

Sethinweise zu *Die verlorenen Höhlen von Ixalan*

Zusammengestellt von Jess Dunks und Eric Levine

Letzte Änderung: 2. November 2023

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann 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

Die verlorenen Höhlen von Ixalan Karten mit dem Set-Code LCI sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Innistrad: Mitternachtsjagd*, *Innistrad: Blutroter Bund*, *Kamigawa: Neon-Dynastie*, *Straßen von Neu-Capenna*, *Dominarias Bund*, *Krieg der Brüder*, *Phyrexia: Alles wird eins*, *Marsch der Maschine*, *Marsch der Maschine: Der Nachhall*, *Wildnis von Eldraine*, und *Die verlorenen Höhlen von Ixalan*.

Neue *Die verlorenen Höhlen von Ixalan* Commander-Karten mit dem Set-Code LCC sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt.

Der Schatzhort ist ein ergänzendes Miniset mit 20 Karten, die in Draft-Booster- und Set-Booster-Displays zu finden sind. Diese zwanzig Artefakte sind neu aufgelegte Fan-Favoriten und haben den Set-Code LCC.

Special Guests sind neu aufgelegte Karten, die als Besucher wiederkehren. Lass dich überraschen, wer bei dir auftaucht! In *Die verlorenen Höhlen von Ixalan* gibt es 18 *Special Guests*. Sie haben den Set-Code SPG.

Schatzhort-Karten, *Special Guests* und Commander-Karten mit dem Set-Code LCC, die zuvor gedruckt wurden, sind weiterhin in den Formaten legal, in denen sie zuvor legal waren. Das heißt, sie sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen legal ist.

Neue Karten aus der *Jurassic World Kollektion* mit dem Set-Code REX sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage legal. In den Formaten Standard, Pioneer oder Modern sind sie nicht legal.

Unter [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/en/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/en/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.

Neuer Regelbegriff: Permanent

Mit *Die verlorenen Höhlen von Ixalan* wird auf deutschen Karten ein neuer Regelbegriff eingeführt, der den bisherigen Begriff „bleibende Karte“ ablöst. Dies bewirkt keine funktionelle Änderung.

Verspielter Welp

{2}{W}

Kreatur — Hund

Wenn der Verspielte Welp ins Spiel kommt, bringe bis zu ein Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Es gibt keinen funktionalen Unterschied zwischen „Permanent“ und „bleibende Karte“.
- Neu aufgelegte Karten, die auf deutsch erscheinen, werden den neuen Regelbegriff verwenden.
- Zur Erinnerung: Permanente sind Karten oder Spielsteine, die sich im Spiel befinden. Zu den Permanent-Typen gehören Länder, Kreaturen, Planeswalker, Artefakte, Verzauberungen und Schlachten.
- Karten, die aus irgendeiner Zone ins Spiel gebracht werden können, sind Permanent-Karten.
- Ein Zauberspruch auf dem Stapel, der als Teil seiner Verrechnung ins Spiel kommt, ist ein Permanent-Zauberspruch.

Neue Schlüsselworfähigkeit: Anfertigung

Wiederkehrende Mechanik: transformierende doppelseitige Karten

In Ixalans Netzwerk unterirdischer Höhlen gibt viele Schätze (nicht zu verwechseln mit Schatz-Spielsteinen), aber genau wie Ixalan selbst sind viele dieser Schätze mehr, als sie an der Oberfläche erscheinen. Mit den richtigen Materialien können harmlose Entdeckungen in mächtige Artefakte verwandelt werden. Du musst nicht jahrelang forschen, um herauszufinden, welche Materialien zu verwenden sind; das Schlüsselwort *Anfertigung* gibt dir die Rezepte, die du brauchst!

Kriegsflgel des Schreckens

{R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0.

Ausrüsten {1}

Anfertigung mit einem Artefakt {3} {R} {R} (*{3}{R}{R},
schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke ein weiteres
Artefakt, das du kontrollierst, oder eine Artefaktkarte aus
deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte
transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins
Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.*)

////

Düstere Donnerbüchse

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0 und hat „Immer
wenn diese Kreatur angreift, kannst du ein Artefakt außer
der Düsternen Donnerbüchse opfern. Wenn du dies tust,
fügt diese Kreatur einer Kreatur deiner Wahl
Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.“

Ausrüsten {1}

- Anfertigung-Fähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten mit Kosten, die sowohl eine Mana-Komponente als auch eine zusätzliche „Materialien“-Komponente haben.
- Anfertigung-Fähigkeiten werden folgendermaßen geschrieben: „Anfertigung mit [Materialien] [Mana]“. Das bedeutet: „[Mana], schicke dieses Permanent ins Exil, schicke die angegebene Anzahl an [Materialien]-Permanents, die du kontrollierst, und/oder [Materialien]-Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
- Die Rückseiten einiger Karten mit Anfertigung verweisen auf Karten, die „zu ihrer Anfertigung verwendet“ wurden. Dies bezieht sich auf die Karten, die als Teil der Kosten für die Anfertigung-Fähigkeit der Vorderseite ins Exil geschickt werden. Solche Karten gelten als „zur Anfertigung des Permanents verwendet“, solange sie im Exil bleiben und das Permanent im Spiel bleibt, auch falls sich der Beherrscher des Permanents ändert oder sich einige seiner Eigenschaften ändern (z. B. wegen eines Kopiereffekts).
- Falls die erforderlichen Materialien mehrere Objekte umfassen, kannst du einige von ihnen von den Permanents, die du kontrollierst, und den Rest von den Karten in deinem Friedhof ins Exil schicken. Du musst nicht entweder nur Permanente oder nur Karten aus deinem Friedhof bestimmen.
- Du kannst Spielsteine, die du kontrollierst, als Teil der benötigten Materialien ins Exil schicken. Da sie jedoch keine Karten sind und daher nicht im Exil bleiben, verweisen alle Fähigkeiten, die „zur Anfertigung verwendet“ wurden, auf nichts.
- Falls eine Karte, die keine transformierende doppelseitige Karte ist, zu einer Kopie einer Karte mit Anfertigung wird, bleibt sie im Exil, falls du ihre Anfertigung-Fähigkeit aktivierst. Sie kommt nicht ins Spiel zurück.

