

Sethinweise zu *Dominaria Remastered*

Zusammengestellt von Jess Dunks und Matt Tabak

Fassung vom 30. Oktober 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, den Spielspaß mit den neuen Karten von Anfang an zu erhöhen, indem 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

Das Set *Dominaria Remastered* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Limited-Format turnierlegal: 13. Januar 2023. Karten in diesem Release bleiben in allen Constructed-Formaten legal, in denen sie auch bisher legal waren. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format nicht ändert, nur weil sie in *Dominaria Remastered* erscheint. Insbesondere sind viele dieser Karten in den Formaten Standard und Pioneer nicht legal.

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

Unter [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.

Wiederkehrende Fähigkeiten

Dominaria Remastered bietet mehrere wiederkehrende Schlüsselwörter und andere Mechaniken. Einige der häufigsten werden in diesem Abschnitt behandelt, während Regelauslegungen für andere unten im Abschnitt „Kartenspezifisches“ zu finden sind. Die Regeln für diese Mechaniken bleiben mit diesem Set unverändert, obwohl sich einige Regeln geändert haben, seit diese Mechaniken zum ersten Mal gedruckt wurden.

Wiederkehrendes Schlüsselwort: Rückblende

Rückblende ist zurück. Wieder zurück. Rückblende gibt einigen Spontanzaubern und Hexereien im Friedhof eine weitere Chance, Unheil zu stiften.

Ruf der Herde
{2} {G}
Hexerei
Erzeuge einen 3/3 grünen Elefant-Kreaturespielstein.
Rückblende {3} {G} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

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

Wiederkehrendes Schlüsselwort: Wahnsinn

Karten abzuwerfen bedeutet häufig, eine Gelegenheit zu verpassen. Du hättest diese Karte wirken können! Mit Wahnsinn kannst du beides haben. So ähnlich jedenfalls.

Dunkles Verdorren
{4} {B} {B}
Spontanzauber
Zerstöre eine nichtschwarze Kreatur deiner Wahl.
Wahnsinn {B} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

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

Wiederkehrende Mechanik: Geteilte Karten

Geteilte Karten bieten Flexibilität, da sie zwei kleine Karten auf einer normalen Karte kombinieren. Damit hast du vielleicht nicht alle Antworten, aber du hast mindestens eine Antwort mehr, als du sonst vielleicht hättest!

Misshandlung // Prügelandrohung
{R}
Hexerei
Die Misshandlung fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.
//
Prügelandrohung
{3}{G}
Hexerei
Erzeuge einen 3/3 grünen Elefant-Kreaturespielstein.

- Bestimme zum Wirken einer geteilten Karte eine ihrer Hälften, um sie zu wirken. Es ist nicht möglich, beide Hälften der in diesem Set enthaltenen geteilten Karten gleichzeitig zu wirken.
- Geteilte Karten bestehen aus zwei kleinen Karten auf einer normalen Karte. Die Eigenschaften der nicht gewirkten Hälfte werden ignoriert, solange sich der Zauberspruch auf dem Stapel befindet.
- Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Hexereikarten in deinem Friedhof zählt, zählt er Misshandlung // Prügelandrohung als eine Karte, nicht als zwei.
- Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen der Namen bestimmen, aber nicht beide.
- Die Eigenschaften einer geteilten Karte sind eine Kombination aus ihren beiden Hälften, solange sie sich nicht auf dem Stapel befindet. Misshandlung // Prügelandrohung hat beispielsweise Manabetrag 5, solange die Karte sich in deiner Bibliothek befindet. Falls ein Effekt es dir erlaubt, deine Bibliothek nach einer Karte mit Manabetrag 4 oder weniger zu durchsuchen, kannst du Misshandlung // Prügelandrohung nicht finden.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch mit bestimmten Eigenschaften zu wirken, beachte nur die Eigenschaften der Hälfte, die du wirkst. Falls ein Effekt es dir beispielsweise erlaubt, von den Karten in deinem Friedhof eine Hexerei mit Manabetrag 2 oder weniger zu wirken, könntest du die Misshandlung auf diese Weise wirken, aber nicht die Prügelandrohung.

KARTENSPEZIFISCHES

Absorbieren
{W}{U}{U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Ein Zauberspruch, der „nicht neutralisiert werden kann“, ist ein legales Ziel für Absorbieren. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn Absorbieren verrechnet wird, aber du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Aquamöbe
{1}{U}
Kreatur — Elementarwesen, Bestie
1/3
Wirf eine Karte ab: Vertausche bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft der Aquamöbe.

- Effekte, die die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur vertauschen, werden nach allen anderen Effekten angewendet, egal, seit wann diese Effekte angewendet werden. Falls zum Beispiel die Fähigkeit der Aquamöbe verrechnet wird und du ihr irgendwie später im Zug +4/+0 gibst, wird sie zu einer 3/5-Kreatur, nicht zu einer 7/1-Kreatur.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du ihre Stärke und ihre Widerstandskraft während dieses Zuges vertauschst.
- Falls Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zweimal (oder eine beliebige gerade Anzahl von Malen) vertauscht werden, führt das dazu, dass Stärke und Widerstandskraft der Kreatur wieder die Werte haben, die sie vor allen Vertauschungen hatten.

Arboria

{2} {G} {G}

Weltenverzauberung

Kreaturen können einen Spieler nicht angreifen, es sei denn, jener Spieler hat in seinem letzten Zug einen Zauberspruch gewirkt oder eine bleibende Karte, die kein Spielstein ist, ins Spiel gebracht.

- Arboria hält Kreaturen nicht davon ab, Planeswalker anzugreifen, unabhängig davon, was ihre Beherrscher in ihren letzten Zügen getan oder nicht getan haben.
- Arborias Effekt prüft, ob ein Spieler eine bleibende Karte, die kein Spielstein ist, ins Spiel gebracht hat. Es ist ungewöhnlich, dass eine Fähigkeit prüft, wer eine bleibende Karte ins Spiel gebracht hat, und nicht, unter wessen Kontrolle sie ins Spiel gekommen ist.
- Arborias Effekt prüft die Aktionen, die Spieler durchgeführt haben, nicht deren Ergebnisse. Falls ein Spieler in seinem letzten Zug einen Zauberspruch gewirkt hat, der Zauberspruch jedoch neutralisiert wurde, kann jener Spieler trotzdem angegriffen werden. Dasselbe gilt, falls ein Spieler in seinem letzten Zug eine bleibende Karte, die kein Spielstein war, ins Spiel gebracht hat, jene bleibende Karte jedoch vor dem Ende seines Zuges das Spiel verlassen hat.
- Falls zwei oder mehr bleibende Karten den Übertyp Welt haben, werden sie alle auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt, außer derjenigen, die den Übertyp Welt am kürzesten hatte. Falls diese kürzeste Zeit bei zwei oder mehr Karten gleich ist, werden alle bleibenden Karten mit dem Übertyp Welt auf den Friedhof gelegt.

Arcades Sabboth

{2} {G} {G} {W} {W} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

7/7

Fliegend

Zu Beginn deines Versorgungssegments opferst du Arcades Sabboth, es sei denn, du bezahlst {G} {W} {U}. Jede ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, erhält +0/+2, solange sie nicht angreift. {W}: Arcades Sabboth erhält +0/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Solange Arcades Sabboth ungetappt ist und nicht angreift, erhält er durch seine eigene dritte Fähigkeit +0/+2.

Arcanis der Allgewaltige
{3}{U}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Zauberer
3/4
{T}: Ziehe drei Karten.
{2}{U}{U}: Bringe Arcanis den Allgewaltigen auf die
Hand seines Besitzers zurück.

- Arcanis' letzte Fähigkeit kann nur aktiviert werden, während er im Spiel ist.

Ausdauerprüfung
{2}{W}{W}
Verzauberung
Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du 50
oder mehr Lebenspunkte hast, gewinnst du die Partie.

- Die Fähigkeit der Ausdauerprüfung überprüft deinen Lebenspunktstand, sowie dein Versorgungssegment beginnt, bevor irgendein Spieler Gelegenheit hat, Aktionen auszuführen. Falls du zu diesem Zeitpunkt nicht 50 oder mehr Lebenspunkte hast, wird die Fähigkeit gar nicht ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls dein Lebenspunktstand zu diesem Zeitpunkt unter 50 gefallen ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Belagerungstrupp-Kommandant
{3}{R}{R}
Kreatur — Goblin
2/2
Wenn der Belagerungstrupp-Kommandant ins Spiel
kommt, erzeuge drei 1/1 rote Goblin-
Kreaturespielsteine.
{1}{R}, opfere einen Goblin: Der Belagerungstrupp-
Kommandant fügt einem Ziel deiner Wahl 2
Schadenspunkte zu.

- Du kannst einen beliebigen Goblin, den du kontrollierst, opfern, um die aktivierte Fähigkeit des Belagerungstrupp-Kommandanten zu aktivieren, einschließlich des Belagerungstrupp-Kommandanten selbst.

Bestärkter Glauben
{2}{W}
Spontanzauber
Du erhältst 6 Lebenspunkte dazu.
Umwandlung {1}{W} ({1}{W}), *wirf diese Karte ab:
Ziehe eine Karte.*
Wenn du den Bestärkten Glauben umwandelst, kannst du
2 Lebenspunkte dazuerhalten.

- Wenn du diese Karte umwandelst, geht erst die Umwandlung-Fähigkeit auf den Stapel, dann geht die ausgelöste Fähigkeit über ihr auf den Stapel. Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
- Die Umwandlung-Fähigkeit und die ausgelöste Fähigkeit sind voneinander getrennt. Falls die ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet wird (zum Beispiel weil sie neutralisiert wurde oder alle Ziele illegal geworden sind), wird die Umwandlung-Fähigkeit trotzdem verrechnet, und du ziehst eine Karte.

Blitzartige Reflexe

{1} {R}

Verzauberung — Aura

Du kannst die Blitzartigen Reflexe wirken, als ob sie Aufblitzen hätten. Falls du sie zu einem Zeitpunkt wirkst, zu dem du keine Hexerei wirken könntest, opfert sie der Beherrscher der bleibenden Karte, zu der sie werden, zu Beginn des nächsten Aufräumsegments.

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+0 und hat Erstschlag.

- Das Opfern geschieht nur, falls du die Karte mithilfe ihrer eigenen Fähigkeit gewirkt hast. Falls du sie mithilfe eines anderen Effekts gewirkt hast (falls beispielsweise ein anderer Effekt dir erlaubt hat, sie zu wirken, als ob sie Aufblitzen hätte), dann wird sie nicht geopfert.

Chainer, Meister des Wahnwitzes

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Diener

3/3

Alle Nachtmahre erhalten +1/+1.

