent

{3} {R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du alle Karten aus deiner Hand abwerfen. Falls du dies tust, ziehe für jede Farbe des Zauberspruchs eine Karte.

Wenn der Monschleier-Regent stirbt, fügt er einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Farben unter den bleibenden Karten ist, die du kontrollierst.

- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie die erste Fähigkeit des Monschleier-Regenten verrechnet wird, kannst du trotzdem bestimmen, alle Karten aus deiner Hand abzuwerfen. Dann ziehst du einfach für jede Farbe des Zauberspruchs eine Karte. Großartiger Plan!
 - Falls du einen farblosen Zauberspruch wirkst, kannst du bestimmen, alle Karten aus deiner Hand abzuwerfen und keine Karten zu ziehen. Weniger großartiger Plan?
 - Die Farben einer transformierenden doppelseitigen Karte, die mithilfe der Schlüsselwortfähigkeit Aufstören gewirkt wurde, werden durch ihren Farbindikator bestimmt, nicht durch die Manakosten auf der Vorderseite der Karte.
 - Die letzte Fähigkeit des Monschleier-Regenten wird auch dann ausgelöst, falls du keine bleibenden Karten mit einer oder mehreren Farben kontrollierst, wenn er stirbt. Die Anzahl an Schadenspunkten wird berechnet, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Betrachte nur die bleibenden Karten, die du zu diesem Zeitpunkt kontrollierst, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte der Monschleier-Regent zufügt.
-

Morastmonster

{3} {U} {U}

Kreatur — Schrecken

5/5

Immer wenn das Morastmonster ins Spiel kommt oder angreift, lege eine Schleimmarke auf bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl.

Nicht-Schrecken-Kreaturen mit Schleimmarken verlieren alle Fähigkeiten und haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/2.

- Die letzte Fähigkeit des Morastmonsters betrifft alle Nicht-Schrecken-Kreaturen mit Schleimmarken, nicht nur Kreaturen, auf die mit der ersten Fähigkeit dieses bestimmten Morastmonsters Schleimmarken gelegt wurden.
- Falls eine Nicht-Schrecken-Kreatur mit einer Schleimmarke irgendwie zu einem Schrecken wird, endet der Effekt, der sie zu 2/2 macht und sie ihre Fähigkeiten verlieren lässt. Ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft nehmen wieder die Werte an, die sie hatten, bevor der Effekt angewendet wurde, wobei allerdings andere Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, wie diejenigen von Auren, Marken und Ähnlichem, weiterhin gelten können. Außerdem hat sie sämtliche Fähigkeiten, die sie hatte, bevor sie sie verloren hat.

Nekrosynthese

{1} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.“

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich ihrer Stärke ist. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Benutze die Stärke der verzauberten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.

Nutze den Sturm

{4} {R}

Hexerei

Erzeuge einen roten Elementarwesen-

Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht, mit „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof plus der Anzahl an Karten mit Rückblende, die du besitzt und die sich im Exil befinden.“

Rückblende {6} {R} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Stärke und Widerstandskraft des Elementarwesen-Spielsteins ändern sich, sowie sich die Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof und die Anzahl an Karten mit Rückblende, die du besitzt und die sich im Exil befinden, ändern.
- Falls du Nutze den Sturm wirkst, ohne dass sich Spontanzauber oder Hexereikarten in deinem Friedhof oder Karten mit Rückblende im Exil befinden, ist das Elementarwesen zunächst eine 0/0 Kreatur. Zustandsbasierte Aktionen werden jedoch erst geprüft, nachdem Nutze den Sturm fertig verrechnet wurde. Danach ist das Elementarwesen eine 1/1 Kreatur und überlebt, weil sich Nutze den Sturm dann entweder in deinem Friedhof oder im Exil befindet.
- Solange ein Zauberspruch auf dem Stapel liegt, befindet er sich weder in deinem Friedhof noch im Exil und trägt deshalb nicht zu Stärke und Widerstandskraft des Elementarwesens bei. Im obigen Szenario, in dem sich Nutze den Sturm in deinem Friedhof und keine Karten im Exil befinden, wird beispielsweise das 1/1 Elementarwesen 0/0 und stirbt, falls du Nutze den Sturm mit Rückblende aus deinem Friedhof wirkst.

Prominente Vampirin

{B} {R}

Kreatur — Vampir, Adliger

2/2

Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)

Wenn die Prominente Vampirin ins Spiel kommt und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, lege eine +1/+1-Marke auf jeden anderen Vampir, den du kontrollierst.

Solange ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, kommt jeder andere Vampir, den du kontrollierst, mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- Die letzten zwei Fähigkeiten der Prominenten Vampirin prüfen, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunktstand verändert hat. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.

Puppenflicker

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein mit Verwesung. *(Er kann nicht blocken. Wenn er angreift, opfere ihn am Ende des Kampfes.)*

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du drei oder mehr Kreaturespielsteine kontrollierst, kannst du den Puppenflicker transformieren.

////

Puppenfabrik

Artefakt

Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, verlieren alle Fähigkeiten und haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3.

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du die Puppenfabrik transformieren.

- Die erste Fähigkeit der Puppenfabrik entfernt alle Fähigkeiten von Kreaturespielsteinen, die du kontrollierst, einschließlich solcher, mit denen sie erzeugt wurden, und solcher, die sie erhalten haben, seit die Puppenfabrik zuletzt transformiert hat.
- Sowie die Puppenfabrik wieder in den Puppenflicker transformiert, endet der Effekt, der deine Kreaturespielsteine zu 3/3 macht und sie ihre Fähigkeiten verlieren lässt. Ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft nehmen wieder die Werte an, die sie hatten, bevor der Effekt angewendet wurde, wobei allerdings andere Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, wie diejenigen von Auren, Marken und Ähnlichem, weiterhin gelten können. Außerdem haben sie sämtliche Fähigkeiten, die sie hatten, bevor sie sie verloren haben.

Quakendes Gegenstück

{1}{G}{U}

Hexerei

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Nicht-Frosch-Kreatur deiner Wahl ist, außer dass er ein 1/1 grüner Frosch ist.

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

- Außer Stärke, Widerstandskraft, Kreaturentyp und Farbe kopiert der Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und Ausrüstungen angelegt sind und so weiter.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den oben genannten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den oben genannten Ausnahmen.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Rachsüchtiger Würger
 {1}{B}
 Kreatur — Mensch, Räuber
 2/1

Der Rachsüchtige Würger kann nicht blocken.
 Wenn der Rachsüchtige Würger stirbt, bringe ihn transformiert unter deiner Kontrolle und an eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, angelegt ins Spiel zurück.