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

- Jede Seite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange ein transformierendes doppelseitiges Permanent im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Jede transformierende doppelseitige Karte in diesem Set wird mit aufgedeckter Vorderseite gewirkt. Beachte in jeder anderen Zone außer im Spiel nur die Eigenschaften der Vorderseite. Falls sich die Karte

im Spiel befindet, beachte nur die Eigenschaften der Seite, die gerade aufgedeckt ist; die Eigenschaften der verdeckten Seite werden ignoriert.

- Der Manabetrag einer transformierenden doppelseitigen Karte ist der Manabetrag ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade offen liegt.
- Die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat normalerweise einen Farbindikator, der ihre Farbe festlegt. Farblose Rückseiten, wie z. B. Länder, haben keinen Farbindikator.
- Eine transformierende doppelseitige Karte kommt immer mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Falls du angewiesen wirst, eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist, transformiert ins Spiel zu bringen, kommt sie gar nicht ins Spiel. In diesem Fall bleibt sie in der Zone, in der sie sich zuvor befand. Falls eine einseitige Karte beispielsweise eine Kopie des Kriegsflagels des Schreckens ist und sie als Teil der Kosten seiner Anfertigung-Fähigkeit ins Exil geschickt wird, bleibt sie im Exil.

Neue Schlüsselwortaktion: Entdeckung

Entdeckung ist ein spannender Zeitvertreib. Wer weiß, was du entdecken wirst? Nun, du könntest es eigentlich wissen, denn die Schlüsselwortaktion *Entdeckung* erlaubt es dir, in deiner Bibliothek zu buddeln und etwas kostenlos zu wirken.

Wanderung mit den Urahnern

{4}{G}

Hexerei

Bringe bis zu eine Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Entdeckung 4.
(*Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 4 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.*)

- „Entdeckung N“ bedeutet „Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag N oder weniger ins Exil schickst. Jene Karte ist die „entdeckte“ Karte. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls der Manabetrag des resultierenden Zauberspruchs kleiner oder gleich N ist. Falls du die Karte nicht wirkst, nimm sie auf deine Hand. Lege die übrigen ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.“
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Beim Anwenden von Entdeckung musst du Karten ins Exil schicken. Der einzige optionale Teil der Fähigkeit ist, ob du die ins Exil geschickte Karte wirkst oder ob du sie auf deine Hand nimmst.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um ihn zu wirken.
- Falls die entdeckte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls du die entdeckte Karte nicht wirken kannst (vielleicht weil es keine legalen Ziele für den Zauberspruch gibt), nimmst du sie auf deine Hand.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen, dass du Entdeckung anwendest, benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls beim Verrechnen eines solchen Zauberspruchs bzw. einer solchen Fähigkeit alle Ziele illegal sind, wird er bzw. sie nicht verrechnet und du wendest auch nicht Entdeckung an.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Entdeckung dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken (solange ihr Manabetrag kleiner oder gleich dem Entdeckung-Wert des Effekts ist), aber nicht beide Hälften.
- Falls du eine Abenteurerkarte, eine geteilte Karte oder eine modale doppelseitige Karte entdeckst, kannst du die Karte je nach Entdeckung-Wert des Effekts möglicherweise mit einem der beiden Sets von Eigenschaften wirken. Falls du beispielsweise Entdeckung 4 anwendest und die Galvanische Riesin (eine Abenteurerkarte aus *Wildnis von Eldraine* mit Manabetrag 4) aufdeckst, kannst du die Galvanische Riesin wirken, aber nicht Sturmlesen (ihr Abenteuer mit Manabetrag 7). Falls du hingegen Entdeckung 7 anwendest und die Galvanische Riesin aufdeckst, kannst du entweder die Galvanische Riesin oder Sturmlesen wirken.

Neues Fähigkeitewort: Abstieg N/Bodenloser Abstieg

Neue Mechanik: Abgestiegen

Je tiefer du in die Höhlen unter Ixalans Oberfläche vordringst, desto aufregender werden die Funde. Je weiter du *absteigst*, desto gefährlicher wird es natürlich auch. Abstieg ist ein neuer Regelbegriff, der sich auf Zeitpunkte bezieht, zu denen ein Permanent von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wird.

Stalaktiten-Pirscher

{B}

Kreatur — Goblin, Räuber

1/1

Bedrohlich

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug abgestiegen bist, lege eine +1/+1-Marke auf den Stalaktiten-Pirscher. *(Du bist abgestiegen, falls eine Permanent-Karte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wurde.)*

{2} {B}, opfere den Stalaktiten-Pirscher: Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Stärke des Stalaktiten-Pirschers ist.

- Einige Karten beziehen sich auf einen Spieler, der „in diesem Zug abgestiegen“ ist. Das bedeutet, dass in diesem Zug eine Permanent-Karte von irgendwoher auf den Friedhof jenes Spielers gelegt wurde.
- Einige Karten beziehen sich darauf, wie oft ein Spieler in diesem Zug abgestiegen ist. Solche Karten prüfen die Anzahl der Permanent-Karten, die in diesem Zug von irgendwoher auf den Friedhof jenes Spielers gelegt wurden.
- In beiden Fällen spielt es keine Rolle, ob sich die Karten noch im Friedhof jenes Spielers befinden.
- Eine Permanent-Karte ist eine Artefaktkarte, eine Kreaturenkarte, eine Länderkarte, eine Planeswalkerkarte, eine Schlachtenkarte oder eine Verzauberungskarte. Spielsteine sind keine Karten, und obwohl Spielsteine auf den Friedhof gelegt werden, bevor sie aufhören zu existieren, zählt diese Aktion nicht als Abstieg eines Spielers.