{B} {B} {B}, bezahle 3 Lebenspunkte: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Die Kreatur ist schwarz und zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen ein Nachtmahr.

Wenn Chainer, Meister des Wahnwitzes, das Spiel verlässt, schicke alle Nachtmahre ins Exil.

- Die Kreatur, die von Chainers aktivierter Fähigkeit ins Spiel gebracht wird, ist nur schwarz, nicht zusätzlich zu ihren anderen Farben schwarz. Sie ist jedoch zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen ein Nachtmahr. Sowie sie ins Spiel kommt, ist sie bereits ein schwarzer Nachtmahr (und hat vielleicht noch andere Kreaturentypen); sie kommt nicht ins Spiel und wird dann zu einem schwarzen Nachtmahr.

Dämpfende Sphäre

{2}

Artefakt

Falls ein Land für zwei oder mehr Mana getappt wird, erzeugt es {C} anstatt jedes anderen Typs und jeder anderen Menge.

Jeder Zauberspruch, den ein Spieler wirkt, kostet beim Wirken für jeden anderen Zauberspruch, den er in diesem Zug bereits gewirkt hat, {1} mehr.

- Falls mehrere Ersatzeffekte modifizieren würden, welches Mana eine Fähigkeit, die du kontrollierst, erzeugt, bestimmst du einen, der angewendet werden soll. Ermittle dann, ob weitere Ersatzeffekte anwendbar sind. Ein Ersatzeffekt kann nicht mehr als einmal auf dasselbe Ereignis angewendet werden.
- Die zweite Fähigkeit der Dämpfenden Sphäre zählt Zaubersprüche, die während eines Zuges gewirkt wurden, auch dann, falls die Dämpfende Sphäre nicht im Spiel war, als sie gewirkt wurden. Falls z. B. die Dämpfende Sphäre selbst der dritte Zauberspruch ist, den du in einem Zug gewirkt hast, kostet der nächste Zauberspruch, den du wirkst, {3} mehr.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Dezimieren

{2} {R} {G}

Hexerei

Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl, eine Kreatur deiner Wahl, eine Verzauberung deiner Wahl und ein Land deiner Wahl.

- Du musst für jedes von Dezimieren verlangte Ziel ein legales Ziel bestimmen. Falls jedoch eine bleibende Karte mehrere Kartentypen hat, kann sie für mehr als ein Vorkommen von „deiner Wahl“ als Ziel bestimmt werden. Du könntest beispielsweise Dezimieren wirken und dabei eine Artefaktkreatur, eine Verzauberung und ein Land deiner Wahl bestimmen.

Die Baracken leeren

{3} {R}

Hexerei

Erzeuge zwei 1/1 rote Goblin-Kreaturenspielsteine.

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

- Die Kopien werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.
- Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als von der Hand eines Spielers gewirkt wurden, und Zaubersprüche, die neutralisiert wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die die Kopien erzeugt, kann selbst von allem neutralisiert werden, was eine ausgelöste Fähigkeit neutralisieren kann. Falls sie neutralisiert wird, werden keine Kopien auf den Stapel gelegt.

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.

- Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl, wie oft du die Fähigkeit des Drachenjungen innerhalb desselben Zuges aktivieren kannst. Die vierte Aktivierung in einem Zug und jede nachfolgende Aktivierung lösen jedoch eine verzögert ausgelöste Fähigkeit aus, die dich zwingt, das Drachenjunge zu Beginn des nächsten Endsegments zu opfern.
- Falls die Fähigkeit des Drachenjungen im Endsegment des Zuges zum vierten Mal (oder einem nachfolgenden 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.

Dralrus Kreuzzug
{1} {B} {R}
Verzauberung
Alle Goblins erhalten +1/+1.
Alle Goblins sind schwarz und zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen Zombies.

- Unter dem Effekt von Dralrus Kreuzzug sind Goblins nur schwarz, nicht zusätzlich zu ihren anderen Farben schwarz. Sie sind jedoch zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen Zombies. Sollte einer ins Spiel kommt, ist er bereits ein schwarzer Goblin-Zombie (und hat vielleicht noch andere Kreaturentypen) mit +1/+1; er kommt nicht ins Spiel und wird erst danach zu einem schwarzen Goblin-Zombie und erhält +1/+1.

Dunkle Tiefen
Legendäres verschneites Land
Die Dunklen Tiefen kommen mit zehn Eismarken ins Spiel.
{3}: Entferne eine Eismarke von den Dunklen Tiefen.
Wenn auf den Dunklen Tiefen keine Eismarken liegen, opfere sie. Falls du dies tust, erzeuge Marit Lage, einen legendären 20/20 schwarzen Avatar-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Unzerstörbarkeit.

- Die Dunklen Tiefen haben keine Manafähigkeit. Sie können nicht für farbloses Mana getappt werden.
 - Die letzte Fähigkeit der Dunklen Tiefen ist eine zustandsausgelöste Fähigkeit. Sie wird nicht noch einmal ausgelöst, während sich die Fähigkeit auf dem Stapel befindet, aber falls die Fähigkeit neutralisiert wird und die Dunklen Tiefen danach immer noch ohne Eismarken im Spiel sind, wird sie sofort erneut ausgelöst.
 - Falls die Dunklen Tiefen das Spiel verlassen, bevor ihre letzte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie nicht opfern und daher nicht Marit Lage erzeugen.
-

Edelsteinmine

Land

Die Edelsteinmine kommt mit drei Minenmarken ins

Spiel.

{T}, entferne eine Minenmarke von der Edelsteinmine:

Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Falls dann

keine Minenmarken auf der Edelsteinmine liegen, opfere

sie.

- Falls die letzte Minenmarke auf andere Weise als durch Aktivieren der Fähigkeit von der Edelsteinmine entfernt wird, wird die Edelsteinmine nicht geopfert (und ihre Fähigkeit kann nicht aktiviert werden).

Einsammeln

{4} {U} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte

Du kontrollierst die verzauberte bleibende Karte.

- Das Übernehmen der Kontrolle über eine bleibende Karte führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über etwaige an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Aura oder Ausrüstung ändert nicht, an welche Karte sie angelegt ist.

Eiskalter Manipulator

{4}

Artefakt

{1}, {T}: Tappe ein Artefakt, eine Kreatur oder ein Land deiner Wahl.

- Sobald ein Spieler ankündigt, dass er einen Zauberspruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit oder des Zauberspruchs bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Andere Spieler können nicht versuchen, die bleibenden Karten dieses Spielers zu tappen, um ihn daran zu hindern, {T} zu bezahlen oder genügend Mana zu erzeugen.

Elfischer Abweichling

{5} {G}

Kreatur — Elf, Mutant

4/5

{T}: Erzeuge {G} {G} {G}.

Waldumwandlung {2} (*{2}*, *wirf diese Karte ab:*

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Wald-Karte,

zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.)

- Waldumwandlung ist eine Variante der Fähigkeit Umwandlung. Im Gegensatz zur Umwandlung (die es dir erlaubt, eine Karte zu ziehen), erlaubt es dir die Waldumwandlung, deine Bibliothek nach einer Wald-Karte zu durchsuchen. Die Karte, die du findest, kann ein Wald-Standardland sein oder eine beliebige Länderkarte mit dem Landtyp Wald.

- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Karte umgewandelt wird, werden ausgelöst, falls du eine Waldumwandlung-Fähigkeit aktivierst.
-

Enge Gänge

{3}

Artefakt

In jedem Kampf können dich höchstens zwei Kreaturen angreifen.

- Deine Gegner können Planeswalker, die du kontrollierst, immer noch in jedem Kampf mit beliebig vielen Kreaturen angreifen.
-

Erdverschlinger

{1}{G}{G}

Kreatur — Lhurgoyf

/

Verursacht Trampelschaden

Stärke und Widerstandskraft des Erdverschlingers sind gleich der Anzahl an Länderkarten in allen Friedhöfen.

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

Erforschung

{G}

Verzauberung

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

- Die Fähigkeit der Erforschung ist kumulativ mit anderen Effekten, die es dir erlauben, zusätzliche Länder zu spielen, einschließlich solcher, die von anderen Erforschungen, die du kontrollierst, erzeugt werden.
-

Fakt oder Fiktion

{3}{U}

Spontanzauber

Decke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf.

Ein Gegner teilt jene Karten auf zwei Haufen auf. Nimm einen Haufen auf deine Hand und lege den anderen auf deinen Friedhof.

- Haufen können auch leer sein.
-

Feenwolke
{1} {U}
Kreatur — Feenwesen
1/1
Fliegend
Wenn die Feenwolke ins Spiel kommt, enttappe bis zu zwei Länder.
Umwandlung {2} ({2}), *wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

- Du bestimmst, welche Länder enttapt werden, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sie werden nicht als Ziele bestimmt, und es muss sich nicht um Länder handeln, die du kontrollierst.

Flammenzungen-Kavu
{3} {R}
Kreatur — Kavu
4/2
Wenn der Flammenzungen-Kavu ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

- Die Fähigkeit des Flammenzungen-Kavu kann ihn selbst als Ziel haben. Falls er die einzige Kreatur im Spiel ist, sowie seine Fähigkeit ausgelöst wird, muss seine Fähigkeit ihn selbst als Ziel haben.

Fleischreißer
{1} {B}
Kreatur — Phyrexianer, Schrecken
4/4
Immer wenn der Fleischreißer einer Kreatur oder einem Gegner Schaden zufügt, fügt er dir entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Die Fähigkeit des Fleischreißers wird ausgelöst, immer wenn er einer Kreatur oder einem Gegner Schaden zufügt, nicht nur bei Kampfschaden.

Flut
{U}
Spontanzauber
Immer wenn ein Spieler in diesem Zug eine Insel für Mana tappt, erzeugt er zusätzlich {U}.

- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit bezieht sich auf ein beliebiges Land mit dem Landtyp Insel, nicht nur auf Länder mit dem Namen Insel.
 - Der Effekt wird auch dann angewendet, falls die betreffende Insel ins Spiel kommt, nachdem die Flut verrechnet wurde.
-

Führung des Greifen
{2}{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat
Flugfähigkeit.
Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, erzeuge einen 2/2
weißen Greif-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls die Führung des Greifen und die verzauberte Kreatur gleichzeitig auf den Friedhof gelegt werden, wird die letzte Fähigkeit der Führung des Greifen ausgelöst.

Furchteinflößende Rückkehr
{2}{B}{B}
Hexerei
Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem
Friedhof ins Spiel zurück.
Rückblende — Opfere drei Kreaturen. *(Du kannst diese
Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten
wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Du bestimmst das Ziel für die Furchteinflößende Rückkehr, bevor du ihre Kosten bezahlst. Daher ist es nicht möglich, sie mit Rückblende zu wirken und eine der Kreaturen, die du opferst, zurückzubringen.

