

Sethinweise zu *Innistrad: Blutroter Bund*

Zusammengestellt von Jess Dunks

Letzte Änderung am Dokument: 23. September 2021

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

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen zur Turnierlegalität der Karten und erklärt einige der Mechaniken und Konzepte des Sets.

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Innistrad: Blutroter Bund Karten mit dem Set-Code VOW sind in den Formaten Standard, Modern und Pioneer sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Zendikars Erneuerung*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Akademie der Magier*, *Abenteuer in den Vergessenen Realms*, *Innistrad: Mitternachtsjagd* und *Innistrad: Blutroter Bund*.

Innistrad: Blutroter Bund Dracula-Karten mit dem Set-Code VOW und den Nummern 329–345 sowie 403 haben in der Titelleiste einen anderen Namen als ihren eigenen, wobei der normale Name in einer sekundären Titelleiste darunter steht. Spieltechnisch gesehen haben diese Karten nur den in der sekundären Titelleiste angegebenen Kartennamen.

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

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

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

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

Neue Schlüsselworfähigkeit: Abspalten

Abspalten ist eine neue Schlüsselwortfähigkeit von Spontanzaubern und Hexereien. Du kannst Abspaltungskosten bezahlen, um einige Wörter aus einem Zauberspruch abzuspalten (= zu entfernen) und ihn dadurch mächtiger zu machen.

Alchemistische Rückholung

{U}

Spontanzauber

Abspalten {1}{U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Abspaltungskosten wirken. Falls du dies tust, entferne den Text in eckigen Klammern.)*

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist [und die du kontrollierst], auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Allgemeine Hinweise zu Abspalten:

- Falls du einen Zauberspruch für seine Abspaltungskosten wirkst, hat der Zauberspruch nicht den Text in eckigen Klammern, solange er auf dem Stapel ist.
- Abspaltungskosten sind alternative Kosten, die anstatt der Manakosten des Zauberspruchs bezahlt werden. Wenn ein Zauberspruch für seine Abspaltungskosten gewirkt wird, ändert dies nicht den Manabetrag des Zauberspruchs.
- Du kannst einen Zauberspruch nicht sowohl für seine Abspaltungskosten als auch für andere alternative Kosten wirken. Falls beispielsweise ein Effekt einer Alchemistischen Rückholung in deinem Friedhof Rückblendekosten von {U} gibt, kannst du sie nicht für ihre Abspaltungskosten aus deinem Friedhof wirken.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, „einen Zauberspruch zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du den Zauberspruch nicht für seine Abspaltungskosten wirken.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Training

Menschen auf Innistrad bereiten sich ständig darauf vor, sich den Schrecken ihrer Welt zu stellen. Für viele bedeutet dies, eifrig zu trainieren, um im Kampf besser zu werden. Training ist eine neue Schlüsselwortfähigkeit, die Kreaturen stärker macht, wenn sie zusammen mit stärkeren Kreaturen angreifen.

Scharfschützenlehrling

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Bogenschütze

1/4

Reichweite

Training *(Immer wenn diese Kreatur zusammen mit einer stärkeren Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)*

Allgemeine Hinweise zu Training:

- Die Training-Fähigkeit einer Kreatur wird nur ausgelöst, wenn sowohl die Kreatur als auch eine stärkere Kreatur als Angreifer deklariert werden. Wenn die Stärke einer Kreatur nach dem Deklarieren der Angreifer erhöht wird, wird eine Training-Fähigkeit dadurch nicht ausgelöst.

- Sobald die Training-Fähigkeit einer Kreatur ausgelöst wurde, gilt: Falls die andere angreifende Kreatur zerstört oder ihre Stärke reduziert wird, verhindert dies nicht, dass die Kreatur mit Training eine +1/+1-Marke erhält.

Set-Thema: Blut-Spielsteine

Was wäre eine Vampir-Hochzeit ohne Blut? Mehrere Karten im Set erzeugen oder nutzen Blut-Artefaktspielsteine.

Unersättlicher Gast

{2} {B}

Kreatur — Vampir

1/4

Wenn der Unersättliche Gast ins Spiel kommt, erzeuge einen Blut-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{oI}, {oT}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

Immer wenn du einen Blut-Spielstein opferst, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

Allgemeine Hinweise zu Blut-Spielsteinen:

- Falls sich ein Effekt auf einen Blut-Spielstein bezieht, ist damit ein beliebiger Artefaktspielstein mit dem Untertyp Blut gemeint, auch falls er andere Untertypen erhalten hat.
- Du kannst einen Blut-Spielstein nicht opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen.
- Manche ausgelösten Fähigkeiten werden ausgelöst, „immer wenn du einen Blut-Spielstein opferst.“ Diese Fähigkeiten werden unabhängig davon ausgelöst, warum du diesen Blut-Spielstein geopfert hast.
- Einige Zaubersprüche, die dich anweisen, einen Blut-Spielstein zu erzeugen, benötigen Ziele. Du kannst diese Zaubersprüche nicht wirken, ohne alle benötigten Ziele zu bestimmen, und falls all jene Ziele illegal werden, wird der Zauberspruch nicht verrechnet, und du erzeugst keine Blut-Spielsteine. Falls einige, aber nicht alle dieser Ziele illegal werden, tust du so viel wie möglich, einschließlich Blut-Spielsteine erzeugen.

Wiederkehrende Mechanik: Aufstören

Aufstören ist zurück, aber diesmal etwas anders. Bisher waren alle *Innistrad: Mitternachtsjagd* Karten mit Aufstören auf der Rückseite Geist-Kreaturen. In diesem Set sind die Rückseiten von Karten mit Aufstören Auren, die zurückkehren, um eine bleibende Karte zu verzaubern und ihr eine Fähigkeit zu verleihen.

Störender Geist

{2}{W}

Kreatur — Geist

2/1

Immer wenn der Störende Geist angreift, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.

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

////

Clevere Ablenkung

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.“

Falls die Clevere Ablenkung von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Aufstören ist nur auf den Vorderseiten einiger doppelseitiger Karten zu finden.
- „Aufstören [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“
- Wenn du einen Zauberspruch mithilfe der Aufstören-Fähigkeit einer Karte wirkst, wird die Karte mit der Rückseite nach oben auf den Stapel gelegt. Der resultierende Zauberspruch hat alle Eigenschaften dieser Seite.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Aufstören-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag eines mit Aufstören gewirkten Zauberspruchs wird durch die Manakosten auf der Vorderseite der Karte bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken. (Dies ist eine besondere Regel, die nur für transformierende doppelseitige Karten gilt, einschließlich solcher mit Aufstören.)
- Ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch kommt mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Falls du einen auf diese Weise gewirkten Bleibende-Karte-Zauberspruch kopierst (vielleicht mit einer Karte wie der Lithoform-Maschine), wird die Kopie zu einem Spielstein, der eine Kopie der Rückseite der Karte ist, obwohl er selbst keine doppelseitige Karte ist. Der Manabetrag der Kopie ist gleich 0.
- Die Rückseite jeder Karte mit Aufstören hat eine Fähigkeit, die ihren Beherrscher anweist, sie ins Exil zu schicken, falls sie von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde. Dazu gehört auch der Fall, dass sie vom Stapel auf den Friedhof gelegt wird. Falls der Zauberspruch also neutralisiert wird, nachdem du ihn mit der Aufstören-Fähigkeit gewirkt hast (oder im Falle einer Aura, falls ihr Ziel nicht mehr legal ist), wird er ins Exil geschickt.

Wiederkehrende Mechanik: transformierende doppelseitige Karten

Eine Innistrad-Zugabe wäre ohne noch mehr transformierende Monster und Kreaturen der Dunkelheit undenkbar. Daher kehren transformierende doppelseitige Karten in diesem Set erneut zurück. In diesem Set gab es keine Regeländerungen für doppelseitige Karten.

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

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

Doppelseitige Karten haben sich nicht verändert, seit wir sie in *Innistrad: Mitternachtsjagd* zuletzt gesehen haben. Hier einige weitere Informationen:

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

Wiederkehrende Mechanik: Tagaktiv/Nachtaktiv

Es wäre nicht Innistrad, hätten wir nicht Werwölfe und Magie, bei der der Mond eine Rolle spielt. Obwohl in diesem Set die Vampire im Rampenlicht stehen, gibt es trotzdem zahlreiche Karten, die prüfen, ob es Tag oder Nacht ist.

Seit dem Erscheinen von *Innistrad: Mitternachtsjagd* hat sich an Tagaktiv/Nachtaktiv nichts geändert. Trotzdem findest du im Folgenden eine vollständige Übersicht.

Auerbrück-Behüterin

{4} {G} {G}

Kreatur — Mensch, Werwolf

4/4

Fluchsicher

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du zwei +1/+1-Marken auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

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

////

Hohlhengel-Jagdmeisterin

Kreatur — Werwolf

6/6

Fluchsicher

Andere bleibende Karten, die du kontrollierst, haben Fluchsicherheit.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du auf jede Kreatur, die du kontrollierst, zwei +1/+1-Marken.

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

Tag/Nacht – Überblick

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

Zum ersten Mal Tag oder Nacht

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

Wechsel von Tag zu Nacht oder von Nacht zu Tag

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

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

- Falls es Tag ist und der aktive Spieler des vorherigen Zuges in seinem Zug keine Zaubersprüche gewirkt hat, wird es Nacht.
- Falls es Nacht ist und der aktive Spieler des vorherigen Zuges in seinem Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, wird es Tag.
- In einer Partie Two-Headed Giant gilt: Falls es Tag ist und kein Spieler im aktiven Team des vorherigen Zuges in jenem Zug einen Zauberspruch gewirkt hat, wird es Nacht.
- In einer Partie Two-Headed Giant gilt: Falls es Nacht ist und ein Spieler im aktiven Team des vorherigen Zuges im vorherigen Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, wird es Tag.
- Tagaktive doppelseitige bleibende Karten transformieren in ihre nachtaktiven Seiten, sowie es Nacht wird. Ebenso transformieren nachtaktive doppelseitige bleibende Karten in ihre tagaktiven Seiten, sowie es Tag wird. Dies geschieht sofort und ist keine zustandsbasierte Aktion. Es geschieht jedes Mal, wenn es Tag oder Nacht wird, nicht nur während des Enttappsegments.

Sehr wichtige Hinweise für die Nacht

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

Der „aktive“ Teil von Tagaktiv und Nachtaktiv

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

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

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

Doppelländer-Zyklus, Teil 2

Innistrad: Mitternachtsjagd hat einen Zyklus von fünf Nichtstandardländern eingeführt, die getappt ins Spiel kommen, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder, und *Innistrad: Blutroter Bund* bringt die anderen fünf Farbkombinationen mit, um diesen erweiterten Zyklus abzuschließen.

Giftpilz-Lichtung

Land

Die Giftpilz-Lichtung kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.

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

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

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Ausschlachten

Ausschlachten ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die dir erlaubt, eine andere Kreatur zu opfern, wenn die Kreatur mit Ausschlachten ins Spiel kommt. Kreaturen mit Ausschlachten haben auch eine zweite ausgelöste Fähigkeit, die eintritt, wenn sie „eine Kreatur ausschlachten“. Diese zweite Fähigkeit ist bei jeder Kreatur mit Ausschlachten anders.

Skaab-Taucher

{3}{U}{U}

Kreatur — Zombie

3/5

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

Wenn der Skaab-Taucher eine Kreatur ausschlachtet, bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Besitzer legt sie auf oder unter seine Bibliothek.

Allgemeine Hinweise zu Ausschlachten:

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

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Seelengebunden

Innistrad: Blutroter Bund Commander-Decks bringen die Seelengebunden-Mechanik zurück, eine Mechanik, die einer Kreatur erlaubt, an genau eine andere Kreatur „gebunden“ zu werden, normalerweise mit Vorteilen für beide.

Donnernder Machtmahr

{4}{G}

Kreatur — Pferd, Geist

3/3

Seelengebunden (*Du kannst diese Kreatur an eine andere nicht gebundene Kreatur binden, wenn eine von beiden ins Spiel kommt. Sie bleiben gebunden, solange du beide Kreaturen kontrollierst.*)

Solange der Donnernde Machtmahr an eine andere Kreatur gebunden ist, haben beide Kreaturen „Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.“

Allgemeine Hinweise zu Seelengebunden:

- Zwei aneinander gebundene Kreaturen sind immer noch in jeder Hinsicht Einzelkreaturen: Sie greifen einzeln an und blocken einzeln, sie sind einzeln das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten und werden einzeln davon betroffen, und sie wechseln einzeln die Zonen. Falls beispielsweise zwei aneinander gebundene Kreaturen angreifen und eine von ihnen geblockt wird, hat dies keinen Effekt auf die andere.
- Keine der Seelengebunden-Fähigkeiten hat eine Kreatur als Ziel.
- Du musst zu dem Zeitpunkt, zu dem eine Kreatur mit Seelengebunden ins Spiel kommt, eine andere nicht gebundene Kreatur kontrollieren, sonst wird die Seelengebunden-Fähigkeit nicht ausgelöst. Allerdings wird die Kreatur, die an die Kreatur mit Seelengebunden gebunden wird, erst bestimmt, wenn die Seelengebunden-Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls der Bund aufgelöst wird, sind die Boni und Fähigkeiten, die den Kreaturen gewährt wurden, sofort hinfällig.
- Eine Kreatur mit Seelengebunden kann sich selbst und der Kreatur, an die sie gebunden ist, eine Fähigkeit gewähren, die den Text „diese Kreatur“ enthält. Bei solchen Fähigkeiten bezieht sich „diese Kreatur“ nur auf die Kreatur, die diese Fähigkeit hat, und nicht auf die Kreatur, die an sie gebunden ist.
- Falls eine Kreatur mit Seelengebunden an eine andere Kreatur mit Seelengebunden gebunden ist, erhält jede von ihnen beide Boni.
- Falls du mehrere nicht gebundene Kreaturen mit Seelengebunden kontrollierst und eine andere Kreatur ins Spiel kommt, wird jede Seelengebunden-Fähigkeit ausgelöst. Seelengebunden-Fähigkeiten, die verrechnet werden sollen, nachdem du die Kreatur gebunden hast, haben keinen Effekt.
- Falls eine Kreatur mit Seelengebunden die Fähigkeit verliert, bleiben sie und die Kreatur, an die sie gebunden ist, weiterhin verbunden.

INNISTRAD: BLUTROTER BUND HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES

Alchemisten-Gambit

{1} {R} {R}

Hexerei

Abspalten {4} {U} {U} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Abspaltungskosten wirken. Falls du dies tust, entferne den Text in eckigen Klammern.)*

Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

Während jenes Zuges kann Schaden nicht verhindert werden. [Zu Beginn des Endsegments jenes Zuges verlierst du die Partie.]

Schicke das Alchemisten-Gambit ins Exil.

- Falls mehrere Effekte, die einen „zusätzlichen Zug“ erzeugen, im selben Zug verrechnet werden, wird der zuletzt erzeugte Zug zuerst ausgeführt.
- Falls du irgendwie den zusätzlichen Zug übergehst, den dir das Alchemisten-Gambit gibt, oder das Endsegment jenes Zuges übergehst, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit niemals ausgelöst. (Falls du das Alchemisten-Gambit wirkst, indem du seine Abspaltungskosten bezahlst, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit gar nicht erst erzeugt.)
- Das Ins-Exil-Schicken des Alchemisten-Gambits geschieht als Teil seiner Verrechnung. Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, geht er ganz normal auf deinen Friedhof.

Anja die Dräuzeugin

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Vampir

4/5

Immer wenn Anja die Dräuzeugin und/oder ein oder mehrere andere Vampire unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, erzeuge einen Blut-Spielstein. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. *(Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

{2}, opfere eine andere Kreatur oder einen Blut-Spielstein: Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls Anja die Dräuzeugin gleichzeitig mit anderen Vampiren unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeugst du nur einen Blut-Spielstein.
-

Aufgeschreckter Zeuge

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Gesinde

2/2

Immer wenn der Aufgeschreckte Zeuge oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, transformiere den Aufgeschreckten Zeugen.

////

Kichernder Übeltäter

Kreatur — Mensch, Räuber

3/5

Immer wenn der Kichernde Übeltäter oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

{1}{B}: Der Kichernde Übeltäter erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit des Aufgeschreckten Zeugen prüft die Lebenspunkte, die du in diesem Zug dazuerhalten hast, und ignoriert verlorene Lebenspunkte. Falls du in diesem Zug 3 Lebenspunkte dazuerhalten, aber auch 3 Lebenspunkte verloren hast, wird die Fähigkeit trotzdem ausgelöst.

Aufsteigender Rudelführer

{G}

Kreatur — Wolf

2/1

Der Aufsteigende Rudelführer kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls du eine bleibende Karte mit Manabetrag 4 oder mehr kontrollierst.

Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 4 oder mehr wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den Aufsteigenden Rudelführer.

- Die erste Fähigkeit des Aufsteigenden Rudelführers betrachtet nur bleibende Karten, die bereits im Spiel sind, wenn ermittelt wird, ob sie angewendet werden soll. Falls der Aufsteigende Rudelführer gleichzeitig mit einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt, sieht der Ersatzeffekt die bleibende Karte nicht.

Ausbluten

{2}{B}{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -13/-13 bis zum Ende des Zuges. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Falls das Ausbluten verrechnet wird, bewirkt sein Effekt, dass die Kreatur jedenfalls ins Exil geschickt wird, wenn sie in diesem Zug sterben würde, nicht nur, falls sie sterben würde, weil sie Widerstandskraft 0 oder weniger hat.
-

Ausgraben

{G}

Hexerei

Abspalten {1}{B}{B}{G} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Abspaltungskosten wirken. Falls du dies tust, entferne den Text in eckigen Klammern.)*

Durchsuche deine Bibliothek nach einer [Standardland-]Karte, [zeige sie offen vor,] nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Falls du die Abspaltungskosten bezahlt hast, musst du eine Karte auf deine Hand nehmen, sowie Ausgraben verrechnet wird (vorausgesetzt, in deiner Bibliothek ist mindestens eine Karte).

Ballista-Wache

{2}{R}{R}

Kreatur — Mensch, Soldat, Werwolf

4/3

{2}{R}, {T}: Die Ballista-Wache fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

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

////

Ballista-Schütze

Kreatur — Werwolf

5/5

{2}{R}: Der Ballista-Schütze fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Eine Kreatur, der auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, kann in diesem Zug nicht blocken.

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

- Die aktivierten Fähigkeiten von Ballista-Wache und Ballista-Schütze sind vollkommen unabhängig voneinander. Falls du beispielsweise die Fähigkeit der Ballista-Wache aktivierst und dabei eine legendäre Kreatur als Ziel bestimmst und es danach Nacht wird, kann die als Ziel bestimmte Kreatur in diesem Zug immer noch blocken. Umgekehrt gilt: Falls du die Fähigkeit des Ballista-Schützen verrechnest und dabei eine legendäre Kreatur als Ziel bestimmst, erlaubt das Transformieren in die Ballista-Wache der Kreatur, der auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, nicht, zu blocken.

Bewaffnet die Katharer

{1}{W}{W}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +3/+3, bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl +2/+2 und bis zu eine weitere Kreatur deiner Wahl +1/+1. Die Kreaturen erhalten Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Falls du drei Ziele bestimmst, sowie du Bewaffnet die Katharer wirkst, müssen alle drei Ziele unterschiedliche Kreaturen sein.

Biolumes Ei
{2} {U}
Kreatur — Schlange, Ei
0/4
Verteidiger
Wenn das Biolume Ei ins Spiel kommt, wende Hellsicht
2 an.
Wenn du das Biolume Ei opferst, bringe es zu Beginn
des nächsten Endsegments transformiert unter der
Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

////

Biolume Schlange
Kreatur — Schlange
4/4
Opfere zwei Inseln: Die Biolume Schlange kann in
diesem Zug nicht geblockt werden.

- Du kannst das Biolume Ei nicht opfern, es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir.
- Du kannst zwei beliebige Länder mit dem Untertyp Insel opfern, um die Fähigkeit der Biolumen Schlange zu aktivieren, auch falls es keine Standardländer sind oder ihr Name nicht Insel ist.
- Falls eine bleibende Karte, die keine doppelseitige Karte ist, zu einer Kopie des Biolumen Eis wird und dann geopfert wird, kann die Karte nicht transformiert ins Spiel zurückgebracht werden. Sie bleibt dann im Friedhof.

Blutphiolienlieferant
{2} {B} {B}
Kreatur — Vampir
5/6
Fliegend, verursacht Trampelschaden
Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt,
erzeugt jener Spieler einen Blut-Spielstein. *(Er ist ein
Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses
Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*
Immer wenn der Blutphiolienlieferant angreift, erhält er
bis zum Ende des Zuges +1/+0 für jeden Blut-Spielstein,
den der verteidigende Spieler kontrolliert.

- Auf der gedruckten Karte fehlen die Worte „bis zum Ende des Zuges“. Hier ist der korrekte Kartentext aufgeführt.
 - Nur Blut-Spielsteine, die von dem Spieler, den der Blutphiolienlieferant angreift, oder dem Beherrscher des Planeswalkers, den er angreift, kontrolliert werden, werden gezählt, um den Bonus von seiner letzten Fähigkeit zu ermitteln.
-

Blutrote Statuette

{1} {R}

Artefakt

Wenn die Blutrote Statuette ins Spiel kommt, erzeuge einen Blut-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

Immer wenn du einen Blut-Spielstein opferst, kannst du die Blutrote Statuette bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 Vampir-Artefaktkreatur mit Eile werden lassen.

- Falls die Blutrote Statuette, nachdem sie zu einer Kreatur geworden ist, von einem Effekt betroffen wird, der ihre Stärke oder Widerstandskraft reduziert oder erhöht, erlaubt dir das Opfern eines weiteren Blut-Spielsteins nicht, diesem Effekt entgegenzuwirken. Falls beispielsweise ein verrechneter Zauberspruch ihr -2/-2 bis zum Ende des Zuges gibt, wird sie zu einer 1/1 Kreatur, auch falls du ihre Stärke erneut auf 3/3 setzt.
- Falls ein anderer Effekt die Stärke und/oder Widerstandskraft der Blutroten Statuette auf eine andere Zahl setzt, setzt das Opfern eines Blut-Spielsteins sie wieder auf 3/3. Sie würde jedoch weiterhin von angewendeten Erhöhungen oder Reduzierungen betroffen, wie oben beschrieben.

Blutvereidigte Junkerin

{3} {B}

Kreatur — Vampir, Soldat

3/3

{1} {B}, wirf eine Karte ab: Die Blutvereidigte Junkerin erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe sie. Falls sich dann vier oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, transformiere die Blutvereidigte Junkerin. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.*)

////

Blutvereidigte Ritterin

Kreatur — Vampir, Ritter

/

Stärke und Widerstandskraft der Blutvereidigten Ritterin sind gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof.

{1} {B}, wirf eine Karte ab: Die Blutvereidigte Ritterin erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe sie. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.*)

- Der Effekt, der die Blutvereidigte Junkerin bis zum Ende des Zuges unzerstörbar macht, wird weiterhin angewendet, nachdem sie in die Blutvereidigte Ritterin transformiert hat.

Blutzehnt-Eintreiber

{B}{R}

Kreatur — Vampir

3/2

Wenn der Blutzehnt-Eintreiber ins Spiel kommt, erzeuge einen Blut-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

{T}, opfere den Blutzehnt-Eintreiber: Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X das Doppelte der Anzahl an Blut-Spielsteinen ist, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Brautkleid

{1}{W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0. Sie erhält zusätzlich +0/+2 und hat Erstschlag, solange eine Ausrüstung namens Smoking des Bräutigams an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist.

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

- In der Formulierung „solange eine Ausrüstung namens ... an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist“ bezieht sich „du“ auf den Beherrscher der Ausrüstung, nicht auf den Beherrscher der Kreatur, an die sie angelegt ist. Angenommen, ein Gegner kontrolliert eine Kreatur, die mit dem Brautkleid ausgerüstet ist, und eine andere Kreatur, die mit dem Smoking des Bräutigams ausgerüstet ist, und er kontrolliert auch beide Ausrüstungen. Falls du die Kontrolle über eine der Kreaturen übernimmst, aber nicht über die an sie angelegte Ausrüstung, erhält die Kreatur, über die du die Kontrolle übernommen hast, alle Boni, während die Kreatur, die der Gegner kontrolliert, nur +2/+0 erhält.

Chandra, todschick

{1}{R}{R}

Legendärer Planeswalker — Chandra

3

+1: Erzeuge {R}. Chandra, todschick, fügt bis zu einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

+1: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Falls sie rot ist, kannst du sie in diesem Zug wirken.

-7: Schicke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du davon rote Zaubersprüche wirken. Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen roten Zauberspruch wirkst, fügt dieses Emblem einem Ziel deiner Wahl X

Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Menge Mana ist, die ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken.“

- Chandras erste Fähigkeit verwendet den Stapel, und auf sie kann auch reagiert werden, selbst falls keine Ziele bestimmt wurden. Sie zählt nicht als Manafähigkeit.
- Chandras zweite Fähigkeit prüft die Eigenschaften der Karte, die du ins Exil geschickt hast, um zu ermitteln, ob sie rot ist. Falls der Zauberspruch, zu dem die Karte wird, irgendwie nicht rot ist, kannst du ihn trotzdem wirken. Rowan, Gelehrte der Funken, die Vorderseite einer modalen doppelseitigen Karte, ist beispielsweise rot. Will, Gelehrter des Frosts, die Rückseite derselben Karte, ist dagegen blau. Da die Karte im Exil rot ist, kannst du eine der beiden Seiten wirken, falls du sie mit dieser Fähigkeit ins Exil schickst.
- Chandras letzte Fähigkeit hingegen erlaubt dir nur, Zaubersprüche zu wirken, die rot sind, wenn du sie wirkst, egal was die Karte im Exil ist. Falls Rowan, Gelehrte der Funken, von dieser Fähigkeit ins Exil geschickt wird, kannst du Will, Gelehrter des Frosts, nicht auf diese Weise wirken, denn er wäre ein blauer Zauberspruch.
- Du musst alle Kosten für Zaubersprüche bezahlen, die mit Chandras letzten beiden Fähigkeiten gewirkt werden. Für die mittlere Fähigkeit musst du außerdem alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Emblems überprüft die tatsächliche Menge an Mana, die ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken. Falls ein Effekt bewirkt hat, dass du mehr oder weniger Mana für den Zauberspruch bezahlt hast, sowie du ihn gewirkt hast, wird dies berücksichtigt, wenn der Wert von X ermittelt wird. Falls ein Effekt den Zauberspruch neutralisieren würde, es sei denn, du bezahlst eine bestimmte Menge Mana, zählt dieses Mana nicht als Mana, das ausgegeben wurde, um ihn zu wirken.

Dämonischer Handel

{2} {B}

Hexerei

Schicke die obersten dreizehn Karten deiner Bibliothek ins Exil und durchsuche dann deine Bibliothek nach einer Karte. Nimm die Karte auf deine Hand und mische danach.

- Die dreizehn Karten bleiben im Exil. Das ist Teil des Handels.
- Falls noch Karten in deiner Bibliothek sind, sowie du sie durchsuchst, musst du eine davon bestimmen.
- Du musst die Karte, die du findest, nicht offen vorzeigen. Das ist nicht Teil des Handels.
- Falls in deiner Bibliothek nur noch dreizehn oder weniger Karten sind, sowie dieser Zauberspruch verrechnet wird, schickst du deine gesamte Bibliothek ins Exil. Du nimmst keine Karte auf deine Hand.

Dickichrüstung

{1} {G}

Artefakt — Ausrüstung

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

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1.

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

- Die Dickichrüstung kommt nicht an eine Kreatur angelegt ins Spiel. Stattdessen kommt die Ausrüstung ins Spiel, und dann legt eine ausgelöste Fähigkeit sie an eine Kreatur an. Du kannst die Dickichrüstung auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.

Dominierende Vampirin

{1}{R}{R}

Kreatur — Vampir

3/3

Wenn die Dominierende Vampirin ins Spiel kommt, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Vampiren, die du kontrollierst. Enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Du behältst die Kontrolle über die Kreatur bis zum Ende des Zuges, auch falls die Anzahl an Vampiren, die du kontrollierst, sich ändert, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde.

Dommelgreif-Kavallerie

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Fliegend

Training (*Immer wenn diese Kreatur zusammen mit einer stärkeren Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Immer wenn die Dommelgreif-Kavallerie angreift, kannst du {1}{W} bezahlen. Falls du dies tust, erhält eine angreifende nichtfliegende Kreatur deiner Wahl Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du musst ein Ziel für die letzte Fähigkeit der Dommelgreif-Kavallerie bestimmen, bevor du bestimmst, ob du die Kosten bezahlst oder nicht. Falls es kein legales Ziel gibt, hast du keine Gelegenheit, die Kosten zu bezahlen.

Dorothea, rachsüchtiges Opfer

{W}{U}

Legendäre Kreatur — Geist

4/4

Fliegend

Wenn Dorothea, rachsüchtiges Opfer, angreift oder blockt, opfere sie am Ende des Kampfes.

Aufstören {1}{W}{U} (*Du kannst diese Karte für ihre Aufstören-Kosten transformiert aus deinem Friedhof wirken.*)

////

Dorotheas Rache

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 4/4 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

Opfere den Spielstein am Ende des Kampfes.“

Falls Dorotheas Rache von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Welchen Spieler oder Planeswalker der Spielstein angreift, entscheidest du, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den die ursprüngliche Kreatur angreift.
 - Obwohl der Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, wie beispielsweise Training).
-

Edgar, bezauberter Bräutigam
{2}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Vampir, Adliger
4/4

Andere Vampire, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
Wenn Edgar, bezauberter Bräutigam, stirbt, bringe ihn transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

////

Edgar Markovs Sarg
Legendäres Artefakt
Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du einen 1/1 weißen und schwarzen Vampir-Kreaturespielstein mit Lebensverknüpfung und legst eine Blutlinienmarke auf Edgar Markovs Sarg. Falls dann drei oder mehr Blutlinienmarken auf ihm liegen, entferne sie und transformiere ihn.

- Falls eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist, eine Kopie von Edgar, bezauberter Bräutigam, ist, wird sie nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn sie stirbt.
-

Edgars Erwachen
{3}{B}{B}
Hexerei
Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
Wenn du Edgars Erwachen abwirfst, kannst du {B} bezahlen. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Du kannst Edgars Erwachen nicht einfach so abwerfen, nur weil du es vielleicht gerade möchtest. Damit du es abwerfen kannst, muss eine Regel oder ein Effekt dir erlauben oder dich anweisen, dies zu tun.
-

Eichenschirm-Schleicher

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Waldläufer, Werwolf

3/3

Du kannst diesen Zauberspruch wirken, als ob er Aufblitzen hätte, falls du beim Wirken {2} mehr bezahlst.

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

////

Nächtlicher Lauerer

Kreatur — Werwolf

6/3

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

- Du kannst den Eichenschirm-Schleicher wirken, als ob er Aufblitzen hätte, indem du {2} mehr bezahlst, auch falls es Nacht ist.

Einladung zur Hochzeit

{2}

Artefakt

Wenn die Einladung zur Hochzeit ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

{T}, opfere die Einladung zur Hochzeit: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

Falls sie ein Vampir ist, erhält sie außerdem Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Wird die letzte Fähigkeit der Einladung zur Hochzeit mit einer Kreatur als Ziel aktiviert, die bereits geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass die Kreatur ungeblockt wird.

Energiegeladene Ausgeburt

{2} {U} {U}

Kreatur — Zombie, Schrecken

3/3

Aufblitzen

Fliegend

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

Wenn die Energiegeladene Ausgeburt eine Kreatur ausschachtet, neutralisiere einen Zauberspruch, eine aktivierte Fähigkeit oder eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl.

- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Bemannen) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Bravour

und Fabrizieren) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.

- Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase ausgelöst wird, löst die Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.
- Die Ausschlichten-Fähigkeit der Energiegeladenen Ausgeburt kann keine Manafähigkeiten als Ziel haben. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt und von einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.
- Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht als Ziel bestimmt werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht als Ziel bestimmt werden.

Eruth, gepeinigte Prophetin

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/4

Falls du eine Karte ziehen würdest, schicke stattdessen die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Du kannst bestimmen, Eruths Ersatzeffekt anzuwenden, auch falls weniger als zwei Karten in deiner Bibliothek sind. Falls in deiner Bibliothek keine Karten sind, schickst du zwar keine Karten auf diese Weise ins Exil, aber du verlierst auch nicht die Partie wegen des Versuchs, von einer leeren Bibliothek zu ziehen.

Erzghul von Thraben

{2}{B}

Kreatur — Zombie, Kleriker

3/2

Immer wenn der Erzghul von Thraben oder ein anderer Zombie, den du kontrollierst, stirbt, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Zombie-Karte ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du die Karte nicht auf deine Hand nimmst, kannst du sie auf deinen Friedhof legen.

- Falls der Erzghul von Thraben und ein anderer Zombie, den du kontrollierst, gleichzeitig sterben, wird diese Fähigkeit einmal für jeden von ihnen ausgelöst.

Es werde Nacht

{3}{R}

Hexerei

Es wird Nacht. Wirf eine beliebige Anzahl an Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten plus eine.

- Falls du null Karten abwirfst, ziehst du eine Karte.

Fahrende Geistliche

{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/1

{T}: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls das Ziel der aktivierten Fähigkeit der Fahrenden Geistlichen nicht legal ist, sowie sie verrechnet werden soll, erhältst du nicht 1 Lebenspunkt dazu.

Flammengeweihter Bolzen

{R}

Spontanzauber

Der Flammengeweihte Bolzen fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

Falls die Kreatur bzw. der Planeswalker in diesem Zug sterben würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

- Eine Kreatur oder ein Planeswalker, der bzw. dem auf diese Weise Schaden zugefügt wird, wird ins Exil geschickt, anstatt zu sterben, falls sie bzw. er aus einem beliebigen Grund später im Zug stirbt, auch falls sie bzw. er zunächst die 2 Schadenspunkte überlebt hat.

Fleischwunde

{4} {R}

Hexerei

Die Fleischwunde fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Erzeuge so viele Blut-Spielsteine, wie auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wurde. *(Sie sind Artefakte mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls die Fleischwunde ihr mehr Schadenspunkte zufügt, als mindestens erforderlich sind, um tödlicher Schaden zu sein. In den meisten Fällen bedeutet das, dass der Schaden größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur, aber jeglicher Schaden, der ihr in diesem Zug bereits zugefügt wurde, wird ebenfalls berücksichtigt.
-

Fluch der Gastfreundschaft

{2}{R}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Kreaturen, die den verzauberten Spieler angreifen, verursachen Trampelschaden.

Immer wenn eine Kreatur dem verzauberten Spieler Kampfschaden zufügt, schickt der verzauberte Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kann der Beherrscher jener Kreatur die Karte spielen, und um sie zu wirken, kann er Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Fluchs der Gastfreundschaft wird einmal für jede Kreatur ausgelöst, die dem verzauberten Spieler Kampfschaden zugefügt hat.
-

Flüchtiger Geist

{1}{W}

Kreatur — Geist

3/1

{W}, schicke drei Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Der Flüchtige Geist erhält Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

Wirf eine Karte ab: Schicke den Flüchtigen Geist ins Exil. Bringe ihn zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls du die erste Fähigkeit des Flüchtigen Geists aktivierst, um ihm Ersts Schlag zu geben, kannst du später seine letzte Fähigkeit aktivieren, um ihn aus dem Kampf zu entfernen, nachdem Ersts Schlag-Kampfschaden zugefügt wurde, aber bevor normaler Kampfschaden zugefügt wird.
-

Friedhofsbeleuchter

{1}{U}{U}

Kreatur — Geist

2/3

Fliegend

Immer wenn der Friedhofsbeleuchter ins Spiel kommt oder angreift, schicke eine Karte aus einem Friedhof ins Exil.

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

Einmal pro Zug kannst du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirken, falls er einen Kartentyp mit einer vom Friedhofsbeleuchter ins Exil geschickten Karte gemeinsam hat.

- Die Kartentypen, die aus einem Friedhof ins Exil geschickt werden können, sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land, Planeswalker, Spontanzauber und Hexerei. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen. Mensch, Ausrüstung und Aura sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Die Fähigkeit des Friedhofsbeleuchters erlaubt dir, einen Zauberspruch zu wirken, der einen Kartentyp mit der ins Exil geschickten Karte gemeinsam hat, auch falls die Karte oben auf der Bibliothek ihn nicht hat.

Falls du beispielsweise eine Artefaktkarte ins Exil geschickt hast, könntest du die Omenkiel oben von deiner Bibliothek wirken, obwohl sie die Rückseite der modalen doppelseitigen Karte Cosima, Göttin der Reisen, ist, die kein Artefakt ist.

Friedhofsbeschützerin

{2} {W} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/4

Aufblitzen

Wenn die Friedhofsbeschützerin ins Spiel kommt, schicke eine Karte aus einem Friedhof ins Exil.

Immer wenn du ein Land spielst oder einen Zauberspruch wirkst und falls es bzw. er einen Kartentyp mit der ins Exil geschickten Karte gemeinsam hat, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturenspielstein.

- Die Kartentypen, die aus einem Friedhof ins Exil geschickt werden können, sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land, Planeswalker, Spontanzauber und Hexerei. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen. Mensch, Ausrüstung und Aura sind Untertypen, keine Kartentypen.
-

Friedhofsschänder

{4} {B} {B}

Kreatur — Zombie

4/4

Bedrohlich

Wenn der Friedhofsschänder ins Spiel kommt oder stirbt, schicke eine andere Karte aus einem Friedhof ins Exil.

Wenn du dies tust, bestimme eines —

- Entferne X Marken von einer bleibenden Karte deiner Wahl, wobei X gleich dem Manabetrag der ins Exil geschickten Karte ist.
 - Eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich dem Manabetrag der ins Exil geschickten Karte ist.
- Nachdem du eine Karte aus einem Friedhof ins Exil geschickt hast, geht eine andere ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel. Du bestimmst den Modus und das Ziel deiner Wahl, sowie du die zweite Fähigkeit auf den Stapel legst, nicht, bevor du eine Karte ins Exil schickst.
 - Der Beherrscher des Friedhofsschänders bestimmt, welche Marken entfernt werden, und er kann mehr als eine Sorte von Marken entfernen. Falls auf der bleibenden Karte deiner Wahl weniger als X Marken liegen, werden sie alle entfernt.
-

Friedhofsstreuner

{1}{G}{G}

Kreatur — Wolf

3/4

Wachsamkeit

Immer wenn der Friedhofsstreuner ins Spiel kommt oder angreift, schicke eine Karte aus einem Friedhof ins Exil.

Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken für jeden Kartentyp, den sie mit den vom Friedhofsstreuner ins Exil geschickten Karten gemeinsam haben, {1} weniger.

- Die Kartentypen, die aus einem Friedhof ins Exil geschickt werden können, sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land, Planeswalker, Spontanzauber und Hexerei. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen. Mensch, Ausrüstung und Aura sind Untertypen, keine Kartentypen.
 - Die letzte Fähigkeit des Friedhofsstreuners überprüft die Anzahl an Kartentypen unter den mit ihm ins Exil geschickten Karten, nicht die Anzahl an ins Exil geschickten Karten. Falls der Friedhofsstreuner beispielsweise zwei Kreaturenkarten ins Exil geschickt hat, kosten Kreaturenzauber, die du wirkst, {1} weniger, nicht {2} weniger.
-

Friedhofswächter

{1}{R}

Kreatur — Vampir

2/1

Erstschlag

Wenn der Friedhofswächter ins Spiel kommt, schicke eine Karte aus einem Friedhof ins Exil.

Immer wenn ein Spieler ein Land spielt oder einen Zauberspruch wirkt und falls es bzw. er einen Kartentyp mit der ins Exil geschickten Karte gemeinsam hat, fügt der Friedhofswächter dem Spieler 2 Schadenspunkte zu.

- Die Kartentypen, die aus einem Friedhof ins Exil geschickt werden können, sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land, Planeswalker, Spontanzauber und Hexerei. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen. Mensch, Ausrüstung und Aura sind Untertypen, keine Kartentypen.
-

Gastfreundliche Vampirin

{2}{W}

Kreatur — Vampir

2/3

Fliegend

Immer wenn eine oder mehrere andere Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Die Fähigkeit der Gastfreundlichen Vampirin überprüft die Stärke der anderen Kreaturen nur, sowie sie ins Spiel kommen. Falls eine der Kreaturen Stärke 2 oder weniger hat, wird die Fähigkeit ausgelöst. Sobald die Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, falls die Stärke der Kreatur über 2 erhöht wird. Umgekehrt gilt, dass die Fähigkeit nicht ausgelöst wird, wenn die Stärke einer Kreatur erst auf 2 oder weniger reduziert wird, nachdem sie ins Spiel gekommen ist.

- Falls Kreaturen mit +1/+1-Marken ins Spiel kommen oder im Spiel ein dauerhafter Effekt wie jener der Hochzeitsfeier auf sie angewendet wird, werden diese Effekte angewendet, wenn überprüft wird, ob die Fähigkeit der Gastfreundlichen Vampirin ausgelöst wird.

Geisterlicht-Falle

{2} {U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du einen Geist kontrollierst, sowie {1} weniger, falls du eine Verzauberung kontrollierst.

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.

- Die Geisterlicht-Falle kostet {2} weniger, falls du einen Geist und eine Verzauberung kontrollierst. Sie kostet auch {2} weniger, falls du eine bleibende Karte kontrollierst, die sowohl eine Verzauberung als auch ein Geist ist.

Geniale Idee

{2} {U}

Hexerei

Abspalten {3} {U} {U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Abspaltungskosten wirken. Falls du dies tust, entferne den Text in eckigen Klammern.)*

Ziehe drei Karten. [Deine maximale Handkartenzahl ist für den Rest der Partie um drei reduziert.]

- Falls ein Spieler während des Aufräumsegments seines Zuges mehr Karten auf der Hand hat als seine maximale Handkartenzahl, wirft jener Spieler Karten ab, bis er die erlaubte Anzahl erreicht hat. Die maximale Handkartenzahl eines Spielers wird nur während des Aufräumsegments seines eigenen Zuges überprüft.
- Falls mehrere Effekte deine Handkartenzahl verändern, werden sie in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Falls du beispielsweise von Keinerlei Überfluss (einer Verzauberung, die die maximale Handkartenzahl eines Spielers auf zwei setzt) betroffen wärst und dann die Geniale Idee verrechnen würdest, ohne ihre Abspaltungskosten zu bezahlen, wäre deine maximale Handkartenzahl null. Falls Keinerlei Überfluss jedoch ins Spiel käme, nachdem die Geniale Idee verrechnet wurde, wäre deine maximale Handkartenzahl zwei.
- Falls du derzeit keine maximale Handkartenzahl hast, hat das Reduzieren deiner maximalen Handkartenzahl um drei keinen Effekt. Falls der Effekt, der bewirkt, dass du keine maximale Handkartenzahl hast, endet, wird der Effekt der Genialen Idee ab diesem Zeitpunkt angewendet.

Geralf, visionärer Leichenflicker

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/4

Zombies, die du kontrollierst, haben Flugfähigkeit.

{U}, {T}, opfere eine andere Nichtspielsteinkreatur:

Erzeuge einen X/X blauen Zombie-Kreaturenspielstein, wobei X gleich der Widerstandskraft der geopferten

Kreatur ist.

- Falls eine andere bleibende Karte unter deiner Kontrolle als Kopie von Geralf, visionärer Leichenflicker, ins Spiel kommt, verlangt die Legendenregel, dass du eine davon in einen Friedhof legst, bevor du Aktionen ausführen kannst. Du kannst die Kopie nicht opfern, um die Kosten der aktivierten Fähigkeit des Original-Geralf zu bezahlen.

Getarnter Kadett

{4}{G}

Kreatur — Mensch, Waldläufer

2/4

Training (*Immer wenn diese Kreatur zusammen mit einer stärkeren Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf einen oder mehrere Menschen, den bzw. die du kontrollierst, gelegt werden, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Du ziehst nur eine Karte, egal wie viele Marken auf Menschen gelegt werden oder auf wie viele Menschen sie gelegt werden.

Glaubenstreuer Richter

{1}{W}{W}

Kreatur — Geist, Soldat

4/4

Verteidiger, fliegend, Wachsamkeit

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls zwei oder weniger Richtspruchmarken auf dem Glaubenstreuen Richter liegen, lege eine Richtspruchmarke auf ihn.

Solange drei oder mehr Richtspruchmarken auf dem Glaubenstreuen Richter liegen, kann er angreifen, als ob er nicht Verteidiger hätte.

Aufstören {5}{W}{W}

////

Richtspruch des Sünders

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine Richtspruchmarke auf den Richtspruch des Sünders.

Falls dann drei oder mehr Richtspruchmarken auf ihm liegen, verliert der verzauberte Spieler die Partie.

Falls der Richtspruch des Sünders von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Wenn Richtspruchmarken vom Glaubenstreuen Richter entfernt werden, nachdem er angegriffen hat, wird er nicht aus dem Kampf entfernt.

Gossenlauerer
{3}{U}
Kreatur — Geist
3/3

Der Gossenlauerer kann nicht geblockt werden, solange er alleine angreift.

Aufstören {3}{U} (*Du kannst diese Karte für ihre Aufstören-Kosten transformiert aus deinem Friedhof wirken.*)

////

Gossen-Abkürzung
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht geblockt werden, solange sie alleine angreift.

Falls die Gossen-Abkürzung von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Falls der Gossenlauerer oder die von der Gossen-Abkürzung verzauberte Kreatur mit einer anderen Kreatur angreift und geblockt wird, wird er bzw. sie nicht ungeblockt, falls die andere Kreatur aus dem Kampf entfernt wird.

Grabeskälte
{2}{U}
Spontanzauber
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du einen Zombie kontrollierst.
Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie enttappt nicht während des nächsten Enttapsegments ihres Beherrschers.
Ziehe eine Karte.

- Die Grabeskälte kostet beim Wirken {1} weniger, falls du überhaupt Zombies kontrollierst. Sie kostet nicht für jeden Zombie, den du kontrollierst, {1} weniger. Falls du mehr als einen Zombie kontrollierst, kostet der Zauberspruch beim Wirken trotzdem {1} weniger.

Grausamer Zeuge
{2}{U}{U}
Kreatur — Vogel, Schrecken
3/3
Fliegend
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.

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

Grolnok der Allesfresser
{2}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Frosch
3/3

Immer wenn ein Frosch, den du kontrollierst, angreift, millst du drei Karten.
Immer wenn eine bleibende Karte von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt wird, schicke sie mit einer Quakmarke ins Exil.
Du kannst von den Karten im Exil, die du besitzt und auf denen Quakmarken liegen, Länder spielen und Zaubersprüche wirken.

- Die zweite Fähigkeit von Grolnok dem Allesfresser schickt alle bleibenden Karten ins Exil, die von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden, nicht nur diejenigen, die du millst, wenn ein Frosch, den du kontrollierst, angreift.
- Grolnoks letzte Fähigkeit erlaubt dir, von allen Karten im Exil, die du besitzt und auf denen Quakmarken liegen, Länder zu spielen und Zaubersprüche zu wirken, unabhängig davon, ob sie von dem Grolnok dorthin geschickt wurden, der derzeit im Spiel ist, oder von einer früheren Inkarnation.

Halana und Alena, Partner
{2}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Waldläufer
2/3

Erstschlag, Reichweite
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du X +1/+1-Marken auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, wobei X gleich der Stärke von Halana und Alena ist. Die Kreatur erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Falls die Stärke von Halana und Alena zu dem Zeitpunkt, zu dem ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, irgendwie negativ ist, legst du keine Marken auf die Kreatur. Der Effekt entfernt keine Marken von der Kreatur und legt keine -1/-1-Marken auf sie.

Herumstreifende Mörderin
{3}{B}
Kreatur — Vampir, Assassine
4/2

Wenn die Herumstreifende Mörderin ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, bis zum Ende des Zuges -2/-2, falls der Gegner keine anderen Kreaturen kontrolliert.

- Die Fähigkeit der Herumstreifenden Mörderin wird auch dann ausgelöst, falls alle deine Gegner mehr als eine Kreatur kontrollieren. Falls der Beherrscher der als Ziel bestimmten Kreatur andere Kreaturen kontrolliert, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Insbesondere gilt: Dieser Spieler könnte als Antwort einen Kreaturenzauber mit Aufblitzen wirken oder einen Kreaturenspielstein erzeugen, um den -2/-2-Effekt zu verhindern.
-

Hochzeitsankündigung

{2}{W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments legst du eine Einladungsmarke auf die Hochzeitsankündigung. Falls du in diesem Zug mit zwei oder mehr Kreaturen angegriffen hast, ziehe eine Karte. Anderenfalls erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturenspielstein. Falls dann drei oder mehr Einladungsmarken auf der Hochzeitsankündigung liegen, transformiere sie.

////

Hochzeitsfeier

Verzauberung

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

- Die Fähigkeit der Hochzeitsankündigung blickt auf die Kampfphase dieses Zuges zurück, auch falls sie noch nicht im Spiel war, als du angegriffen hast. Falls du in diesem Zug mit mindestens zwei Kreaturen angegriffen hast, ziehst du eine Karte, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Dies gilt auch dann, falls eine oder mehrere dieser bleibenden Karten keine Kreatur mehr ist oder nicht mehr im Spiel ist.
- Das Transformieren ist Teil der ausgelösten Fähigkeit, die Einladungsmarken auf die Hochzeitsankündigung legt. Falls ein anderer Effekt bewirkt, dass auf der Hochzeitsankündigung drei oder mehr Einladungsmarken liegen, transformiert sie erst, wenn ihre ausgelöste Fähigkeit das nächste Mal ausgelöst wird.
- Die Hochzeitsankündigung behält ihre Einladungsmarken, sowie sie in die Hochzeitsfeier transformiert.

Hungriger Kammwolf

{1}{R}

Kreatur — Wolf

2/2

Solange du einen anderen Wolf oder Werwolf kontrollierst, erhält der Hungrige Kammwolf +1/+0 und verursacht Trampelschaden.

- Falls du sowohl einen Wolf als auch einen Werwolf kontrollierst, erhält der Hungrige Kammwolf trotzdem nur +1/+0.
-

Inspektor Jacob Hauken
{1}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
0/2

{T}: Ziehe eine Karte und schicke dann eine Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil. Du kannst dir die Karte anschauen, solange sie im Exil bleibt. Du kannst {4}{U}{U} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Inspektor Jacob Hauken.

////

Haukens Einblick
Legendäre Verzauberung
Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die oberste Karte deiner Bibliothek verdeckt ins Exil. Du kannst dir die Karte anschauen, solange sie im Exil bleibt.
Einmal während jedes deiner Züge kannst du von den von dieser bleibenden Karte ins Exil geschickten Karten ein Land spielen oder einen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Das Bezahlen von {4}{U}{U} und das Transformieren von Inspektor Jacob Hauken sind Teil der Verrechnung der aktivierten Fähigkeit. Du ziehst eine Karte und schickst eine Karte ins Exil, bevor du bestimmst, ob du bezahlst.
- Wenn eine Karte mithilfe der letzten Fähigkeit von Haukens Einblick gespielt wird, gelten die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen für das Spielen der Karte. Falls du beispielsweise auf diese Weise ein Land spielst, kannst du dies nur während deiner Hauptphase tun, solange der Stapel leer ist, und nur falls du noch kein Land gespielt hast (es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir, zusätzliche Länder zu spielen).
- Du kannst auf diese Weise Karten spielen, die mit Inspektor Jacob Hauken ins Exil geschickt wurden, bevor er in Haukens Einblick transformiert hat.
- Sobald Haukens Einblick das Spiel verlässt, kann der Spieler, der ihn kontrolliert hat, die ins Exil geschickten Karten nicht mehr spielen. Falls er zerstört wird und irgendwie ins Spiel zurückkehrt, ist er ein neues Objekt ohne Verbindung zu den zuvor ins Exil geschickten Karten.

Katapultfutter
{2}{B}
Kreatur — Zombie
1/5
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, deren Widerstandskraft jeweils größer ist als ihre Stärke, transformiere das Katapultfutter.

////

Hauptmann des Katapults
Kreatur — Zombie
2/6
{2}{B}, {T}, opfere eine andere Kreatur: Ein Gegner deiner Wahl verliert Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft der geopferten Kreatur.

- Um die Bedingung des Katapultfutters zu erfüllen, muss bei jeder der drei Kreaturen die Widerstandskraft größer sein als die eigene Stärke, unabhängig von Stärke und Widerstandskraft der zwei anderen Kreaturen.
-

Kaya die Geistjägerin

{1}{W}{B}

Legendärer Planeswalker — Kaya

3

+1: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

Todesberührung bis zum Ende des Zuges. Lege eine

+1/+1-Marke auf bis zu einen Kreaturespielstein deiner Wahl, den du kontrollierst.

−2: Falls bis zum Ende des Zuges ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen doppelt so viele solcher Spielsteine erzeugt.

−6: Schicke alle Karten aus allen Friedhöfen ins Exil und erzeuge dann für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die Spielsteine, die Kayas zweite Fähigkeit erzeugt, sind exakte Kopien der Spielsteine, die ursprünglich erzeugt wurden.
-

Kopfschuss

{2}{B}

Hexerei

Bestimme eines —

- Schicke einen Zombie deiner Wahl ins Exil.
- Ein Gegner deiner Wahl schickt zwei Karten aus seiner Hand ins Exil.

- Falls der Gegner deiner Wahl nur eine Karte auf der Hand hat, schickt er die Karte ins Exil.
-

Kreis der Gefangenschaft

{1}{W}

Verzauberung

Wenn der Kreis der Gefangenschaft ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Kreis der Gefangenschaft das Spiel verlässt.

Immer wenn ein Gegner einen Vampir-Zauberspruch mit demselben Namen wie eine vom Kreis der Gefangenschaft ins Exil geschickte Karte wirkt, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls der Kreis der Gefangenschaft das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden

Karte hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.

- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Kreischender Schwarm

{5} {U}

Kreatur — Vogel, Schrecken

4/4

Fliegend

Immer wenn du mit einer oder mehreren Kreaturen angreiffst, millt ein Spieler deiner Wahl entsprechend viele Karten. *(Um eine Karte zu millen, legt der Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

{2} {U}: Lege den Kreischenden Schwarm aus deinem Friedhof als zweite Karte von oben in deine Bibliothek.

- Du kannst dich selbst als Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Kreischenden Schwarms bestimmen.

Kurier-Fledermaus

{2} {B}

Kreatur — Fledermaus

2/2

Fliegend

Wenn die Kurier-Fledermaus ins Spiel kommt und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, bringe bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Die Fähigkeit der Kurier-Fledermaus wird ausgelöst, falls du in diesem Zug eine beliebige Anzahl an Lebenspunkten dazuerhalten hast. Es spielt keine Rolle, ob du auch entsprechend viele Lebenspunkte oder mehr verloren hast.

Kuss des Vampirs

{1} {B}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Erzeuge zwei Blut-Spielsteine. *(Sie sind Artefakte mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

- Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie dieser Zauberspruch verrechnet werden soll, erhältst du nicht 2 Lebenspunkte dazu und erzeugst keine Blut-Spielsteine.
-

Laternenschein
{1}{W}
Spontanzauber
Abspalten {X}{R}{W} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Abspaltungskosten wirken. Falls du dies tust, entferne den Text in eckigen Klammern.)*
Der Laternenschein fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl X Schadenspunkte zu und du erhältst X Lebenspunkte dazu. [X ist die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.]

- Falls du die Abspaltungskosten bezahlst, bestimmst du den Wert von X.
-

Letzte Ruhestätte
{3}{G}
Verzauberung
Immer wenn ein Mensch, den du kontrollierst, stirbt, ziehe eine Karte.
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, stirbt, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls ein Mensch, den du kontrollierst und auf dem eine +1/+1-Marke liegt, stirbt, werden beide Fähigkeiten ausgelöst.
-

Magmaprügler
{X}{R}{R}
Kreatur — Elementarwesen
0/0
Der Magmaprügler kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.
Falls dem Magmaprügler Schaden zugefügt würde, während eine +1/+1-Marke auf ihm liegt, verhindere den Schaden und entferne entsprechend viele +1/+1-Marken von ihm. Wenn auf diese Weise eine oder mehrere Marken vom Magmaprügler entfernt werden, fügt er einem Ziel deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Falls dem Magmaprügler mehr Schadenspunkte zugefügt würden, als +1/+1-Marken auf ihm liegen, wird der gesamte Schaden verhindert, und alle +1/+1-Marken werden entfernt. In den meisten Fällen führt dies dazu, dass die Widerstandskraft des Magmaprüglers 0 beträgt und er daher auf den Friedhof seines Besitzers gelegt wird. Seine rückwirkend ausgelöste Fähigkeit wird trotzdem ausgelöst, und er fügt trotzdem einem Ziel deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.
-

Managestalt-Höllendrache

{2} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen X/X roten Drache-Illusion-Kreaturspielstein mit Flugfähigkeit und Eile, wobei X gleich der Menge Mana ist, die ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken. Schicke den Spielstein zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Die Fähigkeit des Managestalt-Höllendrachens betrachtet das Mana, das tatsächlich ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken, was sich von den Manakosten des Zauberspruchs unterscheiden kann. Falls du beispielsweise einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erzeugt diese Fähigkeit einen 0/0 Drache-Illusion-Spielstein. In den meisten Fällen würde eine solche Kreatur sofort auf deinen Friedhof gelegt.

Markovscher Weihepriester

{1} {W} {B}

Kreatur — Vampir, Kleriker

2/3

Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Die Fähigkeit des Markovschen Weihepriesters wird ausgelöst, falls du in diesem Zug eine beliebige Anzahl an Lebenspunkten dazuerhalten hast, auch falls du auch entsprechend viele oder mehr Lebenspunkte verloren hast.

Miliz-Zusammentrommlerin

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Die Miliz-Zusammentrommlerin kann nicht alleine angreifen.

Immer wenn die Miliz-Zusammentrommlerin angreift, enttappe eine Kreatur deiner Wahl.

- Das Enttappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.
 - Alle Angreifer werden gleichzeitig bestimmt. Du kannst also nicht mit der Miliz-Zusammentrommlerin angreifen, eine getappte Kreatur enttappen und dann mit jener Kreatur ebenfalls angreifen.
 - Du kannst auch eine ungetappte Kreatur als Ziel dieser Fähigkeit bestimmen. Falls beispielsweise alle deine Kreaturen Wachsamkeit haben, bist du nicht gezwungen, eine Kreatur eines Gegners zu enttappen.
-

Modergrab-Tausendfüßer
{4}{G}
Kreatur — Insekt, Schrecken
2/2

Wenn der Modergrab-Tausendfüßer ins Spiel kommt, millst du drei Karten und legst dann für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof eine +1/+1-Marke auf den Modergrab-Tausendfüßer. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Der Modergrab-Tausendfüßer erhält eine +1/+1-Marke für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof, einschließlich aller Kreaturenkarten, die bereits dort waren, bevor du drei Karten gemillt hast.

Notizen des Ermittlers
{2}

Artefakt — Hinweis
Die Notizen des Ermittlers kommen mit so vielen Verdachtsmarken ins Spiel, wie die größte Anzahl an Kreaturen ist, die ein Spieler kontrolliert.
{2}, {T}, entferne eine Verdachtsmarke von den Notizen des Ermittlers: Ziehe eine Karte.
{2}, opfere die Notizen des Ermittlers: Ziehe eine Karte.

- Du bestimmst keinen Gegner, um zu ermitteln, wie viele Verdachtsmarken auf die Notizen des Ermittlers gelegt werden, sowie sie ins Spiel kommen. Du verwendest immer die größtmögliche Zahl.

Nur mit Einladung
{3}{W}{W}
Hexerei
Bestimme eine Zahl von 0 bis 13. Jeder Spieler opfert entsprechend viele Kreaturen.

- Die Zahlen, die du bestimmen kannst, schließen 0 und 13 ein.
- Falls ein Spieler weniger Kreatur kontrolliert als die bestimmte Zahl, opfert er alle seine Kreaturen.
- Beginnend mit dem Spieler, dessen Zug es ist, bestimmt jeder Spieler in Zugreihenfolge, welche Kreaturen er opfert. Danach werden alle von allen Spielern bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Die Spieler wissen, welche Wahl die anderen Spieler getroffen haben, die vor ihnen an der Reihe waren.

Ollenbock-Eskorte
{W}
Kreatur — Mensch, Kleriker
1/1
Wachsamkeit
Opfere die Ollenbock-Eskorte: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, erhält Lebensverknüpfung und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Dass auf der Kreatur eine +1/+1-Marke liegt, ist Teil der Ziel-Anforderung der Fähigkeit der Ollenbock-Eskorte. Nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, verliert die Kreatur nicht Lebensverknüpfung oder Unzerstörbarkeit, falls die Marke verschwindet.

Prächtiger Sonnenaufgang

{3} {G} {G}

Verzauberung

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bestimmst du eines —

- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
 - Ein Land deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges „{T}: Erzeuge {G} {G} {G}.“
 - Ziehe eine Karte, falls du eine Kreatur mit Stärke 3 oder mehr kontrollierst.
 - Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
- Der dritte Modus des Prächtigen Sonnenaufgangs kann auch dann bestimmt werden, falls du keine Kreaturen mit Stärke 3 oder mehr kontrollierst, sowie die Fähigkeit auf den Stapel geht. Falls du eine Kreatur mit Stärke 3 oder mehr kontrollierst, wenn sie verrechnet wird, ziehst du eine Karte. Falls nicht, hat die Fähigkeit keinen Effekt, sowie sie verrechnet wird.

Puppenhaus der Schrecken

{5}

Artefakt

{1}, {T}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie der ins Exil geschickten Karte ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein 0/0 Konstrukt-Artefakt ist und „Diese Kreatur erhält +1/+1 für jedes Konstrukt, das du kontrollierst“ hat. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die Spielsteinkreatur zählt sich selbst mit, wenn sie zählt, wie viele Konstrukte du kontrollierst.
- Falls die ins Exil geschickte Kreaturenkarte eigenschaftsdefinierende Fähigkeiten hat, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft definieren, werden diese Fähigkeiten nicht kopiert.

Rastloser Blutsucher

{1} {B}

Kreatur — Vampir

1/3

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen Blut-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

Opfere zwei Blut-Spielsteine: Transformiere den Rastlosen Blutsucher. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

////

Blutgetränkter Hedonist

Kreatur — Vampir

3/3

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen Blut-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

{4} {B}: Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Die erste Fähigkeit sowohl des Rastlosen Blutsuchers als auch des Blutgetränkten Hedonisten wird ausgelöst, falls du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Zuges Lebenspunkte dazuerhalten hast, auch falls du im selben Zug auch entsprechend viele oder mehr Lebenspunkte verloren hast.

Reiher der Hoffnung

{3} {W}

Kreatur — Vogel

2/3

Fliegend

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

{1} {W}: Der Reiher der Hoffnung erhält

Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Falls du zwei Reiher der Hoffnung kontrollierst und Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du so viele Lebenspunkte plus 2 dazu. Bei einem dritten Reiher der Hoffnung erhältst du so viele Lebenspunkte plus 3 dazu und so weiter.
- Die mittlere Fähigkeit des Reihers der Hoffnung wird nur einmal auf jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, angewendet, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch einen Leidenschaftlichen Redner oder 4 Lebenspunkte durch einen Morgenrot-Engel dazuerhältst. Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu, und die Fähigkeit des Reihers der Hoffnung wird nur einmal angewendet.
- 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, dann wird die zweite Fähigkeit des Reihers der Hoffnung separat auf diese beiden Ereignisse angewendet. 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 angewendet.

- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die zweite Fähigkeit des Reihers der Hoffnung angewendet wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

Retter von Ollenbock

{1}{W}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/2

Training (*Immer wenn diese Kreatur zusammen mit einer stärkeren Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Immer wenn der Retter von Ollenbock trainiert, schicke bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl aus dem Spiel oder aus einem Friedhof ins Exil.

Wenn der Retter von Ollenbock das Spiel verlässt, bringe die von ihm ins Exil geschickten Karten unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.

- Eine Kreatur „trainiert“, wenn eine +1/+1 Marke auf sie gelegt wird, weil ihre Training-Fähigkeit verrechnet wurde.

Rudelsang-Welpe

{1}{G}

Kreatur — Wolf

1/1

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du einen anderen Wolf oder Werwolf kontrollierst, lege eine +1/+1-Marke auf den Rudelsang-Welpen.

Wenn der Rudelsang-Welpe stirbt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe seiner Stärke dazu.

- Der Rudelsang-Welpe erhält nur eine +1/+1-Marke, sowie seine erste Fähigkeit verrechnet wird, egal wie viele andere Wolf- oder Werwolf-Kreaturen du kontrollierst.

Runengebundener Wolf

{1}{R}

Kreatur — Wolf

2/2

{3}{R}, {T}: Der Runengebundene Wolf fügt einem Gegner deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Wölfe und Werwölfe kontrollierst.

- Die aktivierte Fähigkeit des Runengebundenen Wolfs zählt, wie viele Wölfe und Werwölfe du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem sie verrechnet wird, nicht zu dem Zeitpunkt, zu dem sie aktiviert wurde.
- Falls du eine Kreatur kontrollierst, die sowohl ein Wolf als auch ein Werwolf ist, wird sie für die Fähigkeit des Runengebundenen Wolfs nur einmal gezählt.

Runo Stromkirch

{1}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Kleriker

1/4

Fliegend

Wenn Runo Stromkirch ins Spiel kommt, lege bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek.

Zu Beginn deines Versorgungssegments schaust du dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst die Karte offen vorzeigen. Falls auf diese Weise eine Kreaturenkarte mit Manabetrag 6 oder mehr vorgezeigt wird, transformiere Runo Stromkirch.

////

Krothus, Herr der Tiefen

Legendäre Kreatur — Krake, Schrecken

3/5

Fliegend

Immer wenn Krothus, Herr der Tiefen, angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie einer anderen angreifenden Kreatur deiner Wahl ist. Falls jene Kreatur ein Krake, ein Leviathan, ein Oktopus oder eine Schlange ist, erzeuge stattdessen zwei solcher Spielsteine.

- Du bestimmst, welchen Gegner oder gegnerischen Planeswalker der Spielstein angreift, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den Krothus, Herr der Tiefen, angreift.
 - Obwohl der Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, wie beispielsweise Training).
 - Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob auf dieser Kreatur Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstung angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Insbesondere kopiert er keine Effekte, die eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, zu einer Kreatur machen. Falls der Spielstein keine Kreatur ist, sowie er ins Spiel kommt, greift er nicht an.
 - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls die kopierte Kreatur (A) ihrerseits etwas anderes (B) kopiert hat, kommt der Spielstein als Kopie von (B) ins Spiel.
 - Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der von Krothus erzeugte Spielstein die Originaligenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn ins Spiel gebracht hat.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
-

Rutstein der Alte

{1}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Gesinde

1/4

Wenn Rutstein der Alte ins Spiel kommt oder zu Beginn deines Versorgungssegments millst du eine Karte. Falls auf diese Weise eine Länderkarte gemillt wird, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Falls auf diese Weise eine Kreaturenkarte gemillt wird, erzeuge einen 1/1 grünen Insekt-Kreaturenspielstein. Falls auf diese Weise eine Karte, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, gemillt wird, erzeuge einen Blut-Spielstein.

- Falls du die Laube der Dryaden, eine Karte, die sowohl eine Kreatur als auch ein Land ist, millst, erhältst du sowohl einen Schatz-Spielstein als auch einen 1/1 grünen Insekt-Kreaturenspielstein.
-

Schicksalswende

{3}{R}

Hexerei

Wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann für jede Karte, die du in diesem Zug abgeworfen hast, eine Karte.

- Die Schicksalswende zählt Karten, die du in diesem Zug aus einem beliebigen Grund abgeworfen hast, nicht nur Karten, die du als Teil der Verrechnung dieses Effekts abgeworfen hast.
-

Schützende Äste

{2}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Schützenden Äste ins Spiel kommen, ziehe eine Karte.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+3.

- Falls die Kreatur, die der Aura-Zauberspruch als Ziel hat, kein legales Ziel ist, sowie er verrechnet werden soll, werden die Schützenden Äste vom Stapel auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Die Schützenden Äste kommen nicht ins Spiel, und du ziehst keine Karte.
-

Seelencodetafel

{1}{U}

Artefakt

Die Seelencodetafel kommt mit drei Omenmarken ins Spiel.

{1}{U}, {T}: Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof.

Immer wenn eine Kreaturenkarte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wird, entferne eine Omenmarke von der Seelencodetafel. Falls dann keine Omenmarken auf ihr liegen, transformiere sie.

////

Codegebundener Geist

Kreatur — Geist

3/2

Fliegend

Der Codegebundene Geist kann nur fliegende Kreaturen blocken.

{3}{U}: Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

- Die letzte Fähigkeit der Seelencodetafel wird ausgelöst, wenn eine Kreaturenkarte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wird. Dies unterscheidet sich von einer Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur stirbt. Insbesondere wird diese Fähigkeit nicht ausgelöst, wenn eine Nichtkreatur-Karte im Spiel zu einer Kreatur wird und stirbt (z. B. ein belebtes Land). Ebenso gilt: Wurde eine Kreaturenkarte im Spiel zu einer bleibenden Karte gemacht, die keine Kreatur ist (etwa indem sie mit dem Winzigen Gefängnis verzaubert wurde), wird diese Fähigkeit ausgelöst, wenn die Karte auf deinen Friedhof gelegt wird.
- Spielsteinkreaturen, die sterben, lösen die letzte Fähigkeit der Seelencodetafel niemals aus.

Sigardas Beschwörungen

{4}{W}{W}

Verzauberung

Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4 sowie Flugfähigkeit und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Engel.

- Wenn alle +1/+1 Marken von einer von dieser Fähigkeit betroffenen Kreatur entfernt werden oder Sigardas Beschwörungen aus dem Spiel entfernt werden, wird die Kreatur wieder zu dem, was sie war. Insbesondere kann dies dazu führen, dass eine Kreatur Flugfähigkeit verliert, nachdem sie als Angreifer deklariert wurde, aber bevor Blocker deklariert werden. Außerdem kann es dazu führen, dass eine Kreatur, auf der bereits Schaden vermerkt ist, zerstört wird, falls der Schaden größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur.
-

Sigardas Gefangenschaft

{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken.

{4}{W}: Schicke die verzauberte Kreatur ins Exil.

Erzeuge einen Blut-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

- Nur der Beherrscher von Sigardas Gefangenschaft kann ihre aktivierte Fähigkeit aktivieren.
-

Sigardischer Paladin

{2}{G}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

4/4

Solange du in diesem Zug eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur gelegt hast, hat der Sigardische Paladin Lebensverknüpfung und verursacht Trampelschaden.

{1}{G}{W}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, erhält Lebensverknüpfung und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die erste Fähigkeit des Sigardischen Paladins wird angewendet, solange du in diesem Zug eine +1/+1-Marke auf eine bleibende Karte gelegt hast und die bleibende Karte zu dem Zeitpunkt, zu dem du die Marke auf sie gelegt hast, eine Kreatur war. Es spielt keine Rolle, ob die Kreatur später das Spiel verlassen, ihre Marken verloren oder irgendwie aufgehört hat, eine Kreatur zu sein.
 - Die letzte Fähigkeit des Sigardischen Paladins kann nur eine Kreatur, auf der eine +1/+1-Marke liegt, als Ziel haben. Sobald die Fähigkeit verrechnet wurde, verursacht die Kreatur Trampelschaden und hat Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges, auch falls sie irgendwie ihre Marken verliert oder aufhört, eine Kreatur zu sein (obwohl es einer bleibenden Karte, die keine Kreatur ist, nicht viel nutzt, Trampelschaden zu verursachen).
-

Smoking des Bräutigams

{1}{B}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0. Sie erhält zusätzlich +0/+2 und hat Todesberührung, solange eine Ausrüstung namens Brautkleid an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist.

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

- In der Formulierung „solange eine Ausrüstung namens ... an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist“ bezieht sich „du“ auf den Beherrscher der Ausrüstung, nicht auf den Beherrscher der Kreatur, an die sie angelegt ist. Angenommen, ein Gegner kontrolliert eine Kreatur, die mit dem Brautkleid ausgerüstet ist, und eine andere Kreatur, die mit dem Smoking des Bräutigams ausgerüstet ist, und er kontrolliert auch

beide Ausrüstungen. Falls du die Kontrolle über eine der Kreaturen übernimmst, aber nicht über die an sie angelegte Ausrüstung, erhält die Kreatur, über die du die Kontrolle übernommen hast, alle Boni, während die Kreatur, die der Gegner kontrolliert, nur +2/+0 erhält.

Sorin der Freudlose

{2} {B} {B}

Legendärer Planeswalker — Sorin

4

+1: Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst die Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du dies tust, verlierst du Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags.
-2: Erzeuge einen 2/3 schwarzen Vampir-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Lebensverknüpfung.
-7: Sorin der Freudlose fügt einem Ziel deiner Wahl 13 Schadenspunkte zu. Du erhältst 13 Lebenspunkte dazu.

- Falls du bestimmst, die Karte, die du dir mit Sorins erster Loyalitätsfähigkeit angeschaut hast, nicht offen vorzuzeigen, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek.
-

Spiegelsaal-Nachahmer

{3} {U}

Kreatur — Geist

0/0

Du kannst den Spiegelsaal-Nachahmer als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Geist ist.

Aufstören {3} {U} {U} *(Du kannst diese Karte für ihre Aufstören-Kosten transformiert aus deinem Friedhof wirken.)*

////

Grausige Nachahmung

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du einen Spielstein, der eine Kopie der verzauberten Kreatur ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Geist ist.

Falls die Grausige Nachahmung von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Der Spiegelsaal-Nachahmer kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten), außer dass er auch ein Geist ist. Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren 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 die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

- Falls die kopierte Kreatur (A) ihrerseits etwas anderes (B) kopiert (falls die kopierte Kreatur zum Beispiel selbst ein Spiegelsaal-Nachahmer ist), dann kommt der Spiegelsaal-Nachahmer als Kopie von (B) ins Spiel.
- Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie des Spiegelsaal-Nachahmers wird, ist die Kreatur zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Geist.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Spiegelsaal-Nachahmer die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat, außer dass er ein Geist ist. Der Spiegelsaal-Nachahmer wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spiegelsaal-Nachahmer ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls der Spiegelsaal-Nachahmer irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann der Spiegelsaal-Nachahmer nicht zu einer Kopie der anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Sprengeiwächter-Lehrling

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/2

Training (*Immer wenn diese Kreatur zusammen mit einer stärkeren Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Wenn der Sprengeiwächter-Lehrling stirbt, lege seine Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die letzte Fähigkeit des Sprengeiwächter-Lehrlings legt alle seine Marken auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur seine +1/+1-Marken.
- Die letzte Fähigkeit des Sprengeiwächter-Lehrlings führt nicht dazu, dass du Marken von ihm auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Vielmehr legst du dieselbe Anzahl jeder Sorte Marken, die auf dem Sprengeiwächter-Lehrling lag, als er gestorben ist, auf die Kreatur.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als eine bleibende Karte legst. Falls du beispielsweise den Ozolith kontrollierst, wenn der Sprengeiwächter-Lehrling stirbt, legst du die entsprechende Anzahl jeder Sorte Marke sowohl auf den Ozolith als auch auf die Kreatur deiner Wahl.
- Falls auf dem Sprengeiwächter-Lehrling -1/-1-Marken liegen, wenn er stirbt, berücksichtigt die letzte Fähigkeit auch diese. Dies kann dazu führen, dass der Empfänger ebenfalls stirbt.

Stärkende Präsenz

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.“

Wenn die Stärkende Präsenz ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die Stärkende Präsenz kommt ins Spiel, und dann bewirkt ihre ausgelöste Fähigkeit, dass ein 1/1 Geist ins Spiel kommt. Vorausgesetzt, die Stärkende Präsenz ist noch im Spiel, sowie diese erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, löst der Geist die Fähigkeit, die die verzauberte Kreatur hat, aus, und er erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Stimme der Gesegneten

{W}{W}

Kreatur — Geist, Kleriker

2/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf die Stimme der Gesegneten.

Solange vier oder mehr +1/+1-Marken auf der Stimme der Gesegneten liegen, hat sie Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

Solange zehn oder mehr +1/+1-Marken auf der Stimme der Gesegneten liegen, hat sie Unzerstörbarkeit.

- Die erste Fähigkeit der Stimme der Gesegneten wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dir Lebenspunkte dazugibt, ganz egal wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
- Falls der Stimme der Gesegneten zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält sie durch ihre Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um gerettet zu werden.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die erste Fähigkeit der Stimme der Gesegneten 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 der Stimme der Gesegneten wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die erste Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.
- Wenn die Stimme der Gesegneten Flugfähigkeit erhält, nachdem sie geblockt wurde, wird sie dadurch nicht ungeblockt.

Störender Geist
{2}{W}
Kreatur — Geist
2/1

Immer wenn der Störende Geist angreift, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.

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

////

Clevere Ablenkung
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.“

Falls die Clevere Ablenkung von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Störenden Geists kann nur eine Kreatur als Ziel haben, die von dem Spieler kontrolliert wird, den du mit dem Störenden Geist angreiffst, auch falls andere Kreaturen, die du kontrollierst, andere Spieler ebenfalls angreifen. Dies gilt auch für die Fähigkeit der von der Cleveren Ablenkung verzauberten Kreatur.

Thalia, Wächterin von Thraben
{1}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
2/1
Erstschlag
Nichtkreatur-Zaubersprüche kosten beim Wirken {1}
mehr.

- Thalias Fähigkeit betrifft alle Zaubersprüche, die keine Kreaturenzauber sind, einschließlich deiner eigenen.
 - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
-

Toxrill der Zersetzer

{5} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Schnecke, Schrecken

7/7

Zu Beginn jedes Endsegments legst du eine Schleimmarke auf jede Kreatur, die du nicht kontrollierst.

Jede Kreatur, die du nicht kontrollierst, erhält -1/-1 für jede Schleimmarke auf ihr.

Immer wenn eine Kreatur, die du nicht kontrollierst und auf der eine Schleimmarke liegt, stirbt, erzeuge einen 1/1 schwarzen Schnecke-Kreaturespielstein.

{U} {B}, opfere eine Schnecke: Ziehe eine Karte.

- Die zweite und dritte Fähigkeit von Toxrill dem Zersetzer werden auf alle Kreaturen angewendet, die du nicht kontrollierst und auf denen Schleimmarken liegen, auch falls die Schleimmarken von einer anderen Quelle als Toxrills erster Fähigkeit stammen.
- Toxrills dritte Fähigkeit wird ausgelöst, wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert und auf der eine Schleimmarke liegt, aus einem beliebigen Grund stirbt, nicht nur, weil ihre Widerstandskraft von Toxrills zweiter Fähigkeit verringert wird.
- Eine andere Karte, das Morastmonster, bewirkt, dass Nicht-Schrecken-Kreaturen mit Schleimmarken alle Fähigkeiten verlieren und Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/2 haben. Falls du sowohl Toxrill als auch das Morastmonster kontrollierst, sind solche Nicht-Schrecken-Kreaturen 2/2 Kreaturen ohne Fähigkeiten, die außerdem für jede Schleimmarke -1/-1 erhalten.

Übellauniger Einzelgänger

{2} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Werwolf

3/3

Immer wenn dem Übellaunigen Einzelgänger Schaden zugefügt wird, fügt er einem Ziel deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.

{1} {R}: Der Übellaunige Einzelgänger erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

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

////

Heulerrudel-Rächer

Kreatur — Werwolf

4/4

Immer wenn einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, Schaden zugefügt wird, fügt der Heulerrudel-Rächer einem Ziel deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.

{1} {R}: Der Heulerrudel-Rächer erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

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

- Die ausgelöste Fähigkeit auf jeder Seite funktioniert selbst dann, wenn der Schaden dazu führt, dass der Übellaunige Einzelgänger bzw. der Heulerrudel-Rächer stirbt.

- Falls der Schaden dazu führt, dass der Übellaunige Einzelgänger bzw. der Heulerrudel-Rächer stirbt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine zuletzt bekannten Informationen, um zu ermitteln, ob er Fähigkeiten wie Todesberührung oder Lebensverknüpfung hatte oder nicht. Falls er solche Fähigkeiten hatte, werden sie auf den Schaden angewendet

Umarmung der Natur

{2} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur oder ein Land

Solange die verzauberte bleibende Karte eine Kreatur ist, erhält sie +2/+2.

Solange die verzauberte bleibende Karte ein Land ist, hat sie „{T}: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.“

- Falls die verzauberte bleibende Karte sowohl ein Land als auch eine Kreatur ist, erhält sie beide Vorteile.

Unbescholtene Reisende

{2} {B} {B}

Kreatur — Mensch

1/3

Zu Beginn deines Versorgungssegments kann jeder Gegner eine Kreatur opfern. Falls niemand dies tut, transformiere die Unbescholtene Reisende.

////

Bösartiger Eindringling

Kreatur — Vampir

3/3

Fliegend

Der Bösartige Eindringling erhält +2/+0, solange ein Gegner einen Menschen kontrolliert.

- Wenn die Fähigkeit der Unbescholtenen Reisenden verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge, ob er eine Kreatur opfern möchte und falls ja, welche. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Entscheidungen die Spieler vor ihm getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Falls auf diese Weise keine Kreaturen geopfert werden, wird die Unbescholtene Reisende transformiert.

Ungezieferbefall

{2} {G}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du zwei Karten millen. *(Du kannst die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen.)*

Immer wenn in deinem Zug eine oder mehrere Kreaturenkarten von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden, erzeuge einen 1/1 grünen Insekt-Kreaturenspielstein. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Der Ungezieferbefall muss im Spiel sein, damit seine Fähigkeiten ausgelöst werden können. Falls er zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Kreaturen, die du besitzt, zerstört wird, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.
-

Unheilvolle Statue

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

1/2

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Lege eine Omenmarke auf die Unheilvolle Statue.

Zu Beginn deines Endsegments und falls drei oder mehr Omenmarken auf der Unheilvollen Statue liegen, enttappe sie und transformiere sie dann.

////

Unheilbringender Drescher

Artefaktkreatur — Konstrukt

5/5

Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf erzeugst du ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Du kannst die Unheilvolle Statue nicht tappen, um ein Mana mehr zu erhalten, während ihre ausgelöste Fähigkeit in deinem Endsegment verrechnet wird.
-

Untoter Butler

{1} {B}

Kreatur — Zombie

1/2

Wenn der Untote Butler ins Spiel kommt, millst du drei Karten. (*Lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.*)

Wenn der Untote Butler stirbt, kannst du ihn ins Exil schicken. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Nachdem du den Untoten Butler aus deinem Friedhof ins Exil geschickt hast, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du die Kreaturenkarte deiner Wahl, die zurückgebracht werden soll.
-

Uraltes Knotenholz

{2} {B} {G}

Kreatur — Baumhirte

1/4

Jede Kreatur, die du kontrollierst und deren Widerstandskraft größer ist als ihre Stärke, weist Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.

- Die Fähigkeit des Uralten Knotenholzes ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur den Kampfschaden, den die Kreatur zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und

Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte, auch falls sie bewirken, dass Schadenspunkte „in Höhe der Stärke einer Kreatur“ zugefügt werden.

Urbarmacher-Koloss

{4}{G}{G}{G}

Kreatur — Pflanze, Bestie

/

Verursacht Trampelschaden

Stärke und Widerstandskraft des Urbarmacher-Kolosses sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

Wenn der Urbarmacher-Koloss ins Spiel kommt, kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte und wiederhole diesen Vorgang.

- Du wiederholst den Vorgang als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Urbarmacher-Kolosses. Falls das Land, dass du ins Spiel bringst, Fähigkeiten ausgelöst hat, gehen diese Fähigkeit erst auf den Stapel, nachdem die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
 - Der Vorgang wird wiederholt, bis du keine Länderkarte mehr ins Spiel bringst.
-

Verbarrikadiertes Fenster

{3}

Artefakt

Kreaturen, die dich angreifen, erhalten -1/-0.

Zu Beginn jedes Endsegments und falls dir in diesem

Zug 4 oder mehr Schadenspunkte zugefügt wurden,

schicke das Verbarrikadierte Fenster ins Exil.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Verbarrikadierten Fensters überprüft den Gesamtbetrag des Schadens, der dir während des Zuges zugefügt wurde. Dieser Schaden muss nicht auf einmal zugefügt worden sein, und das Verbarrikadierte Fenster muss zu dem Zeitpunkt, zu dem der Schaden zugefügt wurde, nicht im Spiel gewesen sein. Das Verbarrikadierte Fenster berücksichtigt keine Lebenspunkte, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.
-

Verführerischer Verehrer

{2} {R}

Kreatur — Vampir

2/3

Wenn du genau zwei Kreaturen als Angreifer deklarierst, transformiere den Verführerischen Verehrer.

////

Tödlicher Tänzer

Kreatur — Vampir

3/3

Verursacht Trampelschaden

Wenn diese Kreatur in den Tödlichen Tänzer transformiert, erzeuge {R} {R}. Bis zum Ende des Zuges verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

{R} {R}: Der Tödliche Tänzer und eine andere Kreatur deiner Wahl erhalten jeweils +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Eine Kreatur, die angreifend ins Spiel gebracht wird, wurde nicht als Angreifer deklariert und wird nicht mitgezählt, um zu ermitteln, ob die Fähigkeit des Verführerischen Verehrers ausgelöst werden soll.

Verschlingende Flut

{2} {U} {U}

Hexerei

Jeder Spieler bestimmt eine bleibende Karte, die kein Land ist und die er kontrolliert. Bringe alle bleibenden Karten, die keine Länder sind und die nicht auf diese Weise bestimmt wurden, auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Dann ziehst du für jeden Gegner, der mehr Karten auf der Hand hat als du, eine Karte.

- Beginnend mit dem Spieler, dessen Zug es ist, und dann weiter in Zugreihenfolge bestimmt jeder Spieler eine bleibende Karte, die kein Land ist und die er kontrolliert. Die Spieler wissen, welche bleibenden Karten von Spielern vor ihnen bestimmt wurden, sowie sie ihre Entscheidung treffen. Dann werden alle bleibenden Karten, die keine Länder sind und die von keinem Spieler bestimmt wurden, gleichzeitig auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht.
-

Verstoßener der Wolfssippe

{5}{G}

Kreatur — Mensch, Werwolf

5/4

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls du einen Wolf oder Werwolf kontrollierst.

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

////

Hochzeitsschmetterer

Kreatur — Werwolf

6/5

Immer wenn der Hochzeitsschmetterer oder ein anderer Wolf oder Werwolf, den du kontrollierst, stirbt, ziehe eine Karte.

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

- Der Verstoßene der Wolfssippe kostet beim Wirken {2} weniger, falls du einen Wolf oder Werwolf kontrollierst, auch falls es gerade Nacht ist.

Verwegener Impuls

{1}{R}

Hexerei

Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen, um diese Zaubersprüche zu wirken, und die üblichen Einschränkungen, um sie zu wirken, beachten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Hexerei ist, erlaubt dir dieser Effekt nicht, sie während des Zuges eines Gegners zu wirken.

Voldaren-Anwesen

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Verwende dieses Mana nur, um einen Vampir-Zauberspruch zu wirken.

{5}, {T}: Erzeuge einen Blut-Spielstein. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren für jeden Vampir, den du kontrollierst, {1} weniger. (*Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“*)

- Ein Vampir-Zauberspruch ist ein Zauberspruch mit dem Kreaturentyp Vampir, unabhängig davon, ob sein Name das Wort „Vampir“ enthält.
-

Voldaren-Blutmagierin

{1}{B}

Kreatur — Vampir, Zauberer

2/1

Fliegend

Immer wenn die Voldaren-Blutmagierin oder eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen Blut-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

Immer wenn du einen Blut-Spielstein erzeugst und falls du fünf oder mehr Blut-Spielsteine kontrollierst, transformiere die Voldaren-Blutmagierin.

////

Blutsauger-Beschwörerin

Kreatur — Vampir, Zauberer

3/3

Fliegend

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wird bis zu ein Blut-Spielstein deiner Wahl, den du kontrollierst, zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 2/2 schwarzen Fledermaus-Kreatur mit Flugfähigkeit und Eile.

- Die letzte Fähigkeit der Voldaren-Blutmagierin prüft, wie viele Blut-Spielsteine du hast, sowie sie ausgelöst wird und sowie sie verrechnet wird. Falls du nicht zu diesen beiden Zeitpunkten mindestens fünf Blut-Spielsteine kontrollierst, transformiert sie nicht.
- Blut-Spielsteine, die durch die Fähigkeit der Blutsauger-Beschwörerin zu Fledermäusen werden, sind immer noch Blut-Artefaktspielsteine und haben immer noch „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“

Voltaische Visionärin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/1

{T}: Die Voltaische Visionärin fügt dir 2 Schadenspunkte zu. Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst die Karte in diesem Zug spielen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. Wenn du eine von der Voltaischen Visionärin ins Exil geschickte Karte spielst, transformiere die Voltaische Visionärin.

////

Voltgeladene Berserkerin

Kreatur — Mensch, Berserker

4/3

Die Voltgeladene Berserkerin kann nicht blocken.

- Wenn eine Karte auf diese Weise gespielt wird, gelten die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen für das Spielen der Karte. Falls du beispielsweise auf diese Weise ein Land spielst, kannst du dies nur während deiner Hauptphase tun, solange der Stapel leer ist, und nur falls du noch kein Land gespielt hast (es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir, zusätzliche Länder zu spielen).

- Wenn du einen auf diese Weise ins Exil geschickten Zauberspruch spielst, transformiert die Voltaische Visionärin, bevor der Zauberspruch verrechnet wird.
- Falls die Voltaische Visionärin in die Voltgeladene Berserkerin transformiert, nachdem sie als Blocker deklariert wurde, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt und blockt immer noch.

Wegspülen

{U}

Spontanzauber

Abspalten {1}{U}{U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Abspaltungskosten wirken. Falls du dies tust, entferne den Text in eckigen Klammern.)*

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl [der nicht aus der Hand seines Besitzers gewirkt wurde].

- Kopien von Zaubersprüchen werden nie aus der Hand eines Spielers gewirkt. Daher kann das Wegspülen Kopien von Zaubersprüchen auch dann neutralisieren, falls seine Abspaltungskosten nicht bezahlt wurden, egal ob der Original-Zauberspruch, der kopiert wird, aus der Hand eines Spielers gewirkt wurde.

Widerstandstrupp

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Wenn der Widerstandstrupp ins Spiel kommt und falls du einen anderen Menschen kontrollierst, ziehe eine Karte.

- Du musst sowohl zu dem Zeitpunkt, zu dem der Widerstandstrupp ins Spiel kommt, als auch zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit zum Ziehen einer Karte verrechnet wird, einen anderen Menschen kontrollieren.

Wiege der Sicherheit

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn die Wiege der Sicherheit ins Spiel kommt, erhält die verzauberte Kreatur Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.

- Falls die Wiege der Sicherheit das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, erhält die Kreatur, die sie verzaubert hat, sowie sie das Spiel verlassen hat, Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges.

Wolfshieb

{2} {G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges, falls es Nacht ist. Dann fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt der Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu, auch falls es Tag ist.
-

Zeugnis der Zukunft

{2} {U}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl mischt bis zu vier Karten deiner Wahl aus seinem Friedhof in seine Bibliothek. Du schaust dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an, nimmst eine davon auf deine Hand und legst den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du null Karten deiner Wahl bestimmst oder die Karten illegale Ziele sind, sowie das Zeugnis der Zukunft verrechnet wird, mischt der Spieler deiner Wahl trotzdem seine Bibliothek.
 - Falls der Spieler ein illegales Ziel ist, sowie das Zeugnis der Zukunft verrechnet wird, wird die Bibliothek nicht gemischt, und alle als Ziele bestimmten Karten bleiben im Friedhof.
-

Zorn der Ahnen

{R}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges verursacht eine Kreatur deiner Wahl Trampelschaden und erhält +X/+0, wobei X gleich 1 plus der Anzahl an Karten namens Zorn der Ahnen in deinem Friedhof ist.

Ziehe eine Karte.

- Der Zorn der Ahnen wird erst auf deinen Friedhof gelegt, nachdem er fertig verrechnet wurde, sodass er sich selbst für seinen eigenen Effekt nicht mitzählt.
-

Zusammengeflickter Krabber

{1} {U}

Kreatur — Zombie, Schrecken

1/2

{2} {U}: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil und lege eine +1/+1-Marke auf den Zusammengeflickten Krabber.

Der Zusammengeflickte Krabber hat alle aktivierten Fähigkeiten von allen Kreaturenkarten, die von ihm ins Exil geschickt wurden.

- Der Zusammengeflickte Krabber erhält nur aktivierte Fähigkeiten. Er erhält keine ausgelösten und keine statischen Fähigkeiten. Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Karte im Exil auf den eigenen Kartennamen verweist, verwende auf der Krabber-Version der Fähigkeit den Namen des Zusammengeflickten Krabbers.
- Falls du mehr als einen Zusammengeflickten Krabber kontrollierst, hat jeder nur die aktivierten Fähigkeiten von Kreaturenkarten, die vom entsprechenden Zusammengeflickten Krabber ins Exil geschickt wurden.
- Sobald der Zusammengeflickte Krabber das Spiel verlässt, hat er die aktivierten Fähigkeiten der Kreaturenkarten, die von ihm ins Exil geschickt wurden, nicht mehr. Falls er ins Spiel zurückkehrt, ist er ein neuer Zusammengeflickter Krabber, ohne Verbindung zu den zuvor ins Exil geschickten Karten.
- Falls der Zusammengeflickte Krabber eine doppelseitige Karte ins Exil schickt, erhält er nur die aktivierten Fähigkeiten der Vorderseite der ins Exil geschickten Karte.

INNISTRAD: BLUTROTER BUND KARTENSPEZIFISCHES ZU COMMANDER

Blutalchemie

{2} {R}

Verzauberung

Wenn die Blutalchemie ins Spiel kommt, erzeuge für jeden Gegner, den du hast, einen Blut-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

Blut-Spielsteine, die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Ausrüstungen und haben „Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0“ und Ausrüsten {2}.

- Blut-Spielsteine hören auf, Ausrüstungen zu sein, falls die Blutalchemie das Spiel verlässt. Falls einer davon zu diesem Zeitpunkt an eine Kreatur angelegt ist, wird er gelöst.
- Falls du mehr als eine Blutalchemie kontrollierst, erhalten mit Blut-Ausrüstung ausgerüstete Kreaturen für jede Blutalchemie +2/+0. Die Ausrüstungskosten betragen immer noch {2}.
- Falls ein Blut-Spielstein irgendwie sowohl eine Kreatur als auch eine Ausrüstung ist, kann er nicht an eine Kreatur angelegt werden.

Donal, Herold der Schwingen

{2} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Immer wenn du einen nichtlegendären Kreaturenzauberer mit Flugfähigkeit wirkst, kannst du ihn kopieren, außer dass die Kopie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein 1/1 Geist ist. Tue dies nur einmal pro Zug. *(Die Kopie wird zu einem Spielstein.)*

- Falls ein Kreaturenzauber kopiert wird, wird er als Spielstein ins Spiel gebracht, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, anstatt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Bleibende-Karte-Zauberspruch zu einer bleibenden Karte wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
- Der Spielstein, zu dem eine Kopie eines Zauberspruchs beim Verrechnen wird, gilt nicht als „erzeugt“.
- Die Kopie behält alle Entscheidungen, die für den Original-Zauberspruch getroffen wurden, sowie er gewirkt wurde, einschließlich der Werte, die für X in seinen Manakosten bestimmt wurden, und ob alternative oder zusätzliche Kosten bestimmt wurden. Falls beispielsweise der Original-Kreaturenzauber Bonus hatte und seine Bonuskosten bezahlt wurden, gilt dies auch für die Kopie.

Finsterer Walzer

{3}{B}{R}

Hexerei

Bestimme drei Kreaturenkarten deiner Wahl in deinem Friedhof. Bestimme zwei davon per Zufall und bringe sie ins Spiel zurück. Lege die andere unter deine Bibliothek.

- Falls nur eine oder zwei Kreaturen legale Ziele sind, sowie der Finstere Walzer verrechnet wird, werden alle legalen Ziele ins Spiel gebracht, und es werden keine Karten unter deine Bibliothek gelegt.

Gespenstische Nachahmung

{2}{U}

Hexerei

Jeder Spieler deckt die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Erzeuge für jede Kreaturenkarte, die auf diese Weise aufgedeckt wurde, einen Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein 1/1 Geist mit Flugfähigkeit ist. Falls auf diese Weise keine Kreaturenkarten aufgedeckt wurden, bringe die Gespenstische Nachahmung auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Die aufgedeckten Karten bleiben oben auf den Bibliotheken ihrer Besitzer.

Hochzeitsring

{2}{W}{W}

Artefakt

Wenn der Hochzeitsring ins Spiel kommt und falls er gewirkt wurde, erzeugt ein Gegner deiner Wahl einen Spielstein, der eine Kopie von ihm ist.

Immer wenn ein Gegner, der ein Artefakt namens Hochzeitsring kontrolliert, in seinem Zug eine Karte zieht, ziehst du eine Karte.

Immer wenn ein Gegner, der ein Artefakt namens Hochzeitsring kontrolliert, in seinem Zug Lebenspunkte dazuerhält, erhältst du entsprechend viele Lebenspunkte dazu.

- Die Auslösebedingungen für die zweite und dritte Fähigkeit des Hochzeitsrings prüfen, ob Gegner Artefakte namens Hochzeitsring kontrollieren, nicht nur die von seiner ersten Fähigkeit erzeugte Spielstein-Kopie.

Hohlhengel-Leitwolf

{4} {G} {G}

Kreatur — Wolf

4/4

Aufblitzen

Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du für jede Kreatur, die du kontrollierst und die ein Wolf oder ein Werwolf ist, einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturespielstein.

- Falls du eine Kreatur kontrollierst, die sowohl ein Wolf als auch ein Werwolf ist, wird sie für die ausgelöste Fähigkeit des Hohlhengel-Leitwolfs nur einmal gezählt.

Kreuzweg-Unruhestifter

{5} {B}

Kreatur — Vampir

5/5

Angreifende Vampire, die du kontrollierst, haben

Todesberührung und Lebensverknüpfung.

Immer wenn ein Vampir, den du kontrollierst, stirbt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Du kannst für jeden Vampir, der stirbt, nur einmal 2 Lebenspunkte bezahlen. Du kannst nicht mehrmals für dieselbe ausgelöste Fähigkeit bezahlen und mehrere Karten ziehen.

Markov-Vollstreckerin

{4} {R} {R}

Kreatur — Vampir, Soldat

6/6

Immer wenn die Markov-Vollstreckerin oder ein anderer Vampir unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kämpft die Markov-Vollstreckerin gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

Immer wenn eine Kreatur, der in diesem Zug von der Markov-Vollstreckerin Schaden zugefügt wurde, stirbt, erzeuge einen Blut-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

Falls die Markov-Vollstreckerin zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine andere Kreatur, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst, falls sie der Kreatur in diesem Zug Schaden zugefügt hat.

Mitternachts-Brandstifter

{3} {R}

Kreatur — Vampir

3/2

Wenn der Mitternachts-Brandstifter ins Spiel kommt, zerstöre bis zu X Artefakte deiner Wahl ohne Manafähigkeiten, wobei X gleich der Anzahl an Vampiren ist, die du kontrollierst.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Mitternachts-Brandstifters kann keine Artefakte als Ziel haben, die entweder aktivierte oder ausgelöste Manafähigkeiten haben. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt und von einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.

Okkulte Erleuchtung

{X} {U}

Spontanzauber

Ziehe X Karten und wirf dann X Karten ab. Erzeuge für jeden Kartentyp unter den Karten, die auf diese Weise abgeworfen wurden, einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die Kartentypen, die du abwerfen kannst, sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land, Planeswalker, Spontanzauber und Hexerei. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen. Mensch, Ausrüstung und Aura sind Untertypen, keine Kartentypen.

Schattenhof-Erzdämon

{6} {B}

Kreatur — Dämon

8/4

Wenn der Schattenhof-Erzdämon ins Spiel kommt, opfert jeder Gegner eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie die höchste Stärke unter den Kreaturen, die auf diese Weise geopfert wurden, beträgt.

Wahnsinn—{2} {B}, bezahle 8 Lebenspunkte. *(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 ein Spieler mehr als eine Kreaturenkarte mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert, kontrolliert, während die erste Fähigkeit des Schattenhof-Erzdämons verrechnet wird, bestimmt jener Spieler, welche der Kreaturen er opfert.
- In einer *Magic*-Partie können Karten nur aus der Hand eines Spielers abgeworfen werden. Effekte, die Karten von irgendwo anders auf den Friedhof eines Spielers legen, führen nicht dazu, dass diese Karten abgeworfen werden.
- Wahnsinn funktioniert unabhängig davon, weswegen du die Karte abwirfst. Du kannst sie abwerfen, um Kosten zu bezahlen, weil ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich anweist, es zu tun, oder weil du

während deines Aufräumsegments zu viele Karten auf der Hand hast. Du kannst eine Karte mit Wahnsinn allerdings nicht einfach so abwerfen, nur weil du es vielleicht gerade möchtest.

- Eine Karte mit Wahnsinn, die abgeworfen wird, zählt, als sei sie abgeworfen worden, obwohl sie statt auf deinen Friedhof ins Exil geschickt wurde. Falls sie abgeworfen wurde, um Kosten zu bezahlen, wurden diese Kosten also bezahlt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Karte abgeworfen wird, werden ausgelöst.
- Ein Zauberspruch, der für seine Wahnsinn-Kosten gewirkt wird, wird wie jeder andere Zauberspruch auf den Stapel gelegt. Er kann neutralisiert werden, kopiert werden und so weiter. Wenn er verrechnet wird, wird er ins Spiel gebracht (falls es eine bleibende Karte ist) oder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt (falls es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist).
- Beim Wirken eines Zauberspruchs mit Wahnsinn werden die Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, ignoriert. Du kannst beispielsweise eine Kreatur mit Wahnsinn wirken, falls du sie während des gegnerischen Zuges abwirfst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Wahnsinn-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du dich entscheidest, eine Karte mit Wahnsinn nicht zu wirken, wenn die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit verrechnet wird, wird sie auf deinen Friedhof gelegt. Bei Wahnsinn hast du keine Chance, sie später zu wirken.
- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, um die Kosten eines Zauberspruchs oder einer aktivierten Fähigkeit zu bezahlen, wird die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit der Karte (und folglich der Zauberspruch, zu dem diese Karte wird, falls du dich entscheidest, sie zu wirken) vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit verrechnet, deren Kosten du durch das Abwerfen bezahlt hast.
- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, wird sie sofort ins Exil geschickt. Du setzt das Verrechnen des Zauberspruchs oder der Fähigkeit fort. Die abgeworfene Karte ist zu diesem Zeitpunkt nicht in deinem Friedhof. Ihre Wahnsinn-Fähigkeit wird zwar ausgelöst, aber erst auf den Stapel gelegt, sobald der Zauberspruch oder die Fähigkeit vollständig verrechnet wurde.

Schicksalsweber

{4} {B} {B}

Kreatur — Spinne, Schrecken

1/8

Reichweite

Seelengebunden (*Du kannst diese Kreatur an eine andere nicht gebundene Kreatur binden, wenn eine von beiden ins Spiel kommt. Sie bleiben gebunden, solange du beide Kreaturen kontrollierst.*)

Solange der Schicksalsweber an eine andere Kreatur gebunden ist, haben beide Kreaturen „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe so viele Karten, wie ihre Stärke beträgt.“

- Verwende die Stärke, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Karten du ziehst.
-

Spektraler Arkanist
{3}{U}
Kreatur — Geist, Zauberer
3/2
Fliegend

Wenn der Spektrale Arkanist ins Spiel kommt, kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Geistern, die du kontrollierst, aus einem Friedhof wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen. Falls jener Zauberspruch auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Falls du bestimmst, den Zauberspruch zu wirken, musst du dies tun, sowie die Fähigkeit des Spektralen Arkanisten verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später zu wirken.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du bestimmen, zusätzliche Kosten (wie Bonus) zu bezahlen, aber nicht alternative Kosten (wie Rückblende).
- Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch mit X in seinen Manakosten wirkst, musst du 0 als Wert für X bestimmen.

Strefan, Ahnherr der Maurer
{2}{B}{R}
Legendäre Kreatur — Vampir, Adliger
3/2
Fliegend

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du für jeden Spieler, der in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, einen Blut-Spielstein.

Immer wenn Strefan angreift, kannst du zwei Blut-Spielsteine opfern. Falls du dies tust, kannst du eine Vampir-Karte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel bringen. Sie erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Strefans erste ausgelöste Fähigkeit zählt, wie viele Spieler eine beliebige Anzahl an Lebenspunkten verloren haben, auch falls die Spieler in diesem Zug auch entsprechend viele oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten haben.

Stunde des Raubtiers
{1}{B}
Hexerei

Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Bedrohlichkeit und „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers verdeckt ins Exil. Solange die Karte im Exil bleibt, kannst du sie anschauen und sie spielen, und um den Zauberspruch zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.“

- Du musst alle Kosten bezahlen, um auf diese Weise ins Exil geschickte Karten zu spielen, und du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen beachten. Falls du beispielsweise auf diese Weise ein Land spielst, kannst du dies nur während deiner Hauptphase tun, solange der Stapel leer ist, und nur falls du noch kein Land gespielt hast (es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir, zusätzliche Länder zu spielen).

Timothar, Baron der Fledermäuse

{4} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Adliger

4/4

Abwehr — Eine Karte abwerfen.

Immer wenn ein anderer Vampir, der kein Spielstein ist und den du kontrollierst, stirbt, kannst du {1} bezahlen und ihn ins Exil schicken. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 schwarzen Fledermaus-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit. Er erhält „Wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, opfere sie und bringe die ins Exil geschickte Karte getappt ins Spiel zurück.“

- Timothars letzte Fähigkeit ist mit der Fähigkeit verbunden, die er dem Fledermaus-Spielstein gewährt. Falls ein Ersatzeffekt dazu führt, dass du mit diesem Effekt mehr als einen Fledermaus-Spielstein erzeugst, erhalten sie alle diese verbundene Fähigkeit, und die ins Exil geschickte Karte wird ins Spiel zurückgebracht, falls einer davon einem Spieler Kampfschaden zufügt.
 - Falls die ins Exil geschickte Karte irgendwie nicht mehr im Exil ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Fledermaus-Spielsteins verrechnet wird, opferst du trotzdem den Fledermaus-Spielstein.
 - Falls eine andere Kreatur als Kopie des Fledermaus-Spielsteins ins Spiel kommt oder ein anderer Effekt eine Kopie des Fledermaus-Spielsteins erzeugt, erhält er zwar die von Timothar gewährte ausgelöste Fähigkeit, aber sie wird nicht mit Timothars Fähigkeit verbunden und bringt nicht die Karte ins Spiel zurück. Die ausgelöste Fähigkeit, die er erhält, führt jedoch trotzdem dazu, dass du die Kopie der Fledermaus opferst, wenn sie einem Spieler Kampfschaden zufügt.
 - Die Fähigkeit jedes Fledermaus-Spielsteins, den du erzeugst, bezieht sich nur auf die Karte, die du während der Verrechnung der Fähigkeit, die den Spielstein erzeugt hat, ins Exil schickst. Wenn er einem Spieler Kampfschaden zufügt, bringst du nur die entsprechende Karte ins Spiel zurück, keine andere von Timothar ins Exil geschickte Karte.
 - Falls du die Karte nicht ins Exil schicken kannst, vielleicht weil ein anderer Effekt die Karte bewegt hat, bevor die ausgelöste Fähigkeit begonnen hat, verrechnet zu werden, kannst du nicht {1} bezahlen und erzeugst keinen Spielstein.
 - Timothars letzte Fähigkeit wird ausgelöst, wenn ein Nichtspielstein-Vampir, den du kontrollierst, stirbt, unabhängig davon, wer der Besitzer des Vampirs ist. Falls du Timothar und einen Nichtspielstein-Vampir eines anderen Spielers kontrollierst und jener Vampir stirbt, kannst du {1} bezahlen und die Karte aus seinem Friedhof ins Exil schicken.
 - Der Spieler, der den Fledermaus-Spielsteins kontrolliert, sowie er einem Spieler Kampfschaden zufügt, kontrolliert auch dessen ausgelöste Fähigkeit, und die ins Exil geschickte Karte wird unter seiner Kontrolle ins Spiel zurückgebracht.
-

Tochter der Opulenz

{2} {R}

Kreatur — Vampir, Adliger

3/1

Immer wenn die Tochter der Opulenz oder ein anderer Vampir, der kein Spielstein ist und den du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

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

- Wenn eine Karte auf diese Weise gespielt wird, gelten die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen für das Spielen der Karte. Falls du beispielsweise auf diese Weise ein Land spielst, kannst du dies nur während deiner Hauptphase tun, solange der Stapel leer ist, und nur falls du noch kein Land gespielt hast (es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir, zusätzliche Länder zu spielen).

Umbris, die manifestierte Furcht

{3} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Nachtmahr, Schrecken

1/1

Umbris, die manifestierte Furcht, erhält +1/+1 für jede Karte im Exil, die deine Gegner besitzen.

Immer wenn Umbris oder ein anderer Nachtmahr oder Schrecken unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schickt ein Gegner deiner Wahl Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Länderkarte ins Exil schickt.

- Die erste Fähigkeit von Umbris, die manifestierte Furcht, zählt alle Karten im Exil, die deine Gegner besitzen, nicht nur Karten, die von der zweiten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.