- Mehrere Karten haben Fähigkeiten, die mit „Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug abgestiegen bist“ beginnen. Solche Karten müssen zu dem Zeitpunkt, zu dem du abgestiegen bist, noch nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein. Falls beispielsweise während deiner ersten Hauptphase eine Permanent-Karte auf deinen Friedhof gelegt wird und du den Stalaktiten-Pirscher in deiner zweiten Hauptphase wirkst, wird seine Fähigkeit zu Beginn deines Endsegments ausgelöst.
- Fähigkeiten, die mit „Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug abgestiegen bist“ beginnen, werden nur einmal während deines Endsegments ausgelöst, egal wie oft du in diesem Zug abgestiegen bist. Falls du jedoch in diesem Zug bisher noch nicht abgestiegen bist, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, eine Permanent-Karte im Endsegment auf den Friedhof zu legen, damit die Fähigkeit noch ausgelöst wird.

Abstieg N und *Bodenloser Abstieg* sind Fähigkeitswörter, die Fähigkeiten hervorheben, die prüfen, wie viele Permanente sich zu einem bestimmten Zeitpunkt in deinem Friedhof befinden, unabhängig davon, wann sie dorthin gelegt wurden.

Totenklage der Vergessenen

{U} {B}

Hexerei

Abstieg 8 — Bestimme eines. Falls dein Friedhof acht oder mehr Permanent-Karten enthält, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, bestimme stattdessen eines oder mehrere.

- Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.
 - Ein Gegner deiner Wahl wirft eine Karte ab.
 - Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.
- Karten mit dem Fähigkeitswort „Abstieg N“ haben Fähigkeiten, die prüfen, ob du mindestens N Permanent-Karten in deinem Friedhof hast.
 - Karten mit dem Fähigkeitswort „Bodenloser Abstieg“ haben Fähigkeiten, die zählen, wie viele Permanent-Karten sich in deinem Friedhof befinden.
 - Einige ausgelöste Abstieg-Fähigkeiten haben „eingreifende Falls-Bedingungen“ (d. h. „... und falls dein Friedhof [vier/acht] Permanent-Karten enthält, ...“ mitten in der Fähigkeit). Jede solche Fähigkeit prüft in dem Moment, in dem sie ausgelöst würde, deinen Friedhof. Falls du zum entsprechenden Zeitpunkt nicht die erforderliche Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof hast, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt nicht die erforderliche Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof hast, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Erkunden

Das Schlüsselwort *Erkunden* ist erstmals in Ixalan aufgetaucht, und während wir damals die Oberfläche der Welt gesehen haben, ist es nun an der Zeit, ein ganz neues Biom zu erkunden.

Entfossilisieren

{4} {B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Jene Kreatur erkundet und erkundet dann erneut. *(Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof. Wiederhole dann diesen Vorgang.)*

- Falls eine Fähigkeit eine Kreatur anweist, zu erkunden, deckt ihr Beherrscher die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Falls es eine Länderkarte ist, nimmt er sie auf seine Hand. Andernfalls legt er eine +1/+1-Marke auf die erkundende Kreatur und bestimmt dann, ob er die Karte oben auf seiner Bibliothek belässt oder auf seinen Friedhof legt.
- Sobald das Verrechnen einer Fähigkeit, die dazu führt, dass eine Kreatur erkundet, begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis die Verrechnung abgeschlossen ist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die erkundende Kreatur zu entfernen, nachdem du eine Nichtland-Karte aufgedeckt hast, aber bevor sie eine Marke erhält.
- Falls keine Karte aufgedeckt wird, wahrscheinlich weil die Bibliothek jenes Spielers leer ist, erhält die erkundende Kreatur eine +1/+1-Marke.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu erkunden, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, erkundet die Kreatur trotzdem. Falls du auf diese Weise eine Nichtland-Karte aufdeckst, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas, aber du kannst die aufgedeckte Karte auf deinen Friedhof legen. Effekte, die ausgelöst werden, „immer wenn eine Kreatur erkundet“, werden entsprechend ausgelöst.
- Einige Zaubersprüche oder Fähigkeiten können bewirken, dass eine Kreatur mehrmals hintereinander erkundet. Falls du eine Nichtland-Karte aufdeckst, wenn eine Kreatur erkundet, und sie oben auf deiner Bibliothek belässt, erkundet die Kreatur sofort danach ein weiteres Mal und du deckst dieselbe Karte erneut auf.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen können Nichtkreatur-Permanente erkunden. Falls beispielsweise die Kreaturenkarte, die mit Entfossilisieren zurückgebracht wird, irgendwie keine Kreatur ist, sobald sie im Spiel ist, kann sie trotzdem erkunden. Du führst genau dieselben Aktionen durch und legst am Ende vielleicht eine +1/+1-Marke auf das Permanent. (Beachte, dass einige Effekte eine Kreatur als Ziel haben, und diese Effekte würden immer noch ein legales Ziel erfordern, damit es erkundet.)

Neue Mechanik: Lageplan-Spielsteine

Brauchst du Hilfe, wenn du dich ins Unbekannte wagst? Was wäre, wenn ich dir sagen würde, dass das Unbekannte etwas ... nun ja, bekannter sein könnte? Vielleicht hättest du gerne einen Lageplan?

Wachposten der Namenlosen Stadt
{2}{G}
Kreatur — Meervolk, Krieger, Späher
3/4

Wachsamkeit
Immer wenn der Wachposten der Namenlosen Stadt ins Spiel kommt oder angreift, erzeuge einen Lageplan-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, opfere dieses Artefakt: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erkundet. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

- Lageplan-Spielsteine sind eine Sorte vordefinierter Spielsteine. Jeder solche Spielstein hat den Artefakt-Untertyp Lageplan und die Fähigkeit „{1}, {T}, opfere dieses Artefakt: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erkundet. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

Neue Mechanik: Endgültigkeitsmarken

Es ist nicht immer einfach, jemanden (oder etwas) aus dem Grab zurückzuholen. Manchmal ist es ein einmaliges Geschäft, und da kommen *Endgültigkeitsmarken* ins Spiel.

Furchtlose Paläontologin
{1}{G}
Kreatur — Mensch, Druide
2/2
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.
{2}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.
Du kannst von den Karten, die du besitzt und die von der Furchtlosen Paläontologin ins Exil geschickt wurden, Dinosaurier-Kreaturenzauber wirken. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kommt jene Kreatur mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.
- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird sie trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

Wiederkehrender Land-Zyklus: Rastlose Länder

Wildnis von Eldraine hat die ersten fünf Karten dieses Zyklus eingeführt, und fünf weitere sind in *Die verlorenen Höhlen von Ixalan* zu finden.