Geist einer elfischen Mentorin
{2}{G}
Kreatur — Elf, Geist
2/2
Schicke den Geist einer elfischen Mentorin aus deiner
Hand ins Exil: Erzeuge {G}.

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

Geisteskontakt
{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Immer wenn die verzauberte Kreatur Schaden zufügt,
erhältst du entsprechend viele Lebenspunkte dazu.

- Die ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, wenn die verzauberte Kreatur beliebigen Schaden zufügt, nicht nur bei Kampfschaden.
- Im Gegensatz zur Fähigkeit Lebensverknüpfung ist die letzte Fähigkeit des Geisteskontakts eine ausgelöste Fähigkeit, die auf den Stapel geht und beantwortet werden kann. Insbesondere gilt: Falls die verzauberte Kreatur zum selben Zeitpunkt Schaden zufügt, zu dem dir genügend Schadenspunkte zugefügt werden, um

deinen Lebenspunktstand auf 0 oder weniger zu verringern, verlierst du die Partie, bevor du Lebenspunkte dazuerhalten kannst.

Gemmenhand-Einäscherer

{2} {R}

Kreatur — Goblin

2/1

Umwandlung {1} {R} (*{1} {R}*, *wirf diese Karte ab:*
Ziehe eine Karte.)

Wenn du den Gemmenhand-Einäscherer umwandelst,
kannst du ihn einer Kreatur deiner Wahl X
Schadenspunkte zufügen lassen, wobei X gleich der
Anzahl an Goblins im Spiel ist.

- Du kannst diese Karte auch dann umwandeln, falls es für die ausgelöste Fähigkeit keine legalen Ziele gibt.
 - Wenn du diese Karte umwandelst, geht erst die Umwandlung-Fähigkeit auf den Stapel, dann geht die ausgelöste Fähigkeit über ihr auf den Stapel. Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
 - Die Umwandlung-Fähigkeit und die ausgelöste Fähigkeit sind voneinander getrennt. Falls die ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet wird (zum Beispiel weil sie neutralisiert wurde oder alle Ziele illegal geworden sind), wird die Umwandlung-Fähigkeit trotzdem verrechnet, und du ziehst eine Karte.
-

Gesichtsloser Metzler

{2} {B} {B}

Kreatur — Nachtmahr, Schrecken

2/3

Wenn der Gesichtslose Metzler ins Spiel kommt, schicke
eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil.

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

- Die erste Fähigkeit des Gesichtslosen Metzlers ist nicht optional. Falls keine anderen Spieler Kreaturen kontrollieren, du jedoch schon, musst du eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel bestimmen.
 - Falls der Gesichtslose Metzler eine Spielsteinkreatur ins Exil schickt, hört der Spielstein auf zu existieren, nachdem er ins Exil geschickt wurde. Er kehrt nicht aufgrund der zweiten Fähigkeit ins Spiel zurück.
 - Falls der Gesichtslose Metzler einen zweiten Gesichtslosen Metzler ins Exil schickt und dann ein dritter Gesichtsloser Metzler ins Spiel kommt und den ersten ins Exil schickt, kehrt der zweite ins Spiel zurück. Fall keine anderen Kreaturen im Spiel sind, schickt der zweite den dritten ins Exil, wodurch der erste zurückkehrt, und so weiter. Falls niemand die Schleife unterbrechen kann, endet die Partie unentschieden.
-

Glitschiges Wundsekret

{2} {B}

Hexerei

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

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

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

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

Glutbestie

{2} {R}

Kreatur — Bestie

3/4

Die Glutbestie kann weder alleine angreifen noch alleine blocken.

- Die Glutbestie kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, eine andere Kreatur wurde gleichzeitig als Angreifer oder Blocker deklariert. Insbesondere können zwei Glutbestien gemeinsam angreifen oder blocken.
- Sobald die Glutbestie als Angreifer oder Blocker deklariert wurde, spielt es keine Rolle mehr, was mit der anderen Kreatur bzw. den anderen Kreaturen geschieht.
- Andere Kreaturen, die gemeinsam mit der Glutbestie als Angreifer deklariert wurden, müssen nicht den gleichen Spieler oder Planeswalker angreifen. Andere Kreaturen, die gemeinsam mit der Glutbestie als Blocker deklariert wurden, müssen nicht die gleiche Kreatur wie die Glutbestie blocken.

Goblin-Wendehals

{1} {B}

Kreatur — Goblin, Söldner

2/1

Opfere einen Goblin: Regeneriere den Goblin-Wendehals. (*Das nächste Mal, dass diese Kreatur zerstört würde, tappe sie stattdessen, entferne sie aus dem Kampf und heile allen auf ihr vermerkten Schaden.*)

- Das Aktivieren der Fähigkeit erzeugt einen Ersatzeffekt, der sich verhält wie ein Schild und das nächste Mal ersetzt, dass der Goblin-Wendehals in diesem Zug zerstört würde. Dieser Schild funktioniert gegen Effekte, die den Goblin-Wendehals zu zerstören versuchen, oder gegen tödlichen Schaden, der dem Goblin-Wendehals zugefügt würde.
- Der Goblin-Wendehals kann auch dann regeneriert werden, falls er nicht im Kampf ist, falls er bereits getappt ist oder falls kein Schaden auf ihm vermerkt ist.
- Du kannst die Regeneration-Fähigkeit aktivieren, auch falls keine Gefahr besteht, dass der Goblin-Wendehals zerstört wird. Manchmal musst du einfach Goblins opfern. Das verstehen wir.

Göttliches Sakrament

{1}{W}{W}

Verzauberung

Weißer Kreaturen erhalten +1/+1.

Grenzwert — Weiße Kreaturen erhalten zusätzlich +1/+1, solange sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof sind.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf einer Kreatur vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der weißen Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl der Karten in deinem Friedhof unter sieben fällt oder falls das Göttliche Sakrament das Spiel verlässt.

Grimmiger Magmamagier

{R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/1

{R}, {T}, schicke zwei Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Der Grimmige Magmamagier fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Die beiden Karten werden ins Exil geschickt, sowie die Kosten der Fähigkeit des Grimmigen Magmamagiers bezahlt werden. Kein Spieler kann auf das Bezahlen der Kosten reagieren und versuchen, die Karten in eine andere Zone zu bewegen.

Hammelpriester

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

0/1

Wenn der Hammelpriester ins Spiel kommt, opfere ihn, es sei denn, du bringst drei Standardländer, die du kontrollierst, auf die Hand ihrer Besitzer zurück. {T}, bringe den Hammelpriester auf die Hand seines Besitzers zurück: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Sie kann nicht regeneriert werden. Der Beherrscher der Kreatur erzeugt einen 0/1 grünen Schaf-Kreaturespielstein.

- Der Hammelpriester ist ein legales Ziel für seine eigene Fähigkeit. Das Aktivieren der Fähigkeit bewirkt, dass der Hammelpriester auf die Hand seines Besitzers zurückkehrt, sodass die Fähigkeit dann ein illegales Ziel hat. Sie wird nicht verrechnet, und niemand erzeugt einen Schaf-Spielstein.
-

Handschuh der Kraft

{5}

Artefakt

Sowie der Handschuh der Kraft ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

Kreaturen der bestimmten Farbe erhalten +1/+1.

Immer wenn ein Standardland für Mana der bestimmten

Farbe getappt wird, erzeugt sein Beherrscher ein zusätzliches Mana jener Farbe.

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

Hastige Suche

{2}{U}

Spontanzauber

Ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

Enttappe bis zu drei Länder.

- Du bestimmst, welche Länder enttappt werden, sowie die Hastige Suche verrechnet wird. Sie werden nicht als Ziele bestimmt, und es muss sich nicht um Länder handeln, die du kontrollierst.

Heilmittel

{1}{W}

Spontanzauber

Verhindere die nächsten 5 Schadenspunkte, die in diesem Zug einer beliebigen Anzahl an Zielen deiner Wahl zugefügt würden. Du bestimmst die Aufteilung.

- Du teilst die Verhinderungseffekte auf, sowie du das Heilmittel wirkst, nicht sowie es verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 „Schild“ zugewiesen werden, der den Schaden verhindert. Du kannst nicht mehr als fünf Ziele bestimmen und einem Ziel keinen zuweisen.
 - Falls einige der Ziele illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Verhinderungsaufteilung angewendet, aber die Effekte, die für die illegalen Ziele erzeugt worden wären, werden gar nicht erzeugt.
 - Falls mehrere Quellen gleichzeitig einem betroffenen Ziel Schaden zufügen würden, bestimmt das Ziel oder der Beherrscher des Ziels die Quelle, deren Schaden der jeweilige „Schild“ verhindern soll.
 - Falls auf einen Spieler oder eine bleibende Karte, dem bzw. der Schaden zugefügt wird, mehrere Ersatzeffekte angewendet werden, bestimmt jener Spieler oder der Beherrscher jener bleibenden Karte die Reihenfolge, in der sie angewendet werden sollen, nicht der Beherrscher der Quelle des Schadens.
-

Jolrael, Mwonvuli-Einsiedlerin
{1}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Druiden
1/2

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen 2/2 grünen Katzen-Kreaturenspielstein.

{4}{G}{G}: Bis zum Ende des Zuges haben Kreaturen, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand ist.

- Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob Jolrael im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde: Falls sie nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann ihre Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden.
- Jolraels letzte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der betroffenen Kreaturen auf bestimmte Werte festlegen. Falls andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen, angewendet werden, nachdem Jolraels Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben sie diesen Teil des Effekts.
- Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft einer betroffenen Kreatur modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen, werden angewendet, egal wann diese Effekte begonnen haben. Dasselbe gilt für Marken, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur verändern.
- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Jolraels letzte Fähigkeit verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Anzahl der Karten auf deiner Hand ändern sollte.

Juggernaut
{4}
Artefaktkreatur — Juggernaut
5/3

Der Juggernaut greift in jedem Kampf an, falls möglich.
Der Juggernaut kann von Mauern nicht geblockt werden.

- Falls der Juggernaut aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter deine Kontrolle gekommen ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass der Juggernaut angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er nicht angreifen.

Kamahl, die Faust Krosas
{4}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Druiden
4/3

{G}: Ein Land deiner Wahl wird bis zum Ende des Zuges zu einer 1/1 Kreatur. Es ist immer noch ein Land.
{2}{G}{G}{G}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +3/+3 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Länder, die zu Kreaturen werden, behalten alle anderen Übertypen, Kartentypen, Untertypen und Fähigkeiten, die sie haben.
- Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls die bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange die bleibende Karte bereits eine Kreatur war. Insbesondere gilt: Falls du ein Land in dem Zug, in dem es ins Spiel gekommen ist, in eine Kreatur verwandelst, kannst du es nicht für Mana tappen.
- Kamahls letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Kreaturen, die nach diesem Zeitpunkt unter deine Kontrolle kommen (einschließlich Länder, die zu Kreaturen werden), erhalten die Boni nicht.

Kampfkreischen

{2}{W}{W}

Hexerei

Erzeuge zwei 1/1 weiße Vogel-Kreaturenspielsteine mit
Flugfähigkeit.

Rückblende — Tappe drei ungetappte weiße Kreaturen,
die du kontrollierst. *(Du kannst diese Karte aus deinem
Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie
danach ins Exil.)*

- Du kannst beliebige ungetappte weiße Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um die Rückblendekosten des Kampfkreischens zu bezahlen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.

Kavu-Primarch

{3}{G}

Kreatur — Kavu

3/3

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

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

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

- Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit

Einberufen wirkst, ist die geopfert Kreatur nicht mehr im Spiel, sowie du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.

Keine Gnade

{2} {B} {B}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur dir Schaden zufügt, zerstöre sie.

- Die Fähigkeit von Keine Gnade wird ausgelöst, immer wenn eine Kreatur, einschließlich Kreaturen, die du kontrollierst, dir Schaden zufügt, nicht nur bei Kampfschaden.
-

Kettenblitz

{R}

Hexerei

Der Kettenblitz fügt einem Ziel deiner Wahl 3

Schadenspunkte zu. Dann kann jener Spieler oder der

Beherrscher jener bleibenden Karte {R} {R} bezahlen.

Falls er dies tut, kann er diesen Zauberspruch kopieren und kann für die Kopie ein neues Ziel bestimmen.

- Sowie der Kettenblitz, entweder das Original oder eine der Kopien, verrechnet wird, kann der Spieler deiner Wahl bzw. der Beherrscher der bleibenden Karte deiner Wahl ihn kopieren. Die Kopie hat denselben Text, dasselbe Ziel und dieselbe Farbe wie der Zauberspruch, der verrechnet wird, allerdings kann der Spieler, der die Kopie erzeugt, für sie ein neues Ziel bestimmen. Sobald die Kopie erzeugt wird (oder auch nicht), wird der Kettenblitz fertig verrechnet und verlässt den Stapel.
 - Der Spieler, der die Kopie des Zauberspruchs auf den Stapel legt, kontrolliert die Kopie.
 - Die Kopie des Kettenblitzes wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Spieler können auf den Zauberspruch antworten, bevor er verrechnet wird.
 - Falls der Spieler bzw. die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Kettenblitz verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Zauberspruch kann nicht kopiert werden.
-

Kjeldoranischer Gargoyle

{5} {W}

Kreatur — Gargoyle

3/3

Fliegend, Erstschlag

Immer wenn der Kjeldoranische Gargoyle Schaden zufügt, erhältst du entsprechend viele Lebenspunkte dazu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Kjeldoranischen Gargoyles wird ausgelöst, wenn er einem Gegner beliebigen Schaden zufügt, nicht nur bei Kampfschaden.
- Im Gegensatz zu Lebensverknüpfung ist die letzte Fähigkeit des Kjeldoranischen Gargoyles eine ausgelöste Fähigkeit, die auf den Stapel geht und beantwortet werden kann. Insbesondere gilt: Falls der

Kjeldoranische Gargoyle zum selben Zeitpunkt Schaden zufügt, zu dem dir genügend Schadenspunkte zugefügt werden, um deinen Lebenspunktstand auf 0 oder weniger zu verringern, verlierst du die Partie, bevor du Lebenspunkte dazuerhalten kannst.

Klammergriff

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

Spontanzauber

Wirke diesen Zauberspruch nur während des Kampfes.

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, und übernimm die Kontrolle über sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Falls du dies tust, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.

- Du musst die Kreatur opfern, falls du sie noch kontrollierst, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
-

Klerikerin des Frontordens

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Wenn die Klerikerin des Frontordens ins Spiel kommt, erhältst du für jede Kreatur namens Klerikerin des Frontordens, die du kontrollierst, 2 Lebenspunkte dazu.

- Zähle die Anzahl der Kreaturen namens Klerikerin des Frontordens, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst. Falls die Klerikerin des Frontordens mit der Fähigkeit, die ausgelöst wurde, noch im Spiel ist, zählt sie sich selbst mit.
-

Kohlenheizer

{3} {R}

Kreatur — Elementarwesen

3/3

Wenn der Kohlenheizer ins Spiel kommt und falls du ihn aus deiner Hand gewirkt hast, erzeuge {R} {R} {R}.

- Falls eine Nichtspielsteinkreatur als Kopie dieser Kreatur ins Spiel kommt, wird die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Kopie trotzdem ausgelöst, solange du den Zauberspruch, der zu der Nichtspielsteinkreatur geworden ist, aus deiner Hand gewirkt hast.
- Falls ein Spielstein erzeugt wird, der eine Kopie des Kohlenheizers ist, wurde der Spielstein nicht gewirkt, und die Fähigkeit des Kohlenheizers wird nicht ausgelöst. Ebenso gilt: Falls ein Effekt den Kohlenheizer kopiert, während er sich auf dem Stapel befindet, wird die Kopie zu einem Spielstein, aber die Kopie wurde auf dem Stapel erzeugt und nicht aus deiner Hand gewirkt, sodass die Fähigkeit auch in diesem Fall nicht ausgelöst wird.
- Die Fähigkeit des Kohlenheizers ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

Körperdieb

{2} {B} {B}

Kreatur — Phyrexianer, Diener

2/2

Wenn der Körperdieb ins Spiel kommt, schicke ihn ins

Exil, es sei denn, du wirfst eine Kreaturenkarte ab.

Wenn der Körperdieb stirbt, schicke ihn ins Exil und

bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem

Friedhof ins Spiel zurück.

- Ob du eine Karte abwirfst oder nicht, bestimmst du, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird.
- Du kannst zwar den Körperdieb selbst als Ziel seiner letzten Fähigkeit bestimmen, aber er wird ins Exil geschickt, bevor er ins Spiel zurückgebracht werden kann.

Kreisende Logik

{2} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei

denn, sein Beherrscher bezahlt {1} für jede Karte in

deinem Friedhof.

Wahnsinn {U} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie*

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

Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)

- Zähle die Anzahl der Karten in deinem Friedhof, sowie die Kreisende Logik verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel der Beherrscher des Zauberspruchs deiner Wahl bezahlen muss. Die Kreisende Logik befindet sich zu diesem Zeitpunkt noch auf dem Stapel. Sie selbst wird nicht gezählt.

Krosanischer Begrüner

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Druiden

1/2

{T}: Enttappe ein Land deiner Wahl.

Grenzwert — {T}: Enttappe bis zu drei Länder deiner

Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls sieben oder

mehr Karten in deinem Friedhof sind.

- Die aktivierten Fähigkeiten des Krosanischen Begrüners sind keine Manafähigkeiten. Jede von ihnen geht auf den Stapel und kann beantwortet werden. Insbesondere können sie nicht aktiviert werden, während du einen Zauberspruch wirkst oder eine andere Fähigkeit aktivierst. Falls du mithilfe des Krosanischen Begrüners genügend Mana erzeugen möchtest, um für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu bezahlen, kannst du entsprechend viele Länder, die du kontrollierst, tappen, sie mit dem Krosanischen Begrüner enttappen und die Länder erneut tappen, bevor du beginnst, einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren.
-

Kryptischer Torbogen

{5}

Artefakt

Tappe zwei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst:
Du kannst eine Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen, die mit jeder auf diese Weise getappten Kreatur einen Kreaturentyp gemeinsam hat.

- Die zwei Kreaturen, die du tappst, um die Fähigkeit zu aktivieren, müssen nicht unbedingt einen Kreaturentyp gemeinsam haben, aber die Kreaturenkarte, die du ins Spiel bringst, muss mit jeder von ihnen einen Kreaturentyp gemeinsam haben. Du könntest beispielsweise einen Elf-Zauberer und einen Mensch-Krieger tappen, um einen Elf-Krieger ins Spiel zu bringen.
 - Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um die Fähigkeit des Kryptischen Torbogens zu aktivieren, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
-

Kurzzeitiges Flimmern

{1}{W}

Spontanzauber

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

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

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

Labyrinth von Ith

Land

{T}: Enttappe eine angreifende Kreatur deiner Wahl.

Verhindere allen Kampfschaden, der ihr in diesem Zug zugefügt und von ihr zugefügt würde.

- Das Labyrinth von Ith hat keine Manafähigkeit. Es kann nicht für farbloses Mana getappt werden.
- Das Labyrinth von Ith kann eine ungetappte angreifende Kreatur als Ziel haben. Es verhindert trotzdem den Kampfschaden, den sie zufügen würde und der ihr zugefügt würde.
- Die Kreatur wird nicht aus dem Kampf entfernt, nur ihr Schaden wird verhindert. Sie ist trotzdem eine angreifende Kreatur, bis die Kampfphase abgeschlossen ist.
- Du kannst die Fähigkeit des Labyrinths von Ith im Kampfschadensegment oder im Ende-des-Kampfes-Segment mit einer angreifenden Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel aktivieren, obwohl die Kreatur dann bereits Kampfschaden zugefügt hat. Dadurch wird die Kreatur enttappt. Der von ihr zugefügte Schaden bleibt unverändert.

Lästige Sphinx
{1}{U}{U}
Kreatur — Sphinx
4/4
Fliegend
Kumulative Versorgung — Wirf eine Karte ab. *(Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine Altersmarke auf diese bleibende Karte. Opfere sie dann, es sei denn, du bezahlst für jede Altersmarke auf ihr ihre Versorgungskosten.)*
Wenn die Lästige Sphinx stirbt, ziehe für jede Altersmarke auf ihr eine Karte.

- Es ist immer optional, die Kumulativen Versorgungskosten zu bezahlen. Falls sie nicht bezahlt werden, wird die bleibende Karte mit Kumulativer Versorgung geopfert. Die gesamten Kumulativen Versorgungskosten können nicht teilweise bezahlt werden. Falls zum Beispiel auf der Lästigen Sphinx drei Altersmarken liegen, wenn die Kumulative-Versorgung-Fähigkeit ausgelöst wird, erhält sie eine weitere Altersmarke, und dann bestimmt ihr Beherrscher, ob er entweder vier Karten abwirft oder sie opfert.

Leben // Tod
{G}
Hexerei
Alle Länder, die du kontrollierst, werden bis zum Ende des Zuges zu 1/1 Kreaturen. Sie sind immer noch Länder.
//
Tod
{1}{B}
Hexerei
Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags.

- Länder, die zu Kreaturen werden, behalten alle anderen Übertypen, Kartentypen, Untertypen und Fähigkeiten, die sie haben.
 - Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls die bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange die bleibende Karte bereits eine Kreatur war. Insbesondere gilt: Falls du ein Land in dem Zug, in dem es ins Spiel gekommen ist, in eine Kreatur verwandelst, kannst du es nicht für Mana tappen.
 - Falls die Karte, die vom Tod ins Spiel zurückgebracht wird, {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
-

Lyra Morgenbringer
{3}{W}{W}
Legendäre Kreatur — Engel
5/5
Fliegend, Erstschlag, Lebensverknüpfung
Andere Engel, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und
haben Lebensverknüpfung.

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
 - Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Engel, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Lyra während des Zuges das Spiel verlässt.
-

Mishras Fabrik
Land
{T}: Erzeuge {C}.
{1}: Mishras Fabrik wird bis zum Ende des Zuges zu
einer 2/2 Montagearbeiter-Artefaktkreatur. Es ist immer
noch ein Land.
{T}: Eine Montagearbeiter-Kreatur deiner Wahl erhält
+1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Nachdem sie zu einer Kreatur geworden ist, hat Mishras Fabrik immer noch alle ihre Fähigkeiten.
 - Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls die bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange die bleibende Karte bereits eine Kreatur war. Insbesondere gilt: Falls du Mishras Fabrik in dem Zug, in dem sie ins Spiel gekommen ist, in eine Kreatur verwandelst, kannst du ihre erste oder letzte Fähigkeit nicht aktivieren.
-

Mühlsteinpuppe
{2}
Artefaktkreatur — Konstrukt
0/1
{T}, mülle eine Karte: Erzeuge {C}. *(Um eine Karte zu
müllen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf
deinen Friedhof.)*

- Falls ein Effekt dir erlaubt, dir jederzeit die oberste Karte deiner Bibliothek anzuschauen, oder bewirkt, dass beim Spielen die oberste Karte deiner Bibliothek aufgedeckt ist, und du die Manafähigkeit der Mühlsteinpuppe aktivierst, während du einen Zauberspruch wirkst, kannst du dir die neue oberste Karte deiner Bibliothek erst anschauen, wenn du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist. Dasselbe gilt, falls du die Fähigkeit der Mühlsteinpuppe während des Aktivierens einer anderen Fähigkeit aktivierst.
-

Muse des Windgeflüsters

{3}{W}

Kreatur — Geist

2/3

Fliegend

Kreaturen können dich nicht angreifen, es sei denn, ihr

Beherrscher bezahlt {2} für jede Kreatur, die er

kontrolliert und die dich angreift.

- Kreaturen können immer noch Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, ohne dass ihr Beherrscher Kosten bezahlen muss.

Mystischer Eiferer

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Nomade, Mystiker

2/4

Grenzwert — Solange sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof sind, erhält der Mystische Eiferer +1/+1 und hat Flugfähigkeit.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf einer Kreatur vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Mystischen Eiferer zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl der Karten in deinem Friedhof im Laufe des Zuges unter sieben fällt.

Mystischer Vollstrecker

{2}{G}{W}

Kreatur — Mensch, Nomade, Mystiker

3/3

Schutz vor Schwarz

Grenzwert — Solange sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof sind, erhält der Mystische Vollstrecker +3/+3 und hat Flugfähigkeit.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf einer Kreatur vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Mystischen Vollstrecker zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl der Karten in deinem Friedhof im Laufe des Zuges unter sieben fällt.

Mystischer Wels

{U}

Verzauberung

Kumulative Versorgung {1} (*Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine Altersmarke auf diese bleibende Karte. Opfere sie dann, es sei denn, du bezahlst für jede Altersmarke auf ihr ihre Versorgungskosten.*)

Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, kannst du eine Karte ziehen, es sei denn, jener Spieler bezahlt {4}.

- Es ist immer optional, die Kumulativen Versorgungskosten zu bezahlen. Falls sie nicht bezahlt werden, wird die bleibende Karte mit Kumulativer Versorgung geopfert. Die gesamten Kumulativen Versorgungskosten können nicht teilweise bezahlt werden. Falls zum Beispiel auf dem Mystischen Wels drei Altersmarken liegen, wenn die Kumulative-Versorgung-Fähigkeit ausgelöst wird, erhält er eine weitere Altersmarke, und dann bestimmt sein Beherrscher, ob er entweder {4} bezahlt oder ihn opfert.

Nabelschnur

{4}

Artefakt

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers kann der Spieler 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls er dies nicht tut, bringt er eine bleibende Karte, die er kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Der Spieler trifft alle Entscheidungen, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Die bleibende Karte, die er bestimmt, um sie auf die Hand ihres Besitzers zurückzubringen, falls überhaupt, wird nicht zum Ziel der Fähigkeit.

Nantuko-Kloster

Land

{T}: Erzeuge {C}.

Grenzwert — {G}{W}: Das Nantuko-Kloster wird bis zum Ende des Zuges zu einer 4/4 grünen und weißen Insekt-Mönch-Kreatur mit Ersts Schlag. Es ist immer noch ein Land. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof sind.

- Nachdem es zu einer Kreatur geworden ist, hat das Nantuko-Kloster immer noch alle seine Fähigkeiten.
- Sobald du die letzte Fähigkeit aktivierst, spielt es keine Rolle mehr, was mit der Anzahl der Karten in deinem Friedhof geschieht. Das Nantuko-Kloster bleibt in diesem Zug auch dann eine Kreatur, falls die Anzahl unter sieben fällt.
- Eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und ihre {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls die bleibende Karte durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange die bleibende Karte bereits eine Kreatur war. Insbesondere gilt: Falls du das Nantuko-Kloster in dem Zug, in dem es ins Spiel gekommen ist, in eine Kreatur verwandelst, kannst du es nicht für Mana tappen.

Narrenkappe

{4}

Artefakt

{2}, {T}, opfere die Narrenkappe: Durchsuche die Bibliothek eines Spielers deiner Wahl nach drei Karten und schicke sie ins Exil. Danach mischt jener Spieler.

- Solange sich in der Bibliothek drei oder mehr Karten befinden, musst du drei Karten finden und ins Exil schicken. Falls sich in der Bibliothek des Spielers weniger als drei Karten befinden, schickst du sie alle ins Exil.

Naturgeheimnisse

{1} {G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Wald-Karte,
bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Du kannst ein Wald-Standardland finden oder eine beliebige Länderkarte mit dem Landtyp Wald.
-

Nüssesammler

{5} {G}

Kreatur — Mensch, Druide

1/1

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du einen
1/1 grünen Eichhörnchen-Kreaturespielstein erzeugen.

Grenzwert — Alle Eichhörnchen erhalten +2/+2, solange
sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof sind.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf einer Kreatur vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Eichhörnchen zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl der Karten in deinem Friedhof im Laufe des Zuges unter sieben fällt.
-

Opposition

{2} {U} {U}

Verzauberung

Tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst:

Tappe ein Artefakt, eine Kreatur oder ein Land deiner

Wahl.

- Sobald ein Spieler ankündigt, dass er einen Zauberspruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis die Kosten der Fähigkeit oder des Zauberspruchs bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Andere Spieler können nicht versuchen, die bleibenden Karten dieses Spielers zu tappen, um ihn daran zu hindern, {T} zu bezahlen oder genügend Mana zu erzeugen.
 - Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen, um die Fähigkeit der Opposition zu aktivieren, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
-

Ordnung // Chaos

{3} {W}

Spontanzauber

Schicke eine angreifende Kreatur deiner Wahl ins Exil.

//

Chaos

{2} {R}

Spontanzauber

Kreaturen können in diesem Zug nicht blocken.

- Das Chaos verhindert, dass in diesem Zug eine beliebige Kreatur als Blocker deklariert wird, einschließlich solcher, die nicht im Spiel waren, sowie das Chaos verrechnet wurde.
 - Wird das Chaos gewirkt, nachdem Blocker deklariert wurden, so wird dadurch keiner der Blocks rückgängig gemacht.
-

Orims Donner

{2} {W}

Spontanzauber

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

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner

Wahl. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs

bezahlt wurden, fügt er einer Kreatur deiner Wahl

Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags jener

bleibenden Karte zu.

- Falls die Bonuskosten von Orims Donner bezahlt wurden, ist er die Quelle des Schadens, der der Kreatur deiner Wahl zugefügt wird, nicht das Artefakt oder die Verzauberung.
 - Falls die Bonuskosten von Orims Donner bezahlt wurden, aber das Artefakt oder die Verzauberung ein illegales Ziel ist, sowie Orims Donner verrechnet werden soll, kann Orims Donner den Manabetrag des Artefakts bzw. der Verzauberung nicht ermitteln. Der Kreatur deiner Wahl wird auch dann kein Schaden zugefügt, falls sie ein legales Ziel geblieben ist. Falls nur die Kreatur zu einem illegalen Ziel geworden ist, wird das Artefakt bzw. die Verzauberung trotzdem zerstört. (Falls beide Ziele illegal werden, wird Orims Donner gar nicht erst verrechnet.)
-

Pashalik Mons

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Krieger

2/2

Immer wenn Pashalik Mons oder ein anderer Goblin, den

du kontrollierst, stirbt, fügt Pashalik Mons einem Ziel

deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

{3} {R}, opfere einen Goblin: Erzeuge zwei 1/1 rote

Goblin-Kreaturenspielsteine.

- Falls Pashalik Mons und ein oder mehrere andere Goblins, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben, wird seine Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.
 - Du kannst Pashalik Mons opfern, um die Kosten seiner letzten Fähigkeit zu bezahlen.
-

Phantom-Nishoba

{5}{G}{W}

Kreatur — Katze, Bestie, Geist

0/0

Verursacht Trampelschaden

Der Phantom-Nishoba kommt mit sieben +1/+1-Marken ins Spiel.

Immer wenn der Phantom-Nishoba Schaden zufügt, erhältst du entsprechend viele Lebenspunkte dazu.

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

- Falls dem Phantom-Nishoba von mehreren Quellen gleichzeitig Schaden zugefügt würde (zum Beispiel weil er von mehreren Kreaturen geblockt wird), wird der gesamte Schaden verhindert und nur eine +1/+1-Marke entfernt.
- Falls Schaden, der dem Phantom-Nishoba zugefügt würde, nicht verhindert werden kann, wird der Schaden zugefügt, und eine +1/+1-Marke wird vom Phantom-Nishoba entfernt.
- Falls auf dem Phantom-Nishoba keine +1/+1-Marken liegen (aber er noch im Spiel ist, weil etwas anderes seine Widerstandskraft erhöht), wird Schaden, der ihm zugefügt würde, trotzdem verhindert.

Phantomschwarm

{3}{W}{W}

Kreatur — Vogel, Soldat, Geist

0/0

Fliegend

Der Phantomschwarm kommt mit drei +1/+1-Marken ins Spiel.

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

- Falls dem Phantomschwarm von mehreren Quellen gleichzeitig Schaden zugefügt würde (zum Beispiel weil er von mehreren Kreaturen geblockt wird), wird der gesamte Schaden verhindert und nur eine +1/+1-Marke entfernt.
- Falls Schaden, der dem Phantomschwarm zugefügt würde, nicht verhindert werden kann, wird der Schaden zugefügt, und eine +1/+1-Marke wird vom Phantomschwarm entfernt.
- Falls auf dem Phantomschwarm keine +1/+1-Marken liegen (aber er noch im Spiel ist, weil etwas anderes seine Widerstandskraft erhöht), wird Schaden, der ihm zugefügt würde, trotzdem verhindert.

Quecksilberdolch

{1}{U}{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat „{T}: Diese Kreatur fügt einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 1

Schadenspunkt zu. Du ziehst eine Karte.“

- Die verzauberte Kreatur ist sowohl die Quelle der Schadensfähigkeit als auch die Quelle des daraus resultierenden Schadens, nicht der Quecksilberdolch.
-

Radha, Erbin von Keld

{R}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

2/2

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

{R}{R} erzeugen.

{T}: Erzeuge {G}.

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

Reißzahn-Sceada

{2}{U}

Kreatur — Nachtmahr, Sceada

3/4

Fliegend

Wenn der Reißzahn-Sceada ins Spiel kommt, opfere ihn,

es sei denn, du schickst eine andere Kreatur, die du

kontrollierst, ins Exil.

Wenn der Reißzahn-Sceada das Spiel verlässt, bringe die

ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres

Besitzers ins Spiel zurück.

- Du bestimmst, welche Kreatur, die du kontrollierst, ins Exil geschickt wird (falls überhaupt), sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird. Sobald du die Entscheidung getroffen hast, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis die bestimmte Kreatur ins Exil geschickt oder der Reißzahn-Sceada geopfert wurde und die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
 - Falls du keine anderen Kreaturen kontrollierst, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, musst du den Reißzahn-Sceada opfern.
 - Falls der Reißzahn-Sceada das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird seine Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit zuerst ausgelöst und verrechnet. Sie bringt dann nichts zurück. Danach wird die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet. Falls du eine Kreatur, die du kontrollierst, ins Exil schickst, wird sie dauerhaft ins Exil geschickt. Der Reißzahn-Sceada bringt sie nicht zurück.
-

Rith, der Erwecker

{3} {R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Drache

6/6

Fliegend

Immer wenn Rith, der Erwecker, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du {2} {G} bezahlen. Falls du dies tust, bestimme eine Farbe und erzeuge dann für jede bleibende Karte dieser Farbe einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturespielstein.

- Du bestimmst, ob du {2} {G} bezahlst, sowie Riths Fähigkeit verrechnet wird. Sobald du die Entscheidung getroffen hast, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis der Schaden zugefügt und die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.

Röhrender Reliops

{3} {B} {G}

Kreatur — Bestie

6/6

Immer wenn der Röhrende Reliops einer Kreatur Schaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf den Röhrenden Reliops.

{B}: Regeneriere den Röhrenden Reliops.

{G}: Die Farbe des Röhrenden Reliops wird bis zum Ende des Zuges zu einer Farbe, die du bestimmst.

- Die letzte Fähigkeit des Röhrenden Reliops bewirkt, dass er nur noch die bestimmte Farbe hat. Er hat nicht mehr die Farben, die er vorher hatte.
- Das Aktivieren der Fähigkeit erzeugt einen Ersatzeffekt, der sich verhält wie ein Schild und das nächste Mal ersetzt, dass der Röhrende Reliops in diesem Zug zerstört würde. Dieser Schild funktioniert gegen Effekte, die den Röhrenden Reliops zu zerstören versuchen, oder gegen tödlichen Schaden, der dem Röhrenden Reliops zugefügt würde.
- Der Röhrende Reliops kann auch dann regeneriert werden, falls er nicht im Kampf ist, falls er bereits getappt ist oder falls kein Schaden auf ihm vermerkt ist.
- Du kannst die Regeneration-Fähigkeit aktivieren, auch falls keine Gefahr besteht, dass der Röhrende Reliops zerstört wird.

Sägezahn-Seetaucher

{2} {W} {U}

Kreatur — Vogel

2/2

Fliegend

Wenn der Sägezahn-Seetaucher ins Spiel kommt, bringe eine weiße oder blaue Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Wenn der Sägezahn-Seetaucher ins Spiel kommt, ziehe zwei Karten und lege dann zwei Karten aus deiner Hand unter deine Bibliothek.

- Du bestimmst, welche weiße oder blaue Kreatur, die du kontrollierst, du auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst, sowie die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Die Kreatur wird nicht das Ziel der Fähigkeit. Du kannst den Sägezahn-Seetaucher selbst bestimmen. Falls der Sägezahn-Seetaucher zu diesem Zeitpunkt die einzige weiße oder blaue Kreatur ist, die du kontrollierst, musst du ihn auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.

Schlachtfeld-Plünderer

{3}{G}{G}

Kreatur — Zentaur

3/3

Grenzwert — Lege drei Karten aus deinem Friedhof unter deine Bibliothek: Der Schlachtfeld-Plünderer erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug und nur, falls sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof sind.

- Überprüfe die Anzahl der Karten in deinem Friedhof, bevor du die Fähigkeit aktivierst. Falls das Aktivieren der Fähigkeit dazu führt, dass die Anzahl unter sieben fällt, wird die Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.

Schleusentor

{3}{U}

Kreatur — Mauer

0/5

Verteidiger

Wenn das Schleusentor Flugfähigkeit erhält, opfere es. Wenn das Schleusentor das Spiel verlässt, fügt es jeder nichtblauen Kreatur ohne Flugfähigkeit Schaden in Höhe der Hälfte der Anzahl an Inseln zu, die du kontrollierst, abgerundet.

- Die erste ausgelöste Fähigkeit des Schleusentors ist eine zustandsausgelöste Fähigkeit. Sie wird nicht noch einmal ausgelöst, während sich die Fähigkeit auf dem Stapel befindet, aber falls die Fähigkeit neutralisiert wird und das Schleusentor danach immer noch Flugfähigkeit hat, wird sie sofort erneut ausgelöst.

Schnipsen

{1}{U}

Spontanzauber

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück. Enttappe bis zu zwei Länder.

- Du bestimmst, welche Länder enttappt werden, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Sie werden nicht als Ziele bestimmt, und es muss sich nicht um Länder handeln, die du kontrollierst.

Schwerter zu Pflugscharen
{W}
Spontanzauber
Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr
Beherrscher erhält Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke
dazu.

- Verwende die Stärke, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte ihr Beherrscher dazuerhält.

Serras Avatar
{4}{W}{W}{W}
Kreatur — Avatar
/

Stärke und Widerstandskraft von Serras Avatar sind
gleich deinem Lebenspunktstand.
Wenn Serras Avatar von irgendwoher auf einen Friedhof
gelegt wird, mische ihn in die Bibliothek seines
Besitzers.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft von Serras Avatar bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Falls Serras Avatar nicht mehr in deinem Friedhof ist, wenn seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, mischst du trotzdem deine Bibliothek.

Setons Verlangen
{2}{G}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2.
Grenzwert — Solange sieben oder mehr Karten in
deinem Friedhof sind, müssen alle Kreaturen, die die
verzauberte Kreatur blocken können, dies tun.

- Falls eine Kreatur, die der verteidigende Spieler kontrolliert, die verzauberte Kreatur aus irgendeinem Grund nicht blocken kann (z. B. weil sie getappt ist), dann blockt sie diese Kreatur nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur die verzauberte Kreatur blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.

Skirk-Schürfer
{R}
Kreatur — Goblin
1/1
Opfere einen Goblin: Erzeuge {R}.

- Du kannst einen beliebigen Goblin, den du kontrollierst, opfern, um die aktivierte Fähigkeit des Skirk-Schürfers zu aktivieren, einschließlich des Skirk-Schürfers selbst. Hinweis: Sobald du den Skirk-Schürfer opferst, kannst du seine Fähigkeit nicht erneut aktivieren. Falls du also mehrere Goblins, einschließlich des Skirk-Schürfers, für Mana opfern möchtest, achte darauf, den Skirk-Schürfer als Letztes zu opfern.

Solarstrahl
{3} {R}
Spontanzauber
Der Solarstrahl fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.
Umwandlung {1} {R} {R} (*{1} {R} {R}*, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)
Wenn du den Solarstrahl umwandelst, kannst du ihn einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zufügen lassen.

- Du kannst diese Karte auch dann umwandeln, falls es für die ausgelöste Fähigkeit keine legalen Ziele gibt.
- Wenn du diese Karte umwandelst, geht erst die Umwandlung-Fähigkeit auf den Stapel, dann geht die ausgelöste Fähigkeit über ihr auf den Stapel. Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
- Die Umwandlung-Fähigkeit und die ausgelöste Fähigkeit sind voneinander getrennt. Falls die ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet wird (zum Beispiel weil sie neutralisiert wurde oder alle Ziele illegal geworden sind), wird die Umwandlung-Fähigkeit trotzdem verrechnet, und du ziehst eine Karte.

Spalt der Blitze
{1} {R}
Verzauberung
Immer wenn ein Spieler eine Karte umwandelt, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, fügt der Spalt der Blitze einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Du bestimmst das Ziel, wenn die Fähigkeit des Spalts der Blitze auf den Stapel gelegt wird, aber du entscheidest dich, ob du das Mana bezahlst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald du die Entscheidung getroffen hast, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis der Schaden zugefügt und die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.

Spektralluchs
{1} {W}
Kreatur — Katze, Geist
2/1
Schutz vor Grün
{B}: Regeneriere den Spektralluchs. (*Das nächste Mal, dass diese Kreatur zerstört würde, tappe sie stattdessen, entferne sie aus dem Kampf und heile allen auf ihr vermerkten Schaden.*)

- Das Aktivieren der Fähigkeit erzeugt einen Ersatzeffekt, der sich verhält wie ein Schild und das nächste Mal ersetzt, dass der Spektralluchs in diesem Zug zerstört würde. Dieser Schild funktioniert gegen Effekte, die den Spektralluchs zu zerstören versuchen, oder gegen tödlichen Schaden, der dem Spektralluchs zugefügt würde.
- Der Spektralluchs kann auch dann regeneriert werden, falls er nicht im Kampf ist, falls er bereits getappt ist oder falls kein Schaden auf ihm vermerkt ist.

- Du kannst die Regeneration-Fähigkeit aktivieren, auch falls keine Gefahr besteht, dass der Spektralluchs zerstört wird.

Sturmwesen
 {1}{R}
 Kreatur — Elementarwesen
 1/1
 Eile
 Das Sturmwesen kommt für jeden anderen
 Zauberspruch, der in diesem Zug gewirkt wurde, mit
 einer +1/+1-Marke ins Spiel.

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

Tafelberg-Zauberin
 {1}{W}{W}
 Kreatur — Mensch, Druide
 0/2
 Immer wenn du einen Verzauberungszauber wirkst,
 kannst du eine Karte ziehen.

- Die Fähigkeit der Tafelberg-Zauberin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Falls der Verzauberungszauber neutralisiert wird, wird die Fähigkeit der Tafelberg-Zauberin trotzdem verrechnet und bewirkt, dass du eine Karte ziehst.
- Verzauberungen, die ins Spiel gebracht werden, ohne gewirkt zu werden, lösen die Fähigkeit der Tafelberg-Zauberin nicht aus.

Traubenkartusche
 {1}{R}
 Hexerei
 Die Traubenkartusche fügt einem Ziel deiner Wahl 1
 Schadenspunkt zu.
*Sturm (Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn
 einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor
 ihm gewirkt wurde. Du kannst neue Ziele für die Kopien
 bestimmen.)*

- Die Kopien werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.
- Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als von der Hand eines Spielers gewirkt wurden, und Zaubersprüche, die neutralisiert wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.

- Die ausgelöste Fähigkeit, die die Kopien erzeugt, kann selbst von allem neutralisiert werden, was eine ausgelöste Fähigkeit neutralisieren kann. Falls sie neutralisiert wird, werden keine Kopien auf den Stapel gelegt.
- Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen. Dabei kannst du für jede Kopie ein anderes Ziel bestimmen.

Triskelion

{6}

Artefaktkreatur — Konstrukt

1/1

Das Triskelion kommt mit drei +1/+1-Marken ins Spiel.

Entferne eine +1/+1-Marke vom Triskelion: Es fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Falls du während des Blocker-deklarieren-Segments die Fähigkeit eines angreifenden oder blockenden Triskelions aktivierst, fügt dieses in der Folge weniger Kampfschaden zu. Falls du bis zum Kampfschaden-Segment wartest, dem Triskelion aber tödlicher Schaden zugefügt wird, wird es zerstört, bevor du die Möglichkeit hast, seine Fähigkeit zu aktivieren.
- Falls auf dem Triskelion Schaden vermerkt ist, kann das Aktivieren seiner Fähigkeit dazu führen, dass dieser Schaden zu tödlichem Schaden wird. Nehmen wir zum Beispiel an, einem Triskelion mit zwei +1/+1-Marken wurden zu einem früheren Zeitpunkt in diesem Zug bereits 2 Schadenspunkte zugefügt. Falls du seine Fähigkeit aktivierst, indem du eine +1/+1-Marke von ihm entfernst, hat es nur noch Widerstandskraft 2 und wird als zustandsbasierte Aktion zerstört. Du kannst dann nicht mehr die andere +1/+1-Marke von ihm entfernen, um seine Fähigkeit erneut zu aktivieren. Die erste Aktivierung der Fähigkeit wird trotzdem verrechnet.

Überbelegter Friedhof

{1} {B}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls dein Friedhof vier oder mehr Kreaturenkarten enthält, kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Die Fähigkeit des Überbelegten Friedhofs überprüft deinen Friedhof, sowie dein Versorgungssegment beginnt, bevor irgendein Spieler Gelegenheit hat, Aktionen auszuführen. Falls du zu diesem Zeitpunkt weniger als vier Kreaturen in deinem Friedhof hast, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt weniger als vier Kreaturen in deinem Friedhof hast, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Unvergänglicher Zorn

{2} {R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und kann nicht blocken.

Wenn der Unvergängliche Zorn aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, bringe den Unvergänglichen Zorn auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Unvergängliche Zorn verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Er wird vom Stapel aus auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und kommt nicht ins Spiel. Daher wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.

Urborgs Erwachen

{4}{B}

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Ziehe eine Karte.

- Du kannst Urborgs Erwachen ohne Ziele wirken, falls du lediglich eine Karte ziehen möchtest.
- Falls du mindestens ein Ziel bestimmst und alle Ziele illegal sind, sowie Urborgs Erwachen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und du ziehst keine Karte.

Ursprünglicher Antrieb

{2}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +4/+4 bis zum Ende des Zuges.

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

Wenn du den Ursprünglichen Antrieb umwandelst, kannst du eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +1/+1 erhalten lassen.

- Du kannst diese Karte auch dann umwandeln, falls es für die ausgelöste Fähigkeit keine legalen Ziele gibt.
- Wenn du diese Karte umwandelst, geht erst die Umwandlung-Fähigkeit auf den Stapel, dann geht die ausgelöste Fähigkeit über ihr auf den Stapel. Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
- Die Umwandlung-Fähigkeit und die ausgelöste Fähigkeit sind voneinander getrennt. Falls die ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet wird (zum Beispiel weil sie neutralisiert wurde oder alle Ziele illegal geworden sind), wird die Umwandlung-Fähigkeit trotzdem verrechnet, und du ziehst eine Karte.

Urza, Erster Fürst der Handwerker

{2}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

1/4

Wenn Urza, Erster Fürst der Handwerker, ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein mit „Diese Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt, das du kontrollierst.“

Tappe ein ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst: Erzeuge {U}.

{5}: Mische deine Bibliothek und schicke dann die oberste Karte ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Der Spielstein, der von Urzas erster Fähigkeit erzeugt wird, zählt sich selbst, also ist er mindestens 1/1.
- Du kannst ein beliebiges ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst, tappen, um die Kosten der Manafähigkeit zu bezahlen, einschließlich Artefaktkreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren. Das Tappen einer Ausrüstung für diese Fähigkeit beeinflusst weder ihre Fähigkeiten noch die ausgerüstete Kreatur.
- Falls du die Karte, die mit Urzas letzter Fähigkeit ins Exil geschickt wurde, nicht spielst, bleibt sie im Exil.
- Urzas letzte Fähigkeit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls eine Länderkarte ins Exil geschickt wird, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- 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.

Valduk, Hüter der Flamme

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

3/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erzeugst du für jede Aura oder Ausrüstung, die an Valduk, Hüter der Flamme, angelegt ist, einen 3/1 roten Elementarwesen-Kreaturenspielstein, der Eile hat und Trampelschaden verursacht. Schicke die Spielsteine zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Valduk zählt alle Auren und Ausrüstungen, die an ihn angelegt sind, nicht nur jene, die du kontrollierst.
- Falls Valduk das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird, verwende die Anzahl an Auren und Ausrüstungen, die zuletzt an ihn angelegt war, bevor er das Spiel verlassen hat, um zu ermitteln, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
- Falls Valduk das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit verrechnet wurde, werden die Spielsteine dennoch zu Beginn des Endsegments ins Exil geschickt.

Vergessenes Urwesen

{3} {G}

Kreatur — Elementarwesen

0/3

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, kannst du eine +1/+1-Marke auf das Vergessene Urwesen legen.

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine beliebige Anzahl an +1/+1-Marken vom Vergessenen Urwesen auf andere Kreaturen bewegen.

- Die erste Fähigkeit des Vergessenen Urwesens wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Eine +1/+1-Marke auf das Vergessene Urwesen zu legen ist optional.
- Die letzte Fähigkeit des Vergessenen Urwesens hat keine Kreaturen als Ziel. Du bestimmst, wie viele +1/+1-Marken bewegt werden (und auf welche Kreaturen), sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Insbesondere gilt: Sobald das Verrechnen der Fähigkeit beginnt und du diese Entscheidungen triffst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.

Verhackstücken

{4}{R}{R}

Hexerei

Verhackstücken fügt jeder Kreatur 4 Schadenspunkte zu.

Umwandlung {2}{R} ({2}{R}, *wirf diese Karte ab:*

Ziehe eine Karte.)

Wenn du Verhackstücken umwandelst, kannst du es jeder Kreatur 1 Schadenspunkt zufügen lassen.

- Wenn du diese Karte umwandelst, geht erst die Umwandlung-Fähigkeit auf den Stapel, dann geht die ausgelöste Fähigkeit über ihr auf den Stapel. Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
- Die Umwandlung-Fähigkeit und die ausgelöste Fähigkeit sind voneinander getrennt. Falls die ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet wird (zum Beispiel weil sie neutralisiert wurde oder alle Ziele illegal geworden sind), wird die Umwandlung-Fähigkeit trotzdem verrechnet, und du ziehst eine Karte.

Verhammeln

{1}{U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges verliert eine Kreatur deiner

Wahl alle Fähigkeiten und hat Basis-Stärke und -

Widerstandskraft 0/1.

- Die Verhammeln überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Verhammeln verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen, werden angewendet, egal wann diese Effekte begonnen haben. Dasselbe gilt für Marken, die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur verändern.
- Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem Verhammeln verrechnet wurde, behält sie diese Fähigkeit.

Vertrauter des Nachtpfads

{1}{B}

Kreatur — Zombie

1/1

Blaue Zaubersprüche und rote Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

{1}{B}: Regeneriere den Vertrauten des Nachtpfads.
(Das nächste Mal, dass diese Kreatur zerstört würde, tappe sie stattdessen, entferne sie aus dem Kampf und heile allen auf ihr vermerkten Schaden.)

- Ein Zauber, den du wirkst und der blau und rot ist, kostet {1} weniger, nicht {2} weniger.
 - Das Aktivieren der Fähigkeit erzeugt einen Ersatzeffekt, der sich verhält wie ein Schild und das nächste Mal ersetzt, dass der Vertraute des Nachtpfads in diesem Zug zerstört würde. Dieser Schild funktioniert gegen Effekte, die den Vertrauten des Nachtpfads zu zerstören versuchen, oder gegen tödlichen Schaden, der dem Vertrauten des Nachtpfads zugefügt würde.
 - Der Vertraute des Nachtpfads kann auch dann regeneriert werden, falls er nicht im Kampf ist, falls er bereits getappt ist oder falls kein Schaden auf ihm vermerkt ist.
 - Du kannst die Regeneration-Fähigkeit aktivieren, auch falls keine Gefahr besteht, dass der Vertraute des Nachtpfads zerstört wird.
-

Wachsamer Posten

{1}{W}{W}

Kreatur — Mensch, Nomade

2/2

Grenzwert — Solange sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof sind, erhält der Wachsame Posten +1/+1 und hat „{T}: Eine angreifende oder blockende Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges.“

- Sobald du die Fähigkeit aktivierst, die der Wachsame Posten sich selbst gibt, spielt es keine Rolle mehr, was mit der Anzahl der Karten in deinem Friedhof geschieht. Die Fähigkeit wird auch dann verrechnet, falls die Anzahl als Antwort unter sieben fällt.
 - Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf einer Kreatur vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Wachsamem Posten zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl der Karten in deinem Friedhof im Laufe des Zuges unter sieben fällt.
-

Wagnis

{R}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte und nimm sie auf deine Hand. Wirf dann eine per Zufall bestimmte Karte ab und mische danach.

- Am Ende kann es sein, dass du die Karte abwirfst, nach der du gesucht hast. Es ist eben ein Wagnis!
-

Waldesbibliothek

{1}{G}

Verzauberung

Zu Beginn deines Ziehsegments kannst du zwei zusätzliche Karten ziehen. Falls du dies tust, bestimme zwei Karten auf deiner Hand, die du in diesem Zug gezogen hast. Für jede der Karten bezahlst du 4 Lebenspunkte oder legst sie oben auf deine Bibliothek.

- Du führst dein normales Ziehen immer vor dieser Fähigkeit aus. Das normale Ziehen geschieht im Ziehsegment eines Spielers, bevor irgendetwas auf den Stapel gelegt werden kann.
- Falls du andere ausgelöste Fähigkeiten kontrollierst, die dir erlauben, während deines Ziehsegments Karten zu ziehen, kannst du bestimmen, ob die Fähigkeit der Waldesbibliothek vor oder nach diesen Fähigkeiten eingeordnet wird. Ausgelöste Fähigkeiten, die von anderen Spielern kontrolliert werden, werden vor ausgelösten Fähigkeiten, die du kontrollierst, verrechnet.
- Alle Karten, die gezogen wurden, bevor die Fähigkeit der Waldesbibliothek verrechnet wird, einschließlich in deinem Versorgungssegment oder als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit der Waldesbibliothek, können bestimmt werden, um sie mit diesem Effekt zurückzulegen. Der Beherrscher der Waldesbibliothek ist dafür verantwortlich, dafür zu sorgen, dass diese Karten von anderen unterschieden werden können, indem er sie beispielsweise von Karten getrennt hält, die er zu Beginn des Zuges auf der Hand hatte.
- Falls du mehr als eine Waldesbibliothek kontrollierst, wird die ausgelöste Fähigkeit für jede in der entsprechenden Reihenfolge verrechnet. Du kannst nicht alle Karten auf einmal ziehen und dann alle auf einmal zurücklegen.
- Du kannst null, eine oder zwei Karten zurücklegen.
- Falls du dich entscheidest, zwei Karten zu ziehen, ersetzt du einen oder mehrere dieser Ziehvorgänge durch einen anderen Effekt. Der Rest der Fähigkeit der Waldesbibliothek geschieht trotzdem. Falls du in diesem Zug tatsächlich nur eine Karte gezogen hast, musst du diese Karte bestimmen und entweder 4 Lebenspunkte bezahlen oder sie oben auf deine Bibliothek legen. Falls du in diesem Zug tatsächlich keine Karten gezogen hast, hat der Rest der Fähigkeit keinen Effekt.
- Es ist nicht möglich, zwischen dem Ziehen der Karten und dem Bestimmen von zwei Karten Aktionen auszuführen. Du kannst nicht die Karten, die du gezogen hast, wirken, um zu verhindern, dass du zwei Karten zum Bestimmen hast.

Wandernder Sceada

{4}{U}

Kreatur — Sceada

2/3

Fliegend

Wenn der Wandernde Sceada ins Spiel kommt, enttappe bis zu fünf Länder.

- Du bestimmst, welche Länder enttapt werden, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sie werden nicht als Ziele bestimmt, und es muss sich nicht um Länder handeln, die du kontrollierst.
-

Wechselnde Bepflanzung

{G}

Spontanzauber

Opfere ein Land als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

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

- Du kannst die Wechselnde Bepflanzung nicht wirken, ohne ein Land zu opfern, und du kannst nicht zusätzliche Länder opfern.

Weißmähnenlöwe

{1}{W}

Kreatur — Katze

2/2

Aufblitzen

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

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

Weltenverschlingender Drache

{3}{R}{R}{R}

Kreatur — Nachtmahr, Drache

7/7

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn der Weltenverschlingende Drache ins Spiel kommst, schicke alle anderen bleibenden Karten, die du kontrollierst, ins Exil.

Wenn der Weltenverschlingende Drache das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickten Karten unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls der Weltenverschlingende Drache das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird seine Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit zuerst ausgelöst und verrechnet. Sie bringt dann nichts zurück. Danach schickt die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit alle anderen bleibenden Karten, die du kontrollierst, dauerhaft ins Exil.
- Falls eine Aura zusammen mit dem Weltenverschlingenden Drachen ins Exil geschickt wird und dann ins Spiel zurückkehrt, bestimmt der Spieler, der die Aura kontrolliert, sowie sie ins Spiel kommt, was sie verzaubert. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und ihr Besitzer könnte sie daher z. B. an eine bleibende Karte seines Gegners mit Fluchsicherheit anlegen), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie im Exil. Die Aura muss nicht an denselben Ort zurückkehren. Sie kann keine bleibende Karte verzaubern, die gleichzeitig mit ihr ins Spiel kommt.

Wendung

{2} {U} {U}

Spontanzauber

Bestimme Artefakt, Kreatur oder Land. Tappe alle ungetappten bleibenden Karten des bestimmten Typs, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, oder enttappe alle getappten bleibenden Karten jenes Typs, die jener Spieler kontrolliert.

- Du entscheidest bei der Verrechnung, ob du Karten tappst oder enttapst und welche Art von bleibender Karte das betreffen soll.

Werbär

{1} {G}

Kreatur — Mensch, Bär, Druiden

1/1

{T}: Erzeuge {G}.

Grenzwert — Der Werbär erhält +3/+3, solange sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof sind.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf einer Kreatur vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Werbären zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl der Karten in deinem Friedhof im Laufe des Zuges unter sieben fällt.

Wildhunde

{G}

Kreatur — Hund

2/1

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls ein Spieler mehr Lebenspunkte hat als jeder andere Spieler, übernimmt der Spieler mit den meisten Lebenspunkten die Kontrolle über die Wildhunde.

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

- Die erste Fähigkeit der Wildhunde überprüft die Lebenspunktstände, sowie dein Versorgungssegment beginnt, bevor irgendein Spieler Gelegenheit hat, Aktionen auszuführen. Falls zu diesem Zeitpunkt kein einzelner Spieler mehr Lebenspunkte hat als alle anderen Spieler (d. h. falls zwei oder mehr Spieler die meisten Lebenspunkte haben), wird die Fähigkeit gar nicht ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Fall zu diesem Zeitpunkt kein einzelner Spieler mehr Lebenspunkte hat als alle anderen, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Der Spieler, der die meisten Lebenspunkte hatte, sowie die Fähigkeit ausgelöst wurde, muss nicht derselbe Spieler sein, der die meisten Lebenspunkte hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
-

Wildhüter

{3}{G}

Kreatur — Elf

2/2

Wenn der Wildhüter stirbt, kannst du ihn ins Exil schicken. Falls du dies tust, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Bringe die Karte ins Spiel und lege alle anderen auf diese Weise aufgedeckten Karten auf deinen Friedhof.

- Falls der Wildhüter nicht mehr in deinem Friedhof ist, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht bestimmen, dass er ins Exil geschickt wird. Du deckst keine Karten von deiner Bibliothek auf.

Willenskraft

{3}{U}{U}

Spontanzauber

Du kannst 1 Lebenspunkt bezahlen und eine blaue Karte aus deiner Hand ins Exil schicken, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen. Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den alternativen Kosten der Willenskraft), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag der Willenskraft ist immer 5, unabhängig davon, was du bezahlt hast, um sie zu wirken.

Yawgmoth, Thran-Medikus

{2}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/4

Schutz vor Menschen

Bezahle 1 Lebenspunkt, opfere eine andere Kreatur: Lege eine -1/-1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl und ziehe eine Karte.

{B}{B}, wirf eine Karte ab: Führe Wucherung durch.

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

- Falls auf einer bleibenden Karte gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion paarweise entfernt, bis nur noch eine dieser Sorten von Marken auf ihr liegt.
- Um Wucherung durchzuführen, kannst du jegliche bleibende Karte bestimmen, die eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.

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

Zeitdehnung

{8}{U}{U}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl erhält nach diesem Zug zwei zusätzliche Züge.

- Falls mehrere Effekte, durch die du einen „zusätzlichen Zug“ erhältst, im selben Zug verrechnet werden, führst du diese Züge in der umgekehrten Reihenfolge durch, in der die Effekte verrechnet wurden. Mit anderen Worten: Der zuletzt erzeugte zusätzliche Zug wird zuerst durchgeführt.

Zur der Verzauberer

{1}{W}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/4

Fliegend

Immer wenn Zur der Verzauberer angreift, kannst du deine Bibliothek nach einer Verzauberungskarte mit Manabetrag 3 oder weniger durchsuchen, sie ins Spiel bringen und danach mischen.

- Falls du eine Aura-Karte mit Zurs Fähigkeit ins Spiel bringst, bestimmst du, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und ihr Besitzer könnte sie daher z. B. an eine bleibende Karte seines Gegners mit Fluchsicherheit anlegen), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in deiner Bibliothek.

Zusammenkunft

{3}{W}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl erhält für jede Kreatur im Spiel 2 Lebenspunkte dazu.

- Zähle die Anzahl der Kreaturen beim Verrechnen der Zusammenkunft, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte der betreffende Spieler dazuerhält.

Zwölffüßler

{4}

Artefaktkreatur — Golem

3/3

Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dazu führt, dass du den Zwölffüßler abwirfst, bringe ihn mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel, anstatt ihn auf deinen Friedhof zu legen.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dazu führt, dass du eine Karte zum Abwerfen bestimmst, und du den Zwölffüßler abwirfst, bringst du ihn ins Spiel.
- Falls du den Zwölffüßler abwirfst und ihn ins Spiel bringst, hast du ihn dennoch abgeworfen. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn du eine Karte abwirfst, werden ausgelöst.
- Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die dazu geführt hat, dass du den Zwölffüßler abwirfst, sich auf „die abgeworfene Karte“ oder Ähnliches bezieht, bezieht er bzw. sie sich auf den Zwölffüßler im Spiel.

©2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, dazugehörige Logos, Magic sowie die Symbole WUBRGCT sind Eigentum von Wizards in den USA und anderen Ländern. US-Patent- Nr. RE 37,957.