

## Sethinweise zu *Dominarias Bund*

Zusammengestellt von Jess Dunks

Fassung vom 21. Juli 2022

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

Karten aus *Dominarias Bund* mit dem Set-Code DMU sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Innistrad: Mitternachtsjagd*, *Innistrad: Blutroter Bund*, *Kamigawa: Neon-Dynastie*, *Straßen von Neu-Capenna* und *Dominarias Bund*.

*Karten aus Dominarias Bund* Commander mit dem Set-Code DMC und den Nummern 1–48 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 49–96) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Karten mit dem Set-Code DMC und Nummern ab 97 sind neu aufgelegte Karten und 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 Schlüsselwortfähigkeit: Überblättern

Falls du zu denjenigen gehörst, die immer zuerst das Ende eines Buches lesen, ist die Fähigkeit Überblättern für dich genau das Richtige. Eine Sage mit der Fähigkeit Überblättern lässt dich bestimmen, mit welchem Kapitel sie

beginnt. Sie kommt mit entsprechend vielen Sagenmarken ins Spiel, und nur jene Kapitel-Fähigkeit wird ausgelöst, nachdem sie ins Spiel gekommen ist.

Braids' furchterregende Rückkehr

{2} {B}

Verzauberung — Sage

Überblättern (*Wähle ein Kapitel und beginne mit so vielen Sagenmarken. Füge nach deinem Ziehsegment eine hinzu. Übersprungene Kapitel werden nicht ausgelöst. Opfern nach III.*)

I — Du kannst eine Kreatur opfern. Falls du dies tust, wirft jeder Gegner eine Karte ab.

II — Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

III — Ein Gegner deiner Wahl kann eine bleibende Karte opfern, die weder Land noch Spielstein ist. Falls er dies nicht tut, verliert er 2 Lebenspunkte und du ziehst eine Karte.

## Hinweise zur Fähigkeit Überblättern

- Sowie eine Sage mit Überblättern ins Spiel kommt, bestimmt ihr Beherrscher eine Zahl von eins bis zur größten Kapitelnummer der Sage. Die Sage kommt mit der bestimmten Anzahl an Sagenmarken ins Spiel. Weder das Bestimmen der Zahl noch das Legen der Marken auf die Sage verwendet den Stapel, und beide können nicht beantwortet werden.
- Normalerweise gilt: Falls mehr als eine Sagenmarke auf einmal auf eine Sage gelegt wird, werden alle entsprechenden Kapitel-Fähigkeiten ausgelöst. Die Fähigkeit Überblättern erzeugt eine Ausnahme davon: In dem Zug, in dem die Sage mit Überblättern ins Spiel gekommen ist, wird nur die Kapitel-Fähigkeit ausgelöst, deren Kapitelnummer exakt der Anzahl der Sagenmarken ist, mit der sie ins Spiel gekommen ist.
- Falls ein Ersatzeffekt die Anzahl an Marken ändert, mit der eine bleibende Karte ins Spiel kommt, wird der Effekt angewendet, *nachdem* du bestimmt hast, mit wie vielen Sagenmarken die Sage ins Spiel kommen soll. In diesem Fall wird nur die Kapitel-Fähigkeit ausgelöst, deren Kapitelnummer mit der Anzahl an Sagenmarken übereinstimmt, mit der die Sage tatsächlich ins Spiel gekommen ist, unabhängig davon, welche Zahl du bestimmt hast.
- In den folgenden Zügen folgt die Sage mit Überblättern den normalen Regeln für Sage-Verzauberungen (siehe „Allgemeine Hinweise zu Sagen“ unten).

## Allgemeine Hinweise zu Sagen

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

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

### Neue Schlüsselwortfähigkeit: Abkommandieren

Abkommandieren ist eine neue Schlüsselwortfähigkeit, die es einer angreifenden Kreatur mit Abkommandieren erlaubt, Unterstützung von einer anderen Kreatur zu erhalten, die hätte angreifen können.

Argivische Ritterin

{2}{W}

Kreatur — Ork, Ritter

2/2

Abkommandieren (*Sowie diese Kreatur angreift, kannst du eine nicht angreifende Kreatur ohne*

*Einsatzverzögerung, die du kontrollierst, tappen. Wenn du dies tust, addiere ihre Stärke bis zum Ende des Zuges zur Stärke dieser Kreatur.*)

Wenn die Argivische Ritterin ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.

- Der angreifende Spieler bestimmt, ob er eine Kreatur für eine Abkommandieren-Fähigkeit tappt, unmittelbar nachdem er die als Angreifer deklarierten Kreaturen getappt hat. Du kannst nicht später entscheiden, eine Kreatur abzukommandieren.
- Um eine Kreatur abkommandieren zu können, muss die Kreatur ungetappt sein, sie darf nicht angreifen (auch falls sie Wachsamkeit hat), und sie muss entweder Eile haben oder seit Beginn des aktuellen Zuges des angreifenden Spielers unter dessen Kontrolle gewesen sein.
- Wenn ein Spieler eine Kreatur für die Abkommandieren-Fähigkeit einer angreifenden Kreatur tappt, erhält die angreifende Kreatur bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich der Stärke der getappten Kreatur ist. Dies ist eine ausgelöste Fähigkeit, die auf den Stapel geht, unmittelbar nachdem im Angreifer-deklarieren-Segment die Angreifer deklariert wurden.
- Du darfst für die Abkommandieren-Fähigkeit einer angreifenden Kreatur nur eine Kreatur tappen, und eine einzelne Kreatur kann nicht für mehr als eine Abkommandieren-Fähigkeit getappt werden.

### Neue Mechanik: Betäubungsmarken

Mit diesem Set werden Betäubungsmarken eingeführt, eine neue Möglichkeit, getappte bleibende Karten am Enttappen zu hindern.

Zeit schinden

{2}{W}

Spontanzauber

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

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, lege auf jede der Kreaturen eine Betäubungsmarke. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

Ziehe eine Karte.

- Falls eine getappte bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, wird stattdessen eine Betäubungsmarke von ihr entfernt. Dies ist ein Ersatzeffekt.
- Betäubungsmarken ersetzen jedes Enttappen, egal aus welchem Grund es geschieht, einschließlich des Enttappens von getappten bleibenden Karten im Enttappsegment eines Spielers.
- Falls auf einer bleibenden Karte mehr als eine Betäubungsmarke liegt, wird jedes Mal, wenn sie enttappt würde, nur eine davon entfernt.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte „enttappt wird“, werden nicht ausgelöst, falls stattdessen eine Betäubungsmarke entfernt wird.
- Falls das Enttappen einer bleibenden Karte Teil von Kosten ist (z. B. der Kosten für die erste Fähigkeit des Halo-Brunnens), kannst du die Kosten bezahlen, indem du eine getappte bleibende Karte mit Betäubungsmarke „enttappt“. Dann wird die Betäubungsmarke entfernt, und die Kreatur bleibt getappt. Die Kosten gelten jedoch trotzdem als bezahlt.
- Falls andererseits das mehrerer bleibende Karten als Teil von Kosten enttappt werden müssen (z. B. der Kosten für die letzten beiden Fähigkeiten des Halo-Brunnens), kannst du nicht dieselbe bleibende Karte mehr als einmal „enttappen“, um die Kosten zu bezahlen.
- Betäubungsmarken existieren unabhängig von den Effekten, die sie erzeugt haben. Falls auf einer bleibenden Karte keine Betäubungsmarken liegen, enttappt sie normal.
- Betäubungsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und sie bewirken nicht, dass die bleibenden Karten, auf denen sie liegen, Fähigkeiten erhalten. Sie werden nicht von Effekten betroffen, durch die bleibende Karten alle Fähigkeiten verlieren.

---

### **Neue Mechanik: Kraftstein-Spielsteine**

Kraftstein-Spielsteine sind eine neue Art von Artefaktspielsteinen. Sie können für farbloses Mana getappt werden, das für alles ausgegeben kann, außer um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.

Die Manabarkasse  
{3}  
Legendäres Artefakt  
Immer wenn du einen mehrfarbigen Zauberspruch wirkst, erzeuge einen getappten Kraftstein-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{T}: Erzeuge {C}“. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“*)  
{X}{X}{X}, {T}: Schau dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an. Nimm davon bis zu zwei auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Kraftstein-Spielsteine sind eine neue Art von Spielstein. Jeder hat den Artefakt-Untertyp „Kraftstein“ und die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {C}“. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“
- Du kannst das von einem Kraftstein-Spielstein erzeugte {C} für alles verwenden, was kein Nichtartefakt-Zauberspruch ist. Dazu gehört das Bezahlen von Kosten für das Aktivieren von Fähigkeiten bleibender Karten, unabhängig davon, ob sie Artefakte sind, das Bezahlen von Abwehr-Kosten und so weiter.
- Obwohl alle Karten im Set *Dominarias Bund*, die Kraftstein-Spielsteine erzeugen, einen *getappten* Kraftstein-Spielstein erzeugen, ist das Getappt-ins-Spiel-Kommen nicht Teil der Definition des Spielsteins. Insbesondere gilt: Falls du einen Spielstein erzeugst, der eine Kopie eines Kraftstein-Spielsteins ist, kommt die Spielstein-Kopie nicht getappt ins Spiel.

---

### Wiederkehrender Land-Zyklus: „Schmerzländer“

*Dominarias Bund* enthält sechs Nichtstandardländer, die für eine von zwei Farben getappt werden können.

Adarkarwüste  
Land  
{T}: Erzeuge {C}.  
{T}: Erzeuge {W} oder {U}. Die Adarkarwüste fügt dir 1 Schadenspunkt zu.

- Der Schaden, der dir zugefügt wird, ist Teil der zweiten Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Wie die meisten Länder, ist jedes Land in diesem Zyklus farblos. Der Schaden wird dir von einer farblosen Quelle zugefügt.

---

### Wiederkehrende Mechanik: Bonus

Bonus ist ein wiederkehrendes Schlüsselwort, das dich etwas mehr bezahlen lässt, um deinen Zaubersprüchen noch etwas mehr „Durchschlagskraft“ zu verleihen.

Aggressive Sabotage

{2} {B}

Hexerei

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

Ein Spieler deiner Wahl wirft zwei Karten ab. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, fügt er jenem Spieler 3 Schadenspunkte zu.

- Du kannst Bonuskosten nicht mehrfach bezahlen.
- Falls du eine bleibende Karte mit einer Bonus-Fähigkeit ins Spiel bringst, ohne sie zu wirken, kannst du auch nicht ihre Bonuskosten bezahlen.
- Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei kopierst, dessen bzw. deren Bonuskosten bezahlt wurden, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt. Falls eine Karte oder ein Spielstein als Kopie einer bleibenden Karte ins Spiel kommt, können für die neue bleibende Karte keine Bonuskosten bezahlt werden, selbst wenn dies für das Original möglich war.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonus) 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.

---

### Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Domäne

Domäne ist ein wiederkehrendes Fähigkeitswort auf Karten, die besser werden, falls du mehr Standardlandtypen kontrollierst.

Artilleriebeschuss

{1} {W}

Spontanzauber

*Domäne* — Der Artilleriebeschuss fügt einer getappten Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich 1 plus der Anzahl an Standardlandtypen unter den Ländern ist, die du kontrollierst.

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

---

### Neuer Kartenzyklus: Verseucher

Die Verseucher sind ein Zyklus von fünf Phyrexianer-Kreaturen, eine in jeder der fünf Farben. Jeder Verseucher hat drei Fähigkeiten: eine Schlüsselwortfähigkeit, eine Fähigkeit, die dir erlaubt, 2 Lebenspunkte zu bezahlen, um die Kosten eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs in seiner Farbe, den du wirkst, zu reduzieren, und eine ausgelöste Fähigkeit, die dich dafür belohnt, Bleibende-Karte-Zaubersprüche in seiner Farbe zu wirken.

Verseucher der Träume  
{3}{U}{U}  
Kreatur — Phyrexianer, Sphinx

4/3

Fliegend

Als zusätzliche Kosten, um blaue Bleibende-Karte-Zaubersprüche zu wirken, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Sie kosten beim Wirken {U} weniger, falls du auf diese Weise Lebenspunkte bezahlt hast. Dieser Effekt reduziert nur die Menge an blauem Mana, das du bezahlst.

Immer wenn du einen blauen Bleibende-Karte-Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

- Du kannst die zusätzlichen Kosten nur einmal pro Bleibende-Karte-Zauberspruch bezahlen.
- Einige Spieler nehmen vielleicht die mentale Abkürzung, dass die Verseucher praktisch aus einem der farbigen Manasymbole in den Kosten des Zauberspruchs ein phyrexianisches farbiges Manasymbol machen. Trotz der funktionalen Ähnlichkeit bewirkt diese Fähigkeit nicht, dass die Zaubersprüche phyrexianische Manasymbole in ihren Kosten haben. Pech für den Wutentzieher!
- Die ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, immer wenn du einen Bleibende-Karte-Zauberspruch der entsprechenden Farbe wirkst, unabhängig davon, welche Kosten du bezahlt hast, um ihn zu wirken. Die Fähigkeit wird ausgelöst und vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, neutralisiert wurde.
- Falls du Anhänger der phyrexianischen Vollendung bist, kannst du entscheiden, die zusätzlichen Kosten von 2 Lebenspunkten zu bezahlen, auch wenn das die Kosten des Zauberspruchs nicht reduzieren würde. Die Prätores sind einverstanden.

---

## **DOMINARIAS BUND HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:**

Aggressive Sabotage

{2}{B}

Hexerei

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

Ein Spieler deiner Wahl wirft zwei Karten ab. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, fügt er jenem Spieler 3 Schadenspunkte zu.

- Falls du die Bonuskosten der Aggressiven Sabotage bezahlst, fügt sie jenem Spieler zusätzlich zu dem Effekt, dass er zwei Karten abwerfen muss, 3 Schadenspunkte zu, nicht anstatt des Abwerfens von zwei Karten.
-

Ajani der Schläfer-Agent

{1}{G}{G/W/P}{W}

Legendärer Planeswalker — Ajani

4

Vollendet (*{G/W/P}* kann entweder mit *{G}*, *{W}*, oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden. Falls Lebenspunkte bezahlt wurden, kommt dieser Planeswalker mit zwei Loyalitätsmarken weniger ins Spiel.)

+1: Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte ist, nimm sie auf deine Hand. Anderenfalls kannst du sie unter deine Bibliothek legen.

-3: Verteile drei +1/+1-Marken auf bis zu drei Kreaturen deiner Wahl. Sie erhalten Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

-6: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen Kreaturen- oder Planeswalkerzauber wirkst, erhält ein Gegner deiner Wahl zwei Giftmarken.“

- Du bestimmst, ob du *{G}*, *{W}* oder 2 Lebenspunkte bezahlst, sowie du beginnst, den Zauberspruch zu wirken – zum selben Zeitpunkt, zu dem du bei einem Zauberspruch Modi oder einen Wert für X bestimmen würdest.
- Ein hybrides phyrexianisches Manasymbol wird wie ein normales Manasymbol gezählt, wenn der Manabetrag einer Karte bestimmt wird. So ist der Manabetrag von Ajani immer 4, auch wenn du *{1}{G}{W}* und 2 Lebenspunkte bezahlst, um ihn zu wirken.
- Phyrexianisch ist weder eine Farbe noch ein Manatyp, und Spieler können kein phyrexianisches Mana erzeugen. Es ist lediglich ein Symbol, das dir eine andere Möglichkeit eröffnet, für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu bezahlen.
- Vollendet ist ein Ersatzeffekt, der sich nur auf bleibende Karten bezieht, die mit Loyalitätsmarken ins Spiel kommen. Alle möglichen weiteren Ersatzeffekte, die für die Anzahl der Loyalitätsmarken gelten würden, mit denen die jeweilige bleibende Karte ins Spiel kommt, werden wie gewohnt angewendet.
- Die Vollendet-Fähigkeit überprüft nur, ob der Spieler sich entschieden hat, 2 Lebenspunkte für das phyrexianische Manasymbol zu bezahlen, sowie der Zauberspruch gewirkt wurde. Falls ein Spieler beim Wirken des Zauberspruchs aus anderen Gründen Lebenspunkte bezahlt hat, verringert das nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken, mit denen der Planeswalker ins Spiel kommt.

---

Arena der Felsenburg

{1}{B}

Verzauberung

Bonus *{G}* und/oder *{W}* (*Du kannst zusätzlich {G} und/oder {W} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Wenn die Arena der Felsenburg ins Spiel kommt, erhältst du für jedes Mal, dass ihre Bonuskosten bezahlt wurden, 3 Lebenspunkte dazu.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek aufdecken und auf deine Hand nehmen. Falls du dies tust, verlierst du Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags.

- Du kannst die Bonuskosten der Arena der Felsenburg nur einmal für ihre {G}-Kosten und nur einmal für ihre {W}-Kosten bezahlen. Du kannst zwei ihrer Bonuskosten bezahlen, indem du {G}{W} bezahlst, aber du kannst ihre Bonuskosten nicht zweimal bezahlen, indem du {G}{G} oder {W}{W} bezahlst. Du kannst beide Bonuskosten jeweils nur einmal bezahlen.
- Normalerweise wird der gesamte Kampfschaden gleichzeitig zugefügt. In diesen Fall wird die letzte Fähigkeit der Arena der Felsenburg einmal für jeden Gegner ausgelöst, dem Kreaturen, die du kontrollierst, Kampfschaden zugefügt haben, egal wie viele Kreaturen den Schaden zugefügt haben. Falls mindestens eine der Kreaturen Doppelschlag oder Erstschlag hat, wird die Fähigkeit für jeden Gegner, dem in jedem Kampfschadensegment Schaden zugefügt wurde, einmal ausgelöst.
- Beim Verrechnen der letzten Fähigkeit der Arena der Felsenburg kannst du dir die Karte aus deiner Bibliothek nicht anschauen, bevor du entscheidest, ob du sie aufdeckst. Falls du dich entscheidest, sie aufzudecken, musst du sie auf deine Hand nehmen und verlierst Lebenspunkte.

#### Argivische Phalanx

{5}{W}

Kreatur— Mensch, Kor, Soldat

4/4

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede

Kreatur, die du kontrollierst, {1} weniger.

Wachsamkeit

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Argivischen Phalanx) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die erste Fähigkeit der Argivischen Phalanx kann das {W} in ihren Kosten nicht reduzieren.

#### Astor, Träger der Klingen

{2}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

4/4

Wenn Astor, Träger der Klingen, ins Spiel kommt, schaue dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Ausrüstung- oder Fahrzeug-

Karte offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Ausrüstungen, die du kontrollierst, haben Ausrüsten {1}.

Fahrzeuge, die du kontrollierst, haben Bemannen 1.

- Falls du möchtest, kannst du immer noch jede andere Ausrüsten- oder Bemannen-Fähigkeit aktivieren, die jene bleibende Karte hat.
- Sobald entweder die Fähigkeit Ausrüsten {1} oder die Fähigkeit Bemannen 1 aktiviert wurde, wird das Verrechnen der Fähigkeit nicht mehr verhindert, falls etwas dazu führt, dass Astor, Träger der Klingen, das Spiel verlässt.

Baird, argivischer Anwerber  
{R} {W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat  
2/2

Zu Beginn deines Endsegments und falls du eine Kreatur kontrollierst, deren Stärke größer ist als ihre Basis-Stärke, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.

- Normalerweise sind Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer Kreatur die Stärke und Widerstandskraft, die auf die Karte aufgedruckt sind, oder bei einem Spielstein die Stärke und Widerstandskraft, die von dem Effekt, der ihn erzeugt hat, festgelegt wurden. Falls ein anderer Effekt Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur auf bestimmte Werte setzt, werden diese zu ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft. Falls ein Effekt die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifiziert, ohne sie festzulegen, wird dies beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft nicht berücksichtigt.
- Falls eine Kreatur eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit hat, die ihre Stärke und Widerstandskraft festlegt, was im Feld für ihre Stärke und Widerstandskraft mit \*/\* oder Ähnlichem angezeigt wird, wird diese Fähigkeit beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke und -Widerstandskraft berücksichtigt.
- Einige Kreaturen haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/0 und eine Fähigkeit, die ihnen einen Bonus gibt, der auf bestimmten Kriterien basiert. Dies sind keine eigenschaftsdefinierenden Fähigkeiten, und die Fähigkeit ändert nicht die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur.

---

Balduvianischer Berserker  
{2} {R}  
Kreatur — Kor, Berserker  
1/3

Abkommandieren (*Sowie diese Kreatur angreift, kannst du eine nicht angreifende Kreatur ohne Einsatzverzögerung, die du kontrollierst, tappen. Wenn du dies tust, addiere ihre Stärke bis zum Ende des Zuges zur Stärke dieser Kreatur.*)

Wenn der Balduvianische Berserker stirbt, fügt er einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte der Balduvianische Berserker zufügt, verwende seine Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, nicht seine Stärke im Friedhof.

---

Balmor, Feldherr der Kampfmagier  
{U} {R}  
Legendäre Kreatur — Vogel, Zauberer  
1/3

Fliegend  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Balmors letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst, einschließlich Balmor selbst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle

kommen, oder bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später zu Kreaturen werden, erhalten den Bonus nicht.

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

---

Benalischer Schläfer

{1}{W}

Kreatur — Phyrexianer, Mensch, Soldat

3/1

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

Wenn der Benalische Schläfer ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, opfert jeder Spieler eine Kreatur.

- Falls du seine Bonuskosten bezahlt hast, kannst du den Benalischen Schläfer selbst opfern, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird. Falls du keine anderen Kreaturen kontrollierst, musst du den Benalischen Schläfer opfern.
- Sowie die Fähigkeit des Benalischen Schläfers verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, dessen Zug es ist, eine Kreatur, die geopfert werden soll. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden all jene Kreaturen gleichzeitig geopfert.

---

Beschützender Greif

{3}{W}

Kreatur — Greif

2/3

Fliegend

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält der Beschützende Greif +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls mehr als eine Kreatur gleichzeitig ins Spiel kommt oder falls eine oder mehrere andere Kreaturen gleichzeitig mit dem Beschützenden Greif ins Spiel kommen, wird die ausgelöste Fähigkeit des Beschützenden Greifen für jede von ihnen ausgelöst.

---

Besucher aus Yavimaya

{7}{G}

Kreatur — Baumhirte

4/6

*Domäne* — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Standardlandtyp unter den Ländern, die du kontrollierst, {1} weniger.

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

- Die erste Fähigkeit des Besuchers aus Yavimaya kann das {G} in seinen Kosten nicht reduzieren.
- 

Braids, auferstandener Albtraum

{1} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Nachtmahr

3/3

Zu Beginn deines Endsegments kannst du ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder einen Planeswalker opfern. Falls du dies tust, kann jeder Gegner eine bleibende Karte opfern, die einen Kartentyp mit der geopfert Karte gemeinsam hat. Jeder Gegner, der dies nicht tut, verliert 2 Lebenspunkte und für jeden dieser Gegner ziehst du eine Karte.

- Falls die bleibende Karte, die du opferst, sowie du Braids' ausgelöste Fähigkeit verrechnest, mehr als einen Kartentyp hat, kann jeder Gegner eine beliebige bleibende Karte opfern, die er kontrolliert und die mindestens einen Kartentyp mit ihr gemeinsam hat. Falls beispielsweise die bleibende Karte, die du opferst, eine Artefaktkreatur ist, kann es sein, dass ein Gegner ein Artefakt opfert und ein anderer eine Kreatur.
- 

Chaotische Transformation

{5} {R}

Hexerei

Schicke bis zu ein Artefakt deiner Wahl, bis zu eine Kreatur deiner Wahl, bis zu eine Verzauberung deiner Wahl, bis zu einen Planeswalker deiner Wahl und bis zu ein Land deiner Wahl ins Exil. Für jede bleibende Karte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, deckt ihr Beherrscher Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Karte aufdeckt, die einen Kartentyp mit ihr gemeinsam hat, bringt sie ins Spiel und mischt danach.

- Die bleibenden Karten deiner Wahl werden alle gleichzeitig ins Exil geschickt.
  - Falls ein Spieler mehrere bleibende Karten kontrolliert, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, bestimmt jener Spieler zuerst, welche Karte seiner Wahl er betrachtet, und deckt dann Karten auf, bis er eine Karte aufdeckt, die einen Kartentyp mit jener bleibenden Karte, wie sie zuletzt im Spiel existierte, gemeinsam hat. Danach bringt er die Karte ins Spiel und mischt. Diesen Vorgang wiederholt er für die verbleibenden Ziele, die er kontrolliert hat.
- 

Danitha, Benalias Hoffnung

{4} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

4/4

Erstschlag, Wachsamkeit, Lebensverknüpfung  
Wenn Danitha, Benalias Hoffnung, ins Spiel kommt, kannst du eine Aura- oder Ausrüstung-Karte aus deiner Hand oder deinem Friedhof an Danitha angelegt ins Spiel bringen.

- Falls du versuchst, eine Aura auf diese Weise ins Spiel zu bringen, und Danitha nicht mehr im Spiel ist oder die Aura nicht legal an Danitha angelegt werden kann, kommt die Aura gar nicht ins Spiel. Stattdessen bleibt sie in ihrer vorherigen Zone.
- Umgekehrt gilt: Falls du versuchst, eine Ausrüstung (die nicht gleichzeitig eine Aura ist) auf diese Weise ins Spiel zu bringen, und Danitha nicht mehr im Spiel ist oder die Ausrüstung nicht legal an Danitha angelegt werden kann, kommt die Ausrüstung gelöst ins Spiel.

#### Der Rabenmann

{1}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/1

Zu Beginn jedes Endsegments und falls ein Spieler in diesem Zug eine Karte abgeworfen hat, erzeuge einen

1/1 schwarzen Vogel-Kreaturespielstein mit

Flugfähigkeit und „Diese Kreatur kann nicht blocken.“

{3}{B}, {T}: Jeder Gegner wirft eine Karte ab. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die erste Fähigkeit des Rabenmanns wird zu Beginn des Endsegments jedes Spielers ausgelöst, solange mindestens ein Spieler in diesem Zug eine Karte abgeworfen hat. Sie wird nur einmal ausgelöst, nicht einmal für jede abgeworfene Karte oder einmal für jeden Spieler, der eine Karte abgeworfen hat. Sie wird auch dann ausgelöst, falls sein Beherrscher derjenige ist, der in diesem Zug eine Karte abgeworfen hat.

#### Die Grausamkeit des Gix

{3}{B}{B}

Verzauberung — Sage

Überblättern (*Wähle ein Kapitel und beginne mit so vielen Sagenmarken. Füge nach deinem Ziehsegment eine hinzu. Übersprungene Kapitel werden nicht ausgelöst. Opfern nach III.*)

I — Ein Gegner deiner Wahl zeigt seine Hand offen vor.

Du bestimmst davon eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab.

II — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische danach. Du verlierst 3 Lebenspunkte.

III — Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Du musst deine Bibliothek durchsuchen, sowie die Kapitel-II-Fähigkeit verrechnet wird, und du verlierst 3 Lebenspunkte.

Doppeltes Inferno

{1} {R}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Spontanzauber oder deine nächste Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.
- Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Doppelten Infernos erzeugten Kopien denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
  - Falls beim Wirken des kopierten Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
  - Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen, die durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Doppelten Infernos erzeugt wurde. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
  - Die Kopien, die durch die Fähigkeit des Doppelten Infernos erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- 

Dornenstrauchhydra

{5} {G}

Kreatur — Pflanze, Hydra

6/6

Verursacht Trampelschaden

*Domäne* — Immer wenn die Dornenstrauchhydra einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, wobei X gleich der Anzahl an Standardlandtypen unter den Ländern ist, die du kontrollierst.

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

Drachenjunge

{2} {R} {R}

Kreatur — Drache

2/3

Fliegend

{R}: Das Drachenjunge erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls diese Fähigkeit in diesem Zug vier Mal oder öfter aktiviert wurde, opfere das Drachenjunge zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Die ersten drei Aktivierungen der Fähigkeit des Drachenjungen haben keinen anderen Effekt, als ihm +1/+0 bis zum Ende des Zuges zu geben. Alle folgenden Aktivierungen sorgen außerdem dafür, dass seine verzögert ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird. Das bedeutet: Falls du zum Beispiel die Fähigkeit des Drachenjungen fünf Mal aktivierst, werden zu Beginn des nächsten Endsegments zwei verschiedene verzögert ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst und sorgen dafür, dass du das Drachenjunge opferst.
  - Falls die Fähigkeit des Drachenjungen im Endsegment des Zuges zum mindestens vierten Mal ausgelöst wird, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit erst zu Beginn des Endsegments des nächsten Zuges ausgelöst. Du musst das Drachenjunge dann zu jenem Zeitpunkt opfern.
- 

Dschinn des Brunnens

{4}{U}{U}

Kreatur — Dschinn

4/4

Fliegend

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, bestimme eines —

- Der Dschinn des Brunnens erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.
  - Schicke den Dschinn des Brunnens ins Exil. Bringe ihn zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.
  - Hellsicht 1.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Dschinns des Brunnens wird vor dem Spontanzauber oder der Hexerei, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, neutralisiert wurde oder auf andere Weise den Stapel verlassen hat.
- 

Elas *il*-Kor, Sadistische Pilgerin

{W}{B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Kor, Kleriker

2/2

Todesberührung

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

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

- Falls eine oder mehrere andere Kreaturen zu demselben Zeitpunkt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, zu dem Elas *il*-Kor ins Spiel kommt, wird ihre zweite Fähigkeit für jede dieser anderen Kreaturen ausgelöst.
  - Falls eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt wie Elas *il*-Kor sterben, wird ihre letzte Fähigkeit für jede dieser anderen Kreaturen ausgelöst.
  - In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit von Elas *il*-Kor dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert.
-

Elektrostatische Infanterie

{1}{R}

Kreatur — Zwerg, Zauberer

1/2

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei

wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf die Elektrostatische

Infanterie.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Elektrostatischen Infanterie wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

---

Elfische Hydromagierin

{2}{G}

Kreatur — Elf, Zauberer

3/2

Bonus {3}{U} (*Du kannst zusätzlich {3}{U} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Wenn die Elfische Hydromagierin ins Spiel kommt und falls ihre Bonuskosten bezahlt wurden, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.

- Falls die Bonuskosten der Elfischen Hydromagierin bezahlt wurden, kann ihre Fähigkeit jede beliebige Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel haben, einschließlich sie selbst. Falls sie sich selbst als Ziel hat, wurden die Bonuskosten für den Spielstein, der erzeugt wird, nicht bezahlt, also wird die Fähigkeit nicht erneut ausgelöst.

---

Entzweireißen

{1}{G}

Spontanzauber

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

Schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner

Wahl ins Exil. Falls die Bonuskosten dieses

Zauberspruchs bezahlt wurden, schicke stattdessen eine

bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil.

- Falls die Bonuskosten des Entzweireißens bezahlt wurden, kann es eine beliebige bleibende Karte, die kein Land ist, als Ziel haben, nicht nur ein Artefakt oder eine Verzauberung.
-

### Erkundung der Wildnis

{2}{G}

Hexerei

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

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

Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, erzeuge zwei 1/1 weiße Soldat-Kreaturenspielsteine.

- Falls die Bonuskosten der Erkundung der Wildnis bezahlt wurden, bringst du zwei 1/1 weiße Soldat-Kreaturenspielsteine ins Spiel, unabhängig davon, ob du beim Durchsuchen deiner Bibliothek eine Länderkarte gefunden hast oder nicht.

---

### Ertai der Wiedererweckte

{2}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Mensch, Zauberer

3/2

Aufblitzen

Wenn Ertai der Wiedererweckte ins Spiel kommt, bestimme bis zu eines —

- Neutralisiere einen Zauberspruch, eine aktivierte oder eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl. Sein bzw. ihr Beherrscher zieht eine Karte.
- Zerstöre eine andere Kreatur oder einen anderen Planeswalker deiner Wahl. Ihr bzw. sein Beherrscher zieht eine Karte.

- 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.
  - 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. Ebenso kann der Ersatzeffekt, der verhindert, dass eine Kreatur, auf der eine Betäubungsmarke liegt, enttappt, nicht neutralisiert werden.
-

Ertais Hohn  
{1} {U} {U}  
Spontanzauber  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {U} weniger,  
falls ein Gegner in diesem Zug zwei oder mehr  
Zaubersprüche gewirkt hat.  
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

- Falls in diesem Zug mehrere Gegner jeweils zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt haben, kostet Ertais Hohn beim Wirken nur {U} weniger, nicht {U} weniger für jeden der Gegner.

---

Erzengel des Zorns  
{2} {W} {W}  
Kreatur — Engel  
3/4  
Bonus {B} und/oder {R} (*Du kannst zusätzlich {B} und/oder {R} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)  
Fliegend, Lebensverknüpfung  
Wenn der Erzengel des Zorns ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, fügt er einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.  
Wenn der Erzengel des Zorns ins Spiel kommt und falls zwei seiner Bonuskosten bezahlt wurden, fügt er einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Du kannst die Bonuskosten des Erzengels des Zorns nur einmal für seine {B}-Kosten und nur einmal für seine {R}-Kosten bezahlen. Du kannst zwei seiner Bonuskosten bezahlen, indem du {B} {R} bezahlst, aber du kannst seine Bonuskosten nicht zweimal bezahlen, indem du {B} {B} oder {R} {R} bezahlst. Du kannst beide Bonuskosten jeweils nur einmal bezahlen.
- Falls beide Bonuskosten bezahlt wurden, wird jede der letzten beiden Fähigkeiten des Erzengels des Zorns einmal ausgelöst. Anders ausgedrückt: Er fügt dann entweder zwei Zielen jeweils 2 Schadenspunkte zu oder demselben Ziel zweimal 2 Schadenspunkte.

---

Fäulniswalze  
{1} {B}  
Kreatur — Phyrexianer  
3/3  
Verteidiger  
{2} {B}, {T}: Jeder Gegner verliert X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen mit Verteidiger ist, die du kontrollierst.

- In einer Partie Two-Headed Giant bewirkt die Fäulniswalze, dass das gegnerische Team zweimal X Lebenspunkte verliert.
-

Flammen des Sieges

{1}{R}

Spontanzauber

Bonus {2}{U} *(Du kannst zusätzlich {2}{U} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*

Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, ziehe eine Karte. Die Flammen des Sieges fügen einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Karten auf deiner Hand hast.

- Du ziehst nur dann eine Karte, falls die Bonuskosten der Flammen des Sieges bezahlt wurden, aber sie fügen unabhängig davon, ob ihre Bonuskosten bezahlt wurden, der Kreatur oder dem Planeswalker deiner Wahl Schaden zu.

---

Frontbrecher-Baloth

{3}{G}{G}

Kreatur — Bestie

4/5

Abkommandieren *(Sowie diese Kreatur angreift, kannst du eine nicht angreifende Kreatur ohne Einsatzverzögerung, die du kontrollierst, tappen. Wenn du dies tust, addiere ihre Stärke bis zum Ende des Zuges zur Stärke dieser Kreatur.)*

Der Frontbrecher-Baloth kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

- Sobald diese Kreatur von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

---

Frostfaust-Schreiter

{3}{U}{U}

Kreatur — Elementarwesen, Riese

4/4

Abwehr {2} *(Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {2}.)*

Wenn der Frostfaust-Schreiter ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Du kannst eine Kreatur, die bereits getappt ist, als Ziel für die letzte Fähigkeit des Frostfaust-Schreiters bestimmen.
-

### Gebet der Bindung

{3} {W}

Verzauberung

Aufblitzen

Wenn das Gebet der Bindung ins Spiel kommt, schicke bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis das Gebet der Bindung das Spiel verlässt. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Die Fähigkeit des Gebets der Bindung ist eine einzelne Fähigkeit, die mehrere einmalige Effekte erzeugt, darunter einen, der die bleibende Karte ins Exil schickt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, und einen anderen, der die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückbringt, unmittelbar nachdem das Gebet der Bindung das Spiel verlassen hat.
- Falls das Gebet der Bindung das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird die als Ziel bestimmte bleibende Karte nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an eine ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Gebets der Bindung die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.
- Falls du für die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Gebets der Bindung kein Ziel bestimmst, erhältst du trotzdem 2 Lebenspunkte dazu.
- Falls du ein Ziel für die Fähigkeit bestimmst und das Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, erhältst du nicht 2 Lebenspunkte dazu.

---

### Geifernde Barrikade

{2} {B}

Kreatur — Nachtmahr, Mauer

2/4

Verteidiger

{2} {B}, opfere eine Kreatur: Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu und ziehst eine Karte.

- Du kannst die Geifernde Barrikade für ihre eigene Fähigkeit opfern.
-

Gesalbter Friedensstifter

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

3/3

Wachsamkeit

Sowie der Gesalbte Friedensstifter ins Spiel kommt, schau dir die Hand eines Gegners an und bestimme dann einen beliebigen Kartennamen.

Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen, die deine

Gegner wirken, kosten beim Wirken {2} mehr.

Aktiviere Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen kosten beim Aktivieren {2} mehr, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

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

---

Gespenstische Erscheinung

{1}{U}

Kreatur — Illusion

2/1

Wachsamkeit

Die Gespenstische Erscheinung kann nicht geblockt werden, solange du in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei gewirkt hast.

- Wird ein Spontanzauber oder eine Hexerei gewirkt, nachdem die Gespenstische Erscheinung geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
-

Ghitu-Verstärkerin

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

Bonus {2} {U} (*Du kannst zusätzlich {2} {U} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Wenn die Ghitu-Verstärkerin ins Spiel kommt und falls ihre Bonuskosten bezahlt wurden, bringe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhält die Ghitu-Verstärkerin +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte ausgelöste Fähigkeit der Ghitu-Verstärkerin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

---

Goldene Fleute

{4}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

3/6

Immer wenn die Goldene Fleute angreift, schicke jede Kreatur, die sie in diesem Zug bemannt hat, ins Exil.

Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.

Bemannen 1 (*Tappe eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen Stärke 1 oder mehr haben: Dieses Fahrzeug wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit der Goldenen Fleute schickt nur Kreaturen ins Exil, die noch im Spiel sind, sowie sie verrechnet wird. Kreaturen, die sie in diesem Zug bemannt haben und das Spiel bereits verlassen hatten, werden nicht zurückgebracht.
- Die ins Exil geschickten Kreaturen werden auch dann zu Beginn des nächsten Endsegments ins Spiel zurückgebracht, falls die Goldene Fleute zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist.

---

Gravierte Tafel

{1}

Artefakt

{1}, {T}, opfere die Gravierte Tafel: Decke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf. Nimm davon eine Länderkarte auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Falls du auf diese Weise keine Karte auf deine Hand genommen hast, ziehe eine Karte.

- Falls du mit der ersten Fähigkeit der Gravierten Tafel eine oder mehrere Länderkarten aufdeckst, musst du eine von ihnen auf deine Hand nehmen.
-

### Gründung des Dritten Pfades

{1}{U}

Verzauberung — Sage

Überblättern (*Wähle ein Kapitel und beginne mit so vielen Sagenmarken. Füge nach deinem Ziehsegment eine hinzu. Übersprungene Kapitel werden nicht ausgelöst. Opfern nach III.*)

I — Du kannst einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag 1 oder 2 aus deiner Hand wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen.

II — Ein Spieler deiner Wahl millt vier Karten.

III — Schicke eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken.

- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Du musst alle Kosten für die Kopie eines Zauberspruchs, die du wirkst, bezahlen, sowie die letzte Kapitel-Fähigkeit der Gründung des Dritten Pfades verrechnet wird. Falls du bestimmst, die Kopie zu wirken, musst du sie wirken, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu wirken.

---

### Hackebeil-Himmelsreiter

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Aufblitzen

Bonus {2}{R} (*Du kannst zusätzlich {2}{R} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Fliegend

Wenn der Hackebeil-Himmelsreiter ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, fügt er einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an angreifenden Kreaturen ist.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Hackebeil-Himmelsreiters zählt alle angreifenden Kreaturen, sogar angreifende Kreaturen, die andere Spieler kontrollieren.
  - In einer Partie Two-Headed Giant zählt die ausgelöste Fähigkeit alle angreifenden Kreaturen, die jedes angreifende Team kontrolliert.
-

Hochmütiger Dschinn

{1} {U} {U}

Kreatur — Dschinn

\*/4

Fliegend

Die Stärke des Hochmütigen Dschinns ist gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof.

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

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Hochmütigen Dschinns bestimmt, funktioniert in allen Zonen.
- Eine geteilte Karte in deinem Friedhof wird für die Stärke des Hochmütigen Dschinns nur einmal gezählt, auch falls sie sowohl ein Spontanzauber als auch eine Hexerei ist.

---

Hurloon-Schlachtgesang

{2} {R}

Spontanzauber

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

Der Hurloon-Schlachtgesang fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Hurloon-Schlachtgesang verrechnet werden soll, hat er keinen Effekt, auch falls seine Bonuskosten bezahlt wurden.

---

Ivy die Zauberdiebin

{G} {U}

Legendäre Kreatur — Feenwesen, Räuber

2/1

Fliegend

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, der nur eine einzelne Kreatur, die nicht Ivy die Zauberdiebin ist, als Ziel hat, kannst du den Zauberspruch kopieren.

Die Kopie hat Ivy als Ziel. (*Eine Kopie eines Aura-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.*)

- Die zweite Fähigkeit wird ausgelöst, immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, der nur eine Kreatur als Ziel hat, aber kein anderes Objekt und keinen Spieler. Es ist dabei egal, wer die Kreatur kontrolliert.
- Falls ein Zauberspruch mehrere Ziele hat, aber alle dieselbe Kreatur sind, wird die zweite Fähigkeit von Ivy der Zauberdiebin ausgelöst.
- Die Kopie wird auch dann erzeugt, falls der Zauberspruch, der die Fähigkeit ausgelöst hat, zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit neutralisiert wurde. Die Kopie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Falls Ivy die Zauberdiebin kein legales Ziel für den Zauberspruch ist, kann keine Kopie erzeugt werden.

- Die Kopie, die die zweite Fähigkeit von Ivy der Zauberdiebin erzeugt, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Andere Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären. Insbesondere gilt: Falls die Bonuskosten des Zauberspruchs, den du kopierst, bezahlt wurden, gilt dies auch für die Kopien.

Jaya, feurige Verhandlerin

{2} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Jaya

4

+1: Erzeuge einen 1/1 roten Mönch-Kreaturespielstein mit Bravour.

–1: Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bestimme eine davon. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

–2: Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Immer wenn du in diesem Zug angreiffst, fügt Jaya, feurige Verhandlerin, der Kreatur so viele Schadenspunkte zu, wie Kreaturen angreifen.

–8: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen roten Spontanzauber oder eine rote Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie zweimal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.“

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, um eine für Jayas zweite Loyalitätsfähigkeit bestimmte Karte zu spielen. Falls du beispielsweise ein Länderkarte bestimmst, kannst du sie nur während einer deiner Hauptphasen spielen, während der Stapel leer ist, und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
- Das Aktivieren von Jayas dritter Loyalitätsfähigkeit erzeugt eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die jedes Mal ausgelöst wird, wenn du in diesem Zug Angreifer deklariert (was normalerweise nur einmal geschieht). Diese Fähigkeit wird auch dann ausgelöst, falls Jaya nicht mehr im Spiel ist. Falls irgendetwas Informationen zur Quelle des Schadens benötigt, benutze Jayas Eigenschaften, wie sie zuletzt im Spiel existierte.
- Die ausgelöste Fähigkeit von Jayas Emblem kopiert alle roten Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, nicht nur solche mit Zielen.
- Kopien werden auch dann erzeugt, falls der Zauberspruch, der die Fähigkeit ausgelöst hat, zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit neutralisiert wurde. Die Kopien werden vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Die Kopien haben dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopieren, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.

- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten stammen, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären. Insbesondere gilt: Falls die Bonuskosten des Zauberspruchs, den du kopierst, bezahlt wurden, gilt dies auch für die Kopien.
- Die Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

#### Jayas Infernado

{4}{R}

Hexerei

Jayas Infernado fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

- Falls das Ziel illegal ist, sowie Jayas Infernado verrechnet werden soll, kannst du nicht Hellsicht anwenden.

#### Jedermann-Festnahme

{1}{W}{W}

Verzauberung

Wenn die Jedermann-Festnahme ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Jedermann-Festnahme das Spiel verlässt.

- Falls die Jedermann-Festnahme das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren. 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.

#### Jhoira, zeitlose Erfinderin

{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/3

{T}: Lege zwei Innovationsmarken auf Jhoira, zeitlose Erfinderin. Dann kannst du eine Artefaktkarte mit Manabetrag X oder weniger aus deiner Hand ins Spiel bringen, wobei X gleich der Anzahl an Innovationsmarken auf Jhoira ist.

- Falls Jhoira, zeitlose Erfinderin, nicht im Spiel ist, sowie die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du keine Innovationsmarken auf sie legen. Du kannst jedoch trotzdem eine Artefaktkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Benutze die Anzahl an Innovationsmarken, die auf Jhoira lag, bevor sie das Spiel verlassen hat, um den Wert von X zu ermitteln.

Jodah der Einende

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

5/5

Legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an legendären Kreaturen ist, die du kontrollierst.

Immer wenn du einen legendären Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine legendäre Nichtland-Karte mit niedrigerem Manabetrag ins Exil schickst. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Sowohl die ausgelöste Fähigkeit von Jodah dem Einenden als auch der mit der Fähigkeit gewirkte Zauberspruch werden vor dem Zauberspruch, der die Fähigkeit ausgelöst hat, verrechnet, auch falls der ursprüngliche Zauberspruch als Antwort neutralisiert wurde.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Die ins Exil geschickte legendäre Nichtland-Karte kann sofort gewirkt werden. Falls du sie nicht sofort wirkst, kannst du sie später nicht mehr wirken.
- Typen und Manabetrag einer doppelseitigen Karte im Exil werden durch die Eigenschaften ihrer Vorderseite bestimmt. Der Manabetrag einer geteilten Karte ist der Gesamt-Manabetrag beider Hälften der geteilten Karte.
- Falls die auf diese Weise ins Exil geschickte legendäre Nichtland-Karte eine modale doppelseitige Karte ist und die Rückseite ebenfalls eine Nichtland-Seite ist, kannst du ein beliebige der beiden Seiten wirken, auch falls die Rückseite nicht legendär ist.
- Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, bleibt sie im Exil. Der Rest der Karten wird in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek gelegt.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Der Manabetrag des Zauberspruchs, der die Fähigkeit ausgelöst hat, wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken. Falls der Zauberspruch ein {X} in seinen Kosten hatte, ist der für X bestimmten Wert Teil seines Manabetrags.
- Falls du deine gesamte Bibliothek ins Exil schickst, ohne eine legendäre Nichtland-Karte mit niedrigerem Manabetrag ins Exil zu schicken, mischst du die ins Exil geschickten Karten, und sie werden wieder zu deiner Bibliothek. Dadurch wird der Effekt beendet. Du musst deine Bibliothek nicht ewig weiter ins Exil schicken und mischen.

---

### Kampfforschung

{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.“

Solange die verzauberte Kreatur legendär ist, erhält sie +1/+1 und hat Abwehr {1}. *(Immer wenn die verzauberte Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {1}.)*

- Da die Kartenzieh-Fähigkeit der Kreatur gewährt wird, gilt: Falls ein Gegner die Kontrolle über die verzauberte Kreatur übernimmt und sie Kampfschaden zufügt, solange er sie kontrolliert, zieht jener Gegner eine Karte.

---

### Karn, lebendes Vermächtnis

{4}

Legendärer Planeswalker — Karn

4

+1: Erzeuge einen getappten Kraftstein-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}: Erzeuge {C}. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“)*

-1: Bezahle eine beliebige Menge Mana. Schau dir entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek an, nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

-7: Du erhältst ein Emblem mit „Tappe ein ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst: Dieses Emblem fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“

- Für Karns zweite Loyalitätsfähigkeit bestimmst du erst, wie viel Mana du bezahlst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald die Verrechnung der Fähigkeit begonnen hat und du bezahlt hast, kann kein Spieler mehr reagieren, bis du alle Schritte der Fähigkeit abgeschlossen hast.
  - Falls du kein Mana bezahlst, kannst du dir weder Karten anschauen noch Karten auf deine Hand nehmen.
  - Falls du dir auf diese Weise eine oder mehrere Karten anschaust, musst du eine Karte auf deine Hand nehmen. Du kannst dich nicht entscheiden, keine Karte auf deine Hand zu nehmen.
  - Karns Emblem hat eine aktivierte Fähigkeit, die dir erlaubt, ungetappte Artefakte zu tappen, um ihre Kosten zu bezahlen. Insbesondere kannst du Artefaktkreaturen tappen, die in diesem Zug ins Spiel gekommen sind, um diese Kosten zu bezahlen, auch falls sie nicht Eile haben.
-

Karns Sylex

{3}

Legendäres Artefakt

Karns Sylex kommt getappt ins Spiel.

Spieler können keine Lebenspunkte bezahlen, um Zaubersprüche zu wirken oder um Fähigkeiten zu aktivieren, die keine Manafähigkeiten sind.

{X}, {T}, schicke Karns Sylex ins Exil: Zerstöre jede bleibende Karte mit Manabetrag X oder weniger, die kein Land ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls ein Zauberspruch oder eine aktivierte Fähigkeit, die keine Manafähigkeit ist, Kosten hat, die erfordern, dass ein Spieler Lebenspunkte bezahlt, kann der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht gewirkt bzw. aktiviert werden.
- Dennoch können andere Umstände Spieler veranlassen, Lebenspunkte zu bezahlen, z. B. das Verrechnen eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten (wie z. B. Umwandlung); sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
- Spieler können immer 0 Lebenspunkte bezahlen, auch falls ein Effekt besagt, dass sie keine Lebenspunkte bezahlen können.

---

Keldonische Flammenkundlerin

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/3

Abkommandieren

Immer wenn die Keldonische Flammenkundlerin angreift, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Stärke der Keldonischen Flammenkundlerin ist. Du kannst davon eine Spontanzauber- oder Hexereikarte mit Manabetrag X oder weniger ins Exil schicken. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Du kannst die ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls die Keldonische Flammenkundlerin als Antwort auf ihre ausgelöste Fähigkeit das Spiel verlässt, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

---

Keldonisches Kommando

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/1

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

Wenn das Keldonische Kommando ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, erzeuge zwei 1/1 weiße Soldat-Kreaturespielsteine.

Solange das Keldonische Kommando in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, haben Kreaturen, die du kontrollierst, Eile.

- Die letzte Fähigkeit des Keldonischen Kommandos gewährt ihm selbst zusätzlich zu allen anderen Kreaturen, die du kontrollierst, Eile.
- Kreaturen, die nach dem Keldonischen Kommando in dem Zug, in dem es ins Spiel gekommen ist, ins Spiel kommen, erhalten Eile, solange es noch im Spiel ist. Insbesondere schließt dies die Soldat-Kreaturespielsteine ein, die es erzeugt, falls seine Bonuskosten bezahlt wurden.
- Falls das Keldonische Kommando das Spiel während des Kampfes in dem Zug, in dem es ins Spiel gekommen ist, verlässt, greifen angreifende Kreaturen, die in diesem Zug unter deine Kontrolle gekommen sind, weiterhin an, auch falls sie nicht mehr Eile haben.

---

Knochenspreißel

{B}

Hexerei

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Sobald du beginnst, die Knochenspreißel zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opfern möchtest.

---

König Darien XLVIII.

{1} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/3

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

{3} {G} {W}: Lege eine +1/+1-Marke auf König Darien und erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.

Opfere König Darien: Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Falls König Darien XLVIII. das Spiel verlässt, verlieren andere Kreaturen, die du kontrollierst, sofort den +1/+1-Bonus. Insbesondere bedeutet das: Falls du seine letzte Fähigkeit aktivierst, nachdem einer Kreatur bereits Schaden zugefügt wurde, stirbt die Kreatur möglicherweise, weil der auf ihr vermerkte Schaden nun tödlich ist, bevor die Fähigkeit verrechnet wird und ihr Unzerstörbarkeit gibt.
- In den meisten Fällen, in denen der Wert von X im Text einer Karte nicht definiert wird, bestimmt ihr Beherrscher den Wert für X. Das X in König Dariens Namen ist jedoch immer 10.
- XLVIII ist achtundvierzig.

#### Königin Allenal von Ruadach

{G}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

\*/\*

Stärke und Widerstandskraft der Königin Allenal von Ruadach sind gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

Falls ein oder mehrere Kreaturespielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen diese Spielsteine plus ein 1/1 weißer Soldat-Kreaturespielstein erzeugt.

- Die erste Fähigkeit von Königin Allenal von Ruadach zählt sie selbst mit, also sind ihre Stärke und Widerstandskraft immer mindestens 1/1.
- Der zusätzliche Soldat-Spielstein erhält keine Fähigkeiten, mit denen eventuell die anderen Spielsteine erzeugt wurden. Alle weiteren Angaben, die in dem Effekt enthalten sind, der die Spielsteine erzeugt (beispielsweise ob sie getappt sind oder angreifen, „Der Spielstein erhält Eile“ oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten sowohl für die ursprünglichen Spielsteine als auch für den Soldaten.
- Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein erzeugt würde, wird er angewendet, bevor der Effekt von Königin Allenal angewendet wird. Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein ins Spiel kommen würde, wird er angewendet, nachdem der Effekt von Königin Allenal angewendet werden kann.

#### Korallenkolonie

{1}{U}

Kreatur — Mauer

1/4

Verteidiger

{1}{U}, {T}: Ein Spieler deiner Wahl millt X Karten, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen mit Verteidiger ist, die du kontrollierst. *(Um eine Karte zu millen, legt der Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

- Die Anzahl an Kreaturen mit Verteidiger, die du kontrollierst, wird gezählt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Kosmische Eingebung

{4} {U} {U}

Hexerei

Ziehe so viele Karten, wie sich Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof befinden.

- Die Kosmische Eingebung wird zu dem Zeitpunkt, zu dem die Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof gezählt werden, noch verrechnet, also befindet sie sich noch nicht in deinem Friedhof und wird nicht mitgezählt.

---

Krieg der Drachenältesten

{2} {R} {R}

Verzauberung — Sage

Überblättern (*Wähle ein Kapitel und beginne mit so vielen Sagenmarken. Füge nach deinem Ziehsegment eine hinzu. Übersprungene Kapitel werden nicht ausgelöst. Opfern nach III.*)

I — Der Krieg der Drachenältesten fügt jeder Kreatur und jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

II — Wirf eine beliebige Anzahl an Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.

III — Erzeuge einen 4/4 roten Drachekreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- In einer Partie Two-Headed Giant fügt die erste Kapitel-Fähigkeit jedem Spieler im gegnerischen Team 2 Schadenspunkte zu und reduziert so den Lebenspunktstand des Teams um 4.

---

Kultisten-Rekrut

{B}

Kreatur — Skelett, Krieger

2/1

Der Kultisten-Rekrut kommt getappt ins Spiel.

{1} {B}: Bringe den Kultisten-Rekruten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls in diesem Zug eine Nicht-Skelett-Kreatur unter deiner Kontrolle gestorben ist.

- Die Kreatur, die gestorben ist, muss sich nicht mehr im Friedhof ihres Besitzers befinden, damit die Aktivierungseinschränkung aufgehoben wird.
  - Ebenso muss sich der Kultisten-Rekrut zu dem Zeitpunkt, zu dem jene Kreatur gestorben ist, nicht in einer bestimmten Zone befunden haben.
  - Kreaturenspielsteine, die sterben, werden normal auf deinen Friedhof gelegt (und hören danach auf zu existieren). Falls in diesem Zug ein Nicht-Skelett-Kreaturenspielstein gestorben ist, wird die Aktivierungseinschränkung aufgehoben.
-

Laubgekrönte Visionärin

{G}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

1/1

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

Immer wenn du einen Elf-Zauberspruch wirkst, kannst du {G} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Die Fähigkeit der Laubgekrönten Visionärin wird ausgelöst, wenn du einen Elf-Zauberspruch wirkst, und sie wird vor dem Zauberspruch verrechnet. Du kannst auch dann {G} bezahlen, um eine Karte zu ziehen, falls der Zauberspruch neutralisiert wurde oder die Laubgekrönte Visionärin als Antwort aus dem Spiel entfernt wurde.

---

Lehrmeisterin der Akademie

{U}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Zu Beginn des Ziehsegments jedes Spielers kann jener Spieler eine zusätzliche Karte ziehen. Falls er dies tut, kosten Zaubersprüche, die er in diesem Zug wirkt, beim Wirken {2} mehr.

- Die Kostenerhöhung wird auch dann auf Zaubersprüche angewendet, die jener Spieler wirkt, falls er sie für alternative Kosten wirkt. Falls er einen Zauberspruch wirkt, ohne seine Manakosten zu bezahlen, muss er trotzdem {2} bezahlen.
- Fähigkeiten, die die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs reduzieren, werden nach Fähigkeiten angewendet, die die Kosten erhöhen. Falls ein Gegner beispielsweise entschieden hat, eine zusätzliche Karte zu ziehen, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Lehrmeisterin der Akademie verrechnet wurde, kostet ihn die Argivische Phalanx (eine Karte mit Manakosten von {5}{W} und der Fähigkeit „Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur, die du kontrollierst, {1} weniger“) beim Wirken in diesem Zug {W}, falls er sieben oder mehr Kreaturen hat.

---

Leylinien-Verbannung

{5}{W}

Verzauberung

Aufblitzen

*Domäne* — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Standardlandtyp unter den Ländern, die du kontrollierst, {1} weniger.

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

- Die letzte Fähigkeit der Leylinien-Verbannung ist eine einzelne Fähigkeit, die zwei einmalige Effekte erzeugt: Der eine schickt die bleibende Karte ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem die Leylinien-Verbannung das Spiel verlassen hat.
- Falls die Leylinien-Verbannung das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird die als Ziel bestimmte bleibende Karte nicht ins Exil geschickt.

- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an eine ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer der Leylinien-Verbannung die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

#### Liebeslied von Nacht und Tag

{2} {W}

Verzauberung — Sage

Überblättern (*Wähle ein Kapitel und beginne mit so vielen Sagenmarken. Füge nach deinem Ziehsegment eine hinzu. Übersprungene Kapitel werden nicht ausgelöst. Opfern nach III.*)

I — Du und ein Gegner deiner Wahl zieht jeweils zwei Karten.

II — Erzeuge einen 1/1 weißen Vogel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

III — Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

- Falls die erste Kapitel-Fähigkeit des Liebeslieds von Nacht und Tag keinen Gegner legal als Ziel haben kann oder falls das Ziel illegal wird, während die Fähigkeit auf dem Stapel liegt, ziehst du keine Karten.

#### Liliana mit Schleier

{1} {B} {B}

Legendärer Planeswalker — Liliana

3

+1: Jeder Spieler wirft eine Karte ab.

-2: Ein Spieler deiner Wahl opfert eine Kreatur.

-6: Teile alle bleibenden Karten, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, auf zwei Haufen auf. Jener Spieler bestimmt einen Haufen und opfert alle bleibenden Karten darin.

- Du kannst Lilianas erste Fähigkeit auch dann aktivieren, falls einige oder alle Spieler keine Karte abwerfen können.
- Wenn Lilianas erste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt zuerst der Spieler, dessen Zug es ist, eine Karte auf seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge. Dann werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.
- Wenn Lilianas dritte Fähigkeit verrechnet wird, legst du jede bleibende Karte, die der Spieler kontrolliert, auf einen der beiden Haufen. Du kannst zum Beispiel eine Kreatur auf einen Haufen und eine diese Kreatur verzaubernde Aura auf den anderen Haufen legen.
- Ein Haufen kann auch leer sein. Falls der Spieler einen leeren Haufen bestimmt, werden keine bleibenden Karten geopfert.

---

Llanowar-Lehmsprecher

{1}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

1/3

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{T}: Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die zweite Fähigkeit des Llanowar-Lehmsprechers enttappt das Land nicht, das zu einer Kreatur wird.

---

Mauer der Akademie

{2}{U}

Kreatur — Mauer

0/5

Verteidiger

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die letzte Fähigkeit der Mauer der Akademie verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen kann kein Spieler eine Aktion ausführen und nichts geschieht.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

---

Meria, Gelehrte der Antike

{1}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Handwerker

3/3

Tappe ein ungetapptes Nichtspielsteinartefakt, das du kontrollierst: Erzeuge {G}.

Tappe zwei ungetappte Nichtspielsteinartefakte, die du kontrollierst: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Du kannst beliebige ungetappte Nichtspielsteinartefakte tappen, um Merias Fähigkeiten zu aktivieren, einschließlich Artefaktkreaturen, die in diesem Zug ins Spiel gekommen sind, auch falls sie nicht Eile haben.
  - Du musst alle Kosten bezahlen, um Karten mit Merias letzter Fähigkeit zu spielen, und du musst alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Zum Beispiel kannst du eine Länderkarte nur während einer Hauptphase deines eigenen Zuges auf diese Weise spielen und nur, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
-

Mikromagier

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Wenn der Mikromagier ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Spontanzauber- oder Hexereikarte mit Manabetrag 1 durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

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

Monströser Kriegsegel

{3}{B}

Kreatur — Egel, Schrecken

\*/\*

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

Sowie der Monströse Kriegsegel ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, millst du vier Karten. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

Stärke und Widerstandskraft des Monströsen Kriegsegels sind gleich dem höchsten Manabetrag unter den Karten in deinem Friedhof.

- Die zweite Fähigkeit des Monströsen Kriegsegels ist ein Ersatzeffekt, keine ausgelöste Fähigkeit. Sie geschieht zum selben Zeitpunkt, zu dem der Monströse Kriegsegel ins Spiel kommt, verwendet den Stapel nicht und kann nicht beantwortet werden.
  - Falls die Bonuskosten des Monströsen Kriegsegels bezahlt wurden, kommt er mit Stärke und Widerstandskraft jeweils gleich dem höchsten Manabetrag unter den Karten in deinem Friedhof ins Spiel, einschließlich Karten, die aufgrund seines Ersatzeffekts gemillt wurden. Falls du beispielsweise keine Karten in deinem Friedhof hast, sowie er ins Spiel kommt, und du drei Länderkarten und eine Karte mit Manabetrag 4 millst, kommt der Monströse Kriegsegel als 4/4 Kreatur ins Spiel.
  - Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- 

Moordachs

{2}{G}

Kreatur — Dachs

3/3

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

Wenn der Moordachs ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

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

---

Najal der Sturmläufer

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

Legendäre Kreatur — Ifrit, Zauberer

5/4

Du kannst Hexereien wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

Immer wenn Najal der Sturmläufer angreift, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, kopiere den nächsten Spontanzauber bzw. die nächste Hexerei, wenn du ihn bzw. sie in diesem Zug wirkst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die durch Najals erste Fähigkeit erzeugten Kopien denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls beim Wirken des kopierten Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen, die durch Najals verzögert ausgelöste Fähigkeit erzeugt wurde. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopien, die durch Najals Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

---

Nemata, urtümliche Hüterin

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Baumhirte

3/4

Reichweite

Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil. Wenn du dies tust, erzeuge einen 1/1 grünen Saproling-

Kreaturenspielstein.

{G}, opfere einen Saproling: Nemata, urtümliche Hüterin, erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

{1} {B}, opfere zwei Saprolinge: Ziehe eine Karte.

- Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde und sowohl Nemata als auch ein anderer Effekt versuchen, sie stattdessen ins Exil zu schicken, bestimmt jener Gegner, welcher Effekt angewendet wird. Falls Nematas Effekt aufgrund dieser Entscheidung letztendlich nicht angewendet wird, wird die ausgelöste Fähigkeit, die einen Saproling-Spielstein erzeugt, nicht ausgelöst, auch falls die Kreaturenkarte ins Exil geschickt wird.
-

Niederstrecken  
{B}  
Spontanzauber  
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke plus  
Widerstandskraft 5 oder weniger.

- Stärke plus Widerstandskraft für eine Kreatur wird ermittelt, indem ihre Stärke und Widerstandskraft addiert werden. Stärke plus Widerstandskraft einer 3/2 Kreatur ist beispielsweise 5.

---

Phoenix-Küken  
{R}  
Kreatur — Phoenix  
1/1  
Fliegend, Eile  
Das Phoenix-Küken kann nicht blocken.  
Immer wenn du mit drei oder mehr Kreaturen angreiffst,  
kannst du {R} {R} bezahlen. Falls du dies tust, bringe  
das Phoenix-Küken aus deinem Friedhof getappt und  
angreifend und mit einer +1/+1-Marke ins Spiel zurück.

- Sowie das Phoenix-Küken aufgrund seiner ausgelösten Fähigkeit ins Spiel zurückgebracht wird, bestimmst du, welchen Gegner oder gegnerischen Planeswalker es angreift. Es muss nicht derselbe Gegner oder gegnerische Planeswalker sein, den deine anderen angreifenden Kreaturen angreifen.
- Falls das Phoenix-Küken angreifend ins Spiel kommt, wurde es in diesem Zug nicht als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst.

---

Pixie-Illusionistin  
{U}  
Kreatur — Feenwesen, Zauberer  
1/1  
Bonus {3} {G} (*Du kannst zusätzlich {3} {G} bezahlen,  
sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)  
Fliegend  
Falls die Bonuskosten der Pixie-Illusionistin bezahlt  
wurden, kommt sie mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.  
{T}: Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis  
zum Ende des Zuges zu einem Standardlandtyp, den du  
bestimmst.

- Die dritte Fähigkeit der Pixie-Illusionistin ist keine ausgelöste Fähigkeit. Falls ihre Bonuskosten bezahlt wurden, gibt es keinen Zeitpunkt, zu dem ein Gegner antworten kann und zu dem sie im Spiel ist, aber noch keine Marken auf ihr liegen.
  - Du bestimmst einen Standardlandtyp, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird.
  - Das betroffene Land verliert seine bisherigen Landtypen und alle aufgedruckten Fähigkeiten. Es erhält den gewählten Standardlandtyp und hat jetzt die Fähigkeit, getappt zu werden und dabei deinen Manavorrat um ein Mana der entsprechenden Farbe zu erhöhen. Die Fähigkeit der Pixie-Illusionistin verändert weder den Namen des betroffenen Landes noch, ob es legendär oder ein Standardland ist.
-

Quirion-Bestienruferin

{1}{G}

Kreatur — Dryade, Krieger

2/2

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf die Quirion-Bestienruferin.

Wenn die Quirion-Bestienruferin stirbt, verteile X +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, wobei X gleich der Anzahl an +1/+1-Marken auf der Quirion-Bestienruferin ist.

- Du bestimmst die Ziele und sagst die Verteilung der +1/+1-Marken an, sowie du die zweite Fähigkeit der Quirion-Bestienruferin auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens eine +1/+1-Marke erhalten.
- Falls einige der Ziele illegal sind, sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren.

---

Radhas Hitzkopf

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/1

Immer wenn Radhas Hitzkopf angreift, kann eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert und deren Stärke niedriger ist als die Stärke von Radhas Hitzkopf, in diesem Zug nicht blocken.

*Domäne* — {5}{R}: Radhas Hitzkopf erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren für jeden Standardlandtyp unter den Ländern, die du kontrollierst, {1} weniger. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

- Wird die Stärke der Kreatur deiner Wahl als Antwort auf die erste Fähigkeit von Radhas Hitzkopf erhöht, kann dies dazu führen, dass sie ein illegales Ziel für die Fähigkeit ist. Sobald die Fähigkeit jedoch verrechnet wurde, kann die Kreatur auch dann nicht blocken, falls Ihre Stärke größer wird als die Stärke von Radhas Hitzkopf.

---

Raff, Wetterlicht-Getreuer

{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du zwei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

{3}{W}{W}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Raff, Wetterlicht-Getreuer, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
-

Ratadrabik von Urborg

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Zauberer

3/3

Wachsamkeit, Abwehr {2}

Andere Zombies, die du kontrollierst, haben

Wachsamkeit.

Immer wenn eine andere legendäre Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie der Kreatur ist, außer dass er nicht legendär ist und zusätzlich zu seinen anderen Farben und Typen ein 2/2 schwarzer Zombie ist.

- Der Spielstein kopiert die Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, bevor sie gestorben ist, nicht wie sie im Friedhof existiert.
- Außer Stärke und Widerstandskraft kopiert der Spielstein nur das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie; siehe unten), und fügt die Farbe Schwarz und den Kreaturentyp Zombie hinzu. Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert hatten.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den oben genannten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den oben genannten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.

---

Relikt der Legenden

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Tappe eine ungetappte legendäre Kreatur, die du kontrollierst: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Du kannst eine beliebige ungetappte legendäre Kreatur, die du kontrollierst, tappen (einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit des Relikts der Legenden zu bezahlen.
-

Rith, befreiter Urzeitdrache

{2}{R}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Drache

5/5

Fliegend, Abwehr {2}

Andere Drachen, die du kontrollierst, haben Abwehr {2}.

Zu Beginn deines Endsegments und falls einer Kreatur oder einem Planeswalker, die bzw. den ein Gegner kontrolliert hat, in diesem Zug überschüssiger Schaden zugefügt wurde, erzeuge einen 4/4 roten Drache-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls eine bleibende Karte mehrere Abwehr-Fähigkeiten hat, werden die Fähigkeiten einzeln ausgelöst. Der Zauberspruch oder die Fähigkeit wird neutralisiert, falls nicht alle Abwehr-Kosten bezahlt werden.
- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls eine oder mehrere Quellen ihr mehr Schadenspunkte zugefügt haben, als mindestens erforderlich sind, um tödlicher Schaden zu sein. In den meisten Fällen bedeutet das, dass der Schaden größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur, aber der Schaden, der ihr in diesem Zug bereits zugefügt wurde, wird ebenfalls berücksichtigt.
- Einem Planeswalker wird überschüssiger Schaden zugefügt, falls ihm mehr Schadenspunkte zugefügt werden, als Loyalitätsmarken auf ihm liegen.
- Selbst 1 Schadenspunkt, der einer Kreatur von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, gilt als tödlicher Schaden, sodass mit jedem weiteren Schadenspunkt überschüssiger Schaden zugefügt wird, auch falls der Gesamtbetrag des Schadens nicht größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur. Beachte, dass es keinen Effekt für den Schaden hat, der einem Planeswalker zugefügt wird, falls eine Schadensquelle Todesberührung hat.
- Es spielt keine Rolle, ob eine Kreatur, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die bzw. den du kontrollierst, den überschüssigen Schaden zufügt, wichtig ist nur, dass irgendwann im Zug überschüssiger Schaden zugefügt wurde. Falls beispielsweise einer 4/4 Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, von einem Zauberspruch, den du kontrollierst, 2 Schadenspunkte zugefügt werden und später im selben Zug 3 Schadenspunkte von einem Zauberspruch, den ein anderer Spieler kontrolliert, wird Riths Fähigkeit ausgelöst.
- Riths Fähigkeit wird ausgelöst, solange ein Gegner die Kreatur kontrolliert hat, als ihr überschüssiger Schaden zugefügt wurde, auch falls die Kreatur am Ende des Zuges nicht mehr im Spiel ist oder du sie dann kontrollierst.

---

Ritterin des Morgenlichts

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Erstschlag

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

{1}{W}: Die Ritterin des Morgenlichts erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls du zwei Ritterinnen des Morgenlichts kontrollierst und Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du so viele Lebenspunkte plus 2 dazu. Bei einer dritten Ritterin des Morgenlichts erhältst du so viele Lebenspunkte plus 3 dazu und so weiter.

- Die mittlere Fähigkeit der Ritterin des Morgenlichts wird nur einmal auf jedes Ereignis angewendet, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ganz egal wie viele Lebenspunkte es sind. Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu, und die Fähigkeit der Ritterin des Morgenlichts 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 der Ritterin des Morgenlichts 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 der Ritterin des Morgenlichts angewendet wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht.

Rivaz von der Klaue

{1}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Viashino, Hexenmeister

3/3

Bedrohlich

{T}: Erzeuge zwei Mana in einer beliebigen

Kombination von Farben. Gib dieses Mana nur aus, um Drache-Kreaturenzauber zu wirken.

Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen

Drache-Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken.

Immer wenn du einen Drache-Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirkst, erhält er „Wenn diese Kreatur stirbt, schicke sie ins Exil.“

- Du kannst Mana, das von der aktivierten Fähigkeit erzeugt wurde, dazu verwenden, alternative Kosten (wie Befreiungskosten) oder zusätzliche Kosten beim Wirken von Drache-Zaubersprüchen zu bezahlen. Es muss nicht ausschließlich für das Bezahlen der Manakosten des Zauberspruchs verwendet werden.
- Die Berechtigung zum Wirken, die von Rivaz' dritter Fähigkeit gewährt wird, ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch aus deinem Friedhof zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
- Die letzte Fähigkeit wird ausgelöst, wenn du aus einem beliebigen Grund einen Drache-Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirkst. Sie wird auch dann ausgelöst, falls du kein von Rivaz' aktivierter Fähigkeit erzeugtes Mana verwendet hast, um ihre Kosten zu bezahlen.
- Die Fähigkeit, die der Zauberspruch erhält, sowie Rivaz' letzte Fähigkeit verrechnet wird, wird weiterhin auf die bleibende Karte angewendet, zu der der Zauberspruch wird, nachdem er verrechnet wurde, auch falls er aufhört, ein Drache zu sein, oder aufhört, eine Kreatur zu sein.
- Die Fähigkeit, die der Zauberspruch erhält, wird erst angewendet, sobald er im Spiel ist. Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, bevor er verrechnet wird, schickt die Fähigkeit ihn nicht ins Exil.

Rona, Sheoldreds Getreue  
{1}{U}{B}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
3/4

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.  
Du kannst Rona, Sheoldreds Getreue, aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten zwei Karten abwirfst.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Rona, Sheoldreds Getreue, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Die Berechtigung zum Wirken, die von Ronas letzter Fähigkeit gewährt wird, ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du sie aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Falls Rona neutralisiert wird oder stirbt, nachdem sie aus deinem Friedhof gewirkt wurde, wird sie wieder auf den Friedhof gelegt. Sie kann später erneut auf diese Weise gewirkt werden.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch aus deinem Friedhof zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

---

Rulik Mons, Barackenhäuptling  
{1}{R}{G}{G}  
Legendäre Kreatur — Goblin  
3/3

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

Immer wenn Rulik Mons, Barackenhäuptling, angreift, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie getappt ins Spiel bringen. Falls du auf diese Weise keine Karte ins Spiel gebracht hast, erzeuge einen 1/1 roten Goblin-Kreaturespielstein.

- Ein Land mit der zweiten Fähigkeit von Rulik Mons, Barackenhäuptling, ins Spiel zu bringen zählt nicht als Spielen eines Landes in diesem Zug.
- Falls die Karte ein Land ist, kannst du dich entscheiden, sie nicht auf diese Weise ins Spiel zu bringen. In diesem Fall erzeugst du einen 1/1 roten Goblin-Kreaturespielstein.

---

Rundvelt-Hordenführer  
{1}{R}  
Kreatur — Goblin, Krieger  
1/1

Andere Goblins, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.  
Immer wenn der Rundvelt-Hordenführer oder ein anderer Goblin, den du kontrollierst, stirbt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Falls es eine Goblin-Kreaturenkarte ist, kannst du sie bis zum Ende deines nächsten Zuges wirken.

- Falls der Rundvelt-Hordenführer und ein oder mehrere andere Goblins, die du kontrollierst, zur gleichen Zeit sterben, wird seine Fähigkeit für jede der Kreaturen einmal ausgelöst.

---

Samitische Kräuterkundlerin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/1

Immer wenn die Samitische Kräuterkundlerin getappt wird, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und wendest Hellsicht 1 an. (*Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

- Die Fähigkeit der Samitischen Kräuterkundlerin ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, sie jederzeit nach Belieben zu tappen; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, um sie zu tappen (zum Beispiel angreifen).
- Falls die Samitische Kräuterkundlerin getappt wird, während ein Zauberspruch gewirkt oder eine Fähigkeit aktiviert wird, wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit erst verrechnet, nachdem die ausgelöste Fähigkeit der Samitischen Kräuterkundlerin verrechnet wurde.

---

Schlammfuß' Landvermessung

{4}{G}

Hexerei

*Domäne* — Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Länderkarten mit Standardlandtyp, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach. Schau dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Anzahl an Standardlandtypen unter den Ländern ist, die du kontrollierst. Lege bis zu eine davon oben auf deine Bibliothek und den Rest in zufälliger Reihenfolge darunter.

- Wenn du deine Bibliothek auf diese Weise durchsuchst, kannst du Karten finden, die keine Standardländer sind, solange sie einen oder mehrere der Standardlandtypen haben. Die Standardlandtypen sind Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald.
- Du kannst nach zwei Länderkarten mit demselben Standardlandtyp oder mit verschiedenen Standardlandtypen suchen.
- Der Wert von X wird ermittelt, nachdem du die Länder, nach denen du gesucht hast, ins Spiel gebracht hast.

---

Schlängelnde Nekromasse

{6}{B}

Kreatur — Zombie, Riese

5/5

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger.  
Todesberührung

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Schlängelnden Nekromasse) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die erste Fähigkeit der Schlängelnden Nekromasse kann das {B} in ihren Kosten nicht reduzieren.

#### Schutz der Unterhändler

{1}{U}

Spontanzauber

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

Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein.

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {1} für jede Kreatur, die du kontrollierst.

- Du kannst den Schutz der Unterhändler nicht ohne einen Zauberspruch als Ziel wirken.
- Sobald das Verrechnen des Schutzes der Unterhändler begonnen hat, werden die Anweisungen in der Reihenfolge befolgt, in der sie geschrieben stehen. Falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, ist der Soldat-Kreaturenspielstein im Spiel, wenn die Menge Mana, die der Beherrscher des Zauberspruchs deiner Wahl bezahlen muss, ermittelt wird.

#### Schwingenmantel-Kaplan

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

0/3

Verteidiger

Wenn der Schwingenmantel-Kaplan ins Spiel kommt, erzeuge für jede Kreatur mit Verteidiger, die du kontrollierst, einen 1/1 weißen Vogel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

Immer wenn eine andere Kreatur mit Verteidiger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Vogel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Zähle die Anzahl der Kreaturen mit Verteidiger, die du kontrollierst, sowie die zweite Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Vogel-Spielsteine du erzeugst. Falls der Schwingenmantel-Kaplan zu diesem Zeitpunkt immer noch unter deiner Kontrolle ist, zählt er sich selbst mit.
- Falls der Schwingenmantel-Kaplan gleichzeitig mit anderen Kreaturen mit Verteidiger ins Spiel kommt, wird die zweite Fähigkeit einmal ausgelöst, und die letzte Fähigkeit wird einmal für jede dieser anderen Kreaturen ausgelöst.

### Schwunghemmung

{1}{U}

Hexerei

Tappe eine Kreatur deiner Wahl und lege drei Betäubungsmarken auf sie. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

Hellsicht 1. *(Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.)*

- Du kannst eine Kreatur, die bereits getappt ist, als Ziel für die Schwunghemmung bestimmen. Falls die Kreatur deiner Wahl getappt ist, sowie sie verrechnet wird, legst du trotzdem drei Betäubungsmarken auf sie.
- 

### Seele von Windgrace

{1}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Katze, Avatar

5/4

Immer wenn die Seele von Windgrace ins Spiel kommt oder angreift, kannst du eine Länderkarte aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle getappt ins Spiel bringen.

{G}, wirf eine Länderkarte ab: Du erhältst 3

Lebenspunkte dazu.

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

{2}{B}, wirf eine Länderkarte ab: Die Seele von Windgrace erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe ihn.

- Falls die Seele von Windgrace angreifend ins Spiel kommt, wird ihre erste Fähigkeit in jenem Kampf nur einmal ausgelöst.
  - Du bestimmst die Länderkarte, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sobald die Verrechnung der Fähigkeit begonnen hat, kann kein Spieler Aktionen ausführen, bis sie fertig verrechnet wurde. Insbesondere kann kein Spieler auf das Land, das du bestimmst, antworten, indem er es aus deinem Friedhof entfernt.
  - Du kannst die letzte Fähigkeit der Seele von Windgrace auch aktivieren, falls sie schon getappt ist. Sie erhält dann trotzdem Unzerstörbarkeit.
- 

### Serra-Erlöserin

{3}{W}{W}

Kreatur — Engel, Soldat

2/4

Fliegend

Immer wenn eine andere Kreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf jene Kreatur.

- Die zweite Fähigkeit der Serra-Erlöserin überprüft die Stärke einer Kreatur erst in dem Moment, in dem sie ins Spiel kommt. Falls sie mit Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken mitgezählt. Falls die Stärke

der Kreatur kleiner als 2 ist, wenn sie ins Spiel kommt, aber größer als 2 wird, nachdem die Fähigkeit ausgelöst wurde, legst du trotzdem zwei Marken auf sie.

---

Shanna, die läuternde Klinge

{G}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Endsegments kannst du {X} bezahlen.

Falls du dies tust, ziehe X Karten. X kann nicht größer sein als die Anzahl an Lebenspunkten, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Du bestimmst den Wert für X, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- 

Sheoldred die Apokalypse

{2}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

4/5

Todesberührung

Immer wenn du eine Karte ziehst, erhältst du 2

Lebenspunkte dazu.

Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, verliert er 2

Lebenspunkte.

- Falls du und ein Gegner gleichzeitig eine Karte zieht, bestimmst du die Reihenfolge, in der die ausgelösten Fähigkeiten verrechnet werden.
- 

Sheoldreds Wiederherstellung

{3}{B}

Hexerei

Bonus {2}{W} *(Du kannst zusätzlich {2}{W} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)*

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, erhältst du Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jener Karte dazu. Anderenfalls verlierst du entsprechend viele Lebenspunkte.

Schicke Sheoldreds Wiederherstellung ins Exil.

- Falls die Kreaturenkarte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Sheoldreds Wiederherstellung verrechnet werden soll (normalerweise weil die Karte als Antwort aus dem Friedhof entfernt wurde), hat sie keinen Effekt. Du erhältst weder Lebenspunkte dazu noch verlierst du Lebenspunkte, und Sheoldreds Wiederherstellung geht auf den Friedhof, statt von ihrer letzten Fähigkeit ins Exil geschickt zu werden.
-

Silberrücken-Ältester

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

Kreatur — Menschenaffe, Schamane

5/7

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, bestimme eines —

- Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.
  - Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Länderkarte getappt ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.
  - Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Silberrücken-Ältesten wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- 

Sklaverei der Todesgrube

{3}{R}

Hexerei

Bonus {2}{B} (*Du kannst zusätzlich {2}{B} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, opfere die Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Falls ein Effekt es erlaubt, die Sklaverei der Todesgrube während des Endsegments zu wirken, und ihre Bonuskosten bezahlt werden, übernimmst du bis zum Ende dieses Zuges die Kontrolle über die Kreatur deiner Wahl. Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird zu Beginn des Endsegments des nächsten Zuges ausgelöst, aber du kannst dann die Kreatur nicht opfern, weil du sie nicht mehr kontrollierst.
- 

Sol'kanar der Verseuchte

{2}{U}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Dämon

5/5

Zu Beginn deines Endsegments bestimmst du eines, das noch nicht bestimmt wurde —

- Ziehe eine Karte.
  - Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
  - Sol'kanar der Verseuchte fügt bis zu einer anderen Kreatur oder einem anderen Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.
  - Schicke Sol'kanar ins Exil und bringe ihn dann unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel zurück.
- Sobald Sol'kanar der Verseuchte von deinem Gegner kontrolliert wird, wird seine Fähigkeit während des Endsegments jenes Spielers ausgelöst, und der Spieler trifft alle Entscheidungen dafür. Der Spieler zieht für ihren ersten Modus eine Karte und erhält für ihren zweiten Modus Lebenspunkte dazu, und der Spieler bestimmt für ihren letzten Modus einen seiner Gegner.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt der zweite Modus von Sol'kanar dem Verseuchten dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert. Sein Beherrscher erhält trotzdem nur 2 Lebenspunkte dazu.

Sphinx des klaren Himmels

{3} {U} {U}

Kreatur — Sphinx

5/5

Fliegend, Abwehr {2}

*Domäne* — Immer wenn die Sphinx des klaren Himmels einem Spieler Kampfschaden zufügt, decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf, wobei X gleich der Anzahl an Standardlandtypen unter den Ländern ist, die du kontrollierst. Ein Gegner teilt jene Karten auf zwei Haufen auf. Nimm die Karten des einen Haufens auf deine Hand und lege die anderen auf deinen Friedhof. *(Haufen können auch leer sein.)*

- Der Spieler, der die ausgelöste Fähigkeit kontrolliert, bestimmt, welcher Gegner die Karten auf zwei Haufen aufteilt. Diese Entscheidung wird nach dem Aufdecken der Karten getroffen.
- Der Gegner kann sich entscheiden, alle Karten auf einen Haufen zu legen und den anderen Haufen leer zu lassen. In diesem Fall bestimmt der Beherrscher der Fähigkeit, ob er die aufgedeckten Karten auf seine Hand nimmt oder auf seinen Friedhof legt.

Sprießender Goblin

{1} {R}

Kreatur — Goblin, Druid

2/2

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

Wenn der Sprießende Goblin ins Spiel kommt und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, durchsuche deine Bibliothek nach einer Länderkarte mit einem Standardlandtyp, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

{R}, {T}, opfere ein Land: Ziehe eine Karte.

- Du kannst nach einer beliebigen Länderkarte mit einem der Standardlandtypen suchen, auch falls das Land kein Standardland ist. Die Standardlandtypen sind Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald.

Squee, fragwürdiger Monarch  
{2}{R}  
Legendäre Kreatur — Goblin, Adliger  
2/2  
Eile

Immer wenn Squee, fragwürdiger Monarch, angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 roten Goblin-Kreaturenspielstein.  
Du kannst Squee, fragwürdiger Monarch, aus deinem Friedhof wirken, indem du {3}{R} bezahlst und vier andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil schickst, anstatt seine Manakosten zu bezahlen.

- Squees Beherrscher bestimmt, welchen Spieler oder Planeswalker der erzeugte Goblin-Spielstein angreift. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den Squee angreift.
- Die Berechtigung zum Wirken, die von Squees letzter Fähigkeit gewährt wird, ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du ihn aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Falls Squee neutralisiert wird oder stirbt, nachdem er aus deinem Friedhof gewirkt wurde, wird er wieder auf den Friedhof gelegt. Er kann später erneut auf diese Weise gewirkt werden.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch aus deinem Friedhof zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

---

Stärke der Koalition  
{G}  
Spontanzauber  
Bonus {2}{W} (Du kannst zusätzlich {2}{W} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)  
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls die Bonuskosten des Zauberspruchs bezahlt werden, erhält die Kreatur deiner Wahl sowohl eine +1/+1-Marke als auch +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
  - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Stärke der Koalition verrechnet werden soll, tritt keiner der Effekte ein. Du legst auch dann keine +1/+1-Marke auf irgendeine Kreatur, falls die Bonuskosten bezahlt wurden.
-

Stenn, paranoider Partisan

{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Sowie Stenn, paranoider Partisan, ins Spiel kommt, bestimme einen Kartentyp außer Kreatur oder Land. Zaubersprüche des bestimmten Typs, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

{1}{W}{U}: Schicke Stenn ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Die Kostenreduzierung gilt nur für generisches Mana in den Kosten von Zaubersprüchen des bestimmten Kartentyps.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus Stenns zweiter Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls Stenns Beherrscher seine letzte Fähigkeit während des Endsegments eines Spielers aktiviert, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die ihn ins Spiel zurückbringt, erst zu Beginn des nächsten Endsegments ausgelöst, normalerweise im Zug des nächsten Spielers.

---

Talas-Späherin

{2}{U}{U}

Kreatur — Mensch, Pirat

3/2

Fliegend

Wenn die Talas-Späherin stirbt, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof.

- Falls du nur noch eine Karte in deiner Bibliothek hast, nimmst du diese auf deine Hand.

---

Tapferer Veteran

{1}{W}

Kreatur — Kor, Soldat

2/2

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

{3}{W}{W}, schicke den Tapferen Veteranen aus deinem Friedhof ins Exil: Lege auf jeden Soldaten, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Den Tapferen Veteranen aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken ist Teil der Kosten zum Aktivieren seiner letzten Fähigkeit. Das bedeutet, sobald die Fähigkeit aktiviert wurde, befindet er sich nicht mehr im Friedhof, und Spieler können nicht darauf antworten, indem sie ihn aus deinem Friedhof entfernen, um dich am Aktivieren der Fähigkeit zu hindern.
-

Tatyova, Hüterin der Gezeiten  
{G}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Meervolk, Druiden  
3/3

Landkreaturen, die du kontrollierst, haben Flugfähigkeit. Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls du sieben oder mehr Länder kontrollierst, wird bis zu ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einer 3/3 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.

- Du kannst das Land, das mit der ausgelösten Fähigkeit von Tatyova, Hüterin der Gezeiten, ins Spiel gekommen ist, als Ziel bestimmen.
- Falls mehrere Länder gleichzeitig ins Spiel kommen, werden alle diese Länder mitgezählt. Falls du beispielsweise sechs Länder kontrollierst und zwei Länder gleichzeitig ins Spiel kommen, wird Tatyovas Fähigkeit zweimal ausgelöst.

---

Temporale Feuersturm  
{3}{R}{R}  
Hexerei  
Bonus {1}{W} und/oder {1}{U} (Du kannst zusätzlich {1}{W} und/oder {1}{U} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)  
Bestimme bis zu X Kreaturen und/oder Planeswalker, die du kontrollierst, wobei X gleich der Anzahl ist, wie oft die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden. Die bestimmten bleibenden Karten destabilisieren sich. Der Temporale Feuersturm fügt jeder Kreatur und jedem Planeswalker 5 Schadenspunkte zu.

- Du kannst die Bonuskosten des Temporalen Feuersturms nur einmal für seine {1}{W}-Kosten und nur einmal für seine {1}{U}-Kosten bezahlen. Du kannst zwei seiner Bonuskosten bezahlen, indem du {2}{W}{U} bezahlst, aber du kannst seine Bonuskosten nicht zweimal bezahlen, indem du {2}{W}{W} oder {2}{U}{U} bezahlst. Du kannst beide Bonuskosten jeweils nur einmal bezahlen. Das bedeutet insbesondere, dass X immer entweder 1 oder 2 ist, falls die Bonuskosten des Temporalen Feuersturms bezahlt wurden.

---

Temporäre Abriegelung  
{1}{W}{W}  
Verzauberung  
Wenn die Temporäre Abriegelung ins Spiel kommt, schicke jede bleibende Karte mit Manabetrag 2 oder weniger, die kein Land ist, ins Exil, bis die Temporäre Abriegelung das Spiel verlässt.

- Die Fähigkeit der Temporären Abriegelung ist eine einzelne Fähigkeit, die zwei einmalige Effekte erzeugt: Der eine schickt die bleibenden Karten ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickten Karten ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem die Temporäre Abriegelung das Spiel verlassen hat.

- Falls die Temporäre Abriegelung das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, werden keine bleibenden Karten ins Exil geschickt.
- Auren mit Manabetrag 3 oder mehr, die an eine ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen mit Manabetrag 3 oder mehr, die an eine ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
- Auf diese Weise ins Exil geschickte Aura-Karten werden an eine bleibende Karte, die sie verzaubern könnten (basierend auf ihrer Verzaubert-Fähigkeit) und die vom Besitzer der Aura-Karte bestimmt wird, angelegt ins Spiel zurückgebracht. Sie können keine bleibenden Karten verzaubern, die gleichzeitig ins Spiel kommen.
- Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht. Der Manabetrag eines Spielsteins, der nicht die Kopie einer anderen bleibenden Karte ist, ist immer 0.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer der Temporären Abriegelung die Partie verlässt, werden die ins Exil geschickten Karten ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karten ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

#### Thran-Portal

Land — Tor

Das Thran-Portal kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder weniger andere Länder.

Sowie das Thran-Portal ins Spiel kommt, bestimme einen Standardlandtyp.

Das Thran-Portal hat zusätzlich zu seinen anderen Typen den bestimmten Typ.

Manafähigkeiten des Thran-Portals kosten beim Aktivieren zusätzlich 1 Lebenspunkt.

- Das Thran-Portal hat die Manafähigkeit, die zu dem Standardlandtyp gehört, der bestimmt wird, sowie es ins Spiel kommt. Es ist immer noch ein Tor und hat immer noch seine anderen Fähigkeiten, einschließlich der letzten Fähigkeit, die bewirkt, dass die mit seinem Standardlandtyp verbundene Manafähigkeit beim Aktivieren 1 Lebenspunkt kostet.
- Du musst immer noch die anderen Kosten jener Manafähigkeit bezahlen. Normalerweise bedeutet dies einfach, das Land zu tapfen.
- Falls das Thran-Portal irgendwie eine andere Manafähigkeit erhält, kostet diese Fähigkeit beim Aktivieren ebenfalls zusätzlich 1 Lebenspunkt.
- Falls du mehr als ein Thran-Portal kontrollierst, wird die letzte Fähigkeit eines jeden nur auf es selbst angewendet. Das bedeutet, wenn du ein zweites Thran-Portal kontrollierst, kosten dadurch nicht die Manafähigkeiten aller Karten namens Thran-Portal zusätzlich 2 Lebenspunkte.
- Falls ein Thran-Portal irgendwie ins Spiel kommt, ohne dass ein Standardlandtyp für es bestimmt wurde, hat es keine Manafähigkeiten. Dasselbe gilt für ein Land, das bereits im Spiel ist und zu einer Kopie von ihm wird.
- Falls ein Land als Kopie des Thran-Portals ins Spiel kommt (im Gegensatz zu einem Land, das bereits im Spiel ist und zu einer Kopie von ihm wird), kann sein Beherrscher einen Landtyp für es bestimmen, und es hat diesen Typ.

---

Tolarianischer Schrecken

{6} {U}

Kreatur — Schlange

5/5

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof {1} weniger.

Abwehr {2} (*Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {2}.*)

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

---

Tori D'Avenant, furiose Reiterin

{1} {R} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

3/3

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

Immer wenn Tori D'Avenant, furiose Reiterin, angreift, erhalten alle anderen angreifenden Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Andere rote angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. Enttappe alle anderen weißen angreifenden Kreaturen, die du kontrollierst.

- Falls eine andere angreifende Kreatur sowohl rot als auch weiß ist, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges, verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges und wird enttappt.

---

Tribut an Urborg

{1} {B}

Spontanzauber

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

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, erhält die Kreatur für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof zusätzlich -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Der Tribut an Urborg befindet sich noch nicht in deinem Friedhof, sowie er verrechnet wird, und zählt daher sich selbst nicht mit.
-

Tura Kennerüd, die Himmelsritterin  
{2}{W}{U}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter  
3/3  
Fliegend  
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei  
wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-  
Kreaturenspielstein.

- Turas ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

---

Tyrannischer Grubenfürst  
{4}{B}{B}  
Kreatur — Dämon  
6/6  
Fliegend, verursacht Trampelschaden  
Sowie der Tyrannische Grubenfürst ins Spiel kommt,  
bestimme eine andere Kreatur, die du kontrollierst.  
Die bestimmte Kreatur erhält +3/+3 und hat  
Flugfähigkeit.  
Wenn der Tyrannische Grubenfürst das Spiel verlässt,  
opfere die bestimmte Kreatur.

- Die Fähigkeit des Tyrannischen Grubenfürsten, die dir erlaubt, eine Kreatur zu bestimmen, ist keine ausgelöste Fähigkeit und verwendet nicht den Stapel. Spieler können nicht darauf reagieren, welche Kreatur du als jene bestimmst, die von ihr betroffen werden soll.
- Falls der Tyrannische Grubenfürst zur selben Zeit ins Spiel kommt wie eine andere Kreatur, kann jene Kreatur nicht bestimmt werden.
- Falls die bestimmte Kreatur das Spiel verlässt, kannst du keine neue Kreatur bestimmen.
- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die bestimmte Kreatur übernimmt, solange der Tyrannische Grubenfürst noch im Spiel ist, hat diese Kreatur weiterhin Flugfähigkeit und erhält +3/+3.
- Falls die ausgelöste Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit des Tyrannischen Grubenfürsten verrechnet wird, während sein Beherrscher nicht derselbe ist wie der Beherrscher der bestimmten Kreatur, wird jene Kreatur nicht geopfert.

---

Unentdeckte Bedrohungen  
{2}{G}  
Hexerei  
Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu vier  
Kreaturenkarten mit unterschiedlicher Stärke und zeige  
sie offen vor. Ein Gegner bestimmt zwei der Karten.  
Mische die bestimmten Karten in deine Bibliothek und  
nimm den Rest auf deine Hand.

- Zwei Kreaturenkarten haben unterschiedliche Stärke, falls ihre Stärken unterschiedliche Zahlen sind. Eine 1/1 Kreatur und eine 2/1 Kreatur haben beispielsweise unterschiedliche Stärke.
-

### Urborg-Lhurgoyf

{1}{G}

Kreatur — Lhurgoyf

\*/1+\*

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

Sowie der Urborg-Lhurgoyf ins Spiel kommt, millst du für jedes Mal, dass seine Bonuskosten bezahlt wurden, drei Karten.

Die Stärke des Urborg-Lhurgoyfs ist gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof, und seine Widerstandskraft ist gleich dieser Zahl plus 1.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Urborg-Lhurgoyfs bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Du kannst die Bonuskosten des Urborg-Lhurgoyfs nur einmal für seine {U}-Kosten und nur einmal für seine {B}-Kosten bezahlen. Du kannst zwei seiner Bonuskosten bezahlen, indem du {U}{B} bezahlst, aber du kannst seine Bonuskosten nicht zweimal bezahlen, indem du {U}{U} oder {B}{B} bezahlst. Du kannst beide Bonuskosten jeweils nur einmal bezahlen.
- Die zweite Fähigkeit des Urborg-Lhurgoyfs ist keine ausgelöste Fähigkeit und verwendet nicht den Stapel. Spieler können weder Zaubersprüche wirken noch andere Aktionen ausführen, nachdem er ins Spiel gekommen ist, aber bevor sein Beherrscher Karten millt.
- Falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, kommt der Urborg-Lhurgoyf mit einer Stärke und Widerstandskraft ins Spiel, die durch die Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof bestimmt wird, nachdem du für jedes Mal, dass seine Bonuskosten bezahlt wurden, Karten gemillt hat. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof hast, bevor er ins Spiel kommt, und mit seiner Fähigkeit zwei weitere Kreaturenkarten millst, kommt er als 3/4 Kreatur ins Spiel.

---

### Urborg-Wiedererweckung

{B}

Hexerei

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

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, bringe eine andere bleibende Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls ihre Bonuskosten nicht bezahlt werden, hat die Urborg-Wiedererweckung nur ein Ziel.
  - Du kannst die Urborg-Wiedererweckung nicht mit Bonus wirken, falls sich in deinem Friedhof nicht sowohl eine Kreaturenkarte als auch eine andere bleibende Karte befindet.
-

Urza versammelt die Titanen

{3}{W}{W}

Verzauberung — Sage

Überblättern (*Wähle ein Kapitel und beginne mit so vielen Sagenmarken. Füge nach deinem Ziehsegment eine hinzu. Übersprungene Kapitel werden nicht ausgelöst. Opfern nach III.*)

I — Hellsicht 4, dann kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek aufdecken. Falls auf diese Weise eine Planeswalkerkarte aufgedeckt wird, nimm sie auf deine Hand.

II — Du kannst eine Planeswalkerkarte mit Manabetrag 6 oder weniger aus deiner Hand ins Spiel bringen.

III — Du kannst in diesem Zug Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern, die du kontrollierst, zweimal aktivieren anstatt nur einmal.

- Nachdem die dritte Kapitel-Fähigkeit dieser Sage verrechnet wurde, kannst du die gleiche Fähigkeit eines Planeswalkers in jenem Zug zweimal aktivieren, oder du kannst in jenem Zug zwei verschiedene Fähigkeiten des Planeswalkers aktivieren.
- Falls mehr als ein Effekt dir erlaubt, Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern, die du kontrollierst, zweimal statt nur einmal zu aktivieren, erhöhen diese Effekte die Anzahl an Aktivierungen nicht weiter. Du kannst Fähigkeiten von Planeswalkern, die du kontrollierst, nicht mehr als zweimal in einem Zug aktivieren.

---

Uurg, Ausgeburt des Turg

{B}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Frosch, Bestie

\*/5

Die Stärke von Uurg, Ausgeburt des Turg, ist gleich der Anzahl an Länderkarten in deinem Friedhof.

Zu Beginn deines Versorgungssegments schaust du dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.

{B}{G}, Opfere ein Land: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Die Fähigkeit, die die Stärke von Uurg, Ausgeburt des Turg, bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Falls du die Karte nicht auf deinen Friedhof legst, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek.

---

Vesuvische Duplikationsmagie

{3}{U}

Verzauberung

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der nur ein einzelnes Artefakt oder eine einzelne Kreatur, das bzw. die du kontrollierst, als Ziel hat, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie des Artefakts bzw. der Kreatur ist, außer dass er nicht legendär ist.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Vesuvischen Duplikationsmagie wird nur ausgelöst, falls du einen Zauberspruch wirkst, der ein einzelnes Artefakt oder eine einzelne Kreatur und sonst nichts als Ziel hat. Die Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet, und ein Spielstein wird auch dann erzeugt, falls der Zauberspruch, den du gewirkt hast, neutralisiert wurde oder die bleibende Karte, die er als Ziel hatte, jetzt ein illegales Ziel ist.
- Falls das Ziel des Zauberspruchs das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Eigenschaften, wie es zuletzt im Spiel existierte, um die Eigenschaften des erzeugten Spielsteins zu bestimmen.
- Falls das Ziel des Zauberspruchs geändert wird, nachdem die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, ist der Spielstein, der erzeugt wird, eine Kopie es ursprünglichen Ziels des Zauberspruchs, nicht des neuen Ziels.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf das Originalartefakt oder 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 die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Der Spielstein ist nicht legendär und diese Ausnahme ist kopierbar. Falls etwas anderes später den Spielstein kopiert, ist auch die Kopie nicht legendär. Falls du zwei oder mehr bleibende Karten mit demselben Namen kontrollierst, aber nur eine legendär ist, wird die „Legendenregel“ nicht angewendet.
- Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte bleibende Karte (a) etwas anderes (b) kopiert (falls die kopierte bleibende Karte zum Beispiel ein Klon ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.

#### Vodalische Gedankensängerin

{1}{U}{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

Bonus {1}{R} und/oder {1}{G}

Die Vodalische Gedankensängerin kommt für jedes Mal, dass ihre Bonuskosten bezahlt wurden, mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

Wenn die Vodalische Gedankensängerin ins Spiel kommt, übernahm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist als die Stärke der Vodalischen Gedankensängerin, solange du die Vodalische Gedankensängerin kontrollierst.

- Du kannst die Bonuskosten der Vodalischen Gedankensängerin nur einmal für ihre {1}{R}-Kosten und nur einmal für ihre {1}{G}-Kosten bezahlen. Du kannst zwei ihrer Bonuskosten, indem du {2}{R}{G} bezahlst, aber du kannst ihre Bonuskosten nicht zweimal bezahlen, indem du {2}{R}{R} oder {2}{G}{G} bezahlst. Du kannst beide Bonuskosten jeweils nur einmal bezahlen.

- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl größer oder gleich der Stärke der Vodalischen Gedankensängerin ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, ist die Kreatur ein illegales Ziel für die Fähigkeit, und du übernimmst nicht die Kontrolle über sie. Sobald jedoch die Fähigkeit verrechnet wird, beendet eine Änderung der Stärke einer der Kreaturen nicht mehr den kontrollverändernden Effekt.
- 

Vohar, vodalischer Grabschänder

{U}{B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Meervolk, Zauberer

1/2

{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexereikarte abgeworfen hast, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{2}, opfere Vohar, vodalischer Grabschänder: Du kannst in diesem Zug eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken. Falls der Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du musst alle Kosten bezahlen, um Karten mit der letzten Fähigkeit von Vohar, vodalischer Grabschänder, zu wirken, und du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- 

Wächterin von Neu-Benalia

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Abkommandieren (*Sowie diese Kreatur angreift, kannst du eine nicht angreifende Kreatur ohne Einsatzverzögerung, die du kontrollierst, tappen. Wenn du dies tust, addiere ihre Stärke bis zum Ende des Zuges zur Stärke dieser Kreatur.*)

Immer wenn die Wächterin von Neu-Benalia eine Kreatur abkommandiert, wende Hellsicht 2 an.

Wirf eine Karte ab: Die Wächterin von Neu-Benalia erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe sie.

- Die zweite Fähigkeit der Wächterin von Neu-Benalia wird ausgelöst, immer wenn ihr Beherrscher eine andere Kreatur für die Abkommandieren-Fähigkeit der Wächterin von Neu-Benalia tappt.
  - Du kannst die letzte Fähigkeit der Wächterin von Neu-Benalia auch aktivieren, falls sie schon getappt ist. Du kannst die Fähigkeit auch mehrmals in einem Zug aktivieren, auch falls die Wächterin von Neu-Benalia bereits Unzerstörbarkeit hat.
-

### Wandelndes Bollwerk

{1}

Artefaktkreatur — Golem

0/3

Verteidiger

{2}: Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner

Wahl mit Verteidiger Eile, kann angreifen, als ob sie

nicht Verteidiger hätte, und weist Kampfschaden in

Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die letzte Fähigkeit des Wandelnden Bollwerks ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur die Menge des Kampfschadens, den sie zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte. Da beispielsweise kein Kampfschaden zugefügt wird, wenn ein Spieler zwei Kreaturen miteinander kämpfen lässt, verwendet ein Effekt, der bewirkt, dass die betroffene Kreatur gegen eine andere Kreatur kämpft, trotzdem ihre Stärke, um zu bestimmen, wie viel Schaden zugefügt wird.

### Weiterentwickelter Schläfer

{B}

Kreatur — Mensch

1/1

{B}: Der Weiterentwickelte Schläfer wird zu einem Mensch-Kleriker mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/2.

{1} {B}: Falls der Weiterentwickelte Schläfer ein Kleriker ist, lege eine Todesberührung-Marke auf ihn, und er wird zu einem Phyrexianer-Mensch-Kleriker mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3.

{1} {B} {B}: Falls der Weiterentwickelte Schläfer ein Phyrexianer ist, lege eine +1/+1-Marke auf ihn. Dann ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Keine der drei Fähigkeiten hat eine festgelegte Dauer. Falls eine von ihnen verrechnet wird, bleibt der Effekt bestehen, bis die Partie endet, der Weiterentwickelte Schläfer das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt seine Eigenschaften ändert, je nachdem, was zuerst eintritt.
- Die ersten beiden Fähigkeiten des Weiterentwickelten Schläfers überschreiben seine Stärke, seine Widerstandskraft und seine Kreaturentypen. Normalerweise werden die drei Fähigkeiten in der Reihenfolge aktiviert, wie sie auf der Karte erscheinen. Falls jedoch der Weiterentwickelte Schläfer ein 3/3 Phyrexianer-Mensch-Kleriker ist und du seine erste Fähigkeit erneut aktivierst, wird er zu einem 2/2 Mensch-Kleriker, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Du kannst die zweite und dritte Fähigkeit des Weiterentwickelten Schläfers unabhängig davon aktivieren, welche Kreaturentypen er hat. Beide Fähigkeiten überprüfen die Kreaturentypen des Weiterentwickelten Schläfers beim Verrechnen der Fähigkeit. Falls der Weiterentwickelte Schläfer zu diesem Zeitpunkt nicht den richtigen Kreaturentyp hat, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
- Die zweite Fähigkeit des Weiterentwickelten Schläfers überprüft, ob er ein Kleriker ist, und die dritte Fähigkeit, ob er ein Phyrexianer ist. Dabei spielt es keine Rolle, wie er den entsprechenden Kreaturentyp erhalten hat.
- Die Effekte von erster und zweiter Fähigkeit überschreiben andere Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft festlegen, falls und nur falls jene Effekte bereits existierten, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde. Sie überschreiben jedoch keine Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft modifizieren,

ohne sie festzulegen (sei es durch eine statische Fähigkeit, durch Marken oder durch einen verrechneten Zauberspruch bzw. eine verrechnete Fähigkeit), noch Effekte, die Stärke und Widerstandskraft festlegen und beginnen, nachdem die entsprechende Fähigkeit verrechnet wurde. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur vertauschen, werden immer nach allen anderen Effekten angewendet, die Stärke oder Widerstandskraft verändern (wie jene des Weiterentwickelten Schläfers) unabhängig von der Reihenfolge, in der sie erzeugt werden.

---

Wetterlicht, vollendet

{2}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

5/5

Fliegend

Solange auf der Wetterlicht, vollendet, vier oder mehr

Phyresemarken liegen, ist sie zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Phyrexianer-Kreatur.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine Phyresemarke auf die Wetterlicht, vollendet.

Ziehe dann eine Karte, falls auf ihr sieben oder mehr Phyresemarken liegen. Anderenfalls wende Hellsicht 1 an.

- Falls mehr als eine Kreatur gleichzeitig stirbt, wird die ausgelöste Fähigkeit der Wetterlicht, vollendet, einmal für jede der Kreaturen ausgelöst. Sowie jede dieser Fähigkeiten verrechnet wird, führt ihr Beherrscher die Aktionen gemäß den Anweisungen aus. Falls beispielsweise keine Phyresemarken auf ihr liegen und sieben Kreaturen sterben, legt ihr Beherrscher eine Marke auf sie und wendet Hellsicht 1 an, sowie jede der ersten sechs Vorkommen der Fähigkeit verrechnet wird. Dann legt er eine Marke auf sie und zieht eine Karte, sowie das letzte Vorkommen verrechnet wird.
  - Falls die Wetterlicht, vollendet, nicht mehr im Spiel ist, wenn ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du keine Marken auf sie legen. Ob du eine Karte ziehst oder Hellsicht 1 anwendest, wird durch die Anzahl an Marken bestimmt, die auf ihr lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.
  - Falls die Wetterlicht, vollendet, eine Kreatur ist und stirbt, wird ihre letzte Fähigkeit ausgelöst.
  - Falls die Wetterlicht, vollendet, ihre Fähigkeiten verliert, wird der typverändernde Effekt ihrer zweiten Fähigkeit weiterhin auf sie angewendet. Dies liegt daran, dass Effekte, die die Typen eines Objekts ändern, immer vor Effekten, die Fähigkeiten entfernen, angewendet werden. Falls in diesem Fall vier oder mehr Phyresemarken auf ihr liegen, ist sie eine legendäre Phyrexianer-Fahrzeug-Artefaktkreatur ohne Fähigkeiten. Dies gilt auch dann, falls sie irgendwie ihre vierte Phyresemarke erhalten hat, nachdem sie ihre Fähigkeiten verloren hatte.
-

Yotia erklärt den Krieg

{1}{R}

Verzauberung — Sage

Überblättern (*Wähle ein Kapitel und beginne mit so vielen Sagenmarken. Füge nach deinem Ziehsegment eine hinzu. Übersprungene Kapitel werden nicht ausgelöst. Opfern nach III.*)

I — Erzeuge einen 0/2 farblosen Thopter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit namens Ornithopter.

II — Tappe eine beliebige Anzahl ungetappter Artefakte, die du kontrollierst. Wenn du dies tust, fügt Yotia erklärt den Krieg einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.

III — Bis zu ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4.

- Du bestimmst die Kreatur oder den Planeswalker deiner Wahl nicht, sowie du die zweite Kapitel-Fähigkeit von Yotia erklärt den Krieg auf den Stapel legst. Zuerst tappst du eine beliebige Anzahl an Artefakten. Danach wird eine zweite „rückwirkende“ Fähigkeit (angezeigt durch die Formulierung „Wenn du dies tust“) ausgelöst, die ein Ziel erfordert. Spieler können normal auf die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit reagieren und wissen, wie viele Artefakte getappt wurden, wenn sie dies tun.
- Falls du dich entscheidest, keine Artefakte zu tappen, sowie die zweite Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit zwar trotzdem ausgelöst, aber sie fügt der Kreatur bzw. dem Planeswalker deiner Wahl keinen Schaden zu.
- Yotia erklärt den Krieg wurde versehentlich ohne dem Zusatz „Artefakt“ in der letzten Kapitelfähigkeit gedruckt, daher gab es ein Update des Oracle-Textes.

---

Zar Ojanen, Tochter von Efrava

{3}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Krieger

4/4

*Domäne* — Immer wenn Zar Ojanen, Tochter von Efrava, getappt wird, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst und deren Widerstandskraft kleiner ist als die Anzahl an Standardlandtypen unter den Ländern, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Die Fähigkeit von Zar Ojanen, Tochter von Efrava, ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, sie jederzeit nach Belieben zu tappen; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, um sie zu tappen (zum Beispiel angreifen).
  - Falls Zar Ojanen getappt wird, während ein Zauberspruch gewirkt oder eine Fähigkeit aktiviert wird, wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit erst verrechnet, nachdem Zar Ojanens ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde.
-

Zhalfirs Instabilität

{2}{U}{U}

Verzauberung — Sage

Überblättern (*Wähle ein Kapitel und beginne mit so vielen Sagenmarken. Füge nach deinem Ziehsegment eine hinzu. Übersprungene Kapitel werden nicht ausgelöst. Opfern nach III.*)

I, II — Eine andere bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, destabilisiert sich. Sie kann sich nicht stabilisieren, solange du Zhalfirs Instabilität kontrollierst.

III — Zerstöre alle Kreaturen. Für jede auf diese Weise zerstörte Kreatur erzeugt ihr Beherrscher einen 2/2 schwarzen Phyrexianer-Kreaturespielstein.

- Bleibende Karten, die sich destabilisieren, sowie die erste und zweite Kapitel-Fähigkeit von Zhalfirs Instabilität verrechnet werden, stabilisieren sich nicht während der Enttappsegmente ihrer Beherrscher, solange die Sage im Spiel ist. Nachdem sie das Spiel verlassen hat, stabilisieren sie sich normal während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.
  - Destabilisierte bleibende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht Ziele von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
  - Sowie sich eine bleibende Karte destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie die bleibende Karte wieder und sind dann immer noch an sie angelegt.
  - Normalerweise stabilisieren sich bleibende Karten während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.
  - Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
  - Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
  - Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der der Exfiltrationsspezialistin ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
  - Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
-

Zur, ewiger Ränkeschmied  
{W}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
1/4  
Fliegend  
Verzauberungskreaturen, die du kontrollierst, haben  
Todesberührung, Lebensverknüpfung und  
Fluchsicherheit.  
{1}{W}: Eine Nicht-Aura-Verzauberung deiner Wahl,  
die du kontrollierst, wird zusätzlich zu ihren anderen  
Typen zu einer Kreatur mit Basis-Stärke und -  
Widerstandskraft gleich ihrem Manabetrag.

- Die letzte Fähigkeit von Zur, ewiger Ränkeschmied, hat keine Dauer. Sobald sie verrechnet wird, ist die Verzauberung deiner Wahl eine Kreatur, bis sie das Spiel verlässt oder ein anderer Effekt bewirkt, dass sie aufhört, eine Kreatur zu sein.
- Falls eine bleibende Karte im Spiel ein {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.

---

Zusammenbeißen  
{1}{G}  
Spontanzauber  
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer  
Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw.  
den du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer  
Stärke zu.

- Falls eines der Ziele illegal ist, sowie Zusammenbeißen verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

---

## **DOMINARIAS BUND COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES**

Aktivierter Schläfer  
{2}{B}  
Kreatur — Phyrexianer, Gestaltwandler  
0/0  
Aufblitzen  
Du kannst den Aktivierten Schläfer als Kopie einer  
Kreaturenkarte in einem Friedhof, die in diesem Zug aus  
dem Spiel dorthin gelegt wurde, ins Spiel kommen  
lassen, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen  
ein Phyrexianer ist.

- Behandle den Aktivierten Schläfer, als wäre er die bestimmte Karte, die ins Spiel kommt, außer dass er auch ein Phyrexianer ist. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-, „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“- und „wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten der bestimmten Karte funktionieren.
- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

- Du musst gar keine Karte bestimmen, die kopiert werden soll. Falls du dies nicht tust, kommt der Aktivierte Schläfer als 0/0 Kreatur ins Spiel und wird höchstwahrscheinlich sofort auf deinen Friedhof gelegt, es sei denn, ein Effekt erhöht seine Widerstandskraft, sodass er überlebt.

Ayesha Tanaka, die Schmiedin

{3}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/4

Immer wenn Ayesha Tanaka, die Schmiedin, angreift, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Artefaktkarten mit Manabetrag kleiner oder gleich der Stärke von Ayesha getappt ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Ayesha kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler drei oder mehr Artefakte kontrolliert.

- Die Stärke von Ayesha wird nur einmal überprüft, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.
- Jede einzelne der Artefaktkarten muss einen Manabetrag kleiner oder gleich der Stärke von Ayesha haben. Nicht der Gesamt-Manabetrag aller Artefaktkarten muss kleiner sein.

Baru der Wurmflüsterer

{2}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Druiden

3/3

Würmer, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und verursachen Trampelschaden.

{7}{G}, {T}: Erzeuge einen 4/4 grünen Wurm-Kreaturenspielstein. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren {X} weniger, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Würmern ist, die du kontrollierst.

- Die Kostenreduzierung von Barus letzter Fähigkeit kann die Kosten, um sie zu aktivieren, nicht auf weniger als {G} reduzieren, auch falls du einen Wurm kontrollierst, dessen Stärke größer ist als 7.

Bladewing, todloser Tyrann

{5}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Drache, Skelett

6/6

Fliegend, Eile

Immer wenn Bladewing, todloser Tyrann, einem Spieler oder Planeswalker Kampfschaden zufügt, erzeuge für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof einen 2/2 schwarzen Zombie-Ritter-Kreaturenspielstein mit Bedrohlichkeit.

- Die Anzahl der Kreaturenkarten in deinem Friedhof wird zu dem Zeitpunkt ermittelt, zu dem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sich Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, weil sie im selben Kampfschadensegment gestorben sind, in dem die Fähigkeit ausgelöst wurde, werden sie mitgezählt.

Cadric der Seelen-Entfacher

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Zauberer

4/3

Die „Legendenregel“ gilt nicht für Spielsteine, die du kontrollierst.

Immer wenn eine andere legendäre bleibende Karte, die kein Spielstein ist, unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist. Der Spielstein erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Falls du, solange du Cadric, den Seelen-Entfacher, kontrollierst, auch eine legendäre bleibende Karte, die ein Spielstein ist, und eine einzige legendäre bleibende Karte mit demselben Namen, die kein Spielstein ist, kontrollierst, führt die Legendenregel nicht dazu, dass du eine der beiden auf deinen Friedhof legst.
- Falls du, solange du Cadric, den Seelen-Entfacher, kontrollierst, auch mehr als eine legendäre bleibende Karte mit demselben Namen, die keine Spielsteine sind, und mindestens eine legendäre bleibende Karte mit jenem Namen, die ein Spielstein ist, kontrollierst, wird die Legendenregel nur auf die bleibenden Karten angewendet, die keine Spielsteine sind. Du musst eine der bleibenden Karten, die keine Spielsteine sind und die du behalten möchtest, bestimmen und die übrigen bleibenden Nichtspielstein-Karten mit jenem Namen auf deinen Friedhof legen. Du kannst nicht einen der Spielsteine mit jenem Namen bestimmen, und du kannst auf diese Weise keinen der Spielsteine auf deinen Friedhof legen.
- Falls die legendäre bleibende Karte, die ins Spiel gekommen ist, nicht mehr im Spiel, nicht mehr unter der Kontrolle desselben Spielers oder nicht mehr legendär ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kann der Beherrscher der Fähigkeit trotzdem {1} bezahlen, um sie zu kopieren. Falls sie nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre kopierbaren Eigenschaften, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um die Eigenschaften der Spielstein-Kopie zu bestimmen.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die bleibende Karte aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.

'Dane der Gestaltwandler  
{W}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Gestaltwandler  
3/3  
{1}, opfere eine andere Kreatur: 'Dane der  
Gestaltwandler wird zu einer Kopie der geopfert  
Kreatur, außer dass er diese Fähigkeit hat.

- 'Dane der Gestaltwandler kopiert die aufgedruckten Werte der Kreatur und zusätzlich alle Kopiereffekte die auf sie angewendet wurden. Er kopiert keine anderen Effekte, die Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. der Kreatur verändert haben. 'Dane der Gestaltwandler kopiert keine Marken, die auf der Kreatur liegen, aber er behält alle Marken, die bereits auf ihm liegen.
- Falls 'Dane der Gestaltwandler zu einer Kopie einer Spielsteinkreatur wird, kopiert er die Originaleigenschaften dieser Spielsteinkreatur, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Er wird nicht zu einem Spielstein.
- Der Kopiereffekt ist dauerhaft. Häufig hält er an, bis er von einem anderen Kopiereffekt überschrieben wird (falls 'Dane der Gestaltwandler zum Beispiel in einem zukünftigen Zug eine andere Kreatur kopiert).
- Wenn 'Dane der Gestaltwandler zu einer Kopie einer Kreatur wird, ist das kein Ins-Spiel-Kommen und er verlässt das Spiel auch nicht. Eventuelle Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.
- Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie von 'Dane dem Gestaltwandler wird, wird sie zu einer Kopie von dem, was 'Dane der Gestaltwandler derzeit kopiert (falls überhaupt), und hat zusätzlich die aktivierte Fähigkeit.

---

Der Wandernde Dynamo  
{3}  
Legendäre Artefaktkreatur — Konstrukt  
1/5  
Eile  
{1}, {T}: Kopiere eine aktivierte oder ausgelöste  
Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst und die von  
einer anderen legendären Quelle, die kein Kommandeur  
ist, stammt. Du kannst neue Ziele für die Kopie  
bestimmen. (*Manafähigkeiten können nicht als Ziel  
gewählt werden.*)

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten, deren Erinnerungstext „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“ enthält.
- Die Fähigkeit des Wandernden Dynamos hat eine Fähigkeit auf dem Stapel als Ziel und erzeugt ein weiteres Vorkommen dieser Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie eine Fähigkeit.
- Ein „legendäre Quelle“ ist eine bleibende Karte, ein Zauberspruch oder eine Karte in einer beliebigen Zone mit dem Übertyp „legendär“. Die Fähigkeit des Wandernden Dynamos kann beispielsweise eine

Umwandlung-Fähigkeit als Ziel haben, die du aktiviert hast, falls die abgeworfene Karte eine legendäre Karte ist.

- Die Quelle der Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
- Falls die Fähigkeit modal ist (wenn sie also mit: „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), wird der bestimmte Modus mitkopiert und kann nicht geändert werden.
- Falls die Fähigkeit Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls die Kosten der aktivierten Fähigkeit eine Wahl beinhalten, beispielsweise eine Kreatur, die geopfert werden kann oder eine Anzahl an Marken, die entfernt werden können, verwendet die Kopie dieselben Informationen. Du kannst die Kosten nicht noch einmal bezahlen, selbst wenn du das möchtest.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen der Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird. Falls eine ausgelöste Fähigkeit verlangt, Kosten zu bezahlen, bezahlst du die Kosten für die Kopie separat.
- Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien dieser Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Ruderers der Gezeitenleere kopiert wird und zwei Karten ins Exil geschickt werden, kehren beide zurück, wenn der Ruderer der Gezeitenleere das Spiel verlässt.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, erfordert eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls eine Fähigkeit versucht, einen Spielstein zu erzeugen, der eine Kopie der „ins Exil geschickten Karte“ ist, erzeugt sie für jede Karte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, einen Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist.

---

Fallaji-Wanderin

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Späher

2/4

Die Fallaji-Wanderin hat alle Farben. Diese Fähigkeit hat keine Auswirkung auf ihre Farbidentität. *(Sie kann Teil eines Commander-Decks sein, solange Grün in der Farbidentität des Kommandeurs vorkommt.)*

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

- Die Farbidentität der Fallaji-Wanderin ist Grün. Sie kann Teil eines Commander-Decks sein, solange Grün in der Farbidentität des Kommandeurs vorkommt.
- Die erste Fähigkeit der Fallaji-Wanderin funktioniert in allen Zonen. Zum Beispiel kannst du die Fallaji-Wanderin beim Durchsuchen deiner Bibliothek finden, falls ein Effekt dich anweist, deine Bibliothek nach einer mehrfarbigen Karte zu durchsuchen.

---

General Marhault Elsdragon

{2} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

4/4

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wird, erhält sie für jede Kreatur, von der sie geblockt wird, +3/+3 bis zum Ende des Zuges.

- Die Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen sie blocken. Die Anzahl der Kreaturen, die sie blocken, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

---

Gerrards Sanduhr-Anhänger

{1}

Legendäres Artefakt

Aufblitzen

Falls ein Spieler einen zusätzlichen Zug beginnen würde, überspringt er stattdessen den Zug.

{4}, {T}, schicke Gerrards Sanduhr-Anhänger ins Exil: Bringe alle Artefakt-, Kreaturen-, Verzauberungs- und Länderkarten aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück, die in diesem Zug aus dem Spiel dorthin gelegt wurden.

- Ein „zusätzlicher Zug“ ist ein Zug, der durch einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit erzeugt wird. Insbesondere bezieht sich dies nicht auf Extrazüge in Turnieren, die nach dem Ende der Rundenzeit ausgeführt werden.
  - Zusätzliche Züge können weiterhin erzeugt werden, auch während Gerrards Sanduhr-Anhänger im Spiel ist. Sie werden erst übersprungen, wenn sie beginnen würden. Falls Gerrards Sanduhr-Anhänger das Spiel verlässt, bevor die zusätzlichen Züge beginnen, finden sie statt.
  - Bleibende Karten, die von woanders auf deinen Friedhof gelegt wurden, wie zum Beispiel Karten, die du abgeworfen hast, bleiben im Friedhof. Bleibende Karten, über die du die Kontrolle übernommen hast und die aus dem Spiel auf den Friedhof eines anderen Spielers gelegt wurden, bleiben ebenfalls im Friedhof.
  - Du bestimmst, was eine Aura-Karte, die auf diese Weise ins Spiel kommt, verzaubert. Du kannst keine bleibende Karte bestimmen, die gleichzeitig mit der Aura ins Spiel kommt. Falls es nichts gibt, was die Aura legal verzaubern kann, bleibt sie im Friedhof.
  - Bleibende-Karten-Zaubersprüche, die vorher im Zug neutralisiert wurden, waren nie im Spiel und können daher nicht durch die letzte Fähigkeit ins Spiel zurückgebracht werden.
-

Grünärmel, Maro-Hexer  
{3}{G}{G}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen  
\*/\*

Schutz vor Planeswalkern und vor Zauberern  
Stärke und Widerstandskraft von Grünärmel, Maro-Hexer, sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.  
Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 3/3 grünen Dachs-Kreaturespielstein.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft von Grünärmel, Maro-Hexer, bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

---

Hazon der Sandformer  
{R}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger  
3/3

Wüstentarnung (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine Wüste kontrolliert.*)  
Du kannst Wüste-Länder aus deinem Friedhof spielen.  
Immer wenn eine Wüste unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 rote, grüne und weiße Sand-Krieger-Kreaturespielsteine.

- Hazon verändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du diese Länder spielen kannst. Du kannst auch weiterhin nur ein Land pro Zug spielen, und nur während deiner Hauptphase, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.
- Hazon erlaubt dir nicht, Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Länderkarten in deinem Friedhof zu aktivieren.

---

Jasmine Boreal, eine der Sieben  
{1}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Druiden  
2/4

{T}: Erzeuge {G}{W}. Gib dieses Mana nur aus, um Kreaturenzauber ohne Fähigkeiten zu wirken.  
Kreaturen ohne Fähigkeiten, die du kontrollierst, können von Kreaturen mit Fähigkeiten nicht geblockt werden.

- Einige Effekte geben Zaubersprüchen, die ein Spieler kontrolliert, eine Fähigkeit. In diesem Fall kann Mana aus der Manafähigkeit von Jasmine Boreal, eine der Sieben, nicht ausgegeben werden, um den Zauberspruch zu wirken, auch falls es ein Kreaturenzauber ist, der normalerweise keine Fähigkeiten hat.
- Die Überprüfung, ob eine Kreatur für die letzte Fähigkeit von Jasmine Boreal, eine der Sieben, Fähigkeiten hat, erfolgt nur einmal in jedem Kampf, sowie Blocker deklariert werden. Das bedeutet: Sobald eine Kreatur, die du kontrollierst und die keine Fähigkeiten hat, geblockt wurde und falls einer Kreatur, die sie blockt, eine Fähigkeit gegeben wird, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

---

Kaiser Mihail II.

{1} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Adliger

3/3

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

Du kannst Meervolk-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek wirken.

Immer wenn du einen Meervolk-Zauberspruch wirkst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen

1/1 blauen Meervolk-Kreaturespielstein.

- Kaiser Mihail II. lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen der Karten beachten, die du von deiner Bibliothek spielst.
- Die letzte Fähigkeit wird ausgelöst, immer wenn du einen beliebigen Meervolk-Zauberspruch wirkst, nicht nur, wenn du einen Meervolk-Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst. Sie wird auch dann vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wurde oder auf andere Weise den Stapel verlassen hat.

---

Moira, Urborg-Spuk

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Geist, Zauberer

3/2

Bedrohlich

Immer wenn Moira, Urborg-Spuk, einem Spieler

Kampfschaden zufügt, bringe eine Kreaturenkarte deiner

Wahl aus deinem Friedhof, die in diesem Zug aus dem

Spiel dorthin gelegt wurde, ins Spiel zurück.

- Du kannst eine Kreaturenkarte als Ziel von Moiras ausgelöster Fähigkeit bestimmen, die als Ergebnis von Kampfschaden, der ihr im selben Kampfschadensegment zugefügt wurde, auf deinen Friedhof gelegt wurde.
-

Ohabi Caleria  
{1}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Elf, Bogenschütze  
1/3

Reichweite  
Enttappen während des Enttappsegments jedes anderen Spielers alle Bogenschützen, die du kontrollierst.  
Immer wenn ein Bogenschütze, den du kontrollierst, einer Kreatur Schaden zufügt, kannst du {2} bezahlen.  
Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Alle deine Bogenschützen enttappen während der Enttappsegmente aller anderen Spieler. Du kannst dir nicht aussuchen, was enttapt wird.
- Effekte, die besagen, ein Bogenschütze, den du kontrollierst, „enttapt nicht während deines Enttappsegments“ oder „enttapt nicht während des Enttappsegments seines Beherrschers“ verhindern nicht, dass Ohabi Caleria bewirkt, dass du ihn während der Enttappsegmente aller anderen Spieler enttappst.

---

Orca, Dämonin der Belagerung  
{5}{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Dämon  
5/5

Verursacht Trampelschaden  
Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, lege eine +1/+1-Markierung auf Orca, Dämonin der Belagerung.  
Wenn Orca stirbt, fügt sie Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst.

- Du sagst an, wie der Schaden aufgeteilt wird, sowie du die ausgelöste Fähigkeit von Orca, Dämonin der Belagerung, auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.
- Falls die letzte Fähigkeit von Orca, Dämonin der Belagerung, mehrere Ziele hat und einige, aber nicht alle Ziele zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, illegal sind, fügt Orca, Dämonin der Belagerung, den verbleibenden legalen Zielen so viel Schaden zu wie ursprünglich bestimmt.
- Falls alle Ziele illegal sind, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Der Schaden wird nicht zugefügt.

---

Ramirez DePietro, der Plünderer  
{2}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Pirat  
4/3

Wenn Ramirez DePietro, der Plünderer, ins Spiel kommt, verlierst du 2 Lebenspunkte und erzeugst zwei Schatz-Spielsteine.  
Immer wenn ein oder mehrere Piraten, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, schicke die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers ins Exil. Du kannst die Karte wirken, solange sie im Exil bleibt.

- Du musst alle Kosten bezahlen, um Zaubersprüche mit der letzten Fähigkeit von Ramirez DePietro, dem Plünderer, zu wirken, und du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Du kannst Länder, die mit der letzten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden, nicht spielen.

Ramses der Assassinenfürst

{2}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Assassine

4/4

Todesberührung

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

Immer wenn ein Spieler die Partie verliert und falls er in diesem Zug von einem Assassinen unter deiner Kontrolle angegriffen wurde, gewinnst du die Partie.

- Solange jener Spieler in diesem Zug von einem Assassinen unter deiner Kontrolle angegriffen wurde, wird die letzte Fähigkeit von Ramses dem Assassinenfürsten ausgelöst, wenn der Spieler die Partie aus einem beliebigen Grund verliert, nicht nur aufgrund von Kampfschaden. Dies gilt auch dann, falls der Assassine zu dem Zeitpunkt, zu dem der Spieler die Partie verliert, nicht mehr im Spiel, nicht mehr unter deiner Kontrolle oder kein Assassine mehr ist.
- Falls du einen Gegner mit einer Nicht-Assassine-Kreatur angreiffst und jene Kreatur zu einem Assassinen wird, nachdem die Angreifer deklariert wurden, wurde der Spieler in diesem Zug nicht von einem Assassinen unter deiner Kontrolle „angegriffen“.
- Ebenso gilt: Falls ein Assassine unter deiner Kontrolle einen Spieler angreifend ins Spiel kommt, hat jene Kreatur nicht „angegriffen“ und löst diese Fähigkeit nicht aus.
- Damit die letzte Fähigkeit ausgelöst wird, muss ein Assassine unter deiner Kontrolle den Spieler angegriffen haben. Einen Planeswalker anzugreifen, den der Spieler kontrolliert, zählt nicht.

Robaran-Söldner

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Söldner

3/4

Wachsamkeit

Die Robaran-Söldner haben alle aktivierten Fähigkeiten von allen legendären Kreaturen, die du kontrollierst.

- Die Kosten von aktivierten Fähigkeiten, die die Robaran-Söldner erhalten, müssen normal bezahlt werden.
- 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 die Robaran-Söldner eine aktivierte Fähigkeit erhalten, die normalerweise mit einer nicht aktivierten Fähigkeit der Kreatur, von der sie stammt, verbunden ist, ist die Fähigkeit der Robaran-Söldner nicht mit einer Fähigkeit verbunden.
- Falls die Robaran-Söldner eine aktivierte Fähigkeit erhalten, die normalerweise mit einer anderen aktivierten Fähigkeit der Kreatur, von der sie stammt, verbunden ist, sind diese beiden Fähigkeiten, die die Robaran-Söldner erhalten, verbunden, solange jene Kreatur im Spiel bleibt.

Rohgahh, Oberherr der Kherburg  
{3}{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Kobold, Krieger  
4/4

Andere Kopolde, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.  
Immer wenn du einen Kobold-Zauberspruch wirkst,  
kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen  
4/4 roten Drache-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.  
Immer wenn du einen Drache-Zauberspruch wirkst,  
erzeuge einen 0/1 roten Kobold-Kreaturespielstein  
namens Kopolde von Kherburg.

- Jede der letzten beiden Fähigkeiten von Rohgahh, Oberherr der Kherburg, geht über dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, auf den Stapel und wird zuerst verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlassen hat.

---

Rosnakht, Rohgahhs Erbin  
{R}  
Legendäre Kreatur — Kobold, Krieger  
0/1

Schlachtruf (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält jede andere angreifende Kreatur +1/+0 bis zum Ende des Zuges.*)  
*Heroisch* — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der Rosnakht als Ziel hat, erzeuge einen 0/1 roten Kobold-Kreaturespielstein namens Kopolde von Kherburg.

- Die letzte Fähigkeit von Rosnakht, Rohgahhs Erbin, geht über dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, auf den Stapel und wird zuerst verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlassen hat.

---

Segen der Historiker  
{3}{W}

Verzauberung  
Immer wenn der Segen der Historiker oder eine andere Nichtspielstein-Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.  
Immer wenn die letzte Kapitel-Fähigkeit einer Sage, die du kontrollierst, ausgelöst wird, erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

- Die letzte Kapitel-Fähigkeit einer Sage ist die Fähigkeit mit der größten Kapitelnummer unter den Kapitel-Fähigkeiten, die die Sage hat.
-

Shanid, Geißel der Schläfer  
{1}{R}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter  
2/4

Bedrohlich

Andere legendäre Kreaturen, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit.

Immer wenn du ein legendäres Land spielst oder einen legendären Zauberspruch wirkst, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Falls das Wirken eines legendären Zauberspruchs Shanids letzte Fähigkeit auslöst, geht die Fähigkeit über dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, auf den Stapel und wird zuerst verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlassen hat.
- Kommt ein legendäres Land ins Spiel, ohne gespielt zu werden, wird Shanids letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.

---

Sivitri, Herrin der Drachen  
{2}{U}{B}  
Legendärer Planeswalker — Sivitri  
4

+1: Bis zu deinem nächsten Zug können Kreaturen weder dich noch Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt für jede der Kreaturen 2 Lebenspunkte.

-3: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Drache-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

-7: Zerstöre alle Nicht-Drache-Kreaturen.

Sivitri, Herrin der Drachen, kann dein Kommandeur sein.

- Ein Spieler, der eine Kreatur kontrolliert, die angreift, „falls möglich“, kann ablehnen, zusätzliche Kosten zu bezahlen, um die Kreatur angreifen zu lassen. Falls er dies tut und es keinen anderen Spieler oder Planeswalker gibt, den die Kreatur angreifen könnte, greift die Kreatur nicht an.
- In einer Partie Two-Headed Giant können Kreaturen deinen Teamkameraden und Planeswalker, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen, ohne dafür Lebenspunkte bezahlen zu müssen.

---

Stangg der Echokrieger  
{2}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger  
3/4

Immer wenn Stangg der Echokrieger angreift, erzeuge Stanggs Zwilling, einen legendären 3/4 roten und grünen Mensch-Krieger-Kreaturespielstein. Er kommt getappt und angreifend ins Spiel. Erzeuge für jede an Stangg angelegte Aura oder Ausrüstung einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist und an Stanggs Zwilling angelegt ist. Opfere alle auf diese Weise erzeugten Spielsteine zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Falls ein Aura-Spielstein, der auf diese Weise erzeugt würde, aus irgendeinem Grund nicht an Stanggs Zwilling angelegt werden kann, wird der Spielstein nicht erzeugt. Falls ein Ausrüstung-Spielstein, der nicht an Stanggs Zwilling angelegt werden kann, erzeugt würde, kommt der Spielstein gelöst ins Spiel.
- Falls ein Ersatzeffekt bewirkt, dass die erzeugten Spielsteine unterschiedliche Eigenschaften haben oder dass auf diese Weise zusätzliche Spielsteine erzeugt werden, werden jene Spielsteine trotzdem zu Beginn des nächsten Endsegments geopfert.
- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die auf diese Weise erzeugten Spielsteine übernimmt, wird die Fähigkeit, die bewirkt, dass du sie opferst, trotzdem ausgelöst. Spielsteine, die du nicht mehr kontrollierst, können jedoch nicht geopfert werden und bleiben im Spiel.

Tetsuo, kaiserlicher Champion

{U} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Samurai

3/3

Immer wenn Tetsuo, kaiserlicher Champion, angreift und falls er ausgerüstet ist, bestimme eines —

- Tetsuo fügt einem Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie der höchste Manabetrag unter den an ihn angelegten Ausrüstungen ist.
  - Du kannst einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag kleiner oder gleich dem höchsten Manabetrag unter den an Tetsuo angelegten Ausrüstungen aus deiner Hand wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen.
- Falls Tetsuo nicht ausgerüstet ist, wenn er als Angreifer deklariert wird, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls Tetsuo nicht ausgerüstet ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Tor Wauki, der Jüngere

{3} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bogenschütze

3/3

Reichweite, Lebensverknüpfung

Falls eine andere Quelle, die du kontrollierst, einer bleibenden Karte oder einem Spieler Nicht-Kampfschaden zufügen würde, fügt sie der bleibenden Karte bzw. dem Spieler stattdessen so viele Schadenspunkte plus 1 zu.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt Tor Wauki, der Jüngere, einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Tor Wauki, dem Jüngeren, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Urtümliche Ausgeburt  
{S}{W}{U}{B}{R}{G}  
Kreatur — Avatar  
10/10

Falls die Urtümliche Ausgeburt ins Spiel kommen würde und sie nicht gewirkt wurde oder kein Mana ausgegeben wurde, um sie zu wirken, schicke sie stattdessen ins Exil. Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden, Lebensverknüpfung  
Wenn die Urtümliche Ausgeburt das Spiel verlässt, schicke die obersten zehn Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen mit Gesamt-Manabetrag 10 oder weniger wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Solange Mana für Kosten bezahlt wurde, um die Urtümliche Ausgeburt zu wirken, kommt sie ins Spiel, sowie sie verrechnet wird. Sie wird nicht ins Exil geschickt, sowie sie ins Spiel kommen soll, auch falls ihre Kosten reduziert oder andere Kosten als ihre normalen Manakosten bezahlt wurden.
  - Falls die Urtümliche Ausgeburt von ihrer ersten Fähigkeit ins Exil geschickt wird, sowie sie ins Spiel kommen soll, wird sie direkt in die Exil-Zone gelegt, ohne zuerst ins Spiel zu kommen. Da sie nie ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt, wird ihre letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.
  - Falls ein Effekt bewirkt, dass eine Karte als Kopie der Urtümlichen Ausgeburt ins Spiel kommt, und jene bleibende Karte nicht gewirkt wurde oder kein Mana ausgegeben wurde, um sie zu wirken, wird die Karte ins Exil geschickt, anstatt ins Spiel zu kommen.
  - Umgekehrt gilt: Falls ein Effekt bewirkt, dass die Urtümliche Ausgeburt als Kopie einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt, kommt sie als Kopie jener bleibenden Karte ins Spiel, unabhängig davon, ob sie gewirkt wurde oder ob Mana ausgegeben wurde, um sie zu wirken.
  - Falls ein Kreaturenspielstein, der eine Kopie der Urtümlichen Ausgeburt ist, ins Spiel kommen würde, wird er stattdessen ins Exil geschickt und hört auf zu existieren. Kreaturenspielsteine werden nie gewirkt, auch falls der Zauberspruch, der sie erzeugt hat, gewirkt wurde.
  - Falls ein Effekt von einer statischen Fähigkeit alle Fähigkeiten von der Urtümlichen Ausgeburt entfernen würde, falls sie im Spiel wäre (wie der Effekt der Demut), dann bewirkt ihre erste Fähigkeit nicht, dass sie ins Exil geschickt wird. Sie kommt normal ins Spiel.
  - Die Urtümliche Ausgeburt überprüft die Manabeträge und Typen der Zaubersprüche auf dem Stapel, nicht die Manabeträge und Typen der Karten im Exil. Das bedeutet, dass du die Rückseite einer modalen doppelseitigen Karte oder eine der Seiten einer geteilten Karte wirken kannst, solange die Zaubersprüche, die du wirkst, insgesamt Manabetrag 10 oder weniger haben.
  - Die Zaubersprüche werden nacheinander gewirkt, während die letzte Fähigkeit der Urtümlichen Ausgeburt verrechnet wird. Der Zauberspruch, den du zuletzt wirkst, wird zuerst verrechnet.
  - Falls du einen Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
  - Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
-

### Vereinigung der Koalition

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

#### Spontanzauber

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

- Eine bleibende Karte deiner Wahl destabilisiert sich.
- Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte.
- Schicke den Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil.
- Die Vereinigung der Koalition fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.
- Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

- Egal welche Kombination von Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
  - Falls du einen beliebigen Modus mehr als einmal bestimmst, bestimmst du die relative Reihenfolge für jeden dieser Modi.
  - Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn die Vereinigung der Koalition fertig verrechnet wurde.
  - Falls die Vereinigung der Koalition kopiert wird, erlaubt dir möglicherweise der Effekt, der die Kopie erzeugt, neue Ziele zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.
  - Destabilisierte bleibende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht Ziele von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
  - Sowie sich eine bleibende Karte destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie die Kreatur wieder und sind dann immer noch an die bleibende Karte angelegt.
  - Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.
  - Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
  - Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
  - Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
  - Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
-

Verrak, verzerrter Sengir

{1}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir

2/2

Fliegend, Todesberührung, Lebensverknüpfung

Immer wenn du eine Fähigkeit aktivierst, die keine

Manafähigkeit ist, und falls Lebenspunkte bezahlt

wurden, um sie zu aktivieren, kannst du erneut

entsprechend viele Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies

tust, kopiere die Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die

Kopie bestimmen.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
  - Verraks ausgelöste Fähigkeit erzeugt ein weiteres Vorkommen der aktivierten Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie eine Fähigkeit.
  - Die Quelle der Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
  - Falls die Fähigkeit modal ist (wenn sie also mit: „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), wird der bestimmte Modus mitkopiert und kann nicht geändert werden.
  - Falls die Fähigkeit Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
  - Falls die Kosten der aktivierten Fähigkeit eine Wahl beinhalten, beispielsweise eine Kreatur, die geopfert werden kann oder eine Anzahl an Marken, die entfernt werden können, verwendet die Kopie dieselben Informationen. Du kannst die Kosten nicht noch einmal bezahlen, selbst wenn du das möchtest.
  - Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen der Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
  - Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien dieser Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Ruderers der Gezeitenleere kopiert wird und zwei Karten ins Exil geschickt werden, kehren beide zurück, wenn der Ruderer der Gezeitenleere das Spiel verlässt.
  - In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, erfordert eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls eine Fähigkeit versucht, einen Spielstein zu erzeugen, der eine Kopie der „ins Exil geschickten Karte“ ist, erzeugt sie für jede Karte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, einen Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist.
-

Xira, der goldene Stachel

{1}{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Insekt, Assassine

3/3

Fliegend, Eile

Immer wenn Xira, der goldene Stachel, angreift, lege eine Ei-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl, auf der keine Ei-Marke liegt. Wenn jene Kreatur stirbt und falls eine Ei-Marke auf ihr liegt, ziehe eine Karte und erzeuge einen 1/1 schwarzen Insekt-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die erzeugt wird, sowie Xiras Fähigkeit verrechnet wird, wird auch dann ausgelöst, falls Xira nicht mehr im Spiel ist, wenn eine Kreatur mit Ei-Marke stirbt.

---

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Neu-Capenna und Dominaria sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2022 Wizards.