Rastloser Ankerplatz

Land

Der Rastlose Ankerplatz kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {W} oder {U}.

{1}{W}{U}: Der Rastlose Ankerplatz wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/3 weißen und blauen Vogel-Kreatur mit Flugfähigkeit. Er ist immer noch ein Land. Immer wenn der Rastlose Ankerplatz angreift, erzeuge einen Lageplan-Spielstein.

- Falls eines der Länder in diesem Zyklus durch einen anderen Effekt als seine eigene Fähigkeit zu einer Kreatur wird, wird seine letzte Fähigkeit trotzdem immer ausgelöst, wenn es angreift.
- Falls eines der Länder in diesem Zyklus zu einer Kreatur wird, es aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug seine Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihm angreifen.

DIE VERLORENEN HÖHLEN VON IXALAN HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:

Ableger der Mycotyrannin

{1}{G}

Kreatur — Pilzwesen, Zauberer

2/2

{5}{G}{G}: Lege sieben +1/+1-Marken auf ein Nichtkreatur-Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer 0/0 Pilzwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.

- Die Fähigkeit des Ablegers der Mycotyrannin hat keine Dauer. Das Land bleibt eine Kreatur, bis es das Spiel verlässt.

Abuelo, Echo der Ahnen

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Geist

2/2

Fliegend, Abwehr {2}

{1}{W}{U}: Schicke eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt deiner Wahl, die bzw. das du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie bzw. es zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Die ins Exil geschickte Karte wird auch dann zu Beginn des nächsten Endsegments ins Spiel zurückgebracht, falls Abuelo, Echo der Ahnen, zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist.

- Falls eine doppelseitige Karte auf diese Weise ins Exil geschickt wird, kehrt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel zurück, egal, welche Seite oben war, als sie das Spiel verließ.

Abuelos Erwachen

{X} {3} {W}

Hexerei

Bringe eine Artefaktkarte oder eine Nicht-Aura-Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel zurück. Sie ist zusätzlich zu ihren anderen Typen eine 1/1 Geist-Kreatur mit Flugfähigkeit.

- Eine Artefaktkreaturenkarte oder Verzauberungskreaturenkarte, die auf diese Weise zurückgebracht wird, hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.
- Eine Ausrüstung, die ebenfalls eine Kreatur ist, kann an nichts angelegt werden. Du kannst zwar ihre Ausrüsten-Fähigkeit aktivieren, aber sie wird nicht angelegt.
- Falls ein anderer Effekt später dazu führt, dass eines der ins Spiel zurückgebrachten Permanente zu einer Kreatur wird und dabei deren Stärke und Widerstandskraft festlegt, hat die Kreatur jene Basis-Stärke und -Widerstandskraft, nicht 1/1. Beachte: Das Bemannen eines Fahrzeugs legt nicht dessen Stärke und Widerstandskraft fest. Daher bleibt ein Fahrzeug 1/1, falls du es bemannst.

Aclazotz, Tiefster Verrat

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Fledermaus, Gott

4/4

Fliegend, Lebensverknüpfung

Immer wenn Aclazotz angreift, wirft jeder Gegner eine Karte ab. Du ziehst für jeden Gegner, der dies nicht kann, eine Karte.

Immer wenn ein Gegner eine Länderkarte abwirft, erzeuge einen 1/1 schwarzen Fledermaus-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

Wenn Aclazotz stirbt, bringe ihn getappt und transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

////

Tempel der Toten

Land

(Transformierter Aclazotz, Tiefster Verrat.)

{T}: Erzeuge {B}.

{2} {B}, {T}: Transformiere den Tempel der Toten.

Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls ein Spieler eine oder weniger Karten auf der Hand hat, und nur wie eine Hexerei.

- Falls eine Karte, die keine transformierende doppelseitige Karte ist, eine Kopie von Aclazotz, Tiefster Verrat, ist, wird sie nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn sie stirbt.
- Die letzte Fähigkeit des Tempels der Toten wird auch dann verrechnet, falls du zu diesem Zeitpunkt zwei oder mehr Karten auf der Hand hast.

Adaptiver Gemmengardist

{3} {W}

Artefaktkreatur — Gnom

3/3

Tappe zwei ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst: Lege eine +1/+1-Marke auf den Adaptiven Gemmengardisten. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du kannst zwei beliebige ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst, tappen (einschließlich des Adaptiven Gemmengardisten selbst und anderer Kreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit des Adaptiven Gemmengardisten zu bezahlen.

Akal Pakal, Erste unter Ebenbürtigen

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

1/5

Zu Beginn des Endsegments jedes Spielers und falls in diesem Zug ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof.

- Die Fähigkeit wird unabhängig davon ausgelöst, was mit dem Artefakt passiert ist, nachdem es ins Spiel gekommen ist. Es kann das Spiel verlassen haben, unter die Kontrolle eines anderen Spielers gekommen sein oder aufgehört haben, ein Artefakt zu sein.
- Falls du nur eine Karte in deiner Bibliothek hast, nimmst du sie auf deine Hand.

Amalia Benavides Aguirre

{W} {B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Späher

2/2

Abwehr — 3 Lebenspunkte bezahlen.

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, erkundet Amalia Benavides Aguirre. Zerstöre dann alle anderen Kreaturen, falls ihre Stärke genau 20 ist. *(Um diese Kreatur erkunden zu lassen, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.)*

- Falls mehrere Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, ist der Schaden jeder der Kreaturen ein eigenes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, und Amalia Benavides Aguirres Fähigkeit wird entsprechend oft ausgelöst.

- Amalia Benavides Aguirres Stärke muss bei der Verrechnung ihrer letzten Fähigkeit, nachdem sie das Erkunden beendet hat, genau 20 betragen, um alle anderen Kreaturen zu zerstören. Falls sie mehr oder weniger als 20 ist, wird nichts zerstört.
- Amalia Benavides Aguirres Stärke wird nur einmal überprüft, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.
- Die Anweisung, dass Amalia Benavides Aguirre erkunden soll, und der Effekt, der eintritt, falls Amalia Benavides Aguirres Stärke genau 20 beträgt, sind Teil derselben Fähigkeit. Spieler können nicht auf die Fähigkeit antworten, nachdem sie das Ergebnis des Erkundens kennen.

Angriffslustiger Jährling

{1} {R}

Kreatur — Dinosaurier

3/2

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn ein anderer Dinosaurier unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du die Basis-Stärke des Angriffslustigen Jährlings bis zum Ende des Zuges zur Stärke jener Kreatur werden lassen.

- Die Fähigkeit des Angriffslustigen Jährlings überschreibt alle vorherigen Effekte, die seine Stärke auf einen bestimmten Wert setzen, einschließlich früherer Vorkommen dieser Fähigkeit. Andere Effekte, die seine Stärke auf einen bestimmten Wert setzen und angewendet werden, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, einschließlich künftiger Vorkommen dieser Fähigkeit, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die die Stärke des Angriffslustigen Jährlings modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen, werden auf seine neue Basis-Stärke angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die seine Stärke ändern.

Anim Pakal, der Tausendste Mond

{1} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

1/2

Immer wenn du mit einer oder mehreren Nicht-Gnom-Kreaturen angreifst, lege eine +1/+1-Marke auf Anim Pakal und erzeuge dann X getappte und angreifende 1/1 farblose Gnom-Artefaktkreaturespielsteine, wobei X gleich der Anzahl an +1/+1-Marken auf Anim Pakal ist.

- Anim Pakal, der Tausendste Mond, muss nicht eine der Nicht-Gnom-Kreaturen sein, mit denen du angreifst, damit seine Fähigkeit ausgelöst wird, aber er kann es sein.
- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht die Gnom-Spielsteine angreifen. Jeder Gnom-Spielstein kann einen anderen Spieler oder Planeswalker bzw. eine andere Schlacht angreifend ins Spiel kommen. Dabei muss es sich nicht um denselben Spieler oder Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht handeln, den bzw. die die Nicht-Gnom-Kreaturen angreifen.
- Obwohl die Gnom-Spielsteine als angreifende Kreaturen ins Spiel kommen, wurden sie nie als angreifende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen.

- Falls Anim Pakal nicht mehr im Spiel ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du trotzdem Gnome. Verwende die Anzahl der +1/+1-Marken, die auf ihm lagen, als er zuletzt im Spiel war.

Antlitz des Grauens

{1} {B}

Artefakt

Wenn das Antlitz des Grauens ins Spiel kommt, zeigt ein Gegner deiner Wahl seine Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Artefakt- oder Kreaturenkarte. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab.

Anfertigung mit zwei Kreaturen {5} {B} (*{5} {B}*, schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke die zwei weiteren Kreaturen, die du kontrollierst, und/oder Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.)

////

Osseosaurus des Grauens

Kreatur — Dinosaurier, Skelett, Schrecken

5/4

Bedrohlich

Immer wenn der Osseosaurus des Grauens ins Spiel kommt oder angreift, kannst du zwei Karten millen. (*Du kannst die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen.*)

- Falls du nicht mindestens zwei Karten in deiner Bibliothek hast, kannst du nicht bestimmen, zwei Karten zu millen.

Auf Gold stoßen

{4} {R} {R} {R}

Hexerei

Entdeckung 10. Falls der Manabetrag der entdeckten Karte weniger als 10 ist, erzeuge so viele getappte Schatz-Spielsteine, wie die Differenz beträgt. (*Um Entdeckung 10 anzuwenden, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 10 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.*)

- Du erzeugst keine Schatz-Spielsteine, bis du die Entdeckung abgeschlossen hast. Falls beispielsweise die Karte, die du entdeckst, „Opfere ein Artefakt als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken“ hat, kannst du keinen der von Auf Gold stoßen erzeugten Schätze opfern, um diese zusätzlichen Kosten zu bezahlen.

Ausgehungertes Gespenst

{2} {B} {B}

Kreatur — Geist, Schrecken

4/4

Wenn das Ausgehungerte Gespenst ins Spiel kommt, wende Überwachen 2 an. Dann ziehst du für jede Karte, die du oben auf deine Bibliothek legst, eine Karte und verlierst 3 Lebenspunkte.

Abstieg 8 — Immer wenn du eine Karte ziehst und falls dein Friedhof acht oder mehr Permanent-Karten enthält, verliert ein Gegner deiner Wahl 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Außer in einigen ungewöhnlichen Fällen sind die Karten, die du beim Überwachen oben auf deine Bibliothek legst, die Karten, die du ziehst.
- Für die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Ausgehungerten Gespensts legst du gegebenenfalls Karten für Überwachen auf deinen Friedhof, bevor du Karten ziehst. Falls sich zu dem Zeitpunkt, zu dem du Karten ziehst, acht oder mehr Permanent-Karten in deinem Friedhof befinden, wird durch diese gezogenen Karten die Fähigkeit Abstieg 8 ausgelöst.

Blutsaugerin des Aclazotz

{1} {B} {B} {B}

Kreatur — Vampir, Dämon

2/4

Fliegend

Falls ein Gegner während deines Zuges Lebenspunkte verlieren würde, verliert er stattdessen doppelt so viele Lebenspunkte. (*Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.*)

- Die letzte Fähigkeit der Blutsaugerin des Aclazotz ändert nicht die Anzahl an Schadenspunkten, die Gegnern zugefügt werden. Falls beispielsweise eine 1/1 Kreatur mit Lebensverknüpfung einem Gegner in deinem Zug Kampfschaden zufügt, würde er 2 Lebenspunkte verlieren, aber du würdest trotzdem nur 1 Lebenspunkt dazuerhalten.

Bösartige Sonnenfinsternis

{1} {B} {B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

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

- Kreaturen, die Gegner kontrollieren, werden ins Exil geschickt, falls sie aus irgendeinem Grund in diesem Zug sterben würden, nicht nur, falls sie sterben, weil sie durch die Bösartige Sonnenfinsternis auf 0 oder weniger Widerstandskraft reduziert wurden.
- Während das -2/-2 nur für Kreaturen gilt, die im Spiel sind, sowie die Bösartige Sonnenfinsternis verrechnet wird, bezieht sich der Ersatzeffekt auf alle Kreaturen, die Gegner in diesem Zug kontrollieren, auch auf solche, die ins Spiel kommen, nachdem die Bösartige Sonnenfinsternis verrechnet wurde, auf Nichtkreaturen, die zu Kreaturen werden, nachdem die Bösartige Sonnenfinsternis verrechnet wurde, oder

auf Kreaturen, die unter die Kontrolle von Gegnern kommen, nachdem die Bösertige Sonnenfinsternis verrechnet wurde.

Breeches, eifriger Plünderer

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Pirat

3/3

Erstschlag

Immer wenn ein Pirat, den du kontrollierst, angreift, bestimme eines, das in diesem Zug noch nicht bestimmt wurde —

- Erzeuge einen Schatz-Spielstein.
- Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.
- Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
 - Falls du nicht legal einen Modus bestimmen kannst, weil alle drei in diesem Zug bestimmt wurden, wird dieses Vorkommen der Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt.
 - Falls du irgendwie zwei oder mehr Exemplare von Breeches, eifriger Plünderer, kontrollierst, wird für die Fähigkeit jedes einzelnen separat vermerkt, welcher Modus in diesem Zug bereits bestimmt wurde.
-

Bringer der letzten Gabe

{6} {B} {B}

Kreatur — Vampir, Dämon

6/6

Fliegend

Wenn der Bringer der letzten Gabe ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, opfert jeder Spieler alle anderen Kreaturen, die er kontrolliert. Dann bringt jeder Spieler alle Kreaturenkarten aus seinem Friedhof, die nicht auf diese Weise dorthin gelegt wurden, ins Spiel zurück.

- Die letzte Fähigkeit des Bringers der letzten Gabe wird ausgelöst, falls du ihn aus einer beliebigen Zone wirkst. Sie wird nicht ausgelöst, falls du den Bringer der letzten Gabe ins Spiel bringst, ohne ihn zu wirken.
-

Caparocti, Sohn der Sonne
{2} {R} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
4/4

Immer wenn Caparocti, Sohn der Sonne, angreift, kannst du zwei ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst, tappen. Falls du dies tust, wende Entdeckung 3 an. (*Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 3 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.*)

- Falls Caparocti, Sohn der Sonne, ungetappt ist, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird (falls er beispielsweise Wachsamkeit hat), kann er für seine eigene Fähigkeit getappt werden.
- Für die Fähigkeit von Caparocti, Sohn der Sonne, kannst du zwei beliebige ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst, tappen (einschließlich Kreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren).

Chimil, die Innere Sonne
{6}
Legendäres Artefakt
Zaubersprüche, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.
Zu Beginn deines Endsegments wendest du Entdeckung 5 an. (*Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 5 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.*)

- Die erste Fähigkeit von Chimil, die Innere Sonne, wird nur angewendet, solange sie im Spiel ist. Solange sie ein Zauberspruch ist, kann sie neutralisiert werden.
 - Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, immer noch als Ziel haben. Der betreffende Zauberspruch kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte neutralisierender Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
-

Das Enigma-Juwel

{U}

Legendäres Artefakt

Das Enigma-Juwel kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {C}{C}. Gib dieses Mana nur aus, um Fähigkeiten zu aktivieren.

Anfertigung mit vier oder mehr Nichtländern mit aktivierten Fähigkeiten {8}{U} (*{8}{U}*), *schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke die vier oder mehr weiteren Permanente, die du kontrollierst, und/oder Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.*)

////

Sammelpunkt der Erleuchtung

Legendäres Artefakt

Der Sammelpunkt der Erleuchtung hat alle aktivierten Fähigkeiten von Karten im Exil, die zu seiner Anfertigung verwendet wurden. Du kannst jede der Fähigkeiten nur einmal pro Zug aktivieren.

Immer wenn du eine Fähigkeit aktivierst, die keine Manafähigkeit ist, kopiere sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Anfertigung-Fähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten. Du kannst zum Beispiel Mana von der aktivierten Fähigkeit des Enigma-Juwels ausgeben, um seine eigene Anfertigung-Fähigkeit zu aktivieren.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Der Sammelpunkt der Erleuchtung hat nur die aktivierten Fähigkeiten der Karten im Exil, die zu seiner Anfertigung verwendet wurden. Er erhält keine Schlüsselwortfähigkeiten (es sei denn, es handelt sich um aktivierte Schlüsselwortfähigkeiten), keine ausgelösten Fähigkeiten und keine statischen Fähigkeiten.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Karte im Exil, die zur Anfertigung des Sammelpunkts der Erleuchtung verwendet wurde, auf den eigenen Kartennamen verweist, wird die Version dieser Fähigkeit des Sammelpunkts der Erleuchtung so behandelt, als würde sie stattdessen auf den Sammelpunkt der Erleuchtung verweisen.
- Die Einschränkung „nur einmal pro Zug“ gilt separat für jede Fähigkeit, auch falls mehrere Exemplare derselben Karte zur Anfertigung des Sammelpunkts der Erleuchtung ins Exil geschickt wurden. Falls beispielsweise zwei Exemplare derselben Karte zur Anfertigung des Sammelpunkts der Erleuchtung ins Exil geschickt wurden, hat es zwei Vorkommen jeder der aktivierten Fähigkeiten dieser Karte geben. Jede dieser Fähigkeiten kann einmal pro Zug aktiviert werden.
- Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
- Die Kopie der aktivierten Fähigkeit, die durch die ausgelöste Fähigkeit des Sammelpunkts der Erleuchtung erzeugt wurde, wird vor der ursprünglichen Fähigkeit verrechnet.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „aktiviert“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler eine Fähigkeit aktiviert (z. B. die ausgelöste Fähigkeit des Sammelpunkts der Erleuchtung), werden nicht ausgelöst.
- Falls die kopierte Fähigkeit modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.

- Falls die kopierte Fähigkeit ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden. Allerdings können die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, geändert werden. Dasselbe gilt für Fähigkeiten, die Marken verteilen.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen der Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
- Die Kopie hat die gleichen Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keines.

Dekonstruktionshammer

{W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 und hat „{3}, {T}, opfere den Dekonstruktionshammer: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.“

Ausrüsten {1} (*{1}*: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Falls der Dekonstruktionshammer an eine Kreatur angelegt ist, die von einem anderen Spieler kontrolliert wird, kann jener Spieler die gewährte Fähigkeit nicht aktivieren, da er die Kosten nicht bezahlen kann: Er kann den Dekonstruktionshammer nicht opfern, da er ihn nicht kontrolliert.

Der Immervolle Brunnen

{2}{U}

Legendäres Artefakt

Wenn Der Immervolle Brunnen ins Spiel kommt, millst du zwei Karten und ziehst dann zwei Karten.

Abstieg 8 — Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls dein Friedhof acht oder mehr Permanent-Karten enthält, transformiere den Immervollen Brunnen.

////

Die Mannigfaltigen Becken

Legendäres Artefaktland

(Transformierter Immervoller Brunnen.)

{T}: Erzeuge {U}.

Immer wenn du einen Permanent-Zauberspruch mit Mana wirkst, das von den Mannigfaltigen Becken erzeugt wurde, wird bis zu ein anderes Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie jenes Zauberspruchs.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Mannigfaltigen Becken wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Das Permanent deiner Wahl kopiert, was auf der Originalkarte aufgedruckt ist, sowie alle Entscheidungen, die beim Wirken des Zauberspruchs getroffen wurden.

- Falls der kopierte Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Bestimmung des Manabetrags des Permanents im Spiel trotzdem 0.
 - Nicht-Kopier-Effekte, die bereits auf das Permanent deiner Wahl angewendet wurden, gelten für es weiterhin. Falls es beispielsweise eine Kreatur ist, wirken sich +1/+1-Marken weiterhin auf sie aus.
 - Da das Permanent deiner Wahl nicht ins Spiel kommt, wenn es zur Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird, werden „Wenn [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[Dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten nicht auf das Permanent deiner Wahl angewendet.
-

Der Jahrtausendkalender

{1}

Legendäres Artefakt

Immer wenn du während deines Enttappsegments ein oder mehrere Permanente enttappst, lege entsprechend viele Zeitmarken auf den Jahrtausendkalender.

{2}, {T}: Verdopple die Anzahl an Zeitmarken auf dem Jahrtausendkalender.

Wenn 1.000 oder mehr Zeitmarken auf dem Jahrtausendkalender liegen, opfere ihn und jeder Gegner verliert 1.000 Lebenspunkte.

- Die erste Fähigkeit des Jahrtausendkalenders wird während des Enttappsegments ausgelöst. Da jedoch während des Enttappsegments kein Spieler Priorität erhält, wartet die Fähigkeit bis zum Beginn des Versorgungssegments darauf, auf den Stapel gelegt zu werden. Zu diesem Zeitpunkt werden auch alle „zu Beginn des Versorgungssegments“ ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst. Diese Fähigkeiten und die Fähigkeit des Jahrtausendkalenders werden zu diesem Zeitpunkt auf den Stapel gelegt.
 - Falls die letzte Fähigkeit des Jahrtausendkalenders neutralisiert oder anderweitig vom Stapel entfernt wird, wird sie einfach sofort wieder ausgelöst, falls auf dem Jahrtausendkalender noch 1.000 oder mehr Zeitmarken liegen.
-

Der Schädelsporen-Nexus

{6} {G} {G}

Legendäres Artefakt

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

Immer wenn eine oder mehrere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, sterben, erzeuge einen grünen Pilzwesen-Dinosaurier-Kreaturenspielstein mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft gleich der Gesamtstärke jener Kreaturen.

{2}, {T}: Verdopple die Stärke einer Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges.

- Der erste Schritt beim Wirken eines Zauberspruchs ist, ihn auf den Stapel zu legen. Falls sich dadurch die größte Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ändert (z. B. falls du eine Kreatur mit „Die Stärke dieser Kreatur ist gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand“ kontrollierst), wird diese neue Stärke zur Bestimmung der Kostenreduktion verwendet.
- Sobald du die Kosten für das Wirken des Schädelsporen-Nexus bestimmt hast, kannst du Fähigkeiten aktivieren, um die Kosten zu bezahlen. Falls sich die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du

kontrollierst, ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst, bleiben die Kosten für das Wirken des Schädelsporen-Nexus so, wie du sie zuvor bestimmt hast.

- Verwende die Stärke der Nichtspielsteinkreaturen, die gestorben sind, wie sie zuletzt im Spiel existierten, um die Basis-Stärke und -Widerstandskraft des Spielsteins zu bestimmen, der durch die mittlere Fähigkeit erzeugt wird.
- Um die Stärke einer Kreatur zu verdoppeln, erhält die Kreatur $+X/+0$, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie die aktivierte Fähigkeit des Schädelsporen-Nexus verrechnet wird.

Der Uralte

{U} {B}

Legendäre Kreatur — Geist, Gott

8/8

Abstieg 8 — Der Uralte kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, dein Friedhof enthält acht oder mehr Permanent-Karten.

{2} {U} {B}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst, millt ein Spieler deiner Wahl eine Anzahl Karten in Höhe ihres Manabetrags.

- Sobald Der Uralte legal angegriffen oder geblockt hat, wird Der Uralte nicht mehr aus dem Kampf entfernt, selbst wenn so viele Permanent-Karten aus deinem Friedhof entfernt werden, dass Abstieg 8 nicht mehr erfüllt wird.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du die aktivierte Fähigkeit des Uralten aktivierst, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Die Mycotyrannin

{1} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Ältester, Pilzwesen

/

Verursacht Trampelschaden

Stärke und Widerstandskraft der Mycotyrannin sind gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst und die Pilzwesen und/oder Saprolinge sind.

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du X 1/1 schwarze Pilzwesen-Kreaturespielsteine mit „Diese Kreatur kann nicht blocken“, wobei X gleich der Anzahl ist, wie oft du in diesem Zug abgestiegen bist. (*Du steigst jedes Mal ab, wenn eine Permanent-Karte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wird.*)

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Mycotyrannin bestimmt, wirkt in allen Zonen. Solange sich die Mycotyrannin im Spiel befindet (und noch ein Pilzwesen oder ein Saproling ist), zählt die Fähigkeit die Mycotyrannin selbst mit.
- Falls du eine Kreatur kontrollierst, die sowohl ein Pilzwesen als auch ein Saproling ist, wird sie für die mittlere Fähigkeit der Mycotyrannin nur einmal gezählt.

Die Streitlustige

{2} {U} {R}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

5/5

Immer wenn Die Streitlustige angreift, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Bis zum Ende des Zuges kannst du dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen und du kannst oben von deiner Bibliothek Länder spielen und Zaubersprüche wirken.
Bemannen 3

- Sobald die ausgelöste Fähigkeit der Streitlustigen verrechnet wird, kannst du dir bis zum Ende des Zuges die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Falls die oberste Karte deiner Bibliothek ein Abenteuer hat, kannst du den Abenteuer-Zauberspruch auf diese Weise wirken.
- Wenn du auf diese Weise oben von deiner Bibliothek Zaubersprüche wirkst oder Länder spielst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.

Dreifaltiger Donnerhüne

{7}

Artefaktkreatur — Gnom

0/0

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

Immer wenn der Dreifaltige Donnerhüne ins Spiel kommt oder angreift, erzeuge so viele 1/1 farblose Gnom-Artefaktkreaturenspielsteine, wie seine Stärke beträgt.

{2}, opfere ein anderes Artefakt: Lege eine +1/+1-Marke auf den Dreifaltigen Donnerhünen.

- Falls der Dreifaltige Donnerhüne das Spiel verlässt, während seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Gnome du erzeugst.
-

Eichene Sirene
{1}{U}
Artefaktkreatur — Sirene, Pirat
1/2
Fliegend, Wachsamkeit
{T}: Erzeuge {U}. Gib dieses Mana nur aus, um einen
Artefaktzauber zu wirken oder eine Fähigkeit einer
Artefaktquelle zu aktivieren.

- Eine „Artefaktquelle“ ist jedes Objekt mit dem Kartentyp Artefakt. Das bedeutet, dass du das Mana beispielsweise ausgeben könntest, um eine Fähigkeit eines Artefakts, das du kontrollierst, oder einer Artefaktkarte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.

Felssohlenschildkröte
{3}{G}
Kreatur — Schildkröte
0/6
Solange es dein Zug ist, haben Kreaturen, die du
kontrollierst, Fluchsicherheit.
Jede Kreatur, die du kontrollierst und deren
Widerstandskraft größer ist als ihre Stärke, weist
Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt
ihrer Stärke zu.

- Die Fähigkeit der Felssohlenschildkröte ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur den Kampfschaden, den die Kreatur zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte, auch falls sie bewirken, dass Schadenspunkte „in Höhe der Stärke einer Kreatur“ zugefügt werden.

Furchtlose Paläontologin
{1}{G}
Kreatur — Mensch, Druide
2/2
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.
{2}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof
ins Exil.
Du kannst von den Karten, die du besitzt und die von der
Furchtlosen Paläontologin ins Exil geschickt wurden,
Dinosaurier-Kreaturenzauber wirken. Falls du auf diese
Weise einen Zauberspruch wirkst, kommt jene Kreatur
mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel. *(Falls eine
Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke
sie stattdessen ins Exil.)*

- Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für Dinosaurier-Kreaturenzauber befolgen, die du auf diese Weise aus dem Exil wirkst. Normalerweise kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
- Die Furchtlose Paläontologin muss unter deiner Kontrolle sein, um mit dem Wirken eines Dinosaurier-Kreaturenzaubers mit ihrer letzten Fähigkeit zu beginnen, aber sie muss nicht während des gesamten Vorgangs unter deiner Kontrolle bleiben oder unter deiner Kontrolle sein, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Falls du beispielsweise die Furchtlose Paläontologin opferst, um zusätzliche Kosten des

Zauberspruchs zu bezahlen, oder falls sie als Reaktion darauf zerstört wird, wird der Zauberspruch trotzdem normal verrechnet.

Geflochtenes Netz

{2} {U}

Artefakt

Das Geflochtene Netz kommt mit drei Netzmarken ins Spiel.

{T}, entferne eine Netzmarke vom Geflochtenen Netz:

Tappe ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl.

Seine aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden, solange es getappt bleibt.

Anfertigung mit einem Artefakt {1} {U}

////

Geflochtener Quipu

Artefakt

{3} {U}, {T}: Ziehe für jedes Artefakt, das du

kontrollierst, eine Karte und lege dann den Geflochtenen

Quipu als dritte Karte von oben in die Bibliothek seines

Besitzers.

- Die aktivierte Fähigkeit des Geflochtenen Netzes kann ein anderes Nichtland-Permanent als Ziel haben, das bereits getappt ist.
 - Solange das Nichtland-Permanent deiner Wahl getappt ist, können keine seiner aktivierten Fähigkeiten aktiviert werden, auch falls die Kosten dieser aktivierten Fähigkeiten das Enttappen des Permanents beinhalten.
 - Sobald der Geflochtene Quipu wieder in deiner Bibliothek ist, liegt die Seite Geflochtenes Netz wieder oben.
 - Falls du nach dem Ziehen von Karten für die Fähigkeit des Geflochtenen Quipu zwei oder weniger Karten in deiner Bibliothek hast, legst du den Geflochtenen Quipu unter deine Bibliothek.
-

Geologischer Gutachter

{2} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Handwerker

3/2

Wenn der Geologische Gutachter ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, wende Entdeckung 3 an.

(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrug 3 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)

- Die ausgelöste Fähigkeit des Geologischen Gutachters wird ausgelöst, falls du ihn aus irgendeiner Zone wirkst. Sie wird nicht ausgelöst, falls du den Geologischen Gutachter ins Spiel bringst, ohne ihn zu wirken.
-

Gepanzerter Sippenrufer

{2} {G}

Kreatur — Dinosaurier

3/3

Wenn der Gepanzerte Sