

## **Sethinweise zu *Zeitspirale Remastered***

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

Letzte Änderung am Dokument: 7. Dezember 2020

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sie sind dafür gedacht, Missverständnisse und Verwechslungen aus dem Weg zu räumen, damit du mehr Spaß beim Spielen mit den Karten hast. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

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

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

---

## **ALLGEMEINES**

### **Informationen zum Set**

Das Set *Zeitspirale Remastered* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Limited-Format turnierlegal: Freitag, 19. März 2021. Diese Karten sind in allen Constructed-Formaten legal, in denen sie bereits erlaubt sind. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format nicht ändert, nur weil sie in diesen Boosterpackungen erscheint. Insbesondere sind viele dieser Karten in den Formaten Standard oder Pioneer nicht legal.

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

---

### **Wiederkehrende Mechaniken**

Über zwanzig Schlüsselworfähigkeiten, Schlüsselwortaktionen, Fähigkeitswörter und unbenannte Mechaniken kehren im Set *Zeitspirale Remastered* zurück. Die Regeln für diese Mechaniken bleiben mit diesem Set unverändert. Aber manche Regeln haben sich geändert, seit die Karten zum ersten Mal gedruckt wurden.

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

---

## Wiederkehrendes Schlüsselwort: Aussetzen

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

Herumziehendes Ephemerid

{6} {U}

Kreatur — Illusion

4/4

Fliegend

Aussetzen 4 — {1} {U} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {1} {U} bezahlen und sie mit vier Zeitmarken ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke die Karte, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Sie hat Eile.)*

Lotus-Blütezeit

Artefakt

Aussetzen 3 — {0} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {0} bezahlen und sie mit drei Zeitmarken ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

{T}, opfere die Lotus-Blütezeit: Erzeuge drei Mana genau einer beliebigen Farbe.

- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegmente eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass du die Karte wirkst, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird. Falls du auf diese Weise einen Kreaturenzauber wirkst, erhält er Eile, bis du die Kontrolle über diese Kreatur verlierst (oder du in seltenen Fällen die Kontrolle über den Kreaturenzauber verlierst, solange er auf dem Stapel ist).
- Manche Karten mit Aussetzen haben keine Manakosten. Du kannst diese Karten nicht normal wirken; du brauchst eine Möglichkeit, sie für alternative Kosten oder ohne ihre Manakosten zu bezahlen zu wirken, zum Beispiel indem du sie aussetzt.
- Du kannst eine Karte auf deiner Hand mit Aussetzen zu jedem Zeitpunkt ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, modifizieren (wie Aufblitzen), und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirken könntest (wie die Fähigkeit des Herumpfuschenden Magiers), um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte durchführen könntest, die beim Wirken der Karte durchzuführen wären, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, auch falls zu dem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.
- Karten, die mit Aussetzen ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.

- Falls der Zauberspruch Ziele benötigt, werden diese Ziele bestimmt, wenn der Zauberspruch schließlich gewirkt wird, nicht wenn er ins Exil geschickt wird.
- Falls ein Effekt sich auf eine „ausgesetzte Karte“ bezieht, bezeichnet dies eine Karte, die (1) Aussetzen hat, (2) die im Exil ist und (3) auf der eine oder mehrere Zeitmarken liegen.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (die dich die Karte wirken lässt) neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du die Karte wirken, sofern dies möglich ist. Das gilt auch, falls dafür Ziele benötigt werden und die einzigen legalen Ziele solche sind, die du eigentlich nicht als Ziel bestimmen möchtest. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du die Karte nicht wirken kannst, zum Beispiel weil keine legalen Ziele verfügbar sind, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, beispielsweise mit Aussetzen, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Du wirst nie gezwungen, Manafähigkeiten zu aktivieren, um Kosten zu bezahlen. Falls es also verpflichtende zusätzliche Manakosten gibt (wie bei Thalia, Wächterin von Thraben), kannst du es ablehnen, Manafähigkeiten zu aktivieren, um sie zu bezahlen, so dass du die ausgesetzte Karte nicht wirken kannst und sie im Exil bleibt.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Die umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs, der ohne Bezahlen seiner Manakosten gewirkt wird, werden durch seine Manakosten bestimmt, auch wenn diese Kosten nicht bezahlt wurden.
- Eine Kreatur, die mit Aussetzen gewirkt wurde, kommt mit Eile ins Spiel. Sie hat Eile, bis ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erhält. (In manchen seltenen Fällen kann ein anderer Spieler die Kontrolle über den Kreaturenzauber selbst erhalten. In diesem Fall kommt die Kreatur nicht mit Eile ins Spiel.)

---

### **Wiederkehrendes Schlüsselwort: Morph**

Wenn du eine Karte aussetzt, weiß jeder, was du vorhast, aber wenn du eine Karte mit Morph verdeckt wirkst, weiß keiner so genau, was du im Schilde führst.

### Springflut-Langfinger

{1}{U}

Kreatur — Meervolk, Räuber

1/1

Immer wenn der Springflut-Langfinger einem Spieler Kampfschaden zufügt, wirft der Spieler eine Karte ab. Morph {U} (*Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.*)

- Eine Morph-Fähigkeit lässt dich eine Karte verdeckt wirken, indem du {3} bezahlst. Danach lässt sie dich die verdeckte bleibende Karte zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, aufdecken, indem du ihre Morph-Kosten bezahlst.
- Der verdeckte Zauberspruch hat keine Manakosten und seine umgewandelten Manakosten betragen 0. Wenn du einen Zauberspruch verdeckt wirkst, lege ihn verdeckt auf den Stapel, damit kein anderer Spieler weiß, welche Karte es ist, und bezahle {3}, um ihn zu wirken. Das sind alternative Kosten.
- Der Kreaturenzauber ist ein 2/2 Kreaturenzauber ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Die resultierende Kreatur ist eine 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Jede solche Kreatur ist farblos und ihre umgewandelten Manakosten betragen 0. Andere Effekte, die auf den Zauberspruch oder die Kreatur angewendet werden, können ihnen dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen, die sie nicht haben, oder die Eigenschaften ändern, die sie haben.
- Du kannst dir verdeckte Zaubersprüche und verdeckte bleibende Karten, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte Zaubersprüche und verdeckte bleibende Karten, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir.
- Immer wenn du Priorität hast, kannst du die verdeckte Kreatur aufdecken, indem du ihre Morph-Kosten vorzeigst und diese bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Nur eine verdeckte bleibende Karte kann auf diese Weise aufgedeckt werden, ein verdeckter Zauberspruch hingegen nicht.
- Falls eine verdeckte Kreatur ihre Fähigkeiten verliert, kann sie nicht mehr aufgedeckt werden, da sie keine Morph-Fähigkeit (und auch keine Morph-Kosten) mehr hat, sobald sie aufgedeckt würde.
- Da die bleibende Karte sowohl bevor als auch nachdem sie aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken einer bleibenden Karte keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
- Da verdeckte Kreaturen keinen Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben, wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.
- Eine bleibende Karte, die aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert ihre Eigenschaften, bleibt aber sonst dieselbe bleibende Karte. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die diese bleibende Karte als Ziel hatten, sowie Auren und Ausrüstungen, die an die bleibende Karte angelegt waren, sind davon nicht betroffen, es sei denn, die neuen Eigenschaften des Objekts verändern die Legalität dieser Ziele oder angelegten Auren oder Ausrüstungen.
- Das Aufdecken oder Verdecken einer bleibenden Karte ändert nichts daran, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist.
- Falls ein verdeckter Zauberspruch den Stapel verlässt und in eine andere Zone als ins Spiel kommt (falls er beispielsweise neutralisiert wurde), musst du ihn offen vorzeigen. Ebenso gilt: Falls eine verdeckte bleibende Karte das Spiel verlässt, musst du sie offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.

- Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel gekommen sind, muss jederzeit deutlich erkennbar sein. Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen.

---

### Wiederkehrendes Schlüsselwort: Rückblende

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

Erstickender Ruß  
 {2} {B}  
 Spontanzauber  
 Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Widerstandskraft  
 3 oder weniger.  
 Rückblende {5} {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 hin zu legen.“
- 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. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden 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, sofern dies legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion durchführen kann.

---

### Wiederkehrendes Schlüsselwort: Irrealität

Kreaturen mit Irrealität, die direkt unter der Oberfläche der Realität lauern, können normale Kreaturen nicht blocken und nicht von normalen Kreaturen geblockt werden – diese Kreaturen können nur einander blocken oder voneinander geblockt werden.

Beutejäger *il*-Kor  
{1}{U}  
Kreatur — Kor, Räuber  
1/1  
Irrealität (*Diese Kreatur kann nur Kreaturen mit Irrealität blocken und nur von solchen geblockt werden.*)  
Immer wenn der Beutejäger *il*-Kor einem Gegner Schaden zufügt, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Sobald eine Kreatur geblockt wurde, bleibt sie geblockt und fügt Kampfschaden zu und ihr kann Kampfschaden zugefügt werden, selbst wenn sie Irrealität erhält oder verliert oder falls die blockende Kreatur Irrealität erhält oder verliert.
- Falls eine angreifende Kreatur mehrere Ausweichfähigkeiten hat, beispielsweise Irrealität und Flugfähigkeit, kann eine Kreatur diese nur blocken, wenn sie die Bedingungen für alle entsprechenden Ausweichfähigkeiten erfüllt.
- Mehrfaches Vorkommen von Irrealität auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

---

### Wiederkehrendes Schlüsselwort: Sekundenbruchteil

*Bei Magic* geht es normalerweise um Aktionen und Reaktionen, aber bei dem Sekundenbruchteil-Schlüsselwort haben deine Gegner keine Zeit, auf deine Zaubersprüche zu reagieren.

Plötzlicher Schock  
{1}{R}  
Spontanzauber  
Sekundenbruchteil (*Solange dieser Zauberspruch sich auf dem Stapel befindet, können Spieler keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, die keine Manafähigkeiten sind.*)  
Der Plötzliche Schock fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

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

---

## Wiederkehrendes Schlüsselwort: Wahnsinn

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

Rücksichtsloser Wurm  
{3} {R} {R}  
Kreatur — Wurm  
4/4  
Verursacht Trampelschaden  
Wahnsinn {2} {R} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

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

ausgelöst, aber erst auf den Stapel gelegt, sobald der Zauberspruch oder die Fähigkeit vollständig verrechnet wurde.

---

### Wiederkehrendes Schlüsselwort: Echo

Echo ist eine Fähigkeit, mit der du eine bleibende Karte in zwei Raten bezahlen kannst.

Uktabi-Sceada  
{G}  
Kreatur — Sceada  
2/1  
Fliegend, Eile  
Echo {1}{G}{G} *(Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls diese bleibende Karte seit deinem letzten Versorgungssegment unter deine Kontrolle gekommen ist, opfere sie, es sei denn, du bezahlst ihre Echokosten.)*

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

### Wiederkehrendes Schlüsselwort: Flankenangriff

Angreifende Kreaturen mit Flankenangriff haben einen bedeutenden Kampfvorteil gegenüber blockenden Kreaturen ohne Flankenangriff.

Benalische Kavallerie  
{1}{W}  
Kreatur — Mensch, Ritter  
2/2  
Flankenangriff *(Immer wenn eine Kreatur ohne Flankenangriff diese Kreatur blockt, erhält die blockende Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges.)*

- Ob die angreifenden und blockenden Kreaturen Flankenangriff haben, spielt nur eine Rolle, wenn Blocker deklariert werden. Falls eine geblockte Kreatur später Flankenangriff erhält, wird die Flankenangriff-Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls die blockende Kreatur später Flankenangriff erhält, wird das Verrechnen einer Flankenangriff-Fähigkeit auf dem Stapel nicht verhindert und der -1/-1-Effekt nicht entfernt.
  - Falls die Flankenangriff-Fähigkeit dazu führt, dass die blockende Kreatur stirbt, bleibt die angreifende Kreatur geblockt. Sie fügt keinen Kampfschaden zu und bekommt keinen Kampfschaden zugefügt, es sei denn, sie fügt Trampelschaden zu oder es gibt andere Blocker.
  - Hat eine Kreatur mehrfach Flankenangriff, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.
-



## Wiederkehrendes Schlüsselwort: Wühlen

Das Wühlen-Schlüsselwort lässt dich deine Zaubersprüche mit den Karten in deinem Friedhof unterstützen.

Lohnende Ausfahrt  
{7}{U}  
Hexerei  
Wühlen (*Mit jeder Karte, die du aus deinem Friedhof ins Exil schickst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du {1} seiner Kosten.*)  
Ziehe drei Karten.

- Wühlen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs. So betragen beispielsweise die umgewandelten Manakosten der Lohnenden Ausfahrt 8, auch falls du drei Karten ins Exil geschickt hast, um sie zu wirken.
- Das Ins-Exil-Schicken von Karten bezahlt nur für generisches Mana, und du kannst nicht mehr Karten ins Exil schicken, als das generische Mana in den Manakosten eines Zauberspruchs mit Wühlen beträgt. Du kannst zum Beispiel nicht mehr als sieben Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken, um die Lohnende Ausfahrt zu wirken, es sei denn, ein anderer Effekt hat ihre Kosten erhöht.
- Da Wühlen keine alternativen Kosten darstellt, kann Wühlen auch gemeinsam mit alternativen Kosten wie Rückblende verwendet werden. Es kann auch verwendet werden, um zusätzliche Kosten zu bezahlen, die generisches Mana enthalten.

---

## Wiederkehrendes Schlüsselwort: Verschwinden

Verschwinden ist ein Schlüsselwort, das begrenzt, wie lange eine bleibende Karte im Spiel bleibt, bevor sie ... nun ja, verschwindet.

Calcidern  
{2}{W}{W}  
Kreatur — Bestie  
5/5  
Verhüllt (*Diese Kreatur kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.*)  
Verschwinden 4 (*Diese Kreatur kommt mit vier Zeitmarken ins Spiel. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, opfere sie.*)

- Verschwinden ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. „Verschwinden N“ bedeutet: „Diese bleibende Karte kommt mit N Zeitmarken ins Spiel“, „Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr, falls auf ihr eine Zeitmarke liegt“ und „Wenn die letzte Zeitmarke von dieser bleibenden Karte entfernt wird, opfere sie.“
- Falls die letzte Zeitmarke von einer bleibenden Marke mit Verschwinden entfernt und danach die Opferfähigkeit neutralisiert wird, bleibt die bleibende Karte permanent ohne Zeitmarken im Spiel. Solange auf der bleibenden Karte keine Zeitmarke liegt, wird keine der beiden ausgelösten Fähigkeiten von Verschwinden erneut ausgelöst.
- Falls eine bleibende Karte, die bereits ohne Zeitmarken im Spiel ist, zu einer Kopie einer bleibenden Karte mit Verschwinden wird, bleibt sie permanent im Spiel (es sei denn, dass irgendwie später Zeitmarken auf sie gelegt werden). Falls eine bleibende Karte mit einer oder mehr Zeitmarken zu einer Kopie einer

bleibenden Karte mit Verschwinden wird, wird Verschwinden ganz normal auf sie angewendet. Falls eine bleibende Karte als Kopie einer bleibenden Karte mit Verschwinden ins Spiel kommt, kommt sie mit der entsprechenden Anzahl an Zeitmarken ins Spiel und Verschwinden wird ganz normal angewendet.

---

### **Wiederkehrendes Schlüsselwort: Regeneration**

Einige Kreaturen geben nicht so leicht auf. Regeneration ist eine Schlüsselwortaktion, die eine Kreatur (oder sehr selten eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist) vor der Zerstörung bewahrt.

Kataplasmaremasuri

{2} {W}

Kreatur — Remasuri

2/2

Alle Remasuris haben „{2}, {T}: Regeneriere einen Remasuri deiner Wahl.“ (*Das nächste Mal, das der Remasuri zerstört würde, tappe ihn stattdessen, entferne ihn aus dem Kampf und heile allen auf ihm vermerkten Schaden.*)

- Wenn du eine bleibende Karte regenerierst, erzeugst du einen Ersatzeffekt-„Schild“, der später verwendet werden kann. Jener Effekt besagt: „Das nächste Mal, das [jene bleibende Karte] in diesem Zug zerstört würde, entferne stattdessen allen vermerkten Schaden von ihr und tappe sie. Falls sie eine angreifende oder blockende Kreatur ist, entferne sie aus dem Kampf.“
- Falls eine bleibende Karte eine statische Fähigkeit hat, die besagt, dass sie, falls sie zerstört werden würde, stattdessen regeneriert werden soll, hat sie einfach immer einen Regenerations-„Schild“, selbst wenn sie während eines Zuges bereits einen verwendet hat.
- Eine bleibende Karte kann regeneriert werden, auch falls sie bereits getappt ist.
- Eine bleibende Karte, die regeneriert wird, verlässt das Spiel nicht und kommt nicht ins Spiel. Fähigkeiten, die dadurch ausgelöst werden, dass eine Kreatur stirbt oder ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst, falls eine Kreatur regeneriert wird.
- Bleibende Karten werden durch Effekte zerstört, die den Begriff „zerstören“ verwenden. Außerdem werden Kreaturen dadurch zerstört, dass auf ihnen tödlicher Schaden vermerkt wird. Eine bleibende Karte wird nicht dadurch zerstört, dass sie geopfert wird oder dass ihre Widerstandskraft auf 0 oder weniger sinkt (falls es eine Kreatur ist).
- Falls eine bleibende Karte auf zwei Arten gleichzeitig zerstört würde, schützt ein Regenerationsschild sie vor beiden. Dies kann beispielsweise geschehen, falls eine Kreatur mit Todesberührung einer Kreatur so viele Schadenspunkte oder mehr zufügt, wie ihre Widerstandskraft beträgt.

---

### **Wiederkehrendes Schlüsselwort: Landtarnung**

Kreaturen mit Landtarnung suchen beim verteidigenden Spieler nach dem entsprechenden Landtyp, und wenn der Landtyp vorhanden ist, können sie nicht geblockt werden.

Meister des Perlendreizacks

{U} {U}

Kreatur — Meervolk

2/2

Andere Meervolk-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben Inseltarnung. *(Sie können nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine Insel kontrolliert.)*

- Landtarnung wird aus einer Kombination aus Übertypen und Land-Untertypen wie „Inseltarnung“ oder „Nichtstandardlandtarnung“ angegeben.
- Sobald eine Kreatur geblockt wurde, führt der Erhalt einer Landtarnung-Fähigkeit nicht dazu, dass die Kreatur ungeblockt wird, und entfernt die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf.
- Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.

---

### Wiederkehrendes Schlüsselwort: Rückkauf

Manchmal möchtest du einen Zauberspruch nicht nur ein- oder zweimal wirken – Zaubersprüche mit Rückkauf kannst du so oft wirken, wie du es dir leisten kannst.

Ständige Wiederholung

{1} {R} {R}

Spontanzauber

Rückkauf {3} *(Du kannst zusätzlich {3} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, nimm diese Karte auf deine Hand, sowie sie verrechnet wird.)*

Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- „Rückkauf [Kosten]“ bedeutet „Du kannst zusätzlich [Kosten] bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst“ und „Falls die Rückkauf-Kosten bezahlt wurden, bringe den Zauberspruch auf die Hand seines Besitzers zurück, anstatt ihn auf dessen Friedhof zu legen, sowie er verrechnet wird.“
  - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die Rückkauf-Kosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
  - Falls der Zauberspruch mit Rückkauf ein Ziel hat und jedes seiner Ziele ein illegales Ziel ist, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und kehrt auch nicht auf deine Hand zurück, falls seine Rückkauf-Kosten bezahlt wurden. Ebenso kehrt ein Zauberspruch, der neutralisiert wurde, nicht auf deine Hand zurück.
  - Falls mehr als ein Ersatzeffekt versucht, einen Zauberspruch mit Rückkauf anzuweisen, wohin er gehen soll, bestimmt der Spieler, der den Zauberspruch kontrolliert, welcher Ersatzeffekt zuerst angewendet wird. Das kann den anderen Ersatzeffekt ungültig machen (beispielsweise den der Ley-Linie der Leere) oder der Ersatzeffekt gilt weiter (beispielsweise der Ersatzeffekt, der durch das Wirken eines Zauberspruchs mit Rückblende erzeugt wird).
-

## ZEITSPIRALE REMASTERED KARTENSPEZIFISCHES

Abrupter Verfall

{B}{G}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger, die kein Land ist.

- Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren, können den Abrupten Verfall immer noch als Ziel haben. Der Abrupte Verfall kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem, wenn sie verrechnet werden.
- Die umgewandelten Manakosten eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, sind 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was er kopiert.
- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

---

Affen-Geisthelfer

{2}{R}

Kreatur — Menschenaffe, Geist

2/2

Schicke den Affen-Geisthelfer aus deiner Hand ins Exil:

Erzeuge {R}.

- Falls die Kosten eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit beinhalten, dass du eine Kreatur auf deine Hand zurückbringst und Mana bezahlst, kannst du die Manafähigkeit des Affen-Geisthelfers nicht aktivieren, nachdem du ihn auf deine Hand zurückgebracht hast. Das liegt daran, dass Manafähigkeiten aktiviert sein müssen, bevor du mit dem Bezahlen von Kosten beginnst.

---

Ajanis Rudelmitglied

{1}{W}

Kreatur — Katze, Soldat

2/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf Ajanis Rudelmitglied.

- Die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch eine Paradiesfeder oder 2 Lebenspunkte durch einen Mykologen dazuerhältst.
- Falls Ajanis Rudelmitglied zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält es durch seine Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um es zu retten.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil

sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied wird nur einmal ausgelöst.

---

Akroma, Engel der Wut

{5} {R} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Engel

6/6

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Fliegend, verursacht Trampelschaden, Schutz vor Weiß

und vor Blau

{R}: Akroma, Engel der Wut, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Morph {3} {R} {R} {R} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Akroma immer noch als Ziel haben. Akroma kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem, wenn sie verrechnet werden.
- Falls Akroma, Engel der Wut, verdeckt gewirkt wird, kann sie neutralisiert werden.
- In einem Commander-Spiel mit Akroma als deinem Kommandeur kannst du sie verdeckt aus der Kommandozone wirken, indem du {3} plus {2} für jedes Mal, das sie aus deiner Kommandozone gewirkt wurde, bezahlst. Die Kosten, um sie aufzudecken, sind davon nicht betroffen. Kampfschaden, den sie als verdeckte Kreatur zufügt, wird immer noch als Schaden gezählt, der von deinem Kommandeur zugefügt wurde.

---

Alesha, Verächterin des Todes

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/2

Erstschlag

Immer wenn Alesha, Verächterin des Todes, angreift,

kannst du {w/b} {w/b} bezahlen. Falls du dies tust,

bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Stärke 2

oder weniger aus deinem Friedhof getappt und

angreifend ins Spiel zurück.

- Während Aleshas ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht mehrfach die Kosten bezahlen, um mehr als eine Kreaturenkarte zurückzubringen.
- Aleshas ausgelöste Fähigkeit überprüft die Stärke der Karte nur in deinem Friedhof. Die Kreatur ist immer noch getappt und greift an, falls ihre Stärke größer als 2 ist, nachdem sie im Spiel ist.
- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker die zurückgebrachte Kreatur angreift. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den Alesha 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.
- Alle Effekte, die besagen, dass die zurückgebrachte Kreatur nicht angreifen kann (z. B. der von Propaganda oder falls die Kreatur Verteidiger hat), betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass die zurückgebrachte Kreatur angreifend ins Spiel kommt.

Als unwürdig beurteilen

{1}{W}

Spontanzauber

Bestimme eine angreifende oder blockende Kreatur deiner Wahl. Hellsicht 3, decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Als unwürdig beurteilen fügt der Kreatur Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten der aufgedeckten Karte zu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Als unwürdig beurteilen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 3 an und deckst keine Karte auf.
- Wird eine blockende Kreatur zerstört, gelten die geblockten Kreaturen weiterhin als geblockt. Sie fügen dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker keinen Kampfschaden zu (es sei denn, sie verursachen Trampelschaden).

Ältester von Pendelhaven

{1}{G}

Kreatur — Elf, Schamane

1/1

{T}: Jede 1/1 Kreatur, die du kontrollierst, erhält +1/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Die Fähigkeit des Ältesten von Pendelhaven betrifft nur 1/1 Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen oder die später im Zug zu 1/1 werden, erhalten nicht +1/+2.
- Die Fähigkeit des Ältesten von Pendelhaven überprüft die tatsächliche Stärke und Widerstandskraft jeder Kreatur und berücksichtigt dabei Marken und Effekte, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft erhöhen oder verringern, nicht nur ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft.

Arcades der Stratege

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

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

3/5

Fliegend, Wachsamkeit

Immer wenn eine Kreatur mit Verteidiger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Jede Kreatur mit Verteidiger, die du kontrollierst, weist Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu und kann angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätte.

- Arcades' letzte Fähigkeit ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur die Menge des Kampfschadens, den sie zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte. Beispielsweise führt der Tollwütige Biss nicht dazu, dass eine Kreatur mit Verteidiger Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft zufügt.
- Falls Arcades das Spiel verlässt, nachdem eine Kreatur mit Verteidiger als Angreifer deklariert wurde, bleibt die Kreatur eine angreifende Kreatur, sie weist jedoch Schaden in Höhe ihrer Stärke zu.

Arkanist der Schreckenshorde

{1}{R}

Kreatur — Zombie, Zauberer

1/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Arkanist der Schreckenshorde angreift, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten kleiner oder gleich der Stärke des Arkanisten der Schreckenshorde aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls die Karte in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Die Spontanzauber- oder Hexereikarte, die du als Ziel bestimmst, muss umgewandelte Manakosten kleiner oder gleich der Stärke des Arkanisten der Schreckenshorde haben, unmittelbar nachdem der Arkanist der Schreckenshorde als Angreifer deklariert wurde. Alle anderen Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Kreaturen, die du kontrollierst, angreifen, sind zu diesem Zeitpunkt noch nicht verrechnet.
- Falls der Arkanist der Schreckenshorde das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu überprüfen, ob die Karte deiner Wahl immer noch ein legales Ziel ist.
- Falls du die Karte wirkst, wirkst du sie als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Arkanisten der Schreckenshorde. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert, und der Zauberspruch wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Ätherrüstung

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Erstschlag und erhält +1/+1 für jede Verzauberung, die du kontrollierst.

- Die Ätherrüstung zählt jede Verzauberung, die du kontrollierst, einschließlich ihrer selbst und jeglicher Auren, die du kontrollierst und die an einen Gegner oder an bleibende Karten angelegt sind, die von einem Gegner kontrolliert werden.

---

### Aufhebung

{X} {U}

#### Spontanzauber

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ziehe eine Karte.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Aufhebung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.
- Falls eine bleibende Karte im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Die umgewandelten Manakosten eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, sind 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was er kopiert.

---

### Aufmischen

{1} {R}

#### Hexerei

Aufmischen fügt jeder nichtfliegenden Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

//

#### Hinfallen

{5} {R}

#### Hexerei

Hinfallen fügt jeder fliegenden Kreatur 6 Schadenspunkte zu.

- Um eine geteilte Karte zu wirken, bestimmst du eine Hälfte, die du wirken willst. Es ist nicht möglich, beide Hälften der in diesem Set enthaltenen geteilten Karten gleichzeitig zu wirken.
- Alle geteilten Karten haben zwei Karten-Vorderseiten auf einer einzigen Karte, wobei du nur jene Hälfte auf den Stapel legst, die du wirkst. Die Eigenschaften der nicht gewirkten Kartenhälfte werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet.
- Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof zählt, zählt er Aufmischen // Hinfallen als eine Karte, nicht als zwei.
- Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen der Namen bestimmen, aber nicht beide.
- Solange eine geteilte Karte nicht auf dem Stapel ist, hat sie die kombinierten Eigenschaften beider Hälften. Aufmischen // Hinfallen hat beispielsweise umgewandelte Manakosten von 8. Sollte ein Effekt es dir beispielsweise erlauben, eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger zu suchen, kannst du damit Aufmischen // Hinfallen nicht finden.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch mit bestimmten Eigenschaften zu wirken, beachte nur die Hälfte, die du wirkst. Sollte ein Effekt es dir beispielsweise erlauben, einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger aus deiner Hand zu wirken, kannst du damit Aufmischen wirken, aber nicht Hinfallen.



- Falls du einen Zauberspruch kopierst, der eine Hälfte einer geteilten Karte ist, ist die Kopie dieselbe Hälfte. Falls du zum Beispiel Aufmischen kopierst, dann ist die Kopie eine Kopie von Aufmischen, nicht von Hinfallen.
- 

Ausgestopfte Puppe

{5}

Artefaktkreatur — Konstrukt

0/1

Unzerstörbar

Sowie die Ausgestopfte Puppe ins Spiel kommt, bestimme einen Spieler.

Immer wenn der Ausgestopften Puppe Schaden zugefügt wird, fügt sie dem bestimmten Spieler entsprechend viele Schadenspunkte zu.

{T}: Die Ausgestopfte Puppe fügt sich selbst 1 Schadenspunkt zu.

- Einer Kreatur können mehr Schadenspunkte zugefügt werden, als sie Widerstandskraft hat. Falls der Ausgestopften Puppe zum Beispiel 3 Schadenspunkte zugefügt werden, fügt ihre ausgelöste Fähigkeit dem bestimmten Spieler 3 Schadenspunkte zu, nicht 1 Schadenspunkt.
  - Falls dein Lebenspunktstand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert wird, in dem auch die Ausgestopfte Puppe Schaden erleidet, verlierst du die Partie, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.
- 

Ausrufen

{B}

Spontanzauber

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

Bestimme eine Karte deiner Wahl in einem Friedhof, die keine Standardland-Karte ist. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek ihres Besitzers nach allen Karten mit demselben Namen wie die bestimmte Karte und schicke sie ins Exil. Dann mischt der Spieler seine Bibliothek.

- Da der erste Schritt, einen Zauberspruch zu wirken, darin besteht, ihn aus der Zone zu bewegen, in der er sich befindet, kann Ausrufen nicht verwendet werden, um zu verhindern, dass ein Zauberspruch mit Rückblende gewirkt wird, nachdem sein Beherrscher angekündigt hat, dass er ihn wirkt.
  - Du bist nicht verpflichtet, Karten mit demselben Namen aus der Hand oder der Bibliothek ihres Besitzers ins Exil zu schicken, aber du musst alle solcher Karten aus seinem Friedhof ins Exil schicken.
-

Avior-Gedankenensor

{2}{W}

Kreatur — Vogel, Zauberer

2/1

Aufblitzen

Fliegend

Falls ein Gegner eine Bibliothek durchsuchen würde, durchsucht der Spieler stattdessen die obersten vier Karten jener Bibliothek.

- Jede Suche funktioniert genau wie sonst auch, nur dass der Gegner, der die Suche durchführt, nur die vier obersten Karten der Bibliothek durchsucht. Die anderen Karten in dieser Bibliothek kann er gar nicht sehen. Karte, die nicht unter den vier obersten Karten der Bibliothek sind, können in der Suche nicht gefunden werden, selbst, wenn sie auf irgendeine Weise identifizierbar sind.
  - Bei Effekten, die überprüfen, ob ein Spieler eine Bibliothek durchsucht hat oder eine Bibliothek durchsuchen darf, zählt das Durchsuchen der obersten vier Karten dieser Bibliothek als Durchsuchen der Bibliothek.
  - Falls ein Effekt das Wort „durchsuchen“ einmal verwendet, aber einem Gegner erlaubt, mehrere Karten zu suchen, bleiben die obersten vier Karten bei der gesamten Suche dieselben. Das Finden einer Karte führt nicht dazu, dass die fünfte Karte in die Suche einbezogen werden darf.
  - Nachdem das Durchsuchen abgeschlossen ist, wird die gesamte Bibliothek gemischt.
- 

Bannendes Licht

{2}{W}

Verzauberung

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

- Falls das Bannende Licht das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
  - Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren. Wird die Karte ins Spiel zurückgebracht, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.
  - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
  - Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher zum Beispiel an eine verhüllte bleibende Karte angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.
-

Banner der Siegreichen

{5}

Artefakt

Sowie das Banner der Siegreichen ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

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

Immer wenn du einen Kreaturenzauber des bestimmten Typs wirkst, ziehe eine Karte.

- Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie das Banner der Siegreichen ins Spiel kommt. Spieler können auf diese Entscheidung nicht antworten. Der Bonus wirkt sofort.
- Die letzte Fähigkeit des Banners der Siegreichen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Kreaturenzauber neutralisiert wird.
- Um einen Kreaturentyp zu bestimmen, musst du einen existierenden Kreaturentyp wie z. B. Pilzwesen oder Remasuri bestimmen. Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen, wie zum Beispiel „Pilzwesen, Remasuri“ bestimmen. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden; dasselbe gilt für Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, wie zum Beispiel Jace, Fahrzeug oder Schatz.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur des bestimmten Typs, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Banner der Siegreichen während des Zuges das Spiel verlässt.

---

Baral, Oberster Regelüberwacher

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Immer wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die du kontrollierst, einen Zauberspruch neutralisiert, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Kosten von Spontanzubern und Hexereien, die du wirkst.
  - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus Barals erster Fähigkeit) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
  - Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit neutralisiert einen Zauberspruch nur dann, falls der Text ausdrücklich das Wort „neutralisieren“ verwendet. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die du kontrollierst, dazu führt, dass alle Ziele eines Zauberspruchs illegal werden, wird jener Zauberspruch nicht verrechnet, er wird jedoch nicht neutralisiert.
-

Bauboom  
 {1}{R}  
 Hexerei  
 Zerstöre ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, und  
 ein Land deiner Wahl, das du nicht kontrollierst.  
 //  
 Pleite  
 {5}{R}  
 Hexerei  
 Zerstöre alle Länder.

- Falls eines der Ziele des Baubooms zu einem illegalen Ziel wird, wird das andere dennoch zerstört.
- Um eine geteilte Karte zu wirken, bestimmst du eine Hälfte, die du wirken willst. Es ist nicht möglich, beide Hälften der in diesem Set enthaltenen geteilten Karten gleichzeitig zu wirken.
- Alle geteilten Karten haben zwei Karten-Vorderseiten auf einer einzigen Karte, wobei du nur jene Hälfte auf den Stapel legst, die du wirkst. Die Eigenschaften der nicht gewirkten Kartenhälfte werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet.
- Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof zählt, zählt er Bauboom // Pleite als eine Karte, nicht als zwei.
- Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen der Namen bestimmen, aber nicht beide.
- Solange eine geteilte Karte nicht auf dem Stapel ist, hat sie die kombinierten Eigenschaften beider Hälften. Bauboom // Pleite hat beispielsweise umgewandelte Manakosten von 8. Sollte ein Effekt es dir beispielsweise erlauben, eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger zu suchen, kannst du damit Bauboom // Pleite nicht finden.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch mit bestimmten Eigenschaften zu wirken, beachte nur die Hälfte, die du wirkst. Falls ein Effekt es dir beispielsweise erlaubt, einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger aus deiner Hand zu wirken, kannst du damit den Bauboom wirken, aber nicht die Pleite.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, der eine Hälfte einer geteilten Karte ist, ist die Kopie dieselbe Hälfte. Falls du zum Beispiel den Bauboom kopierst, dann ist die Kopie eine Kopie von Bauboom, nicht von Pleite.

Benalischer Kommandant  
 {3}{W}  
 Kreatur — Mensch, Soldat  
 \*/\*  
 Stärke und Widerstandskraft des Benalischen  
 Kommandanten sind gleich der Anzahl an Soldaten, die  
 du kontrollierst.  
 Aussetzen X — {X}{W}{W}. X kann nicht 0 sein.  
 Immer wenn eine Zeitmarke vom Benalischen  
 Kommandanten entfernt wird, während er im Exil ist,  
 erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Benalischen Kommandanten bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

- Wenn die letzte Zeitmarke von einem ausgesetzten Benalischen Kommandanten entfernt wird, werden sowohl seine ausgelöste Fähigkeit als auch die ausgelöste Aussetzen-Fähigkeit „Spiele diese Karte“ ausgelöst. Sie können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden.
- Solange der Benalische Kommandant im Spiel ist, zählt er sich bei seiner ersten Fähigkeit selbst mit.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Benalischen Kommandanten zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls andere Soldaten, die du kontrollierst, im Laufe des Zuges das Spiel verlassen.

Beobachtender Remasuri

{3}{W}

Kreatur — Remasuri

2/2

Alle Remasuri-Kreaturen erhalten +0/+2.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem anderen Remasuri zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Beobachtende Remasuri während des Zuges das Spiel verlässt.

Bestienflüsterer

{2}{G}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

2/3

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, ziehe eine Karte.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Beutejäger *il*-Kor

{1}{U}

Kreatur — Kor, Räuber

1/1

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

Immer wenn der Beutejäger *il*-Kor einem Gegner Schaden zufügt, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die ausgelöste Fähigkeit des Beutejäger *il*-Kor verrechnet wird. Dazwischen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Blasenkropf-Schlange

{7}{U}

Kreatur — Schlange

6/6

Die Blasenkropf-Schlange kann nicht angreifen, es sei denn, der verteidigende Spieler kontrolliert eine Insel.

Wenn du keine Insel kontrollierst, opfere die

Blasenkropf-Schlange.

Morph {5}{U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3}*

*als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem*

*beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

- Die erste Fähigkeit der Blasenkropf-Schlange wird nur angewendet, während du Angreifer deklariert. Falls sie verdeckt angreift und dann aufgedeckt wird, greift sie dennoch an, selbst wenn der verteidigende Spieler keine Inseln kontrolliert.
- Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.

---

Blasses Mycoderm

{3}{W}

Kreatur — Pilzwesen

2/4

Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine

Sporenmarke auf das Blasses Mycoderm.

Entferne drei Sporenmarken vom Blassen Mycoderm:

Erzeuge einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturenspielstein.

Opfere einen Saproling: Jede Kreatur, die du

kontrollierst und die ein Pilzwesen oder ein Saproling ist,

erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Eine Kreatur, die sowohl ein Pilzwesen als auch ein Saproling ist, erhält nur einmal +1/+1 durch die letzte Fähigkeit des Blassen Mycoderm.

---

Blattern

{B}{B}

Hexerei

Jeder Spieler verliert 1 Lebenspunkt, wirft eine Karte ab,

opfert eine Kreatur und opfert dann ein Land.

- Sowie die Blattern verrechnet werden, verliert zuerst jeder Spieler gleichzeitig 1 Lebenspunkt. Als Nächstes bestimmt jeder Spieler verdeckt eine Karte auf seiner Hand und schließlich werden alle Karten gleichzeitig abgeworfen. Daraufhin bestimmt der Spieler, der am Zug ist, eine Kreatur. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Alle Kreaturen werden gleichzeitig geopfert und der Vorgang wird schließlich für die Länder wiederholt.
- Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, während die Blattern verrechnet werden, werden erst dann auf den Stapel gelegt, wenn die Blattern vollständig verrechnet wurden.
- Fähigkeiten der geopferten Länder können durch das Opfern der Kreaturen und das Abwerfen der Karten modifiziert oder ausgelöst werden. Fähigkeiten der Kreaturen werden nicht durch das Opfern der Länder modifiziert oder ausgelöst, können aber durch das Abwerfen der Karten modifiziert oder ausgelöst werden.

---

Blitzaxt  
{R}  
Spontanzauber  
Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab oder bezahle {5}.  
Die Blitzaxt fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

- Die umgewandelten Manakosten der Blitzaxt betragen 1, unabhängig davon, welche zusätzlichen Kosten du bezahlst.

---

Blutfresser  
{B}{B}  
Kreatur — Zombie  
3/3  
Zu Beginn deines Versorgungssegments tappst du den Blutfresser, es sei denn, du bezahlst 2 Lebenspunkte.

- Du bestimmst, ob du 2 Lebenspunkte bezahlen willst oder nicht, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst die 2 Lebenspunkte auch dann zahlen, falls der Blutfresser bereits getappt ist. (Das führt allerdings nicht dazu, dass der Blutfresser ungetappt wird.)

---

Blutroter Bund  
{3}{B}{B}  
Verzauberung  
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, verliert ein Gegner deiner Wahl entsprechend viele Lebenspunkte.

- Falls eine Fähigkeit immer ausgelöst wird, wenn ein Gegner Lebenspunkte verliert, und dazu führt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wie zum Beispiel die Fähigkeit des Vorzüglichen Bluts, entsteht eine Schleife, die entweder endet, wenn du die Partie gewinnst oder wenn ein Spieler eine Aktion ausführt, um die Schleife zu unterbrechen. Falls keines von beiden geschieht, endet die Partie mit einem Unentschieden.
  - Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls zum Beispiel zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit des Blutroten Bundes zweimal ausgelöst und du kannst für jedes Auslösen einen anderen Gegner bestimmen. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
  - Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu, und die Fähigkeit des Blutroten Bundes wird nur einmal ausgelöst.
-

Blutzopf-Elf  
{2} {R} {G}  
Kreatur — Elf, Berserker  
3/2  
Eile

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

- Die umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs werden nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen. Die umgewandelten Manakosten des Blutzopf-Elfen betragen beispielsweise immer 4.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

---

Chaoschwelger  
{6} {R} {R}  
Kreatur — Teufel, Schrecken  
3/4  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof {1} weniger.  
Bravour  
Wenn der Chaoschwelger ins Spiel kommt, wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann drei Karten.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die des Chaoschwelgers) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die erste Fähigkeit des Chaoschwelgers kann die {R} {R} in seinen Kosten nicht reduzieren.



- Bravour ist eine Schlüsselwort-Fähigkeit, die bedeutet: „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.“
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie die letzte Fähigkeit des Chaosschwelgers verrechnet wird, ziehst du einfach nur drei Karten.

#### Chronist der Ewigkeit

{3}{U}{U}

Kreatur — Avatar

\*/\*

Stärke und Widerstandskraft des Chronisten der Ewigkeit sind gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand.

Aussetzen X — {X}{3}{U}. X kann nicht 0 sein.

Immer wenn eine Zeitmarke vom Chronisten der Ewigkeit entfernt wird, während er im Exil ist, ziehe eine Karte.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Chronisten der Ewigkeit bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Wenn die letzte Zeitmarke von einem ausgesetzten Chronisten der Ewigkeit entfernt wird, werden sowohl seine ausgelöste Fähigkeit als auch die ausgelöste Aussetzen-Fähigkeit „Spiele diese Karte“ ausgelöst. Sie können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Chronisten der Ewigkeit zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls Karten im Laufe des Zuges deine Hand verlassen.

#### Crovax, aufsteigender Held

{4}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

4/4

Andere weiße Kreaturen erhalten +1/+1.

Nichtweiße Kreaturen erhalten -1/-1.

Bezahle 2 Lebenspunkte: Bringe Crovax, aufsteigender Held, auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der weißen Kreaturen zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Crovax während des Zuges das Spiel verlässt, und nicht-tödlicher Schaden, der nichtweißen Kreaturen zugefügt wurde, kann zu tödlichem Schaden werden, falls Crovax während des Zuges ins Spiel kommt.
- Falls ein zweiter Crovax, aufsteigender Held, unter deine Kontrolle kommt, legst du einen aufgrund der „Legendenregel“ auf den Friedhof seines Besitzers, und zwar zu dem gleichen Zeitpunkt, wie Kreaturen, die -2/-2 erhalten, auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt werden, weil sie 0 oder weniger Widerstandskraft haben.
- Crovax' letzte Fähigkeit kann nur aktiviert werden, während er im Spiel ist.

---

Dickhäutiger Goblin

{1} {R}

Kreatur — Goblin, Schamane

2/1

Du kannst {0} bezahlen, anstatt die Echokosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, zu bezahlen.

{R}: Der Dickhäutige Goblin erhält Schutz vor Rot bis zum Ende des Zuges.

- Wenn eine Echo-Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, verrechnet wird, kannst du {0} bezahlen, ihre Echokosten bezahlen oder bestimmen, nicht zu bezahlen (und die bleibende Karte dann opfern). Die Bedingungen aller Effekte, die überprüfen, ob du die Echokosten bezahlt hast, sind erfüllt, falls du auf diese Weise {0} bezahlt hast.

---

Die innere Bestie

{2} {G}

Spontanzauber

Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl. Ihr

Beherrscher erzeugt einen 3/3 grünen Bestie-

Kreaturespielstein.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Die innere Bestie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Bestie-Spielstein. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (z. B. weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugt sein Beherrscher einen Bestie-Spielstein.

---

Dovins Veto

{W} {U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Dovins Veto immer noch als Ziel haben. Dovins Veto kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem, wenn sie verrechnet werden.
-

Dralnu, Lichfürst  
{3}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Zombie, Zauberer  
3/3

Falls Dralnu, Lichfürst, Schaden zugefügt würde, opfere stattdessen entsprechend viele bleibende Karten.

{T}: Eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl in deinem Friedhof erhält Rückblende bis zum Ende des Zuges. Die Rückblendekosten sind gleich ihrer Manakosten. *(Du kannst die Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Dralnu kann eine der bleibenden Karten sein, die du opferst, während du seinen Ersatzeffekt anwendest.
- Falls Dralnu mehr Schaden zugefügt werden würde als die Anzahl der bleibenden Karten, die du kontrollierst, opferst du stattdessen alle bleibenden Karten, die du kontrollierst.
- Falls irgendwelche der geopfert bleibenden Karten zur gleichen Zeit Schaden zufügen würden bzw. ihnen zur gleichen Zeit Schaden zugefügt würde wie Dralnu, wird der Schaden, den sie austeilen oder erhalten, zur gleichen Zeit zugefügt, zu der sie geopfert werden. Fähigkeiten der geopfert bleibenden Karten, die durch diesen Schaden ausgelöst würden, werden nicht ausgelöst, entsprechende Fähigkeiten anderer bleibender Karten jedoch schon.
- Falls du einen Zauberspruch mit Rückblende wirkst, kannst du keine alternativen Kosten, wie z. B. Überlast-Kosten, bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch mit Rückblende zu wirken.
- Falls eine Karte mehrfach Rückblende hat, kannst du bestimmen, welche Rückblende-Kosten du bezahlen möchtest.
- Falls eine geteilte Karte Rückblende erhält, bezahlst du nur die Kosten der Hälfte, die du wirkst.
- Falls eine Karte ohne Manakosten durch Dralnus Fähigkeit Rückblende erhält, hat sie keine Rückblendekosten. Sie kann nicht auf diese Weise gewirkt werden.

---

Dressierter Handlanger  
{2}{U}  
Kreatur — Homunkulus  
0/2  
Verteidiger, Eile  
{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die ausgelöste Fähigkeit des Dressierten Handlangers verrechnet wird. Dazwischen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
-

Dunst des Zorns

{1} {R}

Hexerei

Rückkauf {2} (Du kannst zusätzlich {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, nimm diese Karte auf deine Hand, sowie sie verrechnet wird.)

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

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

- Der Dunst des Zorns betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+0.
- Jedes Mal, wenn du in einem Zug den Dunst des Zorns wirkst, wird seine Sturm-Fähigkeit ausgelöst. Jeder Zauberspruch, den du davor gewirkt hast, wird berücksichtigt, wenn ermittelt wird, wie viele Kopien erzeugt werden, nicht aber die vorherigen Male, die du Kopien eines Zauberspruchs erzeugt hast.

---

Durch die Gegend trampeln

{5} {G}

Hexerei

Domäne — Bis zum Ende des Zuges verursachen Kreaturen, die du kontrollierst, Trampelschaden und erhalten +1/+1 für jeden Standardlandtyp unter den Ländern, die du kontrollierst.

- Domäne-Fähigkeiten zählen die Anzahl der Standardlandtypen unter den Ländern, die du kontrollierst, und nicht, wie viele Länder du kontrollierst oder wie viele von einem Typ.
- Die Standardlandtypen sind Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Andere Landtypen als die Standardlandtypen (beispielsweise die Wüste) tragen nicht zu den Fähigkeiten der Domäne bei.
- Durch die Gegend trampeln betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, verursachen weder Trampelschaden noch erhalten sie einen Stärke- und Widerstandskraft-Schub.
- Die Höhe des Bonus wird erst ermittelt, sowie Durch die Gegend trampeln verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Bonus später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Standardlandtypen unter den Ländern, die du kontrollierst, ändern sollte.

---

Durch Stille gefesselt

{2} {W}

Stammes-Verzauberung — Rebell, Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken.

- Stammes- ist ein Kartentyp (wie Kreatur oder Spontanzauber), kein Übertyp (wie Legendär). Der Typ bringt keine Regeln mit sich, wie er gewirkt wird oder wie er sich im Spiel verhält; er erlaubt der Karte nur, Kreaturentypen zu haben, ohne eine Kreatur zu sein.

- Falls du Durch Stille gefesselt ins Spiel bringst, ohne es zu wirken, vielleicht mit einer Fähigkeit wie der des Amrou-Spähers, kommt sie an eine Kreatur angelegt ins Spiel. Du bestimmst diese Kreatur, wenn du die Aura ins Spiel bringst. Die Aura hat dadurch diese Kreatur nicht als Ziel, du könntest sie also beispielsweise an eine Kreatur mit Fluchsicherheit, die ein Gegner kontrolliert, anlegen. Falls keine Kreatur im Spiel ist, an die sie angelegt werden kann, bleibt sie in der Zone, in der sie war.
- Wenn Durch Stille gefesselt an eine Kreatur angelegt wird, die bereits angreift oder blockt, greift die Kreatur weiter an bzw. blockt weiter wie normal.

#### Durcheinanderbringen

{2} {U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -3/-0 bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Durcheinanderbringen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.

#### Düsterwald-Märchenerzähler

{1} {G} {G}

Kreatur — Baumhirte

2/3

Immer wenn ein Spieler einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, kann jeder Gegner des Spielers eine Karte ziehen.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

#### Edelsteinhöhlen

Legendäres Land

Falls die Edelsteinhöhlen auf deiner Starthand sind und du nicht der Startspieler bist, kannst du sie vor Beginn der Partie mit einer Glücksmarke ins Spiel bringen. Falls du dies tust, schicke eine Karte aus deiner Hand ins Exil.

{T}: Erzeuge {C}. Falls eine Glücksmarke auf den Edelsteinhöhlen liegt, erzeuge stattdessen ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.
- Falls mehrere Edelsteinhöhlen unter der Kontrolle eines einzelnen Spielers vor Beginn der Partie ins Spiel gebracht werden, wird die „Legendenregel“ erst angewendet, unmittelbar bevor der Startspieler im ersten

Versorgungssegment der Partie Priorität erhält; die überzähligen Edelsteinhöhlen werden auf den Friedhof jenes Spielers gelegt. Es gibt keine Gelegenheit, die überzähligen Edelsteinhöhlen für Mana zu tappen.

---

Eindringling *il-Vec*

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber

3/1

Wirf eine Karte ab: Der Eindringling *il-Vec* erhält Irrealität bis zum Ende des Zuges. (*Er kann nur Kreaturen mit Irrealität blocken und nur von solchen geblockt werden.*)

- Du kannst die Fähigkeit des Eindringlings *il-Vec* so oft aktivieren, wie du es dir leisten kannst, die Kosten zu bezahlen, selbst wenn er bereits Irrealität hat. Mehrfaches Vorkommen von Irrealität auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
- 

Einhaltgebietende Priesterin

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Aufblitzen

Falls eine Nichtspielsteinkreatur ins Spiel kommen würde und sie nicht gewirkt wurde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Die letzte Fähigkeit der Eihaltgebietenden Priesterin betrifft keine Kreaturen, die gewirkt wurden, einschließlich solcher, die aus ungewöhnlichen Zonen wie deinem Friedhof gewirkt wurden.
  - Falls eine Nichtkreatur-Karte nicht gewirkt wurde und (durch einen Effekt wie den von Marsch der Maschinen) als Kreatur ins Spiel kommt, wird sie ins Exil geschickt. Umgekehrt gilt: Falls eine Kreaturenkarte nicht gewirkt wurde und als bleibende Nichtkreatur-Karte ins Spiel kommt (zum Beispiel Heliod der Sonnengekrönte mit unzureichender Hingabe), wird sie nicht ins Exil geschickt.
  - Falls die Eihaltgebietende Priesterin ins Spiel kommt, ohne gewirkt worden zu sein, schickt ihre Fähigkeit sie nicht selbst ins Exil.
  - Falls die Eihaltgebietende Priesterin zur selben Zeit ins Spiel kommt wie andere Kreaturen, betrifft ihre Fähigkeit jene Kreaturen nicht.
- 

Einsiedler-Gorgo

{3} {B} {B}

Kreatur — Gorgo

2/4

Immer wenn die Einsiedler-Gorgo eine nichtschwarze Kreatur blockt oder von ihr geblockt wird, zerstöre jene Kreatur am Ende des Kampfes.

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

- Die Fähigkeit der Einsiedler-Gorgo wird ausgelöst, wenn sie eine nichtschwarze Kreatur blockt oder von einer solchen geblockt wird, und erzeugt eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die jene Kreatur im Endes-Kampfes-Segments zerstören wird. Sie zerstört jene Kreatur auch dann, falls die Einsiedler-Gorgo nicht so lange überlebt oder die Kreatur irgendwie schwarz wird.

Engel der Errettung

{6}{W}{W}

Kreatur — Engel

5/5

Aufblitzen; Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Fliegend

Wenn der Engel der Errettung ins Spiel kommt, verhindere die nächsten 5 Schadenspunkte, die in diesem Zug einer beliebigen Anzahl an Zielen deiner Wahl zugefügt würden. Du bestimmst die Aufteilung.

- Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Einberufen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopfertete Kreatur nicht mehr im Spiel, sowie du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
- Du teilst die Verhinderungseffekte auf, sowie du die ausgelöste Fähigkeit des Engels der Errettung auf den Stapel legst, nicht sowie sie verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 „Schild“ zugewiesen werden, der den Schaden verhindert. Du kannst nicht mehr als fünf Ziele bestimmen und einem Ziel keinen zuweisen.
- Falls einige der Ziele für die Fähigkeit des Engels der Errettung illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Verhinderungsaufteilung angewendet, aber die Effekte, die für die illegalen Ziele erzeugt worden wäre, werden gar nicht erzeugt.
- Falls mehrere Quellen gleichzeitig einem betroffenen Ziel Schaden zufügen würden, bestimmt das Ziel oder der Beherrscher des Ziels die Quelle, deren Schaden der jeweilige „Schild“ verhindern soll.
- Falls auf einen Spieler oder eine bleibende Karte, denen Schaden zugefügt wird, mehrere Ersatzeffekte angewendet werden, bestimmt jener Spieler oder der Beherrscher jener bleibenden Karte die Reihenfolge, in der sie angewendet werden sollen, nicht der Beherrscher der Quelle des Schadens.

Engel der Wiederherstellung

{3}{W}

Kreatur — Engel

3/4

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Engel der Wiederherstellung ins Spiel kommt, kannst du eine Nicht-Engel-Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil schicken und sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel zurückbringen.

- Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. 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 Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Wenn ein Effekt die ins Exil geschickte Karte „unter deiner Kontrolle“ ins Spiel zurückbringt, kontrollierst du sie danach dauerhaft. Falls du vorübergehend die Kontrolle über eine Kreatur erlangt hattest, kehrt sie nicht zu ihrem vorherigen Beherrscher zurück. Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, wird eine Kreatur, die du durch den Effekt des Engels der Wiederherstellung übernommen hast, ins Exil geschickt.

---

Episches Experiment

{X}{U}{R}

Hexerei

Schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon Spontanzauber und Hexereien mit umgewandelten Manakosten von jeweils X oder weniger wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege dann alle Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt und nicht gewirkt wurden, auf deinen Friedhof.

- Du wirkst die Karten nacheinander und wählst dabei die Modi, die Ziele und so weiter. Die letzte Karte, die du wirkst, ist die erste, die verrechnet wird.
  - Wenn du auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexereikarte wirkst, ignoriere die Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen. Andere Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).
  - Falls du eine Karte nicht wirken kannst, zum Beispiel weil keine legalen Ziele zur Verfügung stehen oder du dich entschließt, sie nicht zu wirken, wird sie auf deinen Friedhof gelegt.
  - Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
  - Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
-



Ernter der Seelen  
{4} {B} {B}  
Kreatur — Dämon  
5/5  
Todesberührung  
Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur stirbt,  
kannst du eine Karte ziehen.

- Falls eine andere Kreatur gleichzeitig mit dem Ernter der Seelen stirbt, wird seine Fähigkeit für jene Kreatur ausgelöst.

---

Etali der Ursturm  
{4} {R} {R}  
Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier  
6/6  
Immer wenn Etali der Ursturm angreift, schicke die  
oberste Karte der Bibliothek jedes Spielers ins Exil.  
Dann kannst du davon eine beliebige Anzahl an  
Zaubersprüchen wirken, ohne ihre Manakosten zu  
bezahlen.

- Falls du eine der ins Exil geschickten Karten wirkst, geschieht das als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert, und die Zaubersprüche werden verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.
  - Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.
  - Falls eine ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
  - Falls du mehr als eine der ins Exil geschickten Karten wirkst, bestimmst du die Reihenfolge, in der du sie wirkst. Ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch kann das Ziel eines späteren Zauberspruchs sein, den du auf diese Weise wirkst. Jedoch werden Bleibende-Karten-Zaubersprüche, die auf diese Weise gewirkt werden, erst verrechnet, nachdem du mit dem Wirken aller Zaubersprüche fertig bist. Keiner der Zaubersprüche kann daher eine der auf diese Weise gewirkten bleibenden Karten als Ziel haben. Falls du z. B. einen Zwillingenzauber und einen Blitzeinschlag ins Exil schickst, kannst du erst den Blitzeinschlag wirken und dann den Zwillingenzauber mit dem Blitzeinschlag als Ziel. Falls du jedoch eine Kreaturenkarte und eine Aura-Karte ins Exil schickst, kann die Aura beim Wirken nicht jene Kreatur als Ziel haben.
  - Alle nicht gewirkten Karten, einschließlich aller Länderkarten, bleiben im Exil. Sie können auch nicht in späteren Zügen gewirkt werden, falls Etali erneut angreift.
  - Weil alle angreifenden Kreaturen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kann eine Kreatur, die auf diese Weise gewirkt wurde, nicht im selben Kampf wie Etali angreifen, auch nicht, falls sie Eile hat.
  - Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du durch Etalis Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.
-

Evolutionssprung

{1}{G}

Verzauberung

{G}, opfere eine Kreatur: Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst.

Nimm sie auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du keine Kreaturenkarte aufdeckst, deckst du alle Karten von deiner Bibliothek auf und legst sie dann in zufälliger Reihenfolge zurück in deine Bibliothek.

---

Ewige Zeugin

{1}{G}{G}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/1

Wenn die Ewige Zeugin ins Spiel kommt, kannst du eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Falls ein Zauberspruch, der verrechnet wird, die Ewige Zeugin ins Spiel bringt, kann die Fähigkeit der Ewigen Zeugin diese Karte als Ziel haben, falls sie bei ihrer Verrechnung auf deinen Friedhof gelegt wird.

---

Fanatische Rekruten

{4}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Eile

Wenn die Fanatischen Rekruten ins Spiel kommen, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine bleibende Karte deiner Wahl. Enttappe die bleibende Karte. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit kann eine beliebige bleibende Karte zum Ziel haben, einschließlich einer, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.

---

Fblzpz der Irrläufer

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Homunkulus

1/1

Wenn Fblzpz der Irrläufer ins Spiel kommt, ziehe eine Karte. Falls er aus deiner Bibliothek ins Spiel gekommen ist oder aus deiner Bibliothek gewirkt wurde, ziehe stattdessen zwei Karten.

Wenn Fblzpz das Ziel eines Zauberspruchs wird, mische Fblzpz in die Bibliothek seines Besitzers.

- Es ist normalerweise nicht möglich, Fblzpz aus deiner Bibliothek zu wirken oder ins Spiel kommen zu lassen. Du musst andere Effekte verwenden, um Fblzpz zu finden und die zusätzliche Karte zu ziehen.

- Falls ein Effekt Fblzpz aus deiner Bibliothek ins Exil schickt und dich anschließend wirken lässt, wird er aus dem Exil gewirkt und nicht aus deiner Bibliothek.
- Fblzpps letzte Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls er im Spiel ist, wenn er das Ziel eines Zauberspruchs wird.
- Fblzpps letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls der Zauberspruch, der Fblzpz als Ziel hat, keine anderen Ziele hat, wird er nicht verrechnet (da er kein legales Ziel mehr hat, nachdem sich Fblzpz in deiner Bibliothek verirrt hat).

Feder, geläuterter Engel

{R} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Engel

3/4

Fliegend

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, schicke jene Karte ins Exil, statt sie auf deinen Friedhof zu legen, sowie sie verrechnet wird. Falls du dies tust, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf deine Hand zurück.

- Falls Feder noch im Spiel ist, sowie du das Wirken eines Spontanzaubers oder einer Hexerei abgeschlossen hast, der bzw. die mindestens eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, wird ihre Fähigkeit ausgelöst. Der Ersatzeffekt, der den Zauberspruch ins Exil schickt, und die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die ihn auf deine Hand zurückbringt, werden auch angewendet, falls Feder nach diesem Zeitpunkt das Spiel verlässt.
- Der Zauberspruch kann zusätzlich zu der Kreatur, die du kontrollierst, auch andere Ziele haben.
- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei, der bzw. die deine Kreatur als Ziel hat, aus irgendeinem Grund nicht verrechnet wird (weil von einem anderen Zauberspruch oder einer Fähigkeit neutralisiert oder weil alle Ziele illegal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll), wird der Zauberspruch nicht ins Exil geschickt. Er wird nicht auf deine Hand zurückgebracht.
- Falls die eigenen Anweisungen eines Spontanzaubers oder einer Hexerei dich auffordern, ihn bzw. sie ins Exil zu schicken oder irgendwo anders hinzulegen, wird nicht versucht, ihn bzw. sie auf deinen Friedhof zu legen oder mit Feders Effekt ins Exil zu schicken, also wird er bzw. sie nicht auf deine Hand zurückgebracht.
- Falls ein anderer Ersatzeffekt dich anweist, einen Spontanzauber oder eine Hexerei ins Exil zu schicken (wie der des Arkanisten der Schreckenshorde oder das Rückblende-Schlüsselwort), kannst du bestimmen, Feders Ersatzeffekt zuerst anzuwenden. Falls du dies tust, wird Feders verzögert ausgelöste Fähigkeit die Karte auf deine Hand zurückbringen.
- Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, den bzw. die du nicht besitzt, wird nicht versucht, den Zauberspruch auf deinen Friedhof zu legen, also wirst du ihn nicht mit Feders Effekt ins Exil schicken oder auf deine Hand zurückbringen.

Feines Gespür  
{G}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert eine Kreatur  
Immer wenn die verzauberte Kreatur einem Gegner Schaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen.

- Du kannst jedes Mal, wenn die verzauberte Kreatur einem Gegner Schaden zufügt, eine Karte ziehen, egal wie viel Schaden sie zugefügt hat und ob es Kampfschaden oder Nicht-Kampfschaden war.
- Falls das Feine Gespür die Kreatur eines Gegners verzaubert, ziehst du keine Karte, wenn diese Kreatur dir Schaden zufügt, da du das Feine Gespür immer noch kontrollierst und du nicht dein eigener Gegner bist. Falls diese Kreatur einem deiner Gegner Schaden zufügt, darunter auch dem Beherrscher der Kreatur, kannst du eine Karte ziehen und nicht der Beherrscher der Kreatur.

---

Feldon vom Dritten Pfad  
{1} {R} {R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker  
2/3  
{2} {R}, {T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt ist. Er erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war (außer dass die Kopie auch ein Artefakt ist) und sonst nichts.
- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreaturenkarte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreaturenkarte funktionieren ebenfalls.
- Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie des Spielsteins wird oder als Kopie des Spielsteins ins Spiel kommt, so kopiert die Kreatur die Kreaturenkarte, die der Spielstein kopiert, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen auch ein Artefakt ist. Das trifft auch dann zu, wenn die Kreaturenkarte, die von Feldon vom Dritten Pfad kopiert wurde, zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Friedhof ist. Allerdings erhält die neue Kopie nicht Eile und sie wird auch nicht zu Beginn des nächsten Endsegments geopfert.
- Falls jedoch die Fähigkeit von Feldon vom Dritten Pfad aufgrund eines Ersatzeffektes (wie dem, den die Zeit der Verdopplung erzeugt) mehrere Spielsteine erzeugt, erhält jeder dieser Spielsteine Eile und du opferst jeden davon.

---

Felsenburgratten  
{2} {B}  
Kreatur — Ratte  
2/1  
Irrealität (*Diese Kreatur kann nur Kreaturen mit Irrealität blocken und nur von solchen geblockt werden.*)  
Immer wenn die Felsenburgratten einem Spieler Kampfschaden zufügen, wirft jeder Spieler eine Karte ab.

- Während die ausgelöste Fähigkeit der Felsenburgratten verrechnet wird, bestimmt jeder Spieler verdeckt eine Karte auf seiner Hand und schließlich werden alle Karten gleichzeitig abgeworfen.

#### Fernsuche

{1}{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-, Insel-, Sumpf- oder Gebirge-Karte und bringe sie getappt ins Spiel. Mische danach deine Bibliothek.

- Die Fernsuche kann jedes beliebige Land mit jedem der angeführten Landtypen finden, auch Nichtstandardländer, selbst wenn das Land zusätzlich zu einem oder mehr dieser Typen ein Wald ist.

#### Flammenbrunst

{X}{X}{R}

Hexerei

Die Flammenbrunst fügt X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst.

Rückblende — {R}{R}, wirf X Karten aus deiner Hand ab. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Du teilst den Schaden auf, sowie du die Flammenbrunst wirkst, nicht sowie sie verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Du kannst nicht mehr als X Ziele bestimmen und einem Ziel 0 Schaden zuweisen.
- Falls X gleich 0 ist, hat Flammenbrunst keine Ziele und fügt keinen Schaden zu.
- Falls einige der Ziele für die Fähigkeit der Flammenbrunst illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird nicht zugefügt.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, berücksichtige den für X bestimmten Wert, wenn du die umgewandelten Manakosten für jenen Zauberspruch ermittelst, selbst wenn er mit Rückblende gewirkt wurde und kein Mana für X bezahlt wurde.

#### Flimmerwisch

{1}{W}{W}

Kreatur — Elementarwesen

3/1

Fliegend

Wenn der Flimmerwisch ins Spiel kommt, schicke eine andere bleibende Karte deiner Wahl ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Die ins Exil geschickte Karte wird auch dann zu Beginn des Endsegments ins Spiel zurückgebracht, falls der Flimmerwisch zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist.

- Falls die bleibende Karte, die ins Spiel zurückkehrt, Fähigkeiten hat, die zu Beginn des Endsegments ausgelöst werden, werden diese Fähigkeiten in diesem Zug nicht ausgelöst.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die bleibende Karte, die ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren. Sobald die ins Exil geschickte bleibende Karte zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

#### Forderung der Natur

{G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner

Wahl. Ihr Beherrscher erhält 4 Lebenspunkte dazu.

- Falls das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Forderung der Natur verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erhält 4 Lebenspunkte dazu. Falls das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), erhält sein Beherrscher 4 Lebenspunkte dazu.

#### Furchteinflößende Rückkehr

{2} {B} {B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem

Friedhof ins Spiel zurück.

Rückblende — Opfere drei Kreaturen. *(Du kannst diese*

*Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten*

*wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Da die Ziele für Zaubersprüche bestimmt werden, bevor die Kosten (wie „opfere drei Kreaturen“) bezahlt werden, kann die mit Rückblende gewirkte Furchteinflößende Rückkehr keine Kreaturenkarte als Ziel haben, die geopfert wird, um ihre Kosten zu bezahlen.

#### Geächteter Dünenreiter

{B} {B}

Kreatur — Mensch, Rebell, Räuber

1/1

Schutz vor Grün

Zu Beginn jedes Endsegments und falls der Geächtete

Dünenreiter in diesem Zug einem Gegner Schaden

zugefügt hat, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Geächteten Dünenreiters gibt ihm höchstens eine +1/+1-Marke pro Zug, egal wie vielen Gegnern nach dem ersten Schaden zugefügt wurde.
- Falls der Geächtete Dünenreiter einem Gegner, der das Spiel später verlassen hat, vor dem Endsegment desselben Zuges Schaden zugefügt hat, gibt seine Fähigkeit ihm immer noch eine +1/+1-Marke.

---

Gefürchtetes Rhi

{B}

Kreatur — Schrecken, Spruchwandler

1/1

{1}{B}, {T}, wirf eine Karte ab: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 und Erstschlag bis zum Ende des Zuges.

- Erhält eine Kreatur Erstschlag, nachdem Erstschlag-Kampfschaden zugefügt wurde, verhindert das nicht, dass die Kreatur normalen Kampfschaden zufügt.

---

Gelungenes Flickwerk

{1}{U}{B}

Kreatur — Zombie

3/3

Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt und falls sie aus deinem Friedhof ins Spiel gekommen ist oder du sie aus deinem Friedhof gewirkt hast, bringe das Gelungene Flickwerk zu Beginn des nächsten Endsegments aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Eine Karte, die mit ihrer Wahnsinn-Fähigkeit gewirkt wird, wird aus dem Exil gewirkt, nicht aus deinem Friedhof.
- Die Fähigkeit des Gelungenen Flickwerks wird nur ausgelöst, falls es sich in deinem Friedhof befindet, unmittelbar nachdem eine entsprechende Kreatur ins Spiel gekommen ist. Ein Gelungenes Flickwerk, das bereits im Spiel ist, wird nicht zu Beginn des nächsten Endsegments zurückgebracht, falls es später auf deinen Friedhof gelegt wird.

---

Geschmolzener Regen

{1}{R}{R}

Hexerei

Zerstöre ein Land deiner Wahl. Falls es kein Standardland war, fügt der Geschmolzene Regen dem Beherrscher des Landes 2 Schadenspunkte zu.

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Geschmolzene Regen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keinem Spieler werden 2 Schadenspunkte zugefügt. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), werden seinem Beherrscher 2 Schadenspunkte zugefügt.
-

Gesichtsloser Verschlinger

{2} {B}

Kreatur — Nachtmahr, Schrecken

2/1

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

Wenn der Gesichtslose Verschlinger ins Spiel kommt, schicke eine andere Kreatur deiner Wahl mit Irrealität ins Exil.

Wenn der Gesichtslose Verschlinger das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls der Gesichtslose Verschlinger das Spiel verlässt, bevor seine erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst. Diese Fähigkeit tut nichts, wenn sie verrechnet wird. Dann wird die erste Fähigkeit verrechnet und schickt die als Ziel gewählte Kreatur dauerhaft ins Exil.
- 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. Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Drei Gesichtslose Verschlinger, die zu unterschiedlichen Zeiten ins Spiel kommen, ohne dass andere Kreaturen mit Irrealität im Spiel sind, führen zu einer Endlosschleife. Das Spiel endet mit einem Unentschieden, es sei denn, ein Spieler unterbricht die Schleife irgendwie.

---

Gewitterfrontreiter

{4} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

4/3

Fliegend

Wenn der Gewitterfrontreiter ins Spiel kommt, bringe zwei Kreaturen, die du kontrollierst, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

Immer wenn der Gewitterfrontreiter oder eine andere Kreatur aus dem Spiel auf deine Hand zurückgebracht wird, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.

- Du kannst den Gewitterfrontreiter selbst auf die Hand seines Besitzers zurückbringen, sowie seine erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls du keine zwei anderen Kreaturen kontrollierst, musst du ihn zurückbringen.
- Falls du nur eine andere Kreatur kontrollierst, sowie die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bringst du sie auf die Hand ihres Besitzers zurück.
- Die erste ausgelöste Fähigkeit des Gewitterfrontreiters hat keine Kreaturen als Ziel. Daher kann kein Spieler zwischen dem Bestimmen der Kreaturen, die zurückgebracht werden sollen, und dem Zurückbringen der Kreaturen eine Aktion ausführen.



- Ein Spielstein, den du besitzt und der auf deine Hand zurückgebracht wird, kommt auf deine Hand, bevor er aufhört zu existieren. Dadurch wird die letzte Fähigkeit des Gewitterfrontreiters ausgelöst.
- Falls der Gewitterfrontreiter und eine andere Kreatur gleichzeitig auf deine Hand zurückgebracht werden, wird seine letzte Fähigkeit für beide ausgelöst.

#### Gleichgewicht wiederherstellen

Hexerei

Aussetzen 6 — {W}

Jeder Spieler bestimmt eine Anzahl an Ländern, die er kontrolliert, in Höhe der Anzahl an Ländern, die der Spieler kontrolliert, der die wenigsten Länder kontrolliert, und opfert dann den Rest. Spieler opfern auf die gleiche Weise Kreaturen und werfen Karten ab.

- Sowie Gleichgewicht wiederherstellen verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, die entsprechende Anzahl an Ländern, die er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle Länder, die nicht bestimmt wurden, gleichzeitig geopfert. Daraufhin wählt jeder Spieler, wieder angefangen bei dem Spieler, der am Zug ist, die entsprechende Anzahl Kreaturen, die er kontrolliert. Nachdem alle Entscheidungen getroffen wurden, opfern alle Spieler gleichzeitig die nicht gewählten Kreaturen. Schließlich bestimmen die Spieler in derselben Reihenfolge die Karten auf ihrer Hand, ohne sie aufzudecken, und werfen die verbleibenden Karten ab.
- Alle bei diesem Vorgang ausgelösten Fähigkeiten werden erst dann auf den Stapel gelegt, wenn Gleichgewicht wiederherstellen vollständig verrechnet wurde.
- Fähigkeiten der geopferten Kreaturen können durch das Opfern der Länder modifiziert oder ausgelöst werden, aber nicht durch das Abwerfen der Karten. Fähigkeiten der geopferten Länder werden nicht durch das Opfern der Kreaturen oder das Abwerfen der Karten modifiziert oder ausgelöst.

#### Gleichmacher

{5}

Artefaktkreatur — Juggernaut

10/10

Wenn der Gleichmacher ins Spiel kommt, schicke alle Karten aus deiner Bibliothek ins Exil.

- Du verlierst die Partie erst, wenn du danach versuchst, von der leeren Bibliothek zu ziehen.

#### Glitschiges Wundsekret

{2} {B}

Hexerei

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

Umwandlung {2} ({2}, *wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

Wahnsinn {3} {B} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

- Falls du das Glitschige Wundsekret umwandelst, kannst du es für seine Wahnsinn-Kosten wirken. Du bestimmst, ob du es mit Wahnsinn wirken willst oder nicht, bevor du eine Karte aus der Umwandlungsfähigkeit ziehst.
- 

#### Glitzernder Wunsch

{G}{W}

Hexerei

Du kannst eine mehrfarbige Karte, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie befindet, offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Schicke den Glitzernden Wunsch ins Exil.

- In einer Casual-Partie kommt die Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event muss sich eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, in deinem Sideboard befinden. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit ansehen.
- 

#### Gnade des Engels

{W}

Spontanzauber

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

Du kannst in diesem Zug die Partie nicht verlieren und deine Gegner können in diesem Zug die Partie nicht gewinnen. Bis zum Ende des Zuges reduziert Schaden, der deinen Lebenspunktstand unter 1 reduzieren würde, ihn stattdessen auf 1.

- Die Gnade des Engels verhindert keinen Schaden. Sie verändert nur das Ergebnis des Schadens, der dir zugefügt wird. So erhält zum Beispiel der Beherrscher einer 5/5 Kreatur mit Lebensverknüpfung, die dir Schaden zufügt, auch dann 5 Lebenspunkte, falls der Schaden deinen Lebenspunktstand von 3 auf 1 reduziert.
  - Die Gnade des Engels verhindert nicht den Verlust von Lebenspunkten durch Effekte, die sagen, dass du „Lebenspunkte verlierst“.
  - Falls du weniger als 1 Lebenspunkt hast, verringert Schaden, der dir zugefügt wird, deinen Lebenspunktstand ganz normal weiter unter 0.
  - Du kannst nicht mehr Lebenspunkte bezahlen, als du hast, selbst wenn du das Spiel nicht verlierst.
  - Falls dir in einer Partie Commander Kampfschaden von einem Kommandeur zugefügt wird, wird dieser trotzdem gezählt, auch wenn sich dein Lebenspunktstand nicht ändert.
-

Goblin-Ingenieur

{1} {R}

Kreatur — Goblin, Handwerker

1/2

Wenn der Goblin-Ingenieur ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte durchsuchen, sie auf deinen Friedhof legen und dann deine Bibliothek mischen.

{R}, {T}, opfere ein Artefakt: Bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Da die Ziele für aktivierte Fähigkeiten bestimmt werden, bevor die Kosten (wie „opfere ein Artefakt“) bezahlt werden, kann die zweite Fähigkeit des Goblin-Ingenieurs nicht das Artefakt als Ziel haben, das geopfert wird, um ihre Kosten zu bezahlen.
  - Falls eine Karte auf dem Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- 

Grababtaster

{3} {B}

Kreatur — Zombie

2/2

Wahnsinn {1} {B} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

Wenn der Grababtaster ins Spiel kommt und falls seine Wahnsinn-Kosten bezahlt wurden, kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

- Die Wahnsinn-Kosten des Grababstasters wurden bezahlt, falls du ihn unter Anwendung seiner Wahnsinn-Fähigkeit gewirkt hast, selbst wenn ein Effekt die Menge Mana, die du für diese Kosten bezahlt hast, verändert hat.
- 

Grauer Händler aus Asphodel

{3} {B} {B}

Kreatur — Zombie

2/4

Wenn der Graue Händler aus Asphodel ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte, wobei X gleich deiner Hingabe zu Schwarz ist. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise Lebenspunkte verloren wurden. (*Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.*)

- Die Anzahl der Lebenspunkte, die du erhältst, entspricht der Gesamtsumme der Lebenspunkte, die verloren wurden, und nicht einfach dem Wert von X.
- Farblose und generische Manasymbole ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} usw.) in den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöhen deine Hingabe zu einer Farbe nicht.

- Manasymbole in den Textboxen bleibender Karten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.
- Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
- Du zählst die Anzahl schwarzer Manasymbole in den Manakosten bleibender Karten, die du kontrollierst, während die Fähigkeit des Grauen Händlers aus Asphodel verrechnet wird. Der Beitrag des Grauen Händlers aus Asphodel zu deiner Hingabe zu Schwarz wird gezählt, falls er zu dem Zeitpunkt noch im Spiel ist.
- Falls du eine Aura an eine bleibende Karte eines Gegners anlegst, kontrollierst du trotzdem die Aura und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.

#### Grenzo der Kerkerwart

{X} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Räuber

2/2

Grenzo der Kerkerwart kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.

{2}: Lege die unterste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Falls es eine Kreaturenkarte ist, deren Stärke kleiner oder gleich der Stärke von Grenzo ist, bringe sie ins Spiel.

- Vergleiche Grenzos Stärke mit der Stärke der Kreaturenkarte in deinem Friedhof, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, um zu bestimmen, ob du sie ins Spiel bringst. Falls Grenzo zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, verwende seine letzte bekannte Stärke, die er zuletzt im Spiel hatte.
- Falls die Karte eine Kreaturenkarte ist, deren Stärke kleiner oder gleich der Stärke von Grenzo ist, wird sie aus deinem Friedhof ins Spiel gebracht, nicht aus deiner Bibliothek. Die Spieler können nicht versuchen, sie als Antwort aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken.
- Falls ein Ersatzeffekt (wie der der Ley-Linie der Leere) dazu führt, dass die Karte aus deiner Bibliothek direkt ins Exil geschickt wird, bringst du sie aus dem Exil ins Spiel, falls es eine Kreaturenkarte mit der entsprechenden Stärke ist.

#### Grinsender Ignäus

{2} {R}

Kreatur — Elementarwesen

2/2

{R}, bringe den Grinsenden Ignäus auf die Hand seines Besitzers zurück: Erzeuge {C} {C} {R}. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Auch wenn die Fähigkeit des Grinsenden Ignäus eine Zeitpunkts-Einschränkung hat, ist sie immer noch eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Falls du den Grinsenden Ignäus in deiner Hauptphase wirkst, kommt er ins Spiel und du erhältst Priorität. Falls deswegen keine Fähigkeiten ausgelöst werden, kannst du seine Fähigkeit unmittelbar, bevor ein anderer Spieler eine Chance hat, ihn aus dem Spiel zu entfernen, aktivieren.

---

Groll der Götter

{1} {R} {R}

Hexerei

Der Groll der Götter fügt jeder Kreatur 3

Schadenspunkte zu. Falls eine Kreatur, der auf diese

Weise Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben

würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Kreaturen muss nicht unbedingt tödlicher Schaden durch Groll der Götter zugefügt werden, damit sie ins Exil geschickt werden. Falls sie aus irgendeinem Grund in diesem Zug sterben würden, nachdem ihnen Schaden zugefügt wurde, werden sie stattdessen ins Exil geschickt.

---

Grübelschlängler

{4} {U}

Kreatur — Elementarwesen

2/2

Fliegend

Wenn der Grübelschlängler ins Spiel kommt, ziehe zwei

Karten.

Herbeirufen {2} {U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.)*

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

---

Handschuh der Kraft

{5}

Artefakt

Sowie der Handschuh der Kraft ins Spiel kommt,

bestimme eine Farbe.

Kreaturen der bestimmten Farbe erhalten +1/+1.

Immer wenn ein Standardland für Mana der bestimmten

Farbe getappt wird, erzeugt sein Beherrscher ein

zusätzliches Mana jener Farbe.

- Falls der Handschuh der Kraft irgendwie im Spiel ist, ohne dass für seine erste Fähigkeit eine Farbe bestimmt wurde, erhält keine Kreatur +1/+1 und seine letzte Fähigkeit wird niemals ausgelöst. Er wirkt sich weder auf farblose Kreaturen aus, noch auf Standardländer, die für farbloses Mana getappt wurden.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur der bestimmten Farbe zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Handschuh der Kraft während des Zuges das Spiel verlässt.

---

Harmonieremasuri

{1}{G}{W}

Kreatur — Remasuri

1/1

Alle Remasuris haben „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.“

- Die Fähigkeit, die der Harmonieremasuri sich selbst gewährt, wird ausgelöst, wenn er ins Spiel kommt.
- Der Beherrscher des Remasuris, der ins Spiel kommt, kontrolliert die ausgelöste Fähigkeit für diesen Remasuri und bestimmt, was zerstört werden soll, und nicht unbedingt der Beherrscher des Harmonieremasuris.

---

Heimkehrender Remasuri

{2}{R}

Kreatur — Remasuri

2/2

Jede Remasuri-Karte auf der Hand jedes Spielers hat Remasuriumwandlung {3}.

Remasuriumwandlung {3} (*{3}*, *wirf diese Karte ab:*

*Durchsuche deine Bibliothek nach einer Remasuri-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.*)

- Anders als eine normale Umwandlung-Fähigkeit lässt Remasuriumwandlung dich keine Karte ziehen. Stattdessen lässt sie dich deine Bibliothek nach einer Remasuri-Karte durchsuchen.
- Remasuriumwandlung ist eine Variante der Fähigkeit Umwandlung. Jede Fähigkeit, die dadurch ausgelöst wird, dass eine Karte umgewandelt wird, wird auch dann ausgelöst, wenn eine Karte remasuriumgewandelt wird. Jede Fähigkeit, die verhindert, dass eine Umwandlung-Fähigkeit aktiviert wird, verhindert auch, dass eine Remasuriumwandlung aktiviert wird.

---

Herbstanfang

{1}{G}

Hexerei

Falls du vier oder weniger Länder kontrollierst, durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

Umwandlung — Opfere ein Land. (*Opfere ein Land, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

- Der Herbstanfang ermittelt, wie viele Länder du kontrollierst, sowie er verrechnet wird. Falls du fünf oder mehr Länder kontrollierst, hat er keinen Effekt, sowie er verrechnet wird.
-

Himmlicher Kreuzritter

{2}{W}{W}

Kreatur — Geist

2/2

Aufblitzen

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

Fliegend

Andere weiße Kreaturen erhalten +1/+1.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer weißen Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Himmliche Kreuzritter während des Zuges das Spiel verlässt.

---

Hypergenese

Hexerei

Aussetzen 3 — {1}{G}{G}

Beginnend mit dir kann jeder Spieler eine Artefakt-, Kreaturen-, Verzauberungs- oder Länderkarte aus seiner Hand ins Spiel bringen. Wiederhole diesen Vorgang, bis niemand mehr eine Karte ins Spiel bringt.

- Der Vorgang endet, wenn alle Spieler (angefangen bei dir) bestimmen, während einer Schleife des Vorgangs keine Karte ins Spiel zu bringen. Er endet nicht beim ersten Mal, das ein Spieler bestimmt, keine Karte ins Spiel zu bringen.
- Falls ein Spieler bestimmt, keine Karte ins Spiel zu bringen, und falls der Vorgang trotzdem wiederholt wird, kann dieser Spieler, wenn der Vorgang wieder bei ihm anlangt, bestimmen, diesmal eine Karte ins Spiel zu bringen.
- Alles, was während der Verrechnung von Hypergenese ausgelöst wird, wartet darauf, auf den Stapel gelegt zu werden, bis alles ins Spiel gebracht wurde und die Verrechnung abgeschlossen ist. Der Spieler, dessen Zug es ist, legt dann alle seine ausgelösten Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel, danach tun dies alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet.
- Die bleibenden Karten kommen nacheinander ins Spiel. Das bedeutet, dass Karten, die früher ins Spiel gebracht werden, beeinflussen können, wie spätere ins Spiel gebracht werden, und später ins Spiel gebrachte Karten können dafür sorgen, dass ausgelöste Fähigkeiten von früheren ausgelöst werden, aber nicht umgekehrt.

---

Immervoller Kelch

{0}

Artefakt

Multibonus {2}

Der Immervolle Kelch kommt mit X Ladungsmarken ins Spiel, wobei X die Anzahl ist, wie oft seine Bonuskosten bezahlt wurden.

{T}: Erzeuge {C} für jede Ladungsmarke auf dem Immervollen Kelch.

- Du kannst den Immervollen Kelch ohne jeglichen Bonus wirken, falls du möchtest. Falls jedoch keine Ladungsmarken auf dem Immervollen Kelch liegen, wird beim Aktivieren seiner letzten Fähigkeit kein Mana produziert.
- 

Imperiosaurus

{2} {G} {G}

Kreatur — Dinosaurier

5/5

Verwende nur Mana, das von Standardländern erzeugt wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken.

- Falls eine ausgelöste Manafähigkeit Mana erzeugt, wenn ein Standardland für Mana getappt wird, wird dieses zusätzliche Mana durch die Quelle der ausgelösten Manafähigkeit erzeugt, nicht durch das Standardland.
  - Falls ein Standardland eine Manafähigkeit erhält, kann das mit dieser Fähigkeit erzeugte Mana ausgegeben werden, um den Imperiosaurus zu wirken.
  - Ein Effekt, der es dir erlaubt, Mana auszugeben, als wäre es Mana eines beliebigen Typs, um den Imperiosaurus zu wirken, erlaubt es dir nicht, Mana aus einer anderen Quelle als einem Standardland auszugeben, um ihn zu wirken.
- 

In Betracht ziehen

{U}

Hexerei

Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück. Du kannst danach deine Bibliothek mischen.

Ziehe eine Karte.

- Falls du bestimmst, deine Bibliothek zu mischen, schließt das auch die drei Karten mit ein, die du gerade angeschaut und oben darauf gelegt hast.
- 

Infektionsschnalle

{2}

Artefakt

Wenn die Infektionsschnalle ins Spiel kommt, lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

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

- Falls auf einer bleibenden Karte gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion paarweise entfernt, bis nur noch eine dieser Sorten von Marken auf ihr liegt.
- Um Wucherung durchzuführen, kannst du jegliche bleibende Karte bestimmen, die eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.



- Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke verpassen willst. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
- Spieler können auf einen Zauberspruch bzw. eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

Ith, Hoher Arkanier  
 {5}{W}{U}  
 Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
 3/5  
 Wachsamkeit  
 {T}: Enttappe eine angreifende Kreatur deiner Wahl.  
 Verhindere allen Kampfschaden, der ihr in diesem Zug  
 zugefügt und von ihr zugefügt würde.  
 Aussetzen 4 — {W}{U}

- Die Fähigkeit von Ith kann eine ungetappte angreifende Kreatur als Ziel haben. Sie verhindert trotzdem den Kampfschaden, den sie in diesem Zug dieser Kreatur zufügt bzw. der ihr von dieser zugefügt wird.
- Die Kreatur wird nicht aus dem Kampf entfernt, nur ihr Schaden wird verhindert. Sie ist trotzdem eine angreifende Kreatur, bis die Kampfphase abgeschlossen ist.
- Du kannst die Fähigkeit von Ith im Kampfschadensegment oder im Ende-des-Kampfes-Segment mit einer angreifenden Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel aktivieren. Sie wird enttappt und der Schaden, den sie bereits zugefügt hat, wird nicht rückgängig gemacht.

Jagende Monstrosität  
 {3}{B}{B}  
 Kreatur — Schrecken  
 5/5  
 Wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, opfere die  
 Jagende Monstrosität.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Junger Pyromagier  
 {1}{R}  
 Kreatur — Mensch, Schamane  
 2/1  
 Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei  
 wirkst, erzeuge einen 1/1 roten Elementarwesen-  
 Kreaturenspielstein.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

---

Kaervek der Gnadenlose

{5} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

5/4

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, fügt

Kaervek der Gnadenlose einem Ziel deiner Wahl

Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten

Manakosten des Zauberspruchs zu.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Alternative Kosten, zusätzliche Kosten und Kostenreduktionen ändern nicht die umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs. Seine umgewandelten Manakosten basieren immer noch auf seinen Manakosten.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.

---

Kavu-Primarch

{3} {G}

Kreatur — Kavu

3/3

Bonus {4} (*Du kannst zusätzlich {4} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Falls die Bonuskosten des Kavu-Primarchen bezahlt wurden, kommt er mit vier +1/+1-Marken ins Spiel.

- Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war.
  - Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten (beispielsweise die Bonuskosten des Kavu-Primarchen) sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden, und kann für beliebige zusätzliche Kosten verwendet werden, auch den Teil, der durch die Bonuskosten entstand. Einberufen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.
  - Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopferte Kreatur nicht mehr im Spiel, sowie du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
-

Kelch der Leere

{X} {X}

Artefakt

Der Kelch der Leere kommt mit X Ladungsmarken ins Spiel.

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, dessen umgewandelte Manakosten gleich der Anzahl an Ladungsmarken auf dem Kelch der Leere sind, neutralisiere den Zauberspruch.

- Manakosten von {X} {X} bedeuten, dass du zweimal X bezahlen musst. Falls du für X beispielsweise den Wert 3 bestimmen möchtest, musst du {6} bezahlen, um den Kelch der Leere zu wirken.
- Die Anzahl der Ladungsmarken auf dem Kelch der Leere spielt nur eine Rolle, wenn der Zauberspruch gewirkt wird. Wird die Anzahl der Ladungsmarken auf dem Kelch der Leere geändert, nachdem ein Zauberspruch gewirkt wurde, ändert das nichts daran, ob die Fähigkeit ausgelöst wird oder den Zauberspruch neutralisiert.
- Falls auf dem Kelch der Leere null Ladungsmarken liegen, neutralisiert er jeden Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 0. Dies schließt verdeckte Kreaturenzauber ein, die mit alternativen Kosten von Morph gewirkt werden.
- Damit die Fähigkeit ausgelöst wird, muss der Kelch der Leere am Ende des Wirkens eines Zauberspruchs im Spiel sein. Falls du den Kelch der Leere als Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs opferst, kann seine Fähigkeit nicht ausgelöst werden. Falls er jedoch das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit ausgelöst wurde, neutralisiert die Fähigkeit weiterhin den Zauberspruch.

Kiki-Jiki, Spiegelzerbrecher

{2} {R} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Schamane

2/2

Eile

{T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer nichtlegendären Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er Eile hat. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der ursprünglichen Kreatur gedruckt war (außer dass die Kopie außerdem Eile hat) und nichts weiter (es sei denn, er kopiert eine Kreatur, die ein Spielstein ist oder die etwas anderes kopiert; siehe unten.) Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Insbesondere gilt: Falls die Kreatur deiner Wahl normalerweise keine Kreatur ist, ist die Kopie keine Kreatur.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls eine kopierte Kreatur etwas anderes kopiert, verwendet der Spielstein, den du erzeugst, die kopierbaren Werte der Kreatur deiner Wahl. In den meisten Fällen ist er nur eine Kopie von dem, was die Kreatur kopiert.
- Falls eine kopierte Kreatur ein Spielstein ist, der keine Kopie von etwas anderem ist, kopiert die Kopie die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreaturenkarte funktionieren ebenfalls.
- Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie des Spielsteins wird oder als Kopie des Spielsteins ins Spiel kommt, so kopiert die Kreatur die Kreaturenkarte, die der Spielstein kopiert, außer dass sie zusätzlich auch Eile hat. Doch du opferst die neue Kopie nicht zu Beginn des nächsten Endsegments.
- Falls die Fähigkeit von Kiki-Jiki aufgrund eines Ersatzeffektes (wie dem, den die Zeit der Verdopplung erzeugt) mehrere Spielsteine erzeugt, opferst du jeden davon.
- Auf der gedruckten deutschen Version der Karte hat sich der Fehler Teufel eingeschlichen, es fehlt der Beisatz „die du kontrollierst“. Es gilt der Regeltext, wie er hier aufgeführt ist.

#### Kinder von Korlis

{W}

Kreatur — Mensch, Rebell, Kleriker

1/1

Opfere die Kinder von Korlis: Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie du in diesem Zug Lebenspunkte verloren hast. (*Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.*)

- Falls dein Lebenspunktstand auf 0 oder darunter sinkt, verlierst du die Partie, bevor du die Fähigkeit der Kinder von Korlis aktivieren kannst.
- Die Lebenspunkte, die du dazuerhältst, basieren auf der Gesamtsumme der Lebenspunkte, die du verloren hast, nicht auf der Differenz im Lebenspunktstand seit Beginn des Zuges. Falls du beispielsweise 5 Lebenspunkte verlierst und 3 Lebenspunkte dazuerhältst, bevor du die Fähigkeit aktivierst, führt die Fähigkeit dazu, dass du 5 Lebenspunkte dazuerhältst, nicht 2.

#### Klapperschlangenremasuri

{W}

Kreatur — Remasuri

1/1

Alle Remasuri-Kreaturen haben Flankenangriff. (*Immer wenn eine Kreatur ohne Flankenangriff einen Remasuri blockt, erhält die blockende Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges.*)

- Sobald ein Remasuri durch eine Kreatur ohne Flankenangriff geblockt wurde, erhält die blockende Kreatur -1/-1, selbst wenn der geblockte Remasuri den Flankenangriff verliert, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

#### Kloster-Flinkspeer

{R}

Kreatur — Mensch, Mönch

1/2

Eile

Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

#### Knoten in der Logik

{X} {U} {U}

Spontanzauber

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

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

- Um Knoten in der Logik zu wirken, bestimme einen Wert für X, bestimme die Gesamtkosten und bezahle dann die Gesamtkosten mit einer Kombination aus Mana und dem Ins-Exil-Schicken von Karten.

#### Kohlenpolterer

{2} {R} {R}

Kreatur — Elementarwesen

-1/3

Doppelschlag

{R}: Kohlenpolterer erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die Stärke des Kohlenpolterers ist normalerweise negativ, daher musst du ihm mindestens +2/+0 geben, ehe er Schaden zufügt. Er fügt keinen negativen Schaden zu.

#### Kreischmaul

{4} {B}

Kreatur — Elementarwesen

3/2

Verursacht Furcht *(Diese Kreatur kann außer von Artefaktkreaturen und/oder schwarzen Kreaturen nicht geblockt werden.)*

Wenn das Kreischmaul ins Spiel kommt, zerstöre eine nichtschwarze Nichtartefaktkreatur deiner Wahl.

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

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

---

Krummklauen-Umwandler

{3} {U}

Kreatur — Vogel, Zauberer

3/1

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Krummklauen-Umwandler ins Spiel kommt, vertausche Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges.

- Effekte, die die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur vertauschen, werden nach allen anderen Effekten angewendet, egal, seit wann diese Effekte angewendet werden. Falls du zum Beispiel eine 1/2-Kreatur als Ziel bestimmst und dieser Kreatur später im Zug +2/+0 gibst, wird sie zu einer 2/3-Kreatur, nicht zu einer 4/1-Kreatur.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du ihre Stärke und ihre Widerstandskraft während dieses Zuges vertauschst.

---

Kurzzeitiges Flimmern

{1} {W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

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

- Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

---

Laube der Dryaden

Landkreatur — Wald, Dryade

1/1

*(Die Laube der Dryaden ist kein Zauberspruch, ist von Einsatzverzögerung betroffen und hat „{T}: Erzeuge {G}.“)*

- Wald ist ein Landtyp und die Dryade ist ein Kreaturentyp.
- Gemäß ihrem Farbindikator (der links von ihrer Typus-Zeile erscheint) ist die Laube der Dryaden grün. Farbindikatoren werden in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.

- Die Laube der Dryaden wird als Land gespielt. Sie verwendet nicht den Stapel, sie ist kein Zauberspruch, auf sie kann nicht reagiert werden, sie hat keine Manakosten und sie zählt als das Land, das du in deinem Zug spielen darfst.
- Falls die Laube der Dryaden zu einem anderen Standardlandtyp verändert wird, ist sie weiterhin eine grüne Dryade-Kreatur.
- Falls die Laube der Dryaden Aufblitzen erhält oder du sie spielen darfst, als hätte sie Aufblitzen (beispielsweise aufgrund von Teferi, Magier von Zhalfir, oder Warnung des Spähers), kannst du die normalen Zeitpunkts-Einschränkungen, wann in deinem Zug du ein Land spielen kannst, ignorieren, andere Einschränkungen dagegen nicht. Du kannst die Laube der Dryaden nicht im Zug eines anderen Spielers spielen, und du kannst die Laube der Dryaden nicht spielen, falls du kein Land mehr spielen darfst.

#### Laugenelementar

{4}{U}{U}

Kreatur — Elementarwesen

5/4

Morph {5}{U}{U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

Wenn das Laugenelementar aufgedeckt wird, übergehen alle Gegner ihr nächstes Enttappsegment.

- Das Übergehen deines „nächsten“ Enttappsegments ist kumulativ. Falls ein Spieler im gleichen Zug zwei Laugenelementare aufdeckt, übergehen seine Gegner ihre nächsten beiden Enttapp-Segmente.
- Falls ein Effekt besagt, dass etwas während des nächsten Enttappsegment seines Beherrschers nicht enttappt, wird dieser Effekt auf das nächste Enttappsegment angewendet, das nicht übergangen wird.

#### Launische Mutation

{2}{U}

Spontanzauber

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Nichtland-Karte aufdeckst. Die bestimmte Kreatur erhält bis zum Ende des Zuges +X/-X, wobei X gleich den umgewandelten Manakosten jener Karte ist. Lege alle Karten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Du deckst Karten auf und die Kreatur erhält +X/-X, während die Launische Mutation verrechnet wird. Dazwischen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

#### Lavastachel

{R}

Hexerei — Arkan

Der Lavastachel fügt einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

- Arkan ist ein Zauberspruch-Untertyp, der regeltechnisch keine Bedeutung hat. Auf ihn kann durch andere Effekte von Karten, die nicht im Set *Zeitspirale Remastered* vorkommen, Bezug genommen werden.

Lavinia, Azorius-Renegatin

{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Deine Gegner können keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken, deren umgewandelte Manakosten höher sind als die Anzahl an Ländern, die der jeweilige Spieler kontrolliert.

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt und falls für ihn beim Wirken kein Mana bezahlt wurde, neutralisiere den Zauberspruch.

- Spieler können Zaubersprüche wirken, von denen sie wissen, dass Lavinia sie neutralisieren wird. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Zaubersprüche gewirkt werden, werden ausgelöst und gegebenenfalls verrechnet, und alle Effekte, die gewirkte Zaubersprüche zählen, zählen diese Zaubersprüche gegebenenfalls mit.
- Effekte, die die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs modifizieren oder ersetzen (wie zum Beispiel Rückblende oder das Wirken eines Zauberspruchs ohne Bezahlen seiner Manakosten aufgrund von Aussetzen), beeinflussen nicht die umgewandelten Manakosten jenes Zauberspruchs. Daher haben sie keinen Einfluss darauf, ob Lavinias erste Fähigkeit das Wirken jenes Zauberspruchs verhindert.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Falls ein Effekt es einem Spieler erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, ohne dessen Manakosten zu bezahlen, kann jener Spieler sich nicht entscheiden, ihn zu wirken und dessen Manakosten zu bezahlen, es sei denn, eine andere Regel oder ein anderer Effekt ermöglicht es dem Spieler, ihn so zu wirken. Falls dieser Zauberspruch allerdings zusätzliche Kosten hat, die Mana benötigen, verhindert das Bezahlen dieser Manakosten, dass Lavinias letzte Fähigkeit ausgelöst wird.

Lebende Äste

{3}{G}

Verzauberung

Alle Wälder und alle Saprolinge sind zusätzlich zu ihren anderen Typen 1/1 grüne Saproling-Kreaturen und Wald-Länder. *(Sie sind von Einsatzverzögerung betroffen.)*

- Jeder Wald und jeder Saproling hat die Kartentypen Kreatur und Land und die Untertypen Wald und Saproling. Jeder Untertyp behält seine Zuordnung zum passenden Typ: Wald ist kein Kreaturentyp und Saproling ist kein Landtyp.
- Jeder Wald hat die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {G}.“
- Wälder kommen als Landkreaturen ins Spiel und Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden ausgelöst. Da du diese Kreaturen nicht kontrolliert hast, seit dein Zug begann, kannst du die {T}-Kosten ihrer Manafähigkeit nicht bezahlen.
- Saprolinge kommen als Landkreaturen ins Spiel und Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn ein Land ins Spiel kommt, werden ausgelöst.



---

### Lebendiges Lebensende

#### Hexerei

Aussetzen 3 — {2} {B} {B}

Jeder Spieler schickt alle Kreaturenkarten aus seinem Friedhof ins Exil, opfert dann alle Kreaturen, die er kontrolliert, und bringt dann alle auf diese Weise ins Exil geschickten Karten ins Spiel.

- Während das Lebendige Lebensende verrechnet wird, schicken zuerst alle Spieler alle Kreaturen aus ihren Friedhöfen gleichzeitig ins Exil, dann opfern alle Spieler gleichzeitig alle Kreaturen, die sie kontrollieren, und schließlich bringen alle Spieler ihre ins Exil geschickten Karten gleichzeitig ins Spiel.
- „Alle auf diese Weise ins Exil geschickten Karten“ bezieht sich nur auf die Karten, die im ersten Teil des Effekts ins Exil geschickt wurden. Falls ein Ersatzeffekt (wie der der Ley-Linie der Leere) geopfert Kreaturen ins Exil schickt, anstatt sie auf den Friedhof zu bringen, werden diese Karten nicht ins Spiel zurückgebracht.

---

### Leerwandler

{5}

Artefaktkreatur — Golem

4/4

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Karte, die du in diesem Zug umgewandelt oder abgeworfen hast, {2} weniger.

Umwandlung {2} (*{2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

- Die Kosten des Leerwandlers werden auch reduziert, falls die Karten, die du umgewandelt oder abgeworfen hast, nicht in deinem Friedhof sind.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die des Leerwandlers) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Sobald du während eines Zuges drei oder mehr Karten abgeworfen hast, betragen die Kosten zum Wirken des Leerwandlers {0}. Die Kosten bleiben nicht bei {1} stecken und können auch keinen negativen Wert haben.
- Die erste Fähigkeit des Leerwandlers erlaubt es dir nicht, eine Karte abzuwerfen. Du benötigst einen anderen Effekt, der dir erlaubt oder von dir verlangt, Karten abzuwerfen, beispielsweise eine Umwandlungsfähigkeit.

---

### Ley-Linie der Leere

{2} {B} {B}

Verzauberung

Falls die Ley-Linie der Leere auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.

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

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.
- Falls dein Gegner eine Karte abwirft, während du eine Ley-Linie der Leere kontrollierst, funktionieren Fähigkeiten, die überprüfen, ob eine Karte abgeworfen wird (wie die des Leerwandlers, oder eine Wahnsinn-Fähigkeit der abgeworfenen Karte), weiterhin, auch wenn die Karte im Friedhof des Spielers landet. Zusätzlich können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften der abgeworfenen Karte überprüfen, die Karte im Exil finden.
- Solange die Ley-Linie der Leere im Spiel ist, sterben Nichtspielsteinkreaturen, die deine Gegner kontrollieren, nicht. Sie werden stattdessen ins Exil geschickt. Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn die Kreaturen sterben, werden nicht ausgelöst.
- Spielsteine können trotzdem sterben, solange die Ley-Linie der Leere im Spiel ist.

#### Lichtbogen-Klinge

{3} {R} {R}

Hexerei

Die Lichtbogen-Klinge fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Schicke die Lichtbogen-Klinge ins Exil und lege drei Zeitmarken auf sie.

Aussetzen 3 — {2} {R} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {2} {R} bezahlen und sie mit drei Zeitmarken ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

- Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn die Lichtbogen-Klinge verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du schickst sie nicht mit Zeitmarken darauf ins Exil.
- Jedes Mal, das du die Lichtbogen-Klinge wirkst, setzt sie sich selbst wieder aus, wenn sie verrechnet wird, sodass du sie drei Züge später erneut wirken kannst.

#### Lilianas Triumph

{1} {B}

Spontanzauber

Jeder Gegner opfert eine Kreatur. Falls du einen Liliana-Planeswalker kontrollierst, wirft außerdem jeder Gegner eine Karte ab.

- Ob du einen Liliana-Planeswalker kontrollierst, wird erst überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Dabei spielt es keine Rolle, ob du einen oder mehrere Liliana-Planeswalker kontrollierst.
- Du kannst Lilianas Triumph auch wirken, falls nur einige oder keiner deiner Gegner eine Kreatur opfern können. Falls du einen Liliana-Planeswalker kontrollierst, wirft dennoch jeder Gegner eine Karte ab, selbst wenn er keine Kreatur opfern konnte.
- Sowie Lilianas Triumph verrechnet wird, bestimmt der Gegner, dessen Zug es ist (oder, falls es dein Zug ist, der nächste Gegner in Zugreihenfolge) eine Kreatur, die geopfert werden soll, gefolgt von allen anderen

Gegnern in Zugreihenfolge. Die anderen Gegner wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Dann, falls du einen Liliana-Planeswalker kontrollierst, bestimmt jeder Gegner in derselben Reihenfolge verdeckt eine Karte auf seiner Hand und schließlich werden alle so bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.

---

Llanowar-Lehrmeister

{G}

Kreatur — Elf, Spruchwandler

1/1

{G}, {T}, wirf eine Karte ab: Erzeuge einen 1/1 grünen

Elf-Druide-Kreaturespielstein namens Llanowarelfen.

Er hat „{T}: Erzeuge {G}.“

- Anders als die Karte Llanowarelfen hat der Spielstein keine Manakosten. Seine umgewandelten Manakosten betragen 0.
- 

Lungenremasuri

{3}{W}{W}

Kreatur — Remasuri

3/3

Alle Remasuri-Kreaturen haben Flugfähigkeit.

Alle Remasuris haben „Falls diese bleibende Karte auf einen Friedhof gelegt würde, kannst du sie stattdessen auf die Bibliothek ihres Besitzers legen.“

- Der Ersatzeffekt, den der Lungenremasuri allen Remasuris gewährt, gilt für den Lungenremasuri und alle Remasuris, die gleichzeitig mit ihm sterben würden.
  - Falls mehrere Remasuris, die ein Spieler besitzt, zur gleichen Zeit sterben würden, bestimmt der Spieler beliebige dieser Remasuris und legt sie in beliebiger Reihenfolge oben auf seine Bibliothek. Er muss die Reihenfolge nicht bekanntgeben.
- 

Lymphremasuri

{4}{W}

Kreatur — Remasuri

3/3

Alle Remasuri-Kreaturen haben Absorbieren 1. (*Falls eine Quelle einem Remasuri Schaden zufügen würde, verhindere 1 dieser Schadenspunkte.*)

- Falls mehrere Quellen gleichzeitig einem Remasuri Schaden zufügen würden, verhindere 1 Schadenspunkt von jeder Quelle.
  - Falls auf eine Kreatur, der Schaden zugefügt wird, mehrere Ersatzeffekte angewendet werden, bestimmt der Beherrscher der Kreatur die Reihenfolge, in der sie angewendet werden sollen, nicht der Beherrscher der Quelle des Schadens.
-

### Macht des alten Krosa

{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls du diesen Zauberspruch während deiner Hauptphase gewirkt hast, erhält die Kreatur stattdessen +4/+4 bis zum Ende des Zuges.

- Falls ein Effekt die Macht des alten Krosa kopiert, während er sich auf dem Stapel befindet, erhält die Kreatur von der Kopie nur +2/+2, selbst wenn der ursprüngliche Zauberspruch während deiner Hauptphase gewirkt wurde. Das liegt daran, dass die Kopie auf dem Stapel erzeugt wird und gar nicht gewirkt wurde.

---

### Machtremasuri

{4}{G}

Kreatur — Remasuri

2/2

Alle Remasuri-Kreaturen erhalten +2/+2.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Remasuri zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Machtremasuri während des Zuges das Spiel verlässt.

---

### Magisches Fernrohr

{2}

Artefakt

Sowie das Magische Fernrohr ins Spiel kommt, schaue dir die Karten auf der Hand eines Gegners an und bestimme dann einen beliebigen Kartennamen. Aktivierte Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

- Du kannst jeden beliebigen Kartennamen bestimmen, selbst wenn die Karte normalerweise keine aktivierte Fähigkeit hat. Du bist nicht auf die Kartennamen beschränkt, die du auf der Hand des Gegners gesehen hast.
  - Du kannst nicht den Namen eines Spielsteins bestimmen, es sei denn, der Spielstein hat denselben Namen wie eine Karte.
  - Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind nicht von der letzten Fähigkeit des Magischen Fernrohrs betroffen.
  - Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
  - Das Magische Fernrohr betrifft Karten unabhängig davon, in welcher Zone sie sich befinden. Dies schließt Karten auf der Hand, im Friedhof oder im Exil ein.
-

Magus der Zukunft  
{2} {U} {U} {U}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
2/3

Die oberste Karte deiner Bibliothek ist aufgedeckt.  
Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek spielen.

- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, deckst du die neue oberste Karte nicht auf, bis du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast, und falls du ein Land oben von deiner Bibliothek spielst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du alle Ersatzeffekte abgearbeitet hast, die modifizieren, wie dieses Land ins Spiel kommt (beispielsweise der von Vesuva).
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen der Zaubersprüche beachten, die du aus deiner Bibliothek wirkst.
- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist immer noch in deiner Bibliothek und nicht auf deiner Hand. Du kannst beispielsweise keine Karten oben von deiner Bibliothek abwerfen oder aussetzen.
- Der Magus der Zukunft ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du Länder spielen kannst. Das kannst du nur während deiner Hauptphase tun, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.
- Ein Land oben von deiner Bibliothek zu spielen, zählt als das Land, das du während deines Zuges spielen darfst. Sobald du ein Land während deines Zuges spielst, kannst du kein weiteres Land oben von deiner Bibliothek spielen, es sei denn, ein anderer Effekt (wie der von Azusa der Suchenden) erlaubt es dir.

---

Magus des Mondes  
{2} {R}  
Kreatur — Mensch, Zauberer  
2/2

Nichtstandardländer sind Gebirge.

- Falls ein Nichtstandardland eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird „wenn“ es ins Spiel kommt, verliert es diese Fähigkeit, bevor sie ausgelöst werden kann.
  - Falls ein Nichtstandardland eine Fähigkeit hat, durch die es getappt ins Spiel kommt, verliert es diese Fähigkeit, bevor sie angewendet werden kann. Dasselbe gilt auch für andere Fähigkeiten, die modifizieren, wie ein Land ins Spiel kommt, oder angewendet werden, „sowie“ ein Land ins Spiel kommt, z. B. die von Vesuva oder des Seelengewölbes.
  - Nichtstandardländer verlieren alle anderen Landtypen und Fähigkeiten, die sie hatten. Sie erhalten den Landtyp Gebirge und die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {R}.“
  - Der Magus des Mondes betrifft nicht Namen oder Übertypen. Er macht weder ein Land zu einem Standardland noch entfernt er den Übertyp Legendär von einem legendären Land, und die Länder erhalten nicht den Namen „Gebirge“.
  - Falls der Magus des Mondes seine Fähigkeiten verliert, macht er weiterhin Nichtstandardländer zu Gebirgen. Das liegt daran, dass Effekte, die Untertypen verändern, angewendet werden, bevor Effekte berücksichtigt werden, die Fähigkeiten entfernen, egal in welcher Reihenfolge diese Effekte begannen.
-

Mangara von Corondor

{1}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/1

{T}: Schicke Mangara von Corondor und eine bleibende Karte deiner Wahl ins Exil.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Mangaras Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du schickst Mangara nicht ins Exil.
  - Falls Mangara das Spiel verlässt, bevor seine Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl trotzdem ins Exil geschickt. Mangara wird nicht aus der Zone, in der er sich befindet, ins Exil geschickt.
- 

Manischer Laborant

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Falls du eine Karte ziehen würdest, während deine Bibliothek keine Karten enthält, gewinnst du stattdessen die Partie.

- Falls du aus irgendeinem Grund die Partie nicht gewinnen kannst (weil dein Gegner zum Beispiel in diesem Zug Gnade des Engels gewirkt hat), verlierst du die Partie nicht für den Versuch, eine Karte aus einer Bibliothek ohne Karten zu ziehen. Das Kartenziehen wird immer noch ersetzt.
  - Falls zwei oder mehr Spieler einen Manischen Laboranten kontrollieren und alle Spieler angewiesen werden, eine Anzahl an Karten zu ziehen, zieht zuerst der Spieler, der am Zug ist, entsprechend viele Karten. Falls das dazu führt, dass er stattdessen die Partie gewinnt, endet die Partie sofort. Falls die Partie nicht endet, wird dieser Vorgang für alle anderen Spieler in Zugreihenfolge wiederholt.
- 

Mannigfaltiger Schlüssel

{1}

Artefakt

{1}, {T}: Enttappe ein anderes Artefakt deiner Wahl.

{3}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Wird die letzte Fähigkeit des Mannigfaltigen Schlüssels aktiviert, nachdem eine Kreatur geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass die Kreatur ungeblockt wird.
-

Mechanische Hydra

{5}

Artefaktkreatur — Hydra

0/0

Die Mechanische Hydra kommt mit vier +1/+1-Marken ins Spiel.

Immer wenn die Mechanische Hydra angreift oder blockt, entferne eine +1/+1-Marke von ihr. Falls du dies tust, fügt die Mechanische Hydra einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

{T}: Lege eine +1/+1-Marke auf die Mechanische Hydra.

- Falls die Mechanische Hydra das Spiel verlässt, während ihre ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, kannst du keine +1/+1-Marke von ihr entfernen, daher fügt sie keinen Schaden zu.
- Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit der Mechanischen Hydra verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du entfernst keine Marke von der Mechanischen Hydra.

---

Meister des Perlendreizacks

{U}{U}

Kreatur — Meervolk

2/2

Andere Meervolk-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben Inselfarnung. *(Sie können nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine Insel kontrolliert.)*

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Meervolk, das du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Meister des Perlendreizacks während des Zuges das Spiel verlässt.

---

Mirri die Verdammte

{2}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Katze

3/2

Fliegend, Erstschlag, Eile

Immer wenn Mirri die Verdammte einer Kreatur Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf Mirri die Verdammte.

- Falls Mirri die Verdammte eine Kreatur blockt, die nicht Erstschlag oder Doppelschlag hat, oder von dieser geblockt wird, fügt Mirri dieser Kreatur Kampfschaden zu, erhält dann eine +1/+1-Marke, und dann (falls die andere Kreatur überlebt hat) wird Mirri Kampfschaden zugefügt.

---

Muraganda-Petroglyphen

{3}{G}

Verzauberung

Kreaturen ohne Fähigkeiten erhalten +2/+2.

- Jeder Text auf einer Kreatur ist eine Fähigkeit, selbst wenn dieser Text gerade nicht anwendbar ist (beispielsweise eine Umwandlungsfähigkeit einer Kreatur).
- Falls ein Land mit einem Standardlandtyp zu einer Kreatur wird, verhindert seine zugehörige Manafähigkeit, dass Muraganda-Petroglyphen darauf angewendet werden.
- Falls ein Effekt besagt, dass eine betroffene Kreatur eine Fähigkeit „hat“ oder „erhält“, werden die Muraganda-Petroglyphen nicht auf diese Kreatur angewendet, weil sie eine Fähigkeit erhalten hat. Falls ein Effekt einfach besagt, dass etwas für eine betroffene Kreatur gilt (beispielsweise „eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden“), führt dieser Effekt nicht dazu, dass die Kreatur eine Fähigkeit erhält.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur ohne Fähigkeiten zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls während des Zuges diese Kreatur eine Fähigkeit erhält oder die Muraganda-Petroglyphen das Spiel verlassen.

#### Mystische Konfluenz

{3} {U} {U}

Spontanzauber

Bestimme drei. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.
- Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.
- Ziehe eine Karte.

- Egal welche Kombination von Modi du wählst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Falls du den mittleren Modus mehr als einmal bestimmst, legst du die Reihenfolge beim Zurückbringen der Kreaturen deiner Wahl fest.
- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn die Mystische Konfluenz komplett verrechnet wurde.
- Falls eine Mystische Konfluenz kopiert wird, erlaubt dir normalerweise der Effekt, der die Kopie erzeugt, neue Ziele zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.
- Falls du den ersten und/oder zweiten Modus bestimmst, aber alle Ziele illegal werden, bevor die Mystische Konfluenz verrechnet wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Falls du auch den letzten Modus ein- oder zweimal bestimmst, ziehst du keine Karte. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.

#### Mystisches Heiligtum

Land — Insel

{T}: Erzeuge {U}.

Das Mystische Heiligtum kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst drei oder mehr andere Inseln.

Wenn das Mystische Heiligtum ungetappt ins Spiel kommt, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen.



- Falls ein anderer Effekt das Mystische Heiligtum getappt ins Spiel bringt, kommt es getappt ins Spiel, selbst wenn du drei oder mehr andere Inseln kontrollierst.

Nachtschattenmeuchler

{2} {B} {B}

Kreatur — Mensch, Assassine

2/1

Erstschlag

Wenn der Nachtschattenmeuchler ins Spiel kommt, kannst du X schwarze Karten aus deiner Hand offen vorzeigen. Falls du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl -X/-X bis zum Ende des Zuges.

Wahnsinn {1} {B} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, deckst du keine Karten auf.
- Du bestimmst, wie viele Karten du offen vorzeigst und welche, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Nachtschattenmeuchlers verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du Karten offen vorzeigst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Kreatur deiner Wahl -X/-X erhält, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

Nantuko-Schamane

{2} {G}

Kreatur — Insekt, Schamane

3/2

Wenn der Nantuko-Schamane ins Spiel kommt und falls du keine getappten Länder kontrollierst, ziehe eine Karte. Aussetzen 1 — {2} {G} {G} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {2}{G}{G} bezahlen und sie mit einer Zeitmarke ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr.*

*Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke die Karte, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Sie hat Eile.)*

- Falls du irgendwelche getappten Länder kontrollierst, sowie der Nantuko-Schamane ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du irgendwelche getappten Länder kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du keine Karte. Allerdings können deine Länder dazwischen getappt und wieder enttappt werden.

Nemesis des wahren Namens

{1} {U} {U}

Kreatur — Meervolk, Räuber

3/1

Sowie die Nemesis des wahren Namens ins Spiel kommt, bestimme einen Spieler.

Die Nemesis des wahren Namens hat Schutz vor dem bestimmten Spieler.

- Schutz vor einem Spieler bedeutet, dass die Nemesis des wahren Namens Schutz vor jedem Objekt hat, das der Spieler kontrolliert. Falls ein Objekt keinen Beherrscher hat (z. B. eine Karte auf einem Friedhof), gilt sein Besitzer für diesen Zweck als Beherrscher.

Ninja der späten Stunden

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Ninja

2/2

Ninjutsu {1}{U} (*1*){U}, *bringe einen ungeblockten Angreifer, den du kontrollierst, auf deine Hand zurück: Bringe diese Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.*)

Immer wenn der Ninja der späten Stunden einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen.

- Die Ninjutsu-Fähigkeit kann erst aktiviert werden, nachdem die Blocker deklariert wurden. Vorher sind angreifende Kreaturen weder geblockt noch ungeblockt.
- Sowie du eine Ninjutsu-Fähigkeit aktivierst, zeigst du die Ninja-Karte auf deiner Hand offen vor und nimmst die angreifende Kreatur auf deine Hand zurück. Der Ninja wird erst beim Verrechnen der Fähigkeit ins Spiel gebracht. Falls er vorher deine Hand verlässt, kommt er gar nicht ins Spiel.
- Die Kreatur, die mit Ninjutsu ins Spiel kommt, kommt ins Spiel und greift denselben Spieler oder Planeswalker an wie die Kreatur, die auf die Hand zurückgenommen wurde. Das ist eine spezielle Ninjutsu-Regel.
- Obwohl der Ninja angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein, wenn es um Fähigkeiten geht, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).
- Die Ninjutsu-Fähigkeit kann während des Blocker-deklarieren-Segments, während des Kampfschadensegments oder während des Ende-des-Kampfes-Segments aktiviert werden. Wenn du bis nach dem Blocker-deklarieren-Segment wartest, fügt der Ninja üblicherweise keinen Kampfschaden zu, weil aller Kampfschaden auf einmal zugefügt wird.
- Falls eine Kreatur im Kampf Ersts Schlag oder Doppelschlag hat, kannst du die Ninjutsu-Fähigkeit während des Ersts Schlag-Kampfschadensegments aktivieren. In diesem Fall wird der Ninja seinen Kampfschaden während des normalen Kampfschadensegments zufügen, auch falls er Ersts Schlag hat.

Ödnis

Standardland

{T}: Erzeuge {C}.

- Da die Ödnis ein Standardland ist, kannst du beliebig viele davon in dein Constructed-Deck geben.
- In Limited-Events (einschließlich Sealed-Deck und Boosterdraft) kannst du nur Ödnis-Karten in dein Deck geben, die in deinem Kartenpool sind. Im Gegensatz zu anderen Standardländern darfst du keine Ödnis-Karten zu deinem Kartenpool hinzufügen.
- Ödnis ist kein Landtyp. Falls du einen Landtyp benennen sollst, kannst du nicht Ödnis wählen.

Ork-Kanonade  
{1} {R} {R}  
Spontanzauber  
Die Ork-Kanonade fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte und dir 3 Schadenspunkte zu.  
Ziehe eine Karte.

- Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn die Ork-Kanonade verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte, aber dir werden auch keine 3 Schadenspunkte zugefügt.

---

Pakt der Beschwörer  
{0}  
Spontanzauber  
Durchsuche deine Bibliothek nach einer grünen Kreaturenkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.  
Bezahle zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments {2} {G} {G}. Falls du dies nicht tust, verlierst du die Partie.

- Falls der Pakt der Beschwörer neutralisiert wird, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die das Verlieren der Partie für dich bedeuten könnte, zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments nicht ausgelöst.

---

Pakt der Verneinung  
{0}  
Spontanzauber  
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.  
Bezahle zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments {3} {U} {U}. Falls du dies nicht tust, verlierst du die Partie.

- Falls der Pakt der Verneinung neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wird (weil beispielsweise sein Ziel illegal geworden ist), wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die das Verlieren der Partie für dich bedeuten könnte, zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments nicht ausgelöst.
- Falls der Pakt der Verneinung mit einem legalen Ziel verrechnet wird, das Ziel jedoch nicht neutralisiert wird (weil der Zauberspruch zum Beispiel nicht neutralisiert werden kann), wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit dennoch zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments ausgelöst und du musst bezahlen. Wehe, wenn nicht!

---

Pakt des Gemetzels  
{0}  
Spontanzauber  
Zerstöre eine nichtschwarze Kreatur deiner Wahl.  
Bezahle zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments {2} {B}. Falls du dies nicht tust, verlierst du die Partie.

- Falls der Pakt des Gemetzels neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wird (weil beispielsweise sein Ziel illegal geworden ist), wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die das Verlieren der Partie für dich bedeuten könnte, zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments nicht ausgelöst.
- Falls der Pakt des Gemetzels mit einem legalen Ziel verrechnet wird, das Ziel aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel Unzerstörbarkeit hat oder regeneriert wurde), wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit dennoch zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments ausgelöst und du musst die Kosten bezahlen oder verlierst die Partie.

Pakt mit dem Titanen

{0}

Spontanzauber

Erzeuge einen 4/4 roten Riese-Kreaturespielstein.

Bezahle zu Beginn deines nächsten

Versorgungssegments {4}{R}. Falls du dies nicht tust, verlierst du die Partie.

- Du musst die Kosten von Pakt mit dem Titanen während deines nächsten Versorgungssegments bezahlen, selbst wenn der Riese-Spielstein nicht so lange überlebt. Na schön, du *musst* nicht, aber es wäre eine gute Idee.
- Falls der Pakt mit dem Titanen neutralisiert wird, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die das Verlieren der Partie für dich bedeuten könnte, zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments nicht ausgelöst.

Palast-Kerkermeister

{2}{W}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Wenn der Palast-Kerkermeister ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.

Wenn der Palast-Kerkermeister ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis ein Gegner zum Monarchen wird.

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sobald ein Effekt einen Spieler zum Monarchen macht, hat die Partie ab diesem Zeitpunkt immer genau einen Monarchen.
- Monarch zu sein ist mit zwei ausgelösten Fähigkeiten verbunden. „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen.“
- Falls du nicht der Monarch bist, sowie die zweite Fähigkeit des Palast-Kerkermeisters verrechnet wird, wird die Kreatur ins Exil geschickt, bis es einen neuen Monarchen gibt und jener Spieler einer deiner Gegner ist. Die Kreatur kehrt nicht sofort zurück, nur weil ein Gegner der Monarch ist.
- 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. Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Kreaturespielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er kommt nicht ins Spiel zurück.

- Ein Palast-Kerkermeister, der das Spiel verlässt, führt nicht dazu, dass die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt. Das Spiel wird weiterhin darauf warten, dass ein Gegner der Monarch wird.
- Der Gegner, der die ins Exil geschickte Karte kontrolliert hat, muss nicht derselbe Gegner sein, der zum Monarchen wird, um die Karte ins Spiel zurückkehren zu lassen. Ein beliebiger Gegner, der zum Monarchen wird, führt dazu, dass die Karte zurückkehrt.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Monarch das Spiel verlässt, wird der Spieler, der am Zug ist, sofort zum Monarchen. Falls der Spieler, der am Zug ist, das Spiel verlassen hat, wird stattdessen der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.

#### Panharmonikon

{4}

#### Artefakt

Falls ein Artefakt oder eine Kreatur ins Spiel kommt und dadurch bei einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Das Panharmonikon betrifft sowohl die eigenen Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten einer bleibenden Karte als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn jene bleibende Karte ins Spiel kommt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
- Ersatzeffekte sind von der Fähigkeit des Panharmonikons nicht betroffen. Eine Kreatur, die z. B. mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, erhält keine zusätzliche +1/+1-Marke.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [dieses Artefakt oder diese Kreatur] ins Spiel kommt“, wie das Bestimmen einer Farbe beim Handschuh der Kraft, sind ebenfalls nicht betroffen.
- Du brauchst die bleibende Karte, die ins Spiel kommt, nicht zu kontrollieren, nur die bleibende Karte mit der ausgelösten Fähigkeit.
- Das Panharmonikon kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sondern sorgt nur dafür, dass sie zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jede Instanz der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf eine bleibende Karte legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls du zwei Panharmonikons kontrollierst und ein Artefakt oder eine Kreatur ins Spiel kommt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Ein drittes Panharmonikon sorgt dafür, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein viertes fünfmal und so weiter.
- Falls ein Artefakt oder eine Kreatur zur selben Zeit wie das Panharmonikon (einschließlich das Panharmonikon selbst) ins Spiel kommt und dies dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Elite-Arkanisten zweimal ausgelöst wird, werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit des Elite-

Arkanisten ist die Summe der umgewandelten Manakosten der beiden Karten. Beim Verrechnen der Fähigkeit erzeugst du Kopien von beiden Karten und kannst entweder keine, eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.

---

Paradiesfeder

{4}

Artefakt

Sowie die Paradiesfeder ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch der bestimmten Farbe wirkt, kannst du 1 Lebenspunkt dazuerhalten.

{T}: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
  - Falls irgendwie keine Farbe für die Paradiesfeder bestimmt wird, kann ihre mittlere Fähigkeit nicht ausgelöst werden und ihre letzte Fähigkeit erzeugt kein Mana. Die mittlere Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn farblose Zaubersprüche gewirkt werden und die letzte Fähigkeit erzeugt kein farbloses Mana.
- 

Paradoxes Ergebnis

{3} {U}

Spontanzauber

Bringe eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten deiner Wahl, die du kontrollierst und die weder Länder noch Spielsteine sind, auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Ziehe für jede auf diese Weise auf deine Hand zurückgebrachte Karte eine Karte.

- Falls du einige der als Ziel bestimmten bleibenden Karten kontrollierst, aber nicht besitzt, werden diese nicht gezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Karten du ziehst.
  - Falls eine verschmolzene oder zusammenmutierte bleibende Karte auf diese Weise auf deine Hand zurückgebracht wird, ziehst du eine Karte für jede ihrer Komponenten, die eine Karte ist.
- 

Peitschenrückensceada

{3} {U} {U}

Kreatur — Sceada

3/3

Fliegend

Morph {2} {W} (Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)

- Falls der Peitschenrückensceada verdeckt liegt und von einer nichtfliegenden Kreatur geblockt wird, führt sein Aufdecken nicht dazu, dass er ungeblockt wird, und es hält die blockende Kreatur nicht davon ab, ihm Kampfschaden zuzufügen.

---

Phantomwurm

{4} {G} {G}

Kreatur — Wurm, Geist

2/0

Der Phantomwurm kommt mit vier +1/+1-Marken ins Spiel.

Falls dem Phantomwurm Schaden zugefügt würde, verhindere den Schaden. Entferne eine +1/+1-Marke vom Phantomwurm.

- Falls dem Phantomwurm von mehreren Quellen gleichzeitig Schaden zugefügt wird (weil er beispielsweise von mehreren Kreaturen im Kampf geblockt wurde), wird der gesamte Schaden verhindert und du entfernst nur eine Marke von ihm.
- Falls dem Phantomwurm Schaden, der nicht verhindert werden kann, zugefügt wird, entfernst du dennoch eine Marke, auch wenn der Schaden zugefügt wird.
- Falls ein Effekt die Widerstandskraft des Phantomwurms erhöht, sodass er ohne +1/+1-Marken im Spiel bleibt, verhindert die Fähigkeit des Phantomwurms allen Schaden, der ihm zugefügt werden würde, auch wenn du keine +1/+1-Marke von ihm entfernen kannst.

---

Pilzremasuri

{3} {G}

Kreatur — Pilzwesen, Remasuri

2/2

Alle Remasuri-Kreaturen haben „Immer wenn dieser Kreatur Schaden zugefügt wird, lege eine +1/+1-Marke auf sie.“ *(Sie muss den Schaden überleben, um die Marke zu erhalten.)*

- Falls mehrere Quellen einem Remasuri gleichzeitig Schaden zufügen und der Remasuri den Schaden überlebt, erhält er nur eine +1/+1-Marke, trotz seiner beeindruckenden Anstrengungen.

---

Plundermagier

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Wenn der Plundermagier ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte mit umgewandelten Manakosten von 1 oder weniger durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

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

Plündernde Gathaner  
{3} {R} {R}  
Kreatur — Mensch, Krieger  
3/3

*Versessenheit* — Die Plündernden Gathaner erhalten +2/+2, solange du keine Karten auf deiner Hand hast.  
Morph — Wirf eine Karte ab. *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der den Plündernden Gathanern zugefügt wird, während du keine Karten auf der Hand hast, zu tödlichem Schaden werden, falls du im Laufe des Zuges eine Karte auf deine Hand nimmst.

---

Porphyritknoten  
{W}  
Verzauberung  
Zu Beginn deines Versorgungssegments zerstörst du die Kreatur mit der niedrigsten Stärke. Sie kann nicht regeneriert werden. Falls zwei oder mehr Kreaturen gemeinsam die niedrigste Stärke haben, bestimmst du eine von ihnen.  
Wenn keine Kreaturen im Spiel sind, opfere die Porphyritknoten.

- Die erste Fähigkeit der Porphyritknoten hat kein Ziel. Du kannst eine Kreatur mit Verhülltheit oder Schutz vor Weiß zerstören.
- Kein Spieler kann zwischen dem Bestimmen der Kreatur, die zerstört werden soll, und dem Zerstören der Kreatur eine Aktion ausführen.
- Falls eine der Kreaturen mit der niedrigsten Stärke Unzerstörbarkeit hat, musst du eine ohne Unzerstörbarkeit zerstören. Falls alle Kreaturen mit der niedrigsten Stärke Unzerstörbarkeit haben, zerstörst du keine Kreatur.
- Falls alle Kreaturen im Spiel das Spiel verlassen und sofort zurückkehren (zum Beispiel weil das Kurzzeitige Flimmern die einzige Kreatur ins Exil geschickt und zurückgebracht hat), wird die letzte Fähigkeit der Porphyritknoten ausgelöst. Du opferst sie, obwohl zu dem Zeitpunkt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, eine Kreatur im Spiel ist.

---

Psychotischer Anfall  
{1} {B} {B}  
Hexerei  
Ein Spieler deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand und die oberste Karte seiner Bibliothek offen vor. Du bestimmst eine auf diese Weise vorgezeigte Karte. Der Spieler legt die bestimmte Karte unter seine Bibliothek.  
Wahnsinn {1} {B} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*



- Du kannst jede beliebige Karte bestimmen, die der Spieler auf Anweisung des Psychotischen Anfalls aufdeckt, selbst wenn die Karte bereits für einen anderen Effekt aufgedeckt wurde.

Qasal-Rudelmagier

{G}{W}

Kreatur — Katze, Zauberer

2/2

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

{1}, opfere den Qasal-Rudelmagier: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

- Falls du genau eine Kreatur als Angreifer deklarierst, wird jede Edelmut-Fähigkeit auf jeder bleibenden Karte, die du kontrollierst (einschließlich möglicherweise auf der angreifenden Kreatur selbst), ausgelöst.
- Du musst mit genau einer Kreatur angreifen, damit Edelmut-Fähigkeiten ausgelöst werden. Edelmut-Fähigkeiten werden beispielsweise nicht ausgelöst, wenn du einen Spieler mit einer Kreatur und einen Planeswalker mit einer anderen Kreatur angreiffst oder wenn du mit zwei Kreaturen angreiffst, aber eine davon aus dem Kampf entfernt wird.
- Manche Effekte bringen Kreaturen angreifend ins Spiel. Da diese Kreaturen nie als Angreifer deklariert wurden, werden sie von Edelmut-Fähigkeiten ignoriert. Sie führen nicht dazu, dass Edelmut-Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls bereits Edelmut-Fähigkeiten ausgelöst wurden (weil nur genau eine Kreatur als Angreifer deklariert wurde), werden diese Fähigkeiten normal verrechnet, obwohl es jetzt möglicherweise mehrere Angreifer gibt.

Radha, Erbin von Keld

{R}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

2/2

Immer wenn Radha, Erbin von Keld, angreift, kannst du

{R}{R} erzeugen.

{T}: Erzeuge {G}.

- Radhas ausgelöste Fähigkeit ist keine Manafähigkeit, weil sie nicht durch eine andere Manafähigkeit ausgelöst wird. Sie wird auf den Stapel gelegt und kann neutralisiert werden.
- Du verlierst das Mana, das durch Radhas Fähigkeit erzeugt wird, bevor Blocker deklariert werden, falls du es nicht vorher verbraucht hast.

Ramunap-Ruinen

Land — Wüste

{T}: Erzeuge {C}.

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge {R}.

{2}{R}{R}, {T}, opfere eine Wüste: Die Ramunap-Ruinen fügen jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Wüste ist ein Land-Untertyp, der regeltechnisch keine Bedeutung hat. Er gewährt dem Land keine zugehörige Manafähigkeit. Für andere Karten kann es aber von Bedeutung sein, welche Länder Wüsten sind.

- Du kannst die Ramunap-Ruinen opfern, um die Kosten ihrer eigenen Fähigkeit zu bezahlen.
- 

#### Ranken des Zerfalls

{3} {B}

Spontanzauber

Die Ranken des Zerfalls fügen einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Sümpfen ist, die du kontrollierst.

- Falls die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn die Ranken des Zerfalls verrechnet werden sollen, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht X Lebenspunkte dazu.
- 

#### Rätselhaftes Gewitter

{3} {R} {R}

Spontanzauber

Bestimme ein Ziel deiner Wahl. Hellsicht 3, decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Das Rätselhafte Gewitter fügt der bleibenden Karte oder dem Spieler Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten der aufgedeckten Karte zu.

- Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn das Rätselhafte Gewitter verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 3 an und deckst keine Karte auf.
  - Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- 

#### Reliquie der Koalition

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{T}: Lege eine Ladungsmarke auf die Reliquie der Koalition.

Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf entfernst du alle Ladungsmarken von der Reliquie der Koalition.

Erzeuge für jede auf diese Weise entfernte

Ladungsmarke ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Falls du mehrere Ladungsmarken gleichzeitig von der Reliquie der Koalition entfernst, kannst du für jede eine andere Manafarbe für deinen Manavorrat erzeugen.
  - Nur die erste Hauptphase jedes Zuges gilt als Hauptphase vor dem Kampf, selbst wenn zusätzliche Hauptphasen oder Kampfphasen erzeugt werden.
-

Remasuri-Heerschar  
{W}{U}{B}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Remasuri  
7/7  
Jede Remasuri-Kreatur erhält +1/+1 für jeden anderen  
Remasuri im Spiel.

- Falls beispielsweise die Remasuri-Heerschar und zwei weitere Remasuris im Spiel sind, erhält jeder von ihnen +2/+2.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Remasuri zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls ein anderer Remasuri während des Zuges das Spiel verlässt.

---

Remasurischmied  
{2}  
Artefaktkreatur — Spruchwandler  
1/1  
{1}, {T}, wirf eine Karte ab: Erzeuge einen 1/1 farblosen  
Remasuri-Artefaktkreaturespielstein namens  
Metallischer Remasuri.

- Anders als die Karte Metallischer Remasuri hat der Spielstein keine Manakosten. Seine umgewandelten Manakosten betragen 0.

---

Rennerin des Kruphix  
{1}{G}{G}  
Verzauberungskreatur — Zentaur  
2/4  
Die oberste Karte deiner Bibliothek ist offen.  
Du kannst Länder oben von deiner Bibliothek spielen.  
Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel  
kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, deckst du die neue oberste Karte nicht auf, bis du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du ein Land oben von deiner Bibliothek spielst, kannst du dir die nächste erst ansehen, wenn du alle Ersatzeffekte abgearbeitet hast, die das Land modifizieren, das ins Spiel kommt, beispielsweise den von Vesuva.
  - Wenn du mit der obersten Karte deiner Bibliothek offen spielst und dann mehrere Karten ziehst, zeige jede einzeln offen vor, bevor du sie ziehst. Falls du mehrere Karten gleichzeitig oben auf deine Bibliothek legst, decke nur die eine neue oberste Karte auf.
  - Die Rennerin des Kruphix ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du Länder spielen kannst. Das kannst du nur während deiner Hauptphase tun, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.
  - Ein Land oben von deiner Bibliothek zu spielen, zählt als das Land, das du während deines Zuges spielen darfst. Sobald du ein Land während deines Zuges spielst, kannst du kein weiteres Land oben von deiner Bibliothek spielen, es sei denn, ein anderer Effekt (wie der von Azusa der Suchenden) erlaubt es dir.
-

Riedgrasremasuri

{2} {R}

Kreatur — Remasuri

2/2

Alle Remasuri-Kreaturen haben „Diese Kreatur erhält +1/+1, solange du einen Sumpf kontrollierst.“

Alle Remasuris haben „{B}: Regeneriere diese bleibende Karte.“ (*Das nächste Mal, das sie zerstört würde, tappe sie stattdessen, entferne sie aus dem Kampf und heile allen auf ihr vermerkten Schaden.*)

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Remasuri zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Riedgrasremasuri während des Zuges das Spiel verlässt.
- 

Ritter des Heiligenscheins

{W} {W}

Kreatur — Mensch, Rebell, Ritter

2/2

Flankenangriff (*Immer wenn eine Kreatur ohne Flankenangriff diese Kreatur blockt, erhält die blockende Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges.*)

Falls der Ritter des Heiligenscheins zerstört würde, regeneriere ihn. (*Tappe ihn, entferne ihn aus dem Kampf und heile allen auf ihm vermerkten Schaden.*)

{2}: Der Ritter des Heiligenscheins kann in diesem Zug nicht regeneriert werden. Nur deine Gegner können diese Fähigkeit aktivieren.

- Nachdem die letzte Fähigkeit verrechnet wurde, werden Regenerationsschilder nicht angewendet, falls der Ritter des Heiligenscheins später im Zug zerstört werden würde. Das schließt seinen eigenen Effekt sowie Regenerationsschilder von anderen Quellen ein.
- 

Ritter des Reliquienscheins

{1} {G} {W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Der Ritter des Reliquienscheins erhält +1/+1 für jede Länderkarte in deinem Friedhof.

{T}, opfere einen Wald oder eine Ebene: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Länderkarte, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

- Die erste Fähigkeit des Ritters des Reliquienscheins wird nur angewendet, solange er im Spiel ist. In allen anderen Zonen ist er 2/2.
-

Rückprall

{1}{U}

Spontanzauber

Du kannst eine blaue Karte aus deiner Hand ins Exil schicken, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

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

---

Ruderer der Gezeitenleere

{W}{B}

Artefaktkreatur — Zombie

2/2

Wenn der Ruderer der Gezeitenleere ins Spiel kommt, zeigt ein Gegner deiner Wahl die Karten auf seiner Hand offen vor, und du bestimmst davon eine Nichtland-Karte.

Schicke jene Karte ins Exil.

Wenn der Ruderer der Gezeitenleere das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls der Ruderer der Gezeitenleere das Spiel verlässt, bevor seine erste Fähigkeit verrechnet wurde, wird seine zweite Fähigkeit ausgelöst. Diese Fähigkeit tut nichts, wenn sie verrechnet wird. Dann wird die erste Fähigkeit verrechnet und schickt die bestimmte Karte dauerhaft ins Exil.

---

Saffi Erikdotter

{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Späher

2/2

Opfere Saffi Erikdotter: Wenn eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt wird, bringe sie ins Spiel zurück.

- Saffi kann selbst das Ziel ihrer Fähigkeit sein. In diesem Fall wird die Fähigkeit nicht verrechnet, weil ihr Ziel illegal ist, darum kehrt Saffi nicht ins Spiel zurück, aber eine Fähigkeit, die überprüft, wann oder ob eine Kreatur stirbt, wird sehen, dass sie gestorben ist.
  - Saffis Effekt tritt nur einmal ein. Falls die Kreatur deiner Wahl stirbt und anschließend ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als eine neue Kreatur. Sollte diese neue Kreatur dann ebenfalls sterben, kehrt sie nicht zurück.
-

### Saugende Wellhornschncke

{4} {U} {U}

Kreatur — Illusion

1/1

Aufblitzen

Fliegend

Wenn die Saugende Wellhornschncke ins Spiel kommt, neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Lege X +1/+1-Marken auf die Saugende Wellhornschncke, wobei X gleich den umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs ist.

- Falls der Zauberspruch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit der Saugenden Wellhornschncke verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du legst dann keine Marken auf die Wellhornschncke. Falls das Ziel legal ist, der Zauberspruch aber nicht neutralisiert werden kann, legst du doch Marken auf die Wellhornschncke.
- Die Fähigkeit der Saugenden Wellhornschncke neutralisiert den Zauberspruch deiner Wahl auch dann, falls du keine Marken auf die Saugende Wellhornschncke legen kannst, beispielsweise weil die Saugende Wellhornschncke das Spiel verlassen hat, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.

---

### Schädelverstärkung

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.

{B} {B}: Lege die Schädelverstärkung an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Ausrüsten {1}

- Die Schädelverstärkung wird von ihrer eigenen Fähigkeit mitgezählt und gibt daher der Kreatur mindestens +1/+0.
- Die erste aktivierte Fähigkeit der Schädelverstärkung ähnelt zwar einer Ausrüsten-Fähigkeit, aber sie ist keine Ausrüsten-Fähigkeit. Vor allem kannst du sie jederzeit aktivieren, wenn du einen Spontanzauber wirken könntest, selbst im Zug des Gegners.

---

### 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 dann seine Bibliothek.

- 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.

---

Schlammiger Drubb

{3} {B} {B}

Kreatur — Bestie

3/3

Aufblitzen

Wenn der Schlammige Drubb ins Spiel kommt, ändere das Ziel eines Zauberspruchs deiner Wahl, der nur eine einzelne Kreatur als Ziel hat, auf den Schlammigen Drubb.

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

- Das Ziel des Zauberspruchs wird nur auf den Schlammigen Drubb geändert, falls der Schlammige Drubb ein legales Ziel für diesen Zauberspruch ist.
  - Falls ein Zauberspruch mehrere Ziele hat, kannst du ihn mit der Fähigkeit des Schlammigen Drubb nicht als Ziel bestimmen, selbst wenn nur eines dieser Ziele eine Kreatur ist oder alle bis auf eins dieser Ziele illegal geworden sind.
  - Falls ein Zauberspruch mehrere Ziele hat, aber mit allen dieselbe Kreatur als Ziel hat (beispielsweise die Samen der Stärke, die dieselbe Kreatur dreimal als Ziel bestimmen), kannst du diesen Zauberspruch mit der Fähigkeit des Schlammigen Drubb als Ziel bestimmen. In diesem Fall änderst du all diese Ziele auf den Schlammigen Drubb.
- 

Schleimfuß, Wetterlicht-Thallid

{1} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Pilzwesen

2/3

Immer wenn ein Saproling, den du kontrollierst, stirbt, fügt Schleimfuß, Wetterlicht-Thallid, jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{4}: Erzeuge einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturenspielstein.

- Falls ein oder mehr Saprolinge, die du kontrollierst, gleichzeitig mit Schleimfuß stirbt bzw. sterben, wird die erste Fähigkeit von Schleimfuß dennoch einmal für jeden gestorbenen Saproling ausgelöst.
- 

Schwarmstein

{2}

Artefakt

Kreaturen, die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen Remasuris.

- Der Schwarmstein betrifft keine Kreaturenzauber und nur Kreaturenkarten, die sich im Spiel befinden.
- Remasuris sind vom Schwarmstein nicht betroffen; eine Kreatur kann nicht denselben Kreaturentyp zweimal haben.

---

Schwefelelementar

{2} {R}

Kreatur — Elementarwesen

3/2

Aufblitzen

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

Weißer Kreaturen erhalten +1/-1.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der weißen Kreaturen zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Schwefelelementar im Laufe des Zuges ins Spiel kommt.
- Die Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem der Schwefelelementar ins Spiel kommt, und dem Zeitpunkt, zu dem zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden, keine Aktionen ausführen.

---

Schweigen

{W}

Spontanzauber

Deine Gegner können in diesem Zug keine Zaubersprüche wirken.

- Schweigen betrifft keine Zaubersprüche, die deine Gegner gewirkt haben, bevor du Schweigen wirkst, das schließt auch Zaubersprüche ein, die noch auf dem Stapel sind. Schweigen hindert auch deine Gegner nicht daran, Zaubersprüche zu wirken, nachdem du Schweigen gewirkt hast, aber bevor Schweigen verrechnet wird.
- Das Einzige, was das Schweigen verhindert, ist das Wirken von Zaubersprüchen. Deine Gegner können immer noch Fähigkeiten aktivieren; dies gilt auch für Fähigkeiten von Karten auf ihrer Hand (wie Umwandlung). Ihre ausgelösten Fähigkeiten funktionieren normal, sie können immer noch Länder spielen, und so weiter.
- Ein Spieler, der keinen Zauberspruch wirken kann, kann keine Karte aussetzen.

---

Schwindsucht

{3} {B} {B} {B} {B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher verliert Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke plus ihrer Widerstandskraft.

Aussetzen 5 — {1} {B} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {1}{B} bezahlen und sie mit fünf Zeitmarken ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke die Karte, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*



- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Schwindsucht verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler verliert Lebenspunkte. Falls das Ziel ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), verliert sein Beherrscher Lebenspunkte.
- Falls die Stärke der Kreatur negativ ist, addierst du dennoch ihre Stärke und Widerstandskraft, um zu bestimmen, wie viel Lebenspunkte verloren werden. Falls die Gesamtsumme negativ ist, erhält ihr Beherrscher keine Lebenspunkte hinzu und verliert auch keine. Würde die Schwindsucht zum Beispiel eine  $-1/3$  Kreatur zerstören, würde dies zu einem Verlust von 2 Lebenspunkten führen. Würde die Schwindsucht eine  $-4/3$  Kreatur zerstören, würde dies zu keinem Verlust von Lebenspunkten führen.

#### Sehnenremasuri

{1}{W}

Kreatur — Remasuri

1/1

Alle Remasuri-Kreaturen erhalten  $+1/+1$ .

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Remasuri zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Sehnenremasuri während des Zuges das Spiel verlässt.

#### Siegel des leeren Throns

{3}{W}{W}

Verzauberung

Immer wenn du einen Verzauberungszauber wirkst,

erzeuge einen  $4/4$  weißen Engel-Kreaturespielstein mit

Flugfähigkeit.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Da das Siegel des leeren Throns noch nicht im Spiel ist, führt sein Wirken nicht dazu, dass seine eigene Fähigkeit ausgelöst wird.

#### Sorgfältiges Abwägen

{2}{U}{U}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl zieht vier Karten und wirft dann

drei Karten ab. Falls du diesen Zauberspruch während

deiner Hauptphase gewirkt hast, zieht der Spieler

stattdessen vier Karten und wirft dann zwei Karten ab.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit das Sorgfältige Abwägen kopiert, wirft der Spieler deiner Wahl drei Karten für die Kopie ab, nachdem er vier Karten gezogen hat. Das liegt daran, dass die Kopie nicht gewirkt wurde.

Spiegelwesen

{2}{W}

Kreatur — Gestaltwandler

1/1

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

{X}: Bis zum Ende des Zuges haben Kreaturen, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X und erhalten alle Kreaturentypen.

- Wandelwicht wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
- Die Fähigkeit des Spiegelwesens überschreibt alle Effekte, die zuvor die Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft einer Kreatur festgelegt haben. Alle bestehenden Effekte oder Marken, die die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur erhöhen oder verringern, werden weiter auf die neu festgelegte Stärke und Widerstandskraft der Kreatur angewendet.

---

Sram, leitender Konstrukteur

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Berater

2/2

Immer wenn du einen Aura-, Ausrüstung- oder Fahrzeug-Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

---

Ständige Wiederholung

{1}{R}{R}

Spontanzauber

Rückkauf {3} (*Du kannst zusätzlich {3} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, nimm diese Karte auf deine Hand, sowie sie verrechnet wird.*)

Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Die Ständige Wiederholung kann jeden Spontanzauber und jeden Zauberspruch kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.

- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden, die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon. Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Du kannst nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.

#### Stärke durch Überzahl

{1}{G}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges verursacht eine Kreatur deiner Wahl Trampelschaden und erhält  $+X/+X$ , wobei  $X$  gleich der Anzahl an angreifenden Kreaturen ist.

- Der Wert von  $X$  wird erst ermittelt, sowie Stärke durch Überzahl verrechnet wird. Er ändert sich später im Zug nicht mehr, selbst wenn sich die Anzahl an angreifenden Kreaturen ändert.

#### Steinhorn-Würdenträger

{3}{W}

Kreatur — Nashorn, Soldat

1/4

Wenn der Steinhorn-Würdenträger ins Spiel kommt, übergeht ein Gegner deiner Wahl seine nächste Kampfphase.

- Falls mehrere Steinhorn-Würdenträger ins Spiel kommen und für ihre Fähigkeiten der gleiche Gegner als Ziel gewählt wird, übergeht der Gegner entsprechend viele Kampfphasen (möglicherweise über mehrere Züge hinweg). Das Übergehen einer Kampfphase erfüllt nicht alle Effekte.
- Sobald eine Kampfphase begonnen hat, kann sie nicht mehr übergangen werden. Ein Steinhorn-Würdenträger, der während des Kampfes ins Spiel kommt, wirkt sich nicht auf diesen Kampf aus, selbst wenn der Gegner am Zug ist, der als Ziel der ausgelösten Fähigkeit bestimmt wurde.

#### Steinummänteler

{2}{W}

Kreatur — Gargoyle

3/2

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Steinummänteler ins Spiel kommt, bringe eine Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Wenn der Steinummänteler ins Spiel kommt, schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

- Du kannst den Steinummänteler selbst auf die Hand seines Besitzers zurückbringen, sowie seine erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls du keine andere Kreatur kontrollierst, musst du ihn zurückbringen.

- Die erste ausgelöste Fähigkeit des Steinummäntelers hat keine Kreatur als Ziel. Daher kann kein Spieler zwischen dem Bestimmen der Kreatur, die zurückgebracht werden soll, und dem Zurückbringen der Kreatur eine Aktion ausführen.
- 

Stinkwurzbold  
{2} {B}  
Kreatur — Bold  
1/2

Fliegend

Immer wenn der Stinkwurzbold einer Kreatur Kampfschaden zufügt, zerstöre die Kreatur.

Ausgraben 5 (*Falls du eine Karte ziehen würdest, kannst du stattdessen fünf Karten millen. Falls du dies tust, bringe diese Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.*)

- Ausgraben kann jedes Ziehen ersetzen, nicht nur das Ziehen während deines Ziehsegments.
  - Falls ein Effekt eine Karte auf deine Hand bringt, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, ziehst du keine Karte. Ausgraben kann dieses Ereignis nicht ersetzen.
  - Das Ziehen einer einzelnen Karte kann nicht durch mehrere Ausgraben-Fähigkeiten ersetzt werden.
  - Du kannst nur versuchen, eine Ausgraben-Fähigkeit zu verwenden, falls du mindestens entsprechend viele Karten in deiner Bibliothek hast.
  - Sobald du angekündigt hast, dass du die Ausgraben-Fähigkeit anwendest, um ein Ziehen zu ersetzen, können Spieler keine Aktionen ausführen, bis du die Karte auf deine Hand genommen und Karten gemillt hast.
  - Falls du mehrere Karten ziehst, wird jedes Ziehen einzeln nacheinander ausgeführt. Falls du zum Beispiel zwei Karten ziehen sollst und du das erste Ziehen durch eine Ausgraben-Fähigkeit ersetzt, kannst du eine weitere Karte mit einer Ausgraben-Fähigkeit (auch eine, die durch die erste Ausgraben-Fähigkeit gemillt wurde) verwenden, um das zweite Ziehen zu ersetzen.
- 

Sturmwesen  
{1} {R}  
Kreatur — Elementarwesen  
1/1

Eile

Das Sturmwesen kommt für jeden anderen Zauberspruch, der in diesem Zug gewirkt wurde, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

- Die Anzahl der anderen Zaubersprüche, die in diesem Zug gewirkt werden, wird bestimmt, sowie das Sturmwesen ins Spiel kommt. Es zählt die Zaubersprüche, die gewirkt wurden, während das Sturmwesen auf dem Stapel war. Es zählt keine Kopien von Zaubersprüchen, die direkt auf dem Stapel erzeugt wurden.
-

Talrand der Himmelsbeschwörer

{2} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 2/2 blauen Sceada-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

---

Tarmogoyf

{1} {G}

Kreatur — Lhurgoyf

\*/1+\*

Die Stärke des Tarmogoyfs ist gleich der Anzahl an Kartentypen in allen Friedhöfen, und seine Widerstandskraft ist gleich dieser Zahl plus 1.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Tarmogoyfs bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Falls der Tarmogoyf in deinem Friedhof ist, zählt er sich selbst mit.
- Der Tarmogoyf zählt Kartentypen, nicht Karten. Falls die einzige Karte in allen Friedhöfen eine einzige Artefaktkreaturenkarte ist, ist der Tarmogoyf 2/3. Falls die einzigen Karten in allen Friedhöfen zehn Artefaktkreaturenkarten sind, ist der Tarmogoyf immer noch 2/3.
- Die Kartentypen, die auf Karten in deinem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen.
- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei dem Tarmogoyf Schaden zufügt oder seine Widerstandskraft verringert, wird jener Zauberspruch auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden. Falls diese Karte die erste ihrer Art ist, die auf einen Friedhof gelegt wird, erhöht sie die Widerstandskraft des Tarmogoyfs, bevor überprüft wird, ob der Tarmogoyf stirbt.

---

Tasigur, der goldene Giftzahn

{5} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

4/5

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

{2} {g/u} {g/u}: Mille zwei Karten und bringe dann eine Nichtland-Karte, die ein Gegner bestimmt, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Tasigurs letzte Fähigkeit hat keinen Spieler und keine Karte als Ziel. Du bestimmst einen Gegner, und dieser Spieler bestimmt erst dann eine Nichtland-Karte, nachdem du zwei Karten gemillt hast.
- Der bestimmte Gegner kann eine beliebige Karte in deinem Friedhof bestimmen, die kein Land ist, nicht nur eine der gemillten Karten.

---

Teferi, Magier von Zhalfir

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/4

Aufblitzen

Kreaturenkarten, die du besitzt und die nicht im Spiel sind, haben Aufblitzen.

Jeder Gegner kann Zaubersprüche nur zu einem Zeitpunkt wirken, zu dem er auch eine Hexerei wirken könnte.

- Während du Teferi kontrollierst, kannst du Kreaturenkarten auf deiner Hand mit Aussetzen jederzeit ins Exil schicken, wenn du einen Spontanzauber wirken könntest.
- Falls ein Zauberspruch auf dem Stapel Sekundenbruchteil hat, während du Teferi kontrollierst, kannst du Kreaturenkarten nicht aussetzen, da Sekundenbruchteil dich daran hindert, sie zu wirken, obwohl das Aussetzen eine Sonderaktion ist.
- Teferis letzte Fähigkeit bedeutet, dass für jeden Gegner gilt: Um einen Zauberspruch wirken zu können, muss es sein eigener Zug während einer Hauptphase sein, außerdem muss der Stapel leer sein. Das gilt auch dann, falls eine Regel oder ein Effekt es erlaubt, dass eine Hexerei zu einem anderen Zeitpunkt gewirkt wird.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit es einem Gegner erlaubt, einen Zauberspruch als Teil seines bzw. ihres Effektes zu wirken (wie beispielsweise Aussetzen und Abprall es tun), kann der Gegner den Zauberspruch nicht wirken, da die zu verrechnende Fähigkeit noch auf dem Stapel ist. Das gilt selbst dann, wenn der Zauberspruch ein Spontanzauber ist.
- Falls ein Effekt einem Gegner erlaubt, Zaubersprüche zu jedem Zeitpunkt zu wirken, zu dem er einen Spontanzauber wirken könnte (zum Beispiel, falls dein Gegner auch Teferi kontrolliert), hat die Einschränkung von Teferis letzter Fähigkeit Vorrang vor der Erlaubnis.

---

Temur-Kampfwut

{1} {R}

Spontanzauber

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

*Wildheit* — Die Kreatur verursacht außerdem bis zum Ende des Zuges Trampelschaden, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

- Die Temur-Kampfwut überprüft, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Falls du dies tust, verursacht die Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges Trampelschaden, auch falls du später im Zug keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
  - Falls eine angreifende Kreatur mit Doppelschlag, die Trampelschaden verursacht, alle sie blockenden Kreaturen mit Erstschlag-Kampfschaden zerstört, wird ihr gesamter normaler Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zugewiesen.
-

Thelon von Havenwood  
{G}{G}  
Legendäre Kreatur — Elf, Druiden  
2/2  
Jede Pilzwesen-Kreatur erhält +1/+1 für jede  
Sporenmarke auf ihr.  
{B}{G}, schicke eine Pilzwesen-Karte aus einem  
Friedhof ins Exil: Lege auf jedes Pilzwesen im Spiel eine  
Sporenmarke.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Pilzwesen-Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Thelon während des Zuges das Spiel verlässt oder falls Sporenmarken während des Zuges von dem Pilzwesen entfernt werden.

---

Thelonischer Einsiedler  
{3}{G}  
Kreatur — Elf, Schamane  
1/1  
Alle Saprolinge erhalten +1/+1.  
Morph {3}{G}{G} (*Du kannst diese Karte verdeckt für  
{3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem  
beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.*)  
Wenn der Thelonische Einsiedler aufgedeckt wird,  
erzeuge vier 1/1 grüne Saproling-Kreaturespielsteine.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Saproling zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Thelonische Einsiedler während des Zuges das Spiel verlässt.

---

Torbogen von Orazca  
Land  
Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr bleibende Karten  
kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den  
Segen der Stadt.*)  
{T}: Erzeuge {C}.  
{5}, {T}: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit  
nur, falls du den Segen der Stadt hast.

- Sobald du den Segen der Stadt erhalten hast, hast du diesen auch dann für die restliche Partie, falls du die Kontrolle über einige oder alle deine bleibenden Karten verlierst. Der Segen der Stadt ist selbst keine bleibende Karte und kann durch keinen Effekt entfernt werden; er ist nur eine Bezeichnung, die du hast.
- Falls du zehn bleibende Karten kontrollierst, aber keine bleibende Karte mit Aufstieg und auch keinen Zauberspruch mit Aufstieg, der verrechnet wird, erhältst du nicht den Segen der Stadt. Falls du beispielsweise zehn bleibende Karten kontrollierst, die Kontrolle über zwei verlierst und dann den Torbogen von Orazca spielst, hast du den Segen der Stadt nicht.
- Falls deine zehnte bleibende Karte ins Spiel kommt und dann eine deiner bleibenden Karte direkt danach das Spiel verlässt (weil z. B. die „Legendenregel“ angewendet wird oder weil es eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 ist), erhältst du den Segen der Stadt, bevor sie das Spiel verlässt.

- Aufstieg auf einer bleibenden Karte ist keine ausgelöste Fähigkeit und geht nicht auf den Stapel. Spieler können auf einen Zauberspruch antworten, der deine zehnte bleibende Karte werden würde, aber sie können nicht darauf antworten, dass du den Segen der Stadt erhältst, sobald du die zehnte bleibende Karte kontrollierst. Falls demnach deine zehnte bleibende Karte ein Land ist, das du spielst, einschließlich der Torbogen von Orazca selbst, können Spieler nicht antworten, bevor du den Segen der Stadt erhältst.

---

Tot  
 {R}  
 Spontanzauber  
 Tot fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.  
 //  
 Gegangen  
 {2} {R}  
 Spontanzauber  
 Bringe eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Um eine geteilte Karte zu wirken, bestimmst du eine Hälfte, die du wirken willst. Es ist nicht möglich, beide Hälften der in diesem Set enthaltenen geteilten Karten gleichzeitig zu wirken.
- Alle geteilten Karten haben zwei Karten-Vorderseiten auf einer einzigen Karte, wobei du nur jene Hälfte auf den Stapel legst, die du wirkst. Die Eigenschaften der nicht gewirkten Kartenhälfte werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet.
- Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof zählt, zählt er Tot // Gegangen als eine Karte, nicht als zwei.
- Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen der Namen bestimmen, aber nicht beide.
- Solange eine geteilte Karte nicht auf dem Stapel ist, hat sie die kombinierten Eigenschaften beider Hälften. Tot // Gegangen hat beispielsweise umgewandelte Manakosten von 4. Sollte ein Effekt es dir beispielsweise erlauben, eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger zu suchen, kannst du damit Tot // Gegangen nicht finden.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch mit bestimmten Eigenschaften zu wirken, beachte nur die Hälfte, die du wirkst. Sollte ein Effekt es dir beispielsweise erlauben, einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deiner Hand zu wirken, kannst du damit Tot wirken, aber nicht Gegangen.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, der eine Hälfte einer geteilten Karte ist, ist die Kopie dieselbe Hälfte. Falls du zum Beispiel Tot kopierst, dann ist die Kopie eine Kopie von Tot, nicht von Gegangen.

---

Trauergesang der Kor  
 {2} {B}  
 Spontanzauber  
 Aller Schaden, der in diesem Zug einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, durch eine Quelle, die du bestimmst, zugefügt würde, wird stattdessen einer anderen Kreatur deiner Wahl zugefügt.



- Du bestimmst die zwei Kreaturen deiner Wahl, sowie du den Trauergesang der Kor wirkst, aber du bestimmst die Quelle, sowie er verrechnet wird.
- Der Schaden, der der zweiten Kreatur deiner Wahl zugefügt wird, wird von der ursprünglichen Schadensquelle zugefügt, nicht vom Trauergesang der Kor.
- Falls die zweite Kreatur deiner Wahl das Spiel verlässt, sowie der Schaden zugefügt wird, wird der Schaden nicht von seinem ursprünglichen Empfänger umgelenkt. Das Gleiche gilt auch, wenn die zweite Kreatur deiner Wahl zu dieser Zeit keine Kreatur (und kein Planeswalker) ist.

#### Traumschleicher

{1} {U}

Kreatur — Illusion

1/5

Wenn der Traumschleicher ins Spiel kommt, bringe eine bleibende Karte, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Du kannst den Traumschleicher selbst auf die Hand seines Besitzers zurückbringen, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- Die Fähigkeit des Traumschleichers hat keine bleibende Karte als Ziel. Daher kann kein Spieler zwischen dem Bestimmen der bleibenden Karte, die zurückgebracht werden soll, und dem Zurückbringen der bleibenden Karte eine Aktion ausführen.

#### Überragende Feuerkunst

{1} {R} {R}

Hexerei

Die Überragende Feuerkunst fügt einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

*Zauberkunst* — Falls sich zwei oder mehr

Spontanzauber- und/oder Hexereikarten in deinem Friedhof befinden, kann dieser Zauberspruch nicht neutralisiert werden.

- Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren, können die Überragende Feuerkunst immer noch als Ziel haben. Die Überragende Feuerkunst kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem, wenn sie verrechnet werden.
- Da Zaubersprüche erst dann auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt werden, wenn sie fertig verrechnet sind, zählt die Überragende Feuerkunst sich selbst für ihre Fähigkeit der Feuerkunst nicht mit.

#### Unbarmherzige Ratten

{1} {B} {B}

Kreatur — Ratte

2/2

Die Unbarmherzigen Ratten erhalten +1/+1 für jede andere Kreatur namens Unbarmherzige Ratten im Spiel. Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens Unbarmherzige Ratten enthalten.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Unbarmherzigen Ratten zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls andere Unbarmherzige Ratten während des Zuges das Spiel verlassen.
- Die letzte Fähigkeit der Unbarmherzigen Ratten lässt dich die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal vier Karten eines bestimmten Namens (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Sie können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. So kannst du beispielsweise während eines *Zeitspirale Remastered*-Limited-Events keine Unbarmherzigen Ratten aus deiner persönlichen Sammlung hinzufügen.

#### Uralte Regungen

{G}

Hexerei

Schau dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an.

Du kannst davon eine farblose Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege dann den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Objekte ohne Manakosten, einschließlich Länder, die farbiges Mana produzieren könnten, sind standardmäßig farblos.

#### Urborg, Grab von Yawgmoth

Legendäres Land

Jedes Land ist zusätzlich zu seinen anderen Landtypen ein Sumpf.

- Urborg, Grab von Yawgmoth, ist kein Sumpf, während es sich nicht im Spiel befindet.
- Länderkarten, die nicht im Spiel sind, sind keine Sümpfe, während Urborg im Spiel ist.
- Urborgs Fähigkeit sorgt dafür, dass jedes Land im Spiel den Landtyp Sumpf hat. Ein Land, das ein Sumpf ist, hat die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {B}.“ Dieser Effekt ändert sonst nichts an diesen Ländern, also weder ihren Namen, ihre anderen Untertypen, andere Fähigkeiten oder ob sie legendär, Standardländer oder verschneit sind.
- Falls ein Effekt wie der des Magus des Mondes dazu führt, dass Urborg seine Fähigkeiten verliert, indem es nicht zusätzlich zu seinen anderen Typen auf einen Standardlandtyp gesetzt wird, verwandelt es Länder nicht in Sümpfe, egal in welcher Reihenfolge diese Effekte angewendet wurden.

#### Ursprüngliches Plasma

{3}{U}

Kreatur — Elementarwesen, Gestaltwandler

\*/\*

Sowie das Ursprüngliche Plasma ins Spiel kommt, wird es entweder eine 3/3 Kreatur, eine 2/2 Kreatur mit Flugfähigkeit oder eine 1/6 Kreatur mit Verteidiger (du entscheidest).

- Solange das Ursprüngliche Plasma nicht im Spiel ist, ist es eine 0/0 Kreaturenkarte. Sie hat weder Flugfähigkeit noch Verteidiger.

- Falls ein Objekt im Spiel eine Kopie des Ursprünglichen Plasmas wird, kopiert es die Werte, die durch dessen Kommt-ins-Spiel-Ersatzeffekt bestimmt wurden.
- Falls ein Objekt als Kopie des Ursprünglichen Plasmas ins Spiel kommt, kopiert es die Werte, die von dessen Kommt-ins-Spiel-Ersatzeffekt bestimmt wurden, aber seine Stärke und Widerstandskraft werden durch den eigenen Kommt-ins-Spiel-Ersatzeffekt der Kopie bestimmt. Dies kann dazu führen, dass du beispielsweise eine 3/3 Kreatur mit Fliegend oder eine 1/6 Kreatur mit Fliegend und Verteidiger hast.

Urzas Fabrik  
 Land — Urzas  
 {T}: Erzeuge {C}.  
 {7}, {T}: Erzeuge einen 2/2 farblosen Montagearbeiter-Artefaktkreaturenspielstein.

- Urzas ist ein Land-Untertyp, der regeltechnisch keine Bedeutung hat. Andere Effekte können sich darauf beziehen.

Vampirische Fluchmagierin  
 {B}{B}  
 Kreatur — Vampir, Schamane  
 2/1  
 Erstschlag  
 Opfere die Vampirische Fluchmagierin: Entferne alle Marken von einer bleibenden Karte deiner Wahl.

- Die Fähigkeit der Fluchmagierin kann keine bleibende Karte als Ziel haben, die sich in anderen Zone als im Spiel befindet, wie beispielsweise eine ausgesetzte Karte.

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

- Falls du die Überlast-Kosten der Vandalenrandale nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Da ein Zauber mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, können die Vandalenrandale auch Artefakte betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor Rot haben.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

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

Venser, gelehrter Bastler

{2}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Aufblitzen

Wenn Venser, gelehrter Bastler, ins Spiel kommt, bringe einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte deiner Wahl auf die Hand seines bzw. ihres Besitzers zurück.

- Ein Zauberspruch, der auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, wird vom Stapel entfernt und daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, sondern existiert einfach nicht mehr. Dies funktioniert daher sogar gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.
  - Falls eine Kopie eines Zauberspruchs auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht werden soll, wird sie dorthin zurückgebracht und hört anschließend als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren. Sie kann nicht erneut gewirkt werden.
- 

Verächtlicher Hieb

{1}{U}

Spontanzauber

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

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

Veraffung

{U}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Sie kann nicht regeneriert werden. Ihr Beherrscher erzeugt einen 3/3 grünen Menschenaffe-Kreaturespielstein.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Veraffung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Menschenaffe-Spielstein. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugt sein Beherrscher einen Menschenaffe-Spielstein.
-

### Vergangenheit in Flammen

{3} {R}

Hexerei

Jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof erhält Rückblende bis zum Ende des Zuges. Die Rückblendekosten sind gleich ihrer Manakosten. Rückblende {4} {R} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- Vergangenheit in Flammen betrifft nur Karten in deinem Friedhof zu dem Zeitpunkt, wenn sie verrechnet wird. Spontanzauber- und Hexereikarten, die später auf deinen Friedhof gelegt werden, erhalten nicht Rückblende.
- Falls du einen Zauberspruch mit Rückblende wirkst, kannst du keine alternativen Kosten wie Überlast-Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch mit Rückblende zu wirken.
- Falls eine Karte mehrfach Rückblende hat, kannst du bestimmen, welche Rückblende-Kosten du bezahlen möchtest.
- Falls eine geteilte Karte Rückblende erhält, bezahlst du nur die Kosten der Hälfte, die du wirkst.
- Falls eine Karte ohne Manakosten mit Vergangenheit in Flammen Rückblende erhält, hat sie keine Rückblendekosten. Sie kann nicht auf diese Weise gewirkt werden.

---

### Verlorene Auraschöpfer

{2} {W} {W}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Verschwinden 3 (*Diese Kreatur kommt mit drei Zeitmarken ins Spiel. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, opfere sie.*)

Wenn die Verlorenen Auraschöpfer sterben und falls keine Zeitmarken auf ihnen lagen, kannst du deine Bibliothek nach einer Verzauberungskarte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.

- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher zum Beispiel an eine verhüllte bleibende Karte angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.
-

Verräter der Zwischenwelt

{B} {B}

Kreatur — Geist

1/1

Eile

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

Immer wenn eine andere Kreatur aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du {B} bezahlen.

Falls du dies tust, bringe den Verräter der Zwischenwelt aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls der Verräter der Zwischenwelt und eine andere Kreatur gleichzeitig auf deinen Friedhof gelegt werden, wird die Fähigkeit des Verräters der Zwischenwelt nicht ausgelöst. Das liegt daran, dass er auf deinem Friedhof sein muss, ehe die Kreatur stirbt, damit seine Fähigkeit, die ihn ins Spiel zurückbringt, ausgelöst werden kann.
- Ein Spielstein, den du besitzt und der stirbt, wird auf deinen Friedhof gelegt, bevor er aufhört zu existieren.
- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig auf deinen Friedhof gelegt werden, wird die Fähigkeit des Verräters der Zwischenwelt für jede davon ausgelöst. Sobald du ihn ins Spiel zurückbringst, kannst du {B} für die anderen Fähigkeiten bezahlen, sowie sie verrechnet werden, aber wenn du dies tust, haben sie keinen Effekt. Selbst wenn der Verräter der Zwischenwelt wieder auf deinen Friedhof gelegt wird, gilt er als neues Objekt und wird nicht zurückgebracht.

---

Verschleiernde Sonderbarkeit

{3} {U}

Kreatur — Illusion

2/3

Aussetzen 4 — {1} {U} (*Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {1} {U} bezahlen und sie mit vier Zeitmarken ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke die Karte, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Sie hat Eile.*)

Wenn die letzte Zeitmarke von der Verschleiernden Sonderbarkeit entfernt wird, während sie im Exil ist, können Kreaturen in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Die letzte Fähigkeit der Verschleiernden Sonderbarkeit modifiziert keine Objekteigenschaften und wird daher auch auf Kreaturen angewendet, die beim Verrechnen der Fähigkeit noch nicht im Spiel waren.

---

Verschleiertes Traumwesen

{1} {U}

Kreatur — Illusion

2/1

Fliegend

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

- Die ausgelöste Fähigkeit des Verschleierten Traumwesens wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

- Falls der Zauberspruch, der das Verschleierte Traumwesen als Ziel hat, keine anderen Ziele hat, wird er nicht verrechnet (da er nicht länger ein legales Ziel hat, nachdem das Verschleierte Traumwesen geopfert wurde).

---

Versklaven

{4} {B} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Du kontrollierst die verzauberte Kreatur.

Zu Beginn deines Versorgungssegments fügt die verzauberte Kreatur ihrem Besitzer 1 Schadenspunkt zu.

- Das Übernehmen der Kontrolle über eine bleibende Karte führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über etwaige an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst. Sie bleiben angelegt, aber ihre Fähigkeiten, deren Text das Wort „du“ enthält, beziehen sich immer noch auf seinen Beherrscher statt auf dich. Der Beherrscher einer solchen Ausrüstung kann während der eigenen Hauptphase ihre Ausrüstungsfähigkeit aktivieren, um sie wieder an eine seiner Kreaturen anzulegen.

---

Verzehrende Scheußlichkeit

{3} {U} {B}

Kreatur — Schrecken

\*/\*

Stärke und Widerstandskraft der Verzehrenden Scheußlichkeit sind gleich der Anzahl an Karten in den Friedhöfen deiner Gegner.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, deckt jeder Gegner Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Länderkarte aufdeckt, dann legt er alle auf diese Weise aufgedeckten Karten auf seinen Friedhof.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Verzehrenden Scheußlichkeit bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
  - Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
  - Falls ein Gegner keine Länderkarten in seiner Bibliothek hat, werden alle Karten seiner Bibliothek aufgedeckt und auf seinen Friedhof gelegt.
-

Verzögern

{1}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls der Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, schicke ihn mit drei Zeitmarken ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen. Falls er nicht Aussetzen hat, erhält er Aussetzen. *(Entferne zu Beginn des Versorgungssegments ihres Besitzers eine Zeitmarke von der Karte. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, spielt der Spieler sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls es eine Kreatur ist, hat sie Eile.)*

- Wenn die letzte Zeitmarke von der ins Exil geschickten Karte entfernt wird, wird diese als vollständig neuer Zauberspruch gewirkt. Modi und Ziele werden erneut bestimmt. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese erneut bezahlt werden. Falls das nicht möglich ist, kann der Zauberspruch nicht gewirkt werden und bleibt im Exil.
- Falls der Zauberspruch deiner Wahl mit Rückblende gewirkt wurde, schickt der Effekt von Verzögern ihn ins Exil, nicht der Rückblende-Effekt. Die Karte erhält Zeitmarken und Aussetzen (falls sie nicht bereits Aussetzen hatte).
- Falls der Zauberspruch deiner Wahl verdeckt liegt, wird er aufgedeckt ins Exil geschickt. Er kann nicht verdeckt gewirkt werden, wenn er gewirkt wird, ohne dass seine Manakosten bezahlt werden.

---

Vesuva

Land

Du kannst Vesuva getappt als Kopie eines beliebigen Landes im Spiel ins Spiel kommen lassen.

- Vesuva kopiert genau das, was auf das kopierte Land aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, das kopierte Land kopiert selbst etwas; siehe unten). Es kopiert nicht, ob ein Land getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihm Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Typen verändert haben usw.
  - Falls das kopierte Land etwas anderes kopiert, benutzt Vesuva die kopierbaren Werte jenes Landes. In den meisten Fällen wird Vesuva zu einer Kopie von dem, was das ursprüngliche Land kopiert.
  - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Landes werden ausgelöst, wenn Vesuva ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Land] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Land] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Land funktionieren ebenfalls.
-



Vesuvischer Gestaltwandler

{3} {U} {U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Sowie der Vesuvische Gestaltwandler ins Spiel kommt oder aufgedeckt wird, kannst du eine andere Kreatur im Spiel bestimmen. Falls du dies tust und bis er erneut verdeckt wird, wird der Vesuvische Gestaltwandler zu einer Kopie der Kreatur, außer dass er „Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du diese Kreatur verdecken“ hat.

Morph {1} {U}

- Der Vesuvische Gestaltwandler kopiert genau das, was auf die kopierte Kreatur aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, die kopierte Kreatur kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob eine Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Insbesondere gilt: Falls er eine Kreatur kopiert, die normalerweise keine Kreatur ist, ist er keine Kreatur.
- Falls eine kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls eine kopierte Kreatur etwas anderes kopiert, benutzt der Vesuvische Gestaltwandler die kopierbaren Werte jener Kreatur. In den meisten Fällen wird der Vesuvische Gestaltwandler zu einer Kopie von dem, was die Kreatur kopiert.
- Falls eine kopierte Kreatur ein Spielstein ist, der keine Kopie von etwas anderem ist, kopiert der Vesuvische Gestaltwandler die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat. In diesem Fall ist der Vesuvische Gestaltwandler kein Spielstein.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Vesuvische Gestaltwandler ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls. Falls ein Vesuvischer Gestaltwandler zu einer Kopie einer Kreatur wird, wenn er bereits im Spiel ist, werden Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten, die er nun möglicherweise hat, nicht angewendet, weil er ja nicht ins Spiel kommt. Stattdessen werden alle „sowie [diese Kreatur] aufgedeckt wird“- oder „wenn [diese Kreatur] aufgedeckt wird“-Fähigkeiten angewendet.
- Falls etwas den Vesuvischen Gestaltwandler kopiert, hat diese neue Kopie ebenfalls die ausgelöste Fähigkeit, mit der sie verdeckt werden kann. Sobald sie aber verdeckt ist, hat sie nicht mehr die Morph-Fähigkeit des Vesuvischen Gestaltwandlers und kann daher nicht aufgedeckt werden, es sei denn, das, was sie kopiert, hat ebenfalls eine Morph-Fähigkeit.

---

Virulenter Remasuri

{G}

Kreatur — Remasuri

1/1

Alle Remasuri-Kreaturen haben Gift 1. (*Immer wenn ein Remasuri einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhält der Spieler eine Giftmarke. Ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken verliert die Partie.*)

- Gift 1 führt dazu, dass der Spieler nur eine Giftmarke erhält, wenn ein Remasuri ihm Kampfschaden zufügt, egal wie viel Schaden der Remasuri zugefügt hat.

- Ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken verliert als zustandsbasierte Aktion die Partie, selbst wenn keine bleibenden Karten mit Gift im Spiel sind.
- Falls eine Kreatur mehrfach Gift hat, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.

#### Vormacht der Temur

{G}{U}{R}

Verzauberung

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine Karte ziehen.

- Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, musst du statische Fähigkeiten beachten, um zu ermitteln, ob ihre Stärke 4 oder mehr beträgt. Zaubersprüche, aktivierte Fähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten können nicht verwendet werden, um die Stärke der Kreatur rechtzeitig zu erhöhen, damit die letzte Fähigkeit der Vormacht der Temur ausgelöst oder ihr Auslösen verhindert wird.
- Sobald die letzte Fähigkeit der Vormacht der Temur ausgelöst wurde, verhindert eine Verminderung der Stärke der Kreatur nicht, dass du eine Karte ziehst.
- Falls die Vormacht der Temur das Spiel verlässt, verlieren Kreaturen, die du kontrollierst, Eile. Falls sie nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle waren und nicht auf andere Weise Eile haben, können sie in diesem Zug nicht angreifen. Falls sie bereits angegriffen haben, bleiben sie angreifende Kreaturen.

#### Vorreiter *en*-Kor

{2}{W}

Kreatur — Kor, Rebell, Ritter

2/2

Flankenangriff (*Immer wenn eine Kreatur ohne*

*Flankenangriff diese Kreatur blockt, erhält die blockende Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges.*)

{0}: Der nächste 1 Schadenspunkt, der dem Vorreiter *en*-Kor in diesem Zug zugefügt würde, wird stattdessen einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, zugefügt.

- Nachdem die aktivierte Fähigkeit des Vorreiters *en*-Kor verrechnet wurde und falls mehrere Quellen dem Vorreiter *en*-Kor in diesem Zug gleichzeitig Schaden zufügen würden (falls beispielsweise der Vorreiter *en*-Kor von mehreren Kreaturen geblockt wird), bestimmst du die Quelle, von der 1 Schadenspunkt umgeleitet wird. Falls die Fähigkeit des Vorreiters *en*-Kor in diesem Zug mehr als einmal verrechnet wurde, kannst du für jeden Umlenkungseffekt eine andere Quelle bestimmen.
- Der Schaden, der dem Ziel zugefügt wird, wird von der ursprünglichen Schadensquelle zugefügt, nicht vom Vorreiter *en*-Kor.
- Falls die Kreatur deiner Wahl das Spiel verlässt, nachdem die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, aber bevor dem Vorreiter *en*-Kor Schaden zugefügt würde, wird der Schaden nicht vom Vorreiter *en*-Kor umgelenkt. Dasselbe gilt auch, wenn das Ziel zu dieser Zeit keine Kreatur (und kein Planeswalker) mehr ist.

Weg ins Exil  
{W}  
Spontanzauber  
Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und dann seine Bibliothek mischen.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Weg ins Exil verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Der Beherrscher der Kreatur sucht dann auch nicht nach einer Standardland-Karte.
- Der Beherrscher der ins Exil geschickten Kreatur muss seine Bibliothek nicht nach einer Standardland-Karte durchsuchen. Falls jener Spieler das nicht tut, mischt er auch nicht seine Bibliothek.

---

Weißmähnenlöwe  
{1}{W}  
Kreatur — Katze  
2/2  
Aufblitzen  
Wenn der Weißmähnenlöwe ins Spiel kommt, bringe eine Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Du kannst den Weißmähnenlöwen selbst auf die Hand seines Besitzers zurückbringen, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls du keine andere Kreatur kontrollierst, musst du ihn zurückbringen.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Weißmähnenlöwen hat keine Kreatur als Ziel. Daher kann kein Spieler zwischen dem Bestimmen der Kreaturen, die zurückgebracht werden sollen, und dem Zurückbringen der Kreaturen eine Aktion ausführen.

---

Westtolaria  
Land  
Westtolaria kommt getappt ins Spiel.  
{T}: Erzeuge {U}.  
Transmutation {1}{U}{U} (*{1}{U}{U}*), *wirf diese Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte mit umgewandelten Manakosten von 0, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek. Spiele Transmutation wie eine Hexerei.*)

- Karten mit Manakosten {0} (wie Pakt der Verneinung) und Karten ohne Manakosten (wie Vision der Ahnen und Westtolaria selbst) haben umgewandelte Manakosten von 0.
  - Karten mit Manakosten {X}, {X}{X} oder {X}{X}{X} haben umgewandelte Manakosten von 0.
-

Wolkensäer  
{1}{U}  
Kreatur — Feenwesen, Spruchwandler  
1/1  
Fliegend  
{U}, {T}, wirf eine Karte ab: Erzeuge einen 1/1 blauen Feenwesen-Kreaturespielstein namens Wolkentänzer. Er hat Flugfähigkeit und „Der Wolkentänzer kann nur fliegende Kreaturen blocken.“

- Anders als die Karte Wolkentänzer hat der Spielstein keine Manakosten. Seine umgewandelten Manakosten betragen 0.
- 

Wolkenschlüssel  
{3}  
Artefakt  
Sowie der Wolkenschlüssel ins Spiel kommt, bestimme Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber oder Hexerei.  
Zaubersprüche des bestimmten Typs, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Kosten von Zaubersprüchen des bestimmten Typs, die du wirkst.
  - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige der Fähigkeit des Wolkenschlüssels) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs werden nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- 

Wütender Remasuri  
{5}{R}  
Kreatur — Remasuri  
3/3  
Alle Remasuri-Kreaturen haben Doppelschlag.

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

Yavimayadryade  
{1}{G}{G}  
Kreatur — Dryade  
2/1

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

Wenn die Yavimayadryade ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Wald-Karte durchsuchen, sie getappt unter der Kontrolle eines Spielers deiner Wahl ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.

- Du kannst als Ziel der ausgelösten Fähigkeit der Yavimayadryade bestimmt werden.
- Falls du eine Multiplayer-Partie verlässt, verlässt auch der Wald, den du besitzt, die Partie. Falls stattdessen ein anderer Spieler, der deinen Wald von der Yavimayadryade erhalten hat, die Partie verlässt, wird das Land ins Exil geschickt.

---

Yawgmoth, Thran-Medikus  
{2}{B}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker  
2/4

Schutz vor Menschen

Bezahle 1 Lebenspunkt, opfere eine andere Kreatur:

Lege eine -1/-1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl und ziehe eine Karte.

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

- Schutz vor Menschen bezieht sich nur auf den Kreaturentyp Mensch. Für Yawgmoth sind deine Gegner und du keine Menschen.
  - Du kannst Yawgmoths erste aktivierte Fähigkeit aktivieren, ohne eine Kreatur als Ziel zu bestimmen. Du ziehst dann einfach eine Karte. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und dieses illegal wird, bevor die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und du ziehst keine Karte.
  - Falls auf einer bleibenden Karte gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion paarweise entfernt, bis nur noch eine dieser Sorten von Marken auf ihr liegt.
  - Um Wucherung durchzuführen, kannst du jegliche bleibende Karte bestimmen, die eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
  - Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke verpassen willst. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
  - Spieler können auf einen Zauberspruch bzw. eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
-

Yixlid-Kerkermeister

{1} {B}

Kreatur — Zombie, Zauberer

2/1

Karten in Friedhöfen verlieren alle Fähigkeiten.

- Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, wenn das Objekt, das ihre Quelle ist, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, wird die Fähigkeit aus dem Spiel ausgelöst und ist vom Yixlid-Kerkermeister nicht betroffen.
- Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, wenn das Objekt, das ihre Quelle ist, von irgendwoher außer aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, zum Beispiel der Krosanische Keiler oder die Narcamöbe, wird die Fähigkeit aus dem Friedhof ausgelöst. Der Yixlid-Kerkermeister entfernt solche Fähigkeiten, bevor sie ausgelöst werden können. Das gilt auch für Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Karte „von irgendwoher“ auf den Friedhof gelegt wird, selbst wenn die Karte im Spiel war.
- Manche Ersatzeffekte führen dazu, dass eine Karte irgendwo anders hingelegt wird, anstatt auf den Friedhof (beispielsweise die des Nachtstahl-Kolosses). Solche Effekte bedeuten, dass die Karte nie auf im Friedhof landet, sodass der Yixlid-Kerkermeister die Fähigkeit nicht betrifft.
- Manche Karten haben Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Karte] ins Spiel kommt“, oder besagen: „[diese Karte] kommt mit ... Marken ins Spiel“. Obwohl diese Karten diese Fähigkeiten im Friedhof nicht haben, werden sie angewendet, falls die Karten aus dem Friedhof ins Spiel gebracht werden (zum Beispiel durch Zombifizierung). Entscheidend ist, dass diese Karten die Fähigkeiten im Spiel haben werden.
- Falls eine Karte mit Wandelwicht in einem Friedhof ist, hat sie dennoch alle Kreaturentypen.
- Falls eine Karte in einem Friedhof eine Fähigkeit hat, die den Wert für \* in ihrer Stärke oder Widerstandskraft festlegt, ist der Wert für dieses \* gleich 0. Tarmogoyf beispielsweise ist eine 0/1 Kreaturenkarte in deinem Friedhof, während du den Yixlid-Kerkermeister kontrollierst.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch aus deinem Friedhof zu wirken, dann besteht der erste Schritt darin, ihn auf den Stapel zu legen. Zusätzliche und alternative Kosten des Zauberspruchs können angewendet werden. Falls dagegen die eigene Fähigkeit einer Karte im Friedhof es dir erlauben würde, sie aus deinem Friedhof zu wirken (beispielsweise eine Rückblende-Fähigkeit), verhindert der Yixlid-Kerkermeister die Fähigkeit.

---

Zauberzerplatzer

{X} {U}

Spontanzauber

Rückkauf {3} *(Du kannst zusätzlich {3} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, nimm diese Karte auf deine Hand, sowie sie verrechnet wird.)*

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X.

- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.
-

Zu Staub zurückkehren

{2}{W}{W}

Spontanzauber

Schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil. Falls du diesen Zauberspruch während deiner Hauptphase gewirkt hast, kannst du bis zu ein weiteres Artefakt oder eine weitere Verzauberung deiner Wahl ins Exil schicken.

- Zu Staub zurückkehren kann immer ein zweites Artefakt oder eine zweite Verzauberung als Ziel haben; es schickt es bzw. sie nur nicht ins Exil, falls es nicht deine Hauptphase ist, wenn du Zu Staub zurückkehren wirkst.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit Zu Staub zurückkehren kopiert, schickt die Kopie nur das erste Artefakt bzw. die erste Verzauberung deiner Wahl ins Exil. Das liegt daran, dass die Kopie nicht gewirkt wurde.

---

Zulaport-Mordgeselle

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Räuber, Verbündeter

1/1

Immer wenn der Zulaport-Mordgeselle oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt, und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt wie der Zulaport-Mordgeselle stirbt, wird seine Fähigkeit für die Kreatur ausgelöst.

---

Zurückverweisen

{1}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls der Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, bringe ihn auf die Hand seines Besitzers zurück, anstatt ihn auf dessen Friedhof zu legen.

Ziehe eine Karte.

- Zurückverweisen kann einen Zauberspruch als Ziel haben, der nicht neutralisiert werden kann. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert oder auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht, aber du ziehst eine Karte.

---

Zurückweisung der Bösen

{W}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, der eine bleibende Karte, die du kontrollierst, als Ziel hat.

- Die Zurückweisung der Bösen kann einen Zauberspruch als Ziel haben, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele eine bleibende Karte ist, die du kontrollierst.

- Falls die bleibende Karte, die du kontrollierst und die das Ziel des Zauberspruchs deiner Wahl ist, das Spiel verlässt, ist jener Zauberspruch kein legales Ziel für die Zurückweisung der Bösen mehr. Andererseits gilt: Falls die als Ziel gewählte bleibende Karte ein illegales Ziel für den Zauberspruch deiner Wahl wird, aber unter deiner Kontrolle im Spiel bleibt, ist der Zauberspruch deiner Wahl trotzdem ein legales Ziel für die Zurückweisung der Bösen.

---

Zweiköpfiger Remasuri

{1}{R}

Kreatur — Remasuri

1/1

Alle Remasuri-Kreaturen haben Bedrohlichkeit. *(Sie können nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

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

---

Magic: The Gathering, Magic, Zeitspirale, Weltenchaos und Blick in die Zukunft sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2020 Wizards.