////

Würgender Griff
 Verzauberung — Aura
 Verzaubert eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den ein Gegner kontrolliert
 Zu Beginn deines Versorgungssegments opfert der Beherrscher der verzauberten bleibenden Karte eine bleibende Karte, die kein Land ist. Danach verliert jener Spieler 1 Lebenspunkt.

- Falls ein Effekt dafür sorgt, dass der Rachsüchtige Würger im Spiel transformiert, anstatt das Spiel zu verlassen und transformiert ins Spiel zurückzukehren, wird der Würgende Griff an kein Objekt angelegt und wird auf deinen Friedhof gelegt. Dadurch werden keine Fähigkeiten ausgelöst, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur das Spiel verlässt.
- Der Text des Würgenden Griffs wurde geringfügig aktualisiert, um den Zeitpunkt seines Effekts deutlicher zu machen. Der aktualisierte Text ist oben aufgeführt.

Rem Karolus, unverzagter Jäger
 {1}{R}{W}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
 2/3

Fliegend, Eile
 Falls ein Zauberspruch dir oder einer anderen bleibenden Karte, die du kontrollierst, Schaden zufügen würde, verhindere den Schaden.
 Falls ein Zauberspruch einem Gegner oder einer bleibenden Karte, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt er stattdessen entsprechend viele Schadenspunkte plus 1 zu.

- Die letzten zwei Fähigkeiten von Rem Karolus, unverzagter Jäger, werden nur auf Schaden angewendet, der durch Zaubersprüche auf dem Stapel zugefügt wird. Ein Zauberspruch, der zu einer bleibenden Karte wird und dann Schaden zufügt, wird davon nicht betroffen.
- Einige Zaubersprüche bewirken, dass andere Objekte Schaden zufügen, z. B. Zaubersprüche, die bewirken, dass zwei Kreaturen gegeneinander kämpfen. Die letzten zwei Fähigkeiten von Rem Karolus, unverzagter Jäger, werden nicht auf Schaden von solchen Effekten angewendet.

- Der zusätzliche 1 Schadenspunkt wird von der ursprünglichen Schadensquelle zugefügt. Der zusätzliche Schaden wird nicht von Rem Karolus zugefügt.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden ein Zauberspruch einem Gegner oder einer bleibenden Karte, die er kontrolliert, zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Rems Effekt nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine Quelle zufügt, die du kontrollierst, mehreren bleibenden Karten, die ein Gegner kontrolliert, oder einem Gegner sowie einer oder mehreren bleibenden Karten, die dieser Gegner kontrolliert, zugewiesen würde, teilst du den ursprünglichen Betrag auf, bevor du 1 addierst. Falls du beispielsweise einen Zauberspruch wirkst, der 4 Schadenspunkte zufügt, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst, und du bestimmst, ihn einer Kreatur 2 Schadenspunkte und dem Beherrscher der Kreatur 2 Schadenspunkte zufügen zu lassen, fügt jener Zauberspruch stattdessen jedem der Ziele 3 Schadenspunkte zu.

Ritus des Vergessens

{W} {B}

Hexerei

Opfere eine bleibende Karte, die kein Land ist, als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.
Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil.

Rückblende {2} {W} {B} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten und zusätzliche Kosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Falls du den Ritus des Vergessens mit Rückblende wirkst, musst du trotzdem als zusätzliche Kosten eine bleibende Karte, die kein Land ist, opfern.

Ruf der Katharer

{2} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Wachsamkeit und „Zu

Beginn deines Endsegments erzeugst du einen 1/1

weißen Mensch-Kreaturenspielstein.“

- Der Beherrscher der verzauberten Kreatur erzeugt auch dann den Mensch-Spielstein, falls er nicht der Beherrscher des Rufs der Katharer ist.

Saryth die Viper

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

3/4

Andere getappte Kreaturen, die du kontrollierst, haben Todesberührung.

Andere ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, haben Fluchsicherheit.

{1}, {T}: Enttappe eine andere Kreatur oder ein anderes Land deiner Wahl, die bzw. das du kontrollierst.

- Saryths erste Fähigkeit prüft nicht, ob Saryth getappt oder ungetappt ist. Dasselbe gilt für die zweite Fähigkeit. Beide Fähigkeiten werden angewendet, solange Saryth im Spiel ist.
-

Schalter umlegen

{2} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {4}. Erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein mit Verwesung. *(Er kann nicht blocken. Wenn er angreift, opfere ihn am Ende des Kampfes.)*

- Du erzeugst auch dann einen Zombie-Kreaturespielstein, falls der Beherrscher des Zauberspruchs {4} bezahlt.
-

Schauplatz der Verheerung

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}, opfere den Schauplatz der Verheerung:

Zerstöre ein Nichtstandardland deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert. Jeder Spieler durchsucht seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringt sie ins Spiel und mischt danach.

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit des Schauplatzes der Verheerung verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler sucht nach einer Standardland-Karte oder mischt seine Bibliothek. Falls das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), durchsucht jeder Spieler seine Bibliothek und mischt.
-

Schlüssel aus Mondsilber

{2}

Artefakt

{1}, {T}, opfere den Schlüssel aus Mondsilber:

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit einer Manafähigkeit oder einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Die meisten Manafähigkeiten von Artefakten sind aktivierte Manafähigkeiten. Ein aktivierte Manafähigkeit ist eine aktivierte Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel benötigt und keine Loyalitätsfähigkeit ist.
- Einige Artefakte wie der Handschuh der Kraft haben ausgelöste Manafähigkeiten. Ein ausgelöste Manafähigkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, bei der Verrechnung einer aktivierten Manafähigkeit oder beim Erzeugen von Mana ausgelöst wird und kein Ziel benötigt.

Schreckensrudel-Raserei

{1}{R}{G}

Hexerei

Zerstöre ein Artefakt, eine Verzauberung oder ein Land deiner Wahl. Falls auf diese Weise ein Land zerstört wurde, kann sein Beherrscher seine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen. Anderenfalls kann er seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

Rückblende {3}{R}{G}

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl zu einem illegalen Ziel geworden ist, wenn die Schreckensrudel-Raserei verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler durchsucht seine Bibliothek nach Karten. Falls das Ziel jedoch noch legal war, aber nicht zerstört wurde, vielleicht weil es unzerstörbar war, kann sein Beherrscher trotzdem seine Bibliothek nach einem Standardland durchsuchen (auch falls das Ziel ein Land war).

Sigardas Pracht

{2}{W}{W}

Verzauberung

Sowie Sigardas Pracht ins Spiel kommt, notiere deinen Lebenspunktstand.

Zu Beginn deines Versorgungssegments ziehst du eine Karte, falls dein Lebenspunktstand größer oder gleich dem letzten Lebenspunktstand ist, den du für Sigardas Pracht notiert hast. Notiere dann deinen Lebenspunktstand.

Lebenspunktstand.

Immer wenn du einen weißen Zauberspruch wirkst, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

- Du notierst deinen Lebenspunktstand, sowie die zweite Fähigkeit verrechnet wird, auch falls du keine Karte ziehst.

Skaab-Bändigerin

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/1

Tappe drei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst: Tappe eine Kreatur deiner Wahl.

- Da die aktivierte Fähigkeit der Skaab-Bändigerin nicht das Symbol für Tappen in ihren Kosten hat, kannst du auch Kreaturen tappen, die zu Beginn deines aktuellsten Zuges noch nicht unter deiner Kontrolle waren (auch die Skaab-Bändigerin selbst), um die Kosten zu bezahlen.

Spektraler Widersacher

{1}{U}

Kreatur — Geist

2/1

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Spektrale Widersacher ins Spiel kommt, kannst du beliebig oft {1}{U} bezahlen. Wenn du diese Kosten ein- oder mehrmals bezahlst, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf den Spektralen Widersacher. Dann destabilisieren sich bis zu entsprechend viele andere Artefakte, Kreaturen und/oder Verzauberungen deiner Wahl.

- Nachdem du die Kosten von {1}{U} ein- oder mehrmals bezahlt hast, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst, und du bestimmst die Ziele deiner Wahl. Spieler können zu diesem Zeitpunkt auf die neue Fähigkeit antworten. Sowie diese Fähigkeit verrechnet wird, erhält der Spektrale Widersacher seine +1/+1-Marken, und die bleibenden Karten deiner Wahl destabilisieren sich.
- Bleibende Karten, die destabilisiert sind, werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Sowie sich eine bleibende Karte destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie die bleibende Karte wieder und sind dann immer noch an die bleibende Karte angelegt.
- Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.
- Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab. Das Destabilisieren des Gedankenschinders führt beispielsweise dazu, dass die Dauer seines dauerhaften Effekts („solange du den Gedankenschinder kontrollierst“) abläuft.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Falls ein Gegner die Kontrolle über eine deiner bleibenden Karten übernimmt, die bleibende Karte sich destabilisiert und die Dauer des Kontrollwechsels abläuft, bevor sie sich wieder stabilisiert, dann stabilisiert sich die bleibende Karte unter deiner Kontrolle, sowie das nächste Enttappsegment des Gegners beginnt. Falls jener Gegner die Partie vor seinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dessen Zug begonnen hätte.

Stromkirch-Blutdiebin

{2} {B}

Kreatur — Vampir, Räuber

2/2

Zu Beginn deines Endsegments und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, lege eine +1/+1-Marke auf einen Vampir deiner Wahl, den du kontrollierst.

- Die Fähigkeit der Stromkirch-Blutdiebin prüft, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunktestand verändert hat. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.

Teferi, Verlangsamer der Dämmerung

{2} {W} {U}

Legendärer Planeswalker — Teferi

4

+1: Bestimme bis zu ein Artefakt deiner Wahl, bis zu eine Kreatur deiner Wahl und bis zu ein Land deiner Wahl. Enttappe die bestimmten bleibenden Karten, die du kontrollierst. Tappe die bestimmten bleibenden Karten, die du nicht kontrollierst. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

-2: Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

-7: Du erhältst ein Emblem mit „Während des Enttappsegments jedes Gegners enttappst du alle bleibenden Karten, die du kontrollierst“ und „Während des Ziehsegments jedes Gegners ziehst du eine Karte.“

- Falls eines oder mehrere Ziele illegal sind, sowie die erste Fähigkeit verrechnet wird, aber mindestens ein Ziel noch legal ist, betrifft die Fähigkeit nur die verbleibenden legalen Ziele, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
- Falls du mit der letzten Fähigkeit ein Emblem erzeugst, enttappen deine bleibenden Karten zur gleichen Zeit wie die bleibenden Karten deines Gegners während seines Enttappsegments. Während seines Ziehsegments zieht er eine Karte, danach ziehst du eine Karte. Zwischen dem Ziehen dieser Karten erhält kein Spieler Priorität, um Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten zu aktivieren.

Thraben-Exorzismus

{1} {W}

Spontanzauber

Schicke einen Geist, eine Kreatur mit Aufstören oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil.

- Eine Kreatur mit Aufstören ist eine Kreatur, die die Schlüsselwortfähigkeit Aufstören in ihrer Textbox hat. Insbesondere gilt: Bleibende Karten, die mittels der Aufstören-Fähigkeit gewirkt wurden, haben nur selten Aufstören, wenn sie sich im Spiel befinden. Abgesehen von einigen sehr ungewöhnlichen Umständen mit

Kopiereffekten hat eine bleibende Karte nicht Aufstören, falls ihre Vorderseite Aufstören hat, aber ihre Rückseite im Spiel ist.

Tovolar, düsterer Oberherr

{1} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Werwolf

3/3

Immer wenn ein Wolf oder Werwolf, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du drei oder mehr Wölfe und/oder Werwölfe kontrollierst, wird es Nacht. Transformiere dann eine beliebige Anzahl an Mensch-Werwölfen, die du kontrollierst.

Tagaktiv

////

Tovolar, Geißel der Mitternacht

Legendäre Kreatur — Werwolf

4/4

Immer wenn ein Wolf oder Werwolf, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

{X} {R} {G}: Ein Wolf oder Werwolf deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält +X/+0 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

Nachtaktiv

- Die erste Fähigkeit auf jeder von Tovolars Seiten wird für jeden Wolf oder Werwolf, den du kontrollierst und der einem Spieler Kampfschaden zufügt, einmal ausgelöst. Falls du beispielsweise mit drei Wolf-Kreaturen angreiffst und sie alle einem Spieler Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit dreimal ausgelöst.
 - Falls eine Kreatur, die du kontrollierst und die ein Wolf und ein Werwolf ist, einem Spieler Kampfschaden zufügt, wird die erste Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
 - Die zweite Fähigkeit von Tovolar, düsterer Oberherr, erscheint etwas merkwürdig, da Tovolar und andere Mensch-Werwolf-Kreaturen in diesem Set ohnehin transformieren, wenn es Nacht wird. Tovolar begnügt sich jedoch nicht damit, Werwolf-Kreaturen aus nur einem Set zu transformieren. Diese Fähigkeit erlaubt dir, Mensch-Werwolf-Kreaturen von früheren Innistrad-Besuchen ebenfalls zu transformieren.
-

Triskaidekaphile

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

Du hast keine maximale Handkartenzahl.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du genau dreizehn Karten auf deiner Hand hast, gewinnst du die Partie.

{3} {U}: Ziehe eine Karte.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Triskaidekaphilen wird nur ausgelöst, falls du genau dreizehn Karten auf deiner Hand hast, sowie dein Versorgungssegment beginnt. Falls du weniger Karten auf deiner Hand hast,

kannst du während deines Versorgungssegments nicht rechtzeitig Karten ziehen, um die Fähigkeit auszulösen.

Umgraben

{G}

Spontanzauber

Bestimme bis zu drei Karten deiner Wahl in Friedhöfen.

Die Besitzer der Karten mischen sie in ihre Bibliotheken.

Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

Rückblende {1} {G} (*Du kannst diese Karte aus deinem*

Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie

danach ins Exil.)

- Falls du Karten deiner Wahl in Friedhöfen bestimmst und alle diese Ziele irgendwie illegal sind, sowie das Umgraben verrechnet werden soll (vielleicht weil dein Gegner seinerseits mit Umgraben geantwortet hat), wird der Zauberspruch nicht verrechnet, und du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
 - Du kannst Umgraben wirken, ohne Ziele zu bestimmen. In diesem Fall werden keine Bibliotheken gemischt, und du erhältst einfach 2 Lebenspunkte dazu.
 - Jede betroffene Bibliothek wird nur einmal gemischt, auch falls mehrere Karten in sie gemischt werden.
-

Ungastliche Herberge

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}, opfere eine Kreatur: Lege eine Seelenmarke auf die Ungastliche Herberge. Falls dann drei oder mehr Seelenmarken auf ihr liegen, entferne die Marken, transformiere sie und enttappe sie dann. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

////

Kriechendes Gasthaus

Artefaktkreatur — Schrecken, Konstrukt

3/7

Immer wenn das Kriechende Gasthaus angreift, kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl der vom Kriechenden Gasthaus ins Exil geschickten Kreaturenkarten ist.

{4}: Das Kriechende Gasthaus destabilisiert sich.

- Solange das Kriechende Gasthaus destabilisiert ist, wird es behandelt, als würde es nicht existieren. Es kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, seine statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, seine ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, es kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Falls das Kriechende Gasthaus gerade angreift oder blockt, wenn es sich destabilisiert, wird es aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.

- Das Kriechende Gasthaus stabilisiert sich im Enttappsegment seines Beherrschers. Es kann im selben Zug angreifen.
- Wenn sich das Kriechende Gasthaus stabilisiert, „erinnert“ es sich, welche Karten zuvor von ihm ins Exil geschickt wurden.
- Das Destabilisieren oder Stabilisieren ändert nicht, welche Seite einer doppelseitigen Karte offen liegt.
- 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.
- Falls ein Gegner die Kontrolle über das Kriechende Gasthaus übernimmt, dieses sich destabilisiert und die Dauer des Kontrollwechsels abläuft, bevor es sich wieder stabilisiert, dann stabilisiert es sich unter deiner Kontrolle, sowie das entsprechende Enttappsegment des Gegners beginnt. Falls der Gegner die Partie vor diesem Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem jener Zug begonnen hätte.

Ungebändigte Meute

{1}{W}

Kreatur — Mensch

1/1

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf die Ungebändigte Meute.

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

Unnatürliches Wachstum

{1}{G}{G}{G}{G}

Verzauberung

Zu Beginn jedes Kampfes verdoppelst du bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft jeder Kreatur, die du kontrollierst.

- Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird. Ebenso erhält eine Kreatur, deren Widerstandskraft verdoppelt wird, +0/+X, wobei X gleich ihrer Widerstandskraft ist, sowie der Effekt angewendet wird.
- Falls die Stärke einer Kreatur weniger als 0 beträgt, wenn sie verdoppelt wird, erhält diese Kreatur stattdessen -X/-0, wobei X gleich dem Betrag ihrer Stärke unter 0 ist. Falls z. B. ein Effekt dem Bärenjungen, einer 2/2 Kreatur, -4/-0 gegeben hat, sodass es eine -2/2 Kreatur ist, führt das Verdoppeln seiner Stärke und Widerstandskraft dazu, dass es -2/+2 erhält und zu einer -4/4 Kreatur wird.
- Falls du mehr als ein Unnatürliches Wachstum kontrollierst, wird jedes davon separat angewendet. Falls du beispielsweise zwei Exemplare des Unnatürlichen Wachstums kontrollierst, wird ein 2/2 Bärenjunges zu einer 4/4 Kreatur, wenn die erste Fähigkeit verrechnet wird, und danach zu einer 8/8 Kreatur, wenn die zweite verrechnet wird.

Vadrik, astraler Erzmagier

{1} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

Falls es weder Tag noch Nacht ist, wird es Tag, sowie Vadrik, astraler Erzmagier, ins Spiel kommt.

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich Vadriks Stärke ist.

Immer wenn der Tag zur Nacht oder die Nacht zum Tag wird, lege eine +1/+1-Marke auf Vadrik.

- Alle Kosten beim Wirken eines Zauberspruchs werden festgelegt, bevor Manafähigkeiten aktiviert und die Kosten bezahlt werden. Falls sich Vadriks Stärke ändert, nachdem Kosten festgelegt wurden, oder falls Vadrik das Spiel verlässt, während du Manafähigkeiten aktivierst oder die Kosten bezahlst, wird der kostenreduzierende Effekt davon nicht betroffen und die Gesamtkosten, um den Zauberspruch zu wirken, ändern sich nicht.

Vererbter Spiegel

{1} {B}

Artefakt

{1}, {T}, bezahle 1 Lebenspunkt, wirf eine Karte ab: Du ziehst eine Karte, millst eine Karte und legst dann eine Ritualmarke auf den Vererbten Spiegel. Falls dann drei oder mehr Ritualmarken auf ihm liegen, entferne sie und transformiere ihn. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

////

Verderbter Unhold

Kreatur — Dämon

4/4

Fliegend

{2} {B}: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Lege eine +1/+1-Marke auf den Verderbten Unhold.

- Der Vererbte Spiegel ist immer noch getappt, nachdem er in den Verderbten Unhold transformiert wurde, es sei denn, ein anderer Effekt hat ihn enttappt.

Verfaulte Vereinigung

{B}

Spontanzauber

Schicke bis zu eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein mit Verwesung. *(Er kann nicht blocken. Wenn er angreift, opfere ihn am Ende des Kampfes.)*

Rückblende {1} {B} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Du musst kein Ziel für die Verfaulte Vereinigung bestimmen. Falls du dies jedoch tust und das bestimmte Ziel ein illegales Ziel ist, sowie die Verfaulte Vereinigung verrechnet werden soll (vielleicht weil dein Gegner mit seiner eigenen Verfaulten Vereinigung geantwortet hat), wird sie vom Stapel entfernt, und du erzeugst keinen Zombie-Spielstein.

Verseuchter Widersacher

{1} {B}

Kreatur — Zombie

2/3

Todesberührung

Wenn der Verseuchte Widersacher ins Spiel kommt, kannst du beliebig oft {2} {B} bezahlen. Wenn du diese Kosten ein- oder mehrmals bezahlst, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf den Verseuchten Widersacher. Erzeuge dann doppelt so viele 2/2 schwarze Zombie-Kreaturespielsteine mit Verwesung. *(Eine Kreatur mit Verwesung kann nicht blocken. Wenn sie angreift, opfere sie am Ende des Kampfes.)*

- Nachdem du die Kosten von {2} {B} ein- oder mehrmals bezahlt hast, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst. Spieler können zu diesem Zeitpunkt auf die neue Fähigkeit antworten. Sowie diese Fähigkeit verrechnet wird, erhält der Verseuchte Widersacher seine Marken, und die Spielsteine werden erzeugt.

Verteidigung des Celestus

{2} {G} {G}

Spontanzauber

Verteile drei +1/+1-Marken auf eine, zwei oder drei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Du entscheidest, wie die Marken verteilt werden, sowie du die Verteidigung des Celestus wirkst. Du musst mindestens eine Marke auf jede Kreatur legen, die du als Ziel bestimmst.
- Falls einige, aber nicht alle, der Kreaturen deiner Wahl illegale Ziele sind, sowie die Verteidigung des Celestus verrechnet wird, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken unverändert. Marken, die auf illegal gewordene Ziele gelegt werden sollten, gehen verloren.

Voldaren-Lauerer

{2} {R}

Kreatur — Vampir, Bogenschütze

2/2

Wenn der Voldaren-Lauerer ins Spiel kommt und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, fügt er bis zu einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Vampiren ist, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit des Voldaren-Lauerers prüft, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunktstand verändert hat. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.

- Die Fähigkeit des Voldaren-Lauerers zählt, wie viele Vampire du kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Falls als Antwort etwas geschieht, das dazu führt, dass du keine Vampire mehr kontrollierst, wenn sie verrechnet wird, fügt der Voldaren-Lauerer der Kreatur oder dem Planeswalker deiner Wahl keinen Schaden zu.
-

Weidengeist

{G}

Kreatur — Baumhirte, Geist

1/1

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, lege eine +1/+1-Marke auf den Weidengeist.

Wenn der Weidengeist stirbt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe seiner Stärke dazu.

- Benutze die Stärke des Weidengeistes, wie er zuletzt im Spiel existierte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird.
-

Wissen absaugen

{U}{B}

Spontanzauber

Schau dir die obersten zwei Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl an. Schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege die andere unter jene Bibliothek.

Solange die Karte im Exil bleibt, kannst du sie anschauen und sie spielen, und um den Zauberspruch zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

Rückblende {1}{U}{B}

- Nur du darfst dir die ins Exil geschickte Karte anschauen. Solange sie im Exil ist, erfährt ihr Besitzer nicht, welche es ist, es sei denn, du sagst es ihm.
 - Du musst nicht sagen, welche Karte du ins Exil geschickt hast und welche Karte du unter die Bibliothek gelegt hast. Falls dein Gegner beispielsweise weiß, welche die oberste Karte seiner Bibliothek ist, und du Wissen absaugen wirkst, musst du ihm nicht sagen, wohin du diese Karte gelegt hast.
 - Du kannst die Karte auch dann spielen, falls es ein Land ist.
 - Du musst weiterhin alle üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, um eine mit Wissen absaugen ins Exil geschickte Karte zu spielen.
-

Zwanghafter Astronom

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Falls es weder Tag noch Nacht ist, wird es Tag, sowie der Zwanghafte Astronom ins Spiel kommt.

Immer wenn der Tag zur Nacht oder die Nacht zum Tag wird, wirf bis zu zwei Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.

- Du kannst dich entscheiden, keine Karten abzuwerfen, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Zwanghaften Astronomen verrechnet wird.

KARTENSPEZIFISCHES ZU COMMANDER

Das Labor leeren

{X}{U}{U}

Hexerei

Opfere X Zombies und decke dann Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du so viele Zombie-Kreaturenkarten aufgedeckt hast, wie Zombies auf diese Weise geopfert wurden. Bringe jene Karten ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Die Zombies kommen gleichzeitig ins Spiel. Soweit es für ausgelöste Fähigkeiten relevant ist, sehen sie sich gegenseitig ins Spiel kommen.

Eloise, Ermittlerin aus Nefalen

{3}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

4/4

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

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

- Falls du einen Hinweis-Spielstein opferst, wird als Antwort darauf Eloises letzte Fähigkeit ausgelöst. Du wendest Überwachen an, bevor du die Karte ziehst.
- Eloises letzte Fähigkeit wird ausgelöst, immer wenn du aus einem beliebigen Grund einen Spielstein opferst, nicht nur wenn du Hinweis-Spielsteine opferst.
- Falls du einen Spielstein erzeugst, der eine Kopie von Eloise ist, und beide legendär sind, bestimmst du entweder den Spielstein oder die Original-Eloise als die bleibende Karte, die du behältst, und legst die andere auf den Friedhof. Dies ist nicht dasselbe, wie sie zu opfern. Wenn du den Spielstein auf den Friedhof legst, wird die letzte Fähigkeit der Nichtspielstein-Eloise nicht ausgelöst.

Erntefestival

{3}{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu X Standardland-Karten, wobei X gleich der Anzahl an unterschiedlichen Stärken unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst. Bringe die Karten getappt ins Spiel und mische danach.

- Das Erntefestival betrachtet die Kreaturen, die du kontrollierst, sowie es verrechnet wird, um zu ermitteln, nach wie vielen Standardland-Karten du suchen kannst. Falls du zu diesem Zeitpunkt beispielsweise eine 1/1 Kreatur und eine 2/1 Kreatur kontrollierst, sind unter den Kreaturen, die du kontrollierst, zwei unterschiedliche Stärken.

Fluch der Entflechtung

{6} {U}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Zu Beginn des Versorgungssegments des verzauberten Spielers deckt der Spieler Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Kreaturenkarte aufdeckt. Bringe jene Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel. Der Spieler legt alle anderen aufgedeckten Karten auf seinen Friedhof.

- Der Beherrscher des Fluchs der Entflechtung bringt die Kreaturenkarte unter seiner Kontrolle ins Spiel. Dies ist möglicherweise nicht derselbe Spieler wie der verzauberte Spieler.

Fluch der Klebenetze

{2} {G}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die der verzauberte Spieler kontrolliert, stirbt, schicke sie ins Exil. Du erzeugst einen 1/2 grünen Spinne-Kreaturespielstein mit Reichweite.

- Der Beherrscher des Fluchs der Klebenetze erhält den Spinne-Spielstein. Dies ist möglicherweise nicht derselbe Spieler wie der verzauberte Spieler.
- Die Karte ins Exil zu schicken ist keine Voraussetzung, um den Spinne-Spielstein zu erhalten. Du tust es einfach, falls du kannst. Falls die Karte sich nicht im Friedhof ihres Besitzers befindet, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du einfach den Spinne-Spielstein.

Fluch der Konformität

{4} {W}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Nichtlegendäre Kreaturen, die der verzauberte Spieler kontrolliert, haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3 und verlieren alle Kreaturentypen.

- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren (wie der Effekt des Titanischen Wachstums), werden weiterhin auf die betroffenen Kreaturen angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
- Kreaturen mit der Fähigkeit Wandelwicht verlieren trotzdem alle Kreaturentypen, obwohl sie die Fähigkeit Wandelwicht selbst nicht verlieren.

Fluch der rastlosen Toten

{2} {B}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn ein Land unter der Kontrolle des verzauberten Spielers ins Spiel kommt, erzeugst du einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein mit Verwesung. *(Er kann nicht blocken. Wenn er angreift, opfere ihn am Ende des Kampfes.)*

- Der Beherrscher des Fluchs der rastlosen Toten erhält den Zombie-Spielstein. Dies ist möglicherweise nicht derselbe Spieler wie der verzauberte Spieler.

Gefräßige Faulwampe

{4} {B}

Kreatur — Zombie, Schrecken

4/5

Wenn die Gefräßige Faulwampe ins Spiel kommt, kannst du bis zu drei Zombies opfern. Wenn du auf diese Weise einen oder mehrere Zombies opferst, opfert jeder Gegner entsprechend viele Kreaturen.

- Nachdem du einen oder mehrere Zombies geopfert hast, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst. Spieler können darauf antworten, bevor sie Kreaturen opfern müssen.
- Sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt zuerst der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) die Kreaturen, die er opfern möchte. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Schließlich werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

Gorex die Gruftschildkröte

{6} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Schildkröte

4/4

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte {2} weniger.

Todesberührung

Immer wenn Gorex die Gruftschildkröte angreift oder stirbt, bestimme per Zufall eine Karte, die von Gorex ins Exil geschickt wurde, und bringe die Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Gorex' erste Fähigkeit kann seine Kosten nicht unter {B} {B} senken. Du kannst eine beliebige Anzahl von Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil schicken, auch falls sie Gorex' Kosten nicht weiter senken.
- Berücksichtige alle zusätzlichen Kosten, um Gorex zu wirken, bevor du seine eigene Kostenreduktion anwendest. Falls Gorex beispielsweise dein Kommandeur ist und zusätzliche Kosten von {6} aufgrund der

„Commander Tax“ (Kommandeur-Steuer) gelten, kannst du Gorex wirken, indem du vier Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil schickst und $\{4\}\{B\}\{B\}$ bezahlst.

Grufttyrann

$\{3\}\{B\}$

Kreatur — Zombie, Adliger

3/3

Andere Zombies, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
 $\{2\}\{B\}$, $\{T\}$, opfere eine Kreatur: Bringe eine per Zufall bestimmte Zombie-Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur in deinem Zug und nur, falls sich in deinem Friedhof mindestens drei Zombie-Kreaturenkarten befinden.

- Du musst mindestens drei Zombie-Kreaturenkarten in deinem Friedhof haben, bevor du beginnst, die aktivierte Fähigkeit des Grufttyrannen zu aktivieren. Du kannst nicht mit zwei Zombies mit dem Aktivieren beginnen und dir vornehmen, einen Zombie zu opfern, um dadurch den dritten im Friedhof zu haben.
 - Falls die Kreatur, die du opferst, um die Kosten zu bezahlen, eine Zombie-Karte ist, ist sie unter den Karten, die bestimmt werden können.
-

Hackmesser-Skaab

$\{3\}\{U\}$

Kreatur — Zombie, Schrecken

2/4

$\{3\}$, $\{T\}$, opfere einen anderen Zombie: Erzeuge zwei Spielsteine, die Kopien der geopferten Kreatur sind.

- Du kannst dich entscheiden, einen Zombie-Spielstein zu opfern, um die Fähigkeit zu aktivieren. Dann erzeugst du zwei Spielsteine, die Kopien jenes Spielsteins sind.
 - Falls der geopferte Zombie (a) selbst eine andere bleibende Karte (b) kopiert hat, werden die Spielsteine zu Kopien von (b), ggf. modifiziert durch den Kopiereffekt. Die Spielsteine kopieren keine anderen Effekte, die auf die geopferte Kreatur angewendet wurden, einschließlich Effekte, durch die ihre Typen, Farben, Stärke oder Widerstandskraft geändert wurden, solange sie im Spiel war.
-

Himmliche Abrechnung

$\{4\}\{W\}\{W\}$

Hexerei

Bestimme für jede unterschiedliche Stärke unter den Kreaturen im Spiel eine Kreatur mit jener Stärke.
Zerstöre jede Kreatur, die nicht auf diese Weise bestimmt wurde.

- Die Himmliche Abrechnung hat keine Kreaturen als Ziel. Daher werden alle Entscheidungen getroffen, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Insbesondere kann kein Spieler zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Kreaturen bestimmt werden, und dem Zeitpunkt, zu dem die anderen Kreaturen zerstört werden, antworten oder eine Aktion ausführen.
- Alle Kreaturen, die nicht bestimmt wurden, werden gleichzeitig zerstört. Soweit es für ausgelöste Fähigkeiten relevant ist, sehen sie sich gegenseitig das Spiel verlassen.

- Falls mehrere Kreaturen mit derselben Stärke im Spiel sind, kannst du eine beliebige von ihnen bestimmen, auch falls eine von ihnen nicht zerstört würde. Falls du beispielsweise eine Kreatur mit Stärke 2 und Unzerstörbarkeit und eine Kreatur mit Stärke 2 ohne Fähigkeiten kontrollierst, kannst du die zweite bestimmen, obwohl die erste von der Himmlischen Abrechnung nicht zerstört werden kann.

Hordenschwingen-Skaab

{4}{U}

Kreatur — Zombie, Schrecken

3/3

Fliegend

Andere Zombies, die du kontrollierst, haben

Flugfähigkeit.

Immer wenn ein oder mehrere Zombies, die du kontrollierst, einem oder mehreren deiner Gegner Kampfschaden zufügen, kannst du so viele Karten ziehen, wie Gegnern auf diese Weise Schaden zugefügt wurde. Falls du dies tust, wirf entsprechend viele Karten ab.

- Die Anzahl an Karten, die du abwirfst, ist gleich der Anzahl an Gegnern, denen von deinen Zombies Kampfschaden zugefügt wurde, auch falls ein anderer Effekt die Anzahl an Karten, die du gezogen hast, geändert hat.
- Falls einige deiner Zombies Erstschlag haben, andere dagegen nicht, oder falls du einen Zombie mit Doppelschlag hast, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst. Beim ersten Mal wird gezählt, wie vielen Gegnern im Erstschlag-Kampfschadensegment Schaden zugefügt wurde, und beim zweiten Mal, wie vielen im zweiten Kampfschadensegment Schaden zugefügt wurde.

In Träumen ertrinken

{X}{2}{U}

Spontanzauber

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

- Ein Spieler deiner Wahl zieht X Karten.
- Ein Spieler deiner Wahl millt zweimal X Karten.

- Einen Kommandeur zu kontrollieren bedeutet, dass du eine bleibende Karte im Spiel kontrollierst, die der Kommandeur eines Spielers ist. Es kann dein eigener sein oder der eines anderen Spielers. Das bloße Kontrollieren eines Kommandeur-Zauberspruchs auf dem Stapel erlaubt dir nicht, beide Modi zu bestimmen.
 - Du kannst für beide Modi denselben Spieler deiner Wahl bestimmen oder unterschiedliche Spieler deiner Wahl bestimmen. Die Effekte geschehen in der Reihenfolge, in der sie auf der Karte angeführt sind.
-

Kurbis der Erntezelebrant
{X}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Baumhirte
0/0

Kurbis der Erntezelebrant kommt mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie Mana ausgegeben wurde, um ihn zu wirken.

Entferne eine +1/+1-Marke von Kurbis: Verhindere allen Schaden, der in diesem Zug einer anderen Kreatur deiner Wahl, auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, zugefügt würde.

- Kurbis kommt mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie Mana ausgegeben wurde, um ihn zu wirken, und diese Anzahl ist normalerweise ungleich X. Falls du Kurbis für {G}{G} wirkst, kommt er mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.
- Falls du Kurbis kopierst, während er auf dem Stapel liegt (vielleicht mit einem Effekt wie dem des Doppelstudiums), wurde die Kopie nicht gewirkt. Deshalb wurde kein Mana ausgegeben, um sie zu wirken. Dieser Kurbis kommt mit null +1/+1-Marken ins Spiel.
- Ebenso gilt: Falls du einen Spielstein erzeugst, der eine Kopie von Kurbis ist, oder falls eine Karte als Kopie von Kurbis ins Spiel kommt, ohne gewirkt zu werden, kommt er bzw. sie mit null +1/+1-Marken ins Spiel.
- Falls ein Zauberspruch, der verrechnet wird, als Kopie von Kurbis ins Spiel kommt, kommt er mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie Mana ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken. Falls du beispielsweise {3}{U} aus gibst, um den Klon zu wirken, und bestimmst, dass er Kurbis kopieren soll, sowie er ins Spiel kommt, kommt er mit vier +1/+1-Marken ins Spiel, weil vier Mana ausgegeben wurden, um den Klon zu wirken.
- Sobald die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, wird Schaden auch dann verhindert, falls die Kreatur später alle ihre +1/+1-Marken verliert.

Kyler, sigardischer Gesandter
{3}{G}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker
2/2

Immer wenn ein anderer Mensch unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf Kyler, sigardischer Gesandter.

Andere Menschen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 für jede Marke auf Kyler.

- Falls Kyler zur gleichen Zeit wie andere Menschen, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, wird Kylers erste Fähigkeit für jeden dieser Menschen einmal ausgelöst.
 - Kylers zweite Fähigkeit zählt alle Marken, nicht nur +1/+1-Marken.
-

Lauernde Geisterfängerin
{3}{B}
Kreatur — Mensch, Räuber
2/4

Immer wenn du eine andere Kreatur opferst, schicke sie ins Exil. Falls die Kreatur ein Spielstein war, lege eine +1/+1-Marke auf die Lauernde Geisterfängerin.

Wenn die Lauernde Geisterfängerin das Spiel verlässt, bringe jede Karte, die von ihr ins Exil geschickt wurde, unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Falls du eine Nichtspielsteinkreatur opferst, die du kontrollierst, aber nicht besitzt, bewirkt die Lauernde Geisterfängerin trotzdem, dass die Karte aus dem Friedhof ihres Besitzers ins Exil geschickt wird. Die Karte wird zusammen mit den anderen ins Exil geschickten Karten unter deiner Kontrolle ins Spiel zurückgebracht, wenn die letzte Fähigkeit der Lauernden Geisterfängerin verrechnet wird.
- Falls du einen Kreaturespielstein opferst, den du kontrollierst, aber nicht besitzt, legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf die Lauernde Geisterfängerin.

Lynde, fröhliche Peinigerin
{1}{U}{B}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister
2/4

Todesberührung

Immer wenn ein Fluch aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, bringe ihn zu Beginn des nächsten Endsegments an dich angelegt ins Spiel zurück. Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du einen Fluch, der an dich angelegt ist, an einen deiner Gegner anlegen. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten.

- Lyndes letzte Fähigkeit hat kein Ziel, also kannst du sie nutzen, um einen Fluch an einen Spieler anzulegen, der Fluchsicherheit hat.
- Falls in einer Multiplayer-Partie ein Spieler, der von einem deiner Flüche verzaubert war, die Partie verlässt, vielleicht weil er von Lynde zu sehr gepeinigt wurde, wird dieser Fluch auf deinen Friedhof gelegt und löst Lyndes erste ausgelöste Fähigkeit aus.

Mauer der Trauer
{1}{W}
Kreatur — Mauer
0/4

Verteidiger

Wenn die Mauer der Trauer ins Spiel kommt, schicke für jeden deiner Gegner eine Karte oben von deiner Bibliothek verdeckt ins Exil.

Hexenzirkel — Zu Beginn deines Endsegments und falls du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst, bringe eine Karte, die von der Mauer der Trauer ins Exil geschickt wurde, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Du darfst dir die mit der Mauer der Trauer ins Exil geschickten Karten nicht anschauen. Falls es mehr als eine Karte ist, bestimmst du per Zufall, welche Karte du wieder auf deine Hand nimmst, ohne dir die Karten anzuschauen. Dies gilt auch, falls du eine oder mehrere der obersten Karten deiner Bibliothek kanntest, bevor du sie ins Exil geschickt hast.

Moorland-Retterin

{5}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

4/4

Wenn die Moorland-Retterin stirbt, bringe eine beliebige Anzahl an anderen Kreaturenkarten mit Gesamtstärke X oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück, wobei X gleich der Stärke der Moorland-Retterin ist. Schicke die Moorland-Retterin ins Exil.

- Die Fähigkeit der Moorland-Retterin verwendet die Stärke, die die Moorland-Retterin hatte, als sie zuletzt im Spiel war, nicht ihre Stärke im Friedhof.
- Falls die Moorland-Retterin als Antwort auf ihre ausgelöste Fähigkeit aus dem Friedhof ihres Besitzers ins Exil geschickt wird, werden die Kreaturenkarten trotzdem ins Spiel zurückgebracht.

Nachtleben der Ghule

{3}{B}{B}

Hexerei

Bestimme für jeden Spieler eine Kreaturenkarte in dessen Friedhof. Bringe die bestimmten Karten unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie sind zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen schwarze Zombies und erhalten Verwesung. *(Eine Kreatur mit Verwesung kann nicht blocken. Wenn sie angreift, opfere sie am Ende des Kampfes.)*

- Die Kreaturen kommen gleichzeitig ins Spiel. Soweit es für ausgelöste Fähigkeiten relevant ist, sehen sie sich gegenseitig ins Spiel kommen.
- Falls Kreaturenkarten, die auf diese Weise ins Spiel gebracht werden, aufgrund eines anderen Effekts zu bleibenden Karten werden, die keine Kreaturen sind, werden diese bleibenden Karten zwar nicht zu Zombies, aber sie erhalten Verwesung.

Reiherklingen-Elitekämpferin

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

1/1

Wachsamkeit

Immer wenn ein anderer Mensch unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf die Reiherklingen-Elitekämpferin.

{T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich der Stärke der Reiherklingen-Elitekämpferin ist.

- Die letzte Fähigkeit der Reiherklingen-Elitekämpferin ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Falls die Stärke der Reiherklingen-Elitekämpferin zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, 0 oder weniger ist, wird kein Mana erzeugt.

Sigardas Vorhut

{4}{W}

Kreatur — Engel

3/3

Aufblitzen

Fliegend

Immer wenn Sigardas Vorhut ins Spiel kommt oder angreift, bestimme eine beliebige Anzahl an Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke. Die bestimmten Kreaturen erhalten Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Kreaturen haben unterschiedliche Stärke, wenn die Stärke jeder Kreatur einen anderen Wert hat. Eine 1/1 Kreatur, eine 2/1 Kreatur und eine 3/1 Kreatur haben beispielsweise unterschiedliche Stärke.
- Die Fähigkeit von Sigardas Vorhut hat keine Kreaturen als Ziel. Die Kreaturen werden bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst eine einzige Kreatur als gültige Auswahl bestimmen. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

Sigardischer Eiferer

{4}{G}

Kreatur — Mensch, Kleriker

3/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bestimmst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke. Jede von ihnen erhält bis zum Ende des Zuges Wachsamkeit und +X/+X, wobei X gleich der Stärke des Sigardischen Eiferers ist.

- Kreaturen haben unterschiedliche Stärke, wenn die Stärke jeder Kreatur einen anderen Wert hat. Eine 1/1 Kreatur, eine 2/1 Kreatur und eine 3/1 Kreatur haben beispielsweise unterschiedliche Stärke.
- Die Fähigkeit des Sigardischen Eiferers hat keine Kreaturen als Ziel. Die Kreaturen werden bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst eine einzige Kreatur als gültige Auswahl bestimmen. Falls du dies tust, erhält die Kreatur +X/+X und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

Vernichtendes Eindringen

{3}{G}

Spontanzauber

Schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil. Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, wobei X gleich dem Manabetrag der auf diese Weise ins Exil geschickten bleibenden Karte ist.

- Benutze die Eigenschaften der bleibenden Karte, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.

Visionen der Vorherrschaft

{2} {G}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, dann verdopple die Anzahl der +1/+1-Marken auf ihr. Rückblende {8} {G} {G}. Auf diese Weise gewirkt, kostet dieser Zauberspruch {X} weniger, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag eines Kommandeurs ist, den du besitzt und der sich in der Kommandozone oder im Spiel befindet. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer bleibenden Karte zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
- Falls dein Kommandeur unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie du die Visionen der Vorherrschaft mittels ihrer Rückblende-Fähigkeit wirkst, kannst du seinen Manabetrag verwenden, um den Wert von X zu ermitteln.
- Der kostenreduzierende Effekt, der angewendet wird, falls du die Visionen der Vorherrschaft mit Rückblende wirkst, gilt nur für das generische Mana in den Kosten, um sie zu wirken, obwohl er auch für eventuelle zusätzliche Kosten, um den Zauberspruch zu wirken, gelten kann. Er kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die für den Zauberspruch benötigt wird.

Visionen des Grauens

{2} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl bringt eine Kreaturenkarte, die er bestimmt, aus seinem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel.

Rückblende {8} {B} {B}. Auf diese Weise gewirkt, kostet dieser Zauberspruch {X} weniger, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag eines Kommandeurs ist, den du besitzt und der sich in der Kommandozone oder im Spiel befindet. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Falls du die Partie verlässt, während du bleibende Karten kontrollierst, die andere Spieler besitzen und die unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, werden diese bleibenden Karten ins Exil geschickt. Falls die anderen Spieler die Partie verlassen, nehmen sie ihre Karten mit. (Falls du hingegen die Partie verlässt, während du bleibende Karten kontrollierst, die andere Spieler besitzen und über die du die Kontrolle übernommen hast, enden diese kontrollverändernden Effekte, und die bleibenden Karten kehren zu ihren vorherigen Beherrschern zurück.)
- Falls dein Kommandeur unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie du die Visionen des Grauens mittels ihrer Rückblende-Fähigkeit wirkst, kannst du seinen Manabetrag verwenden, um den Wert von X zu ermitteln.
- Der kostenreduzierende Effekt, der angewendet wird, falls du die Visionen des Grauens mit Rückblende wirkst, gilt nur für das generische Mana in den Kosten, um sie zu wirken, obwohl er auch für eventuelle

zusätzliche Kosten, um den Zauberspruch zu wirken, gelten kann. Er kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die für den Zauberspruch benötigt wird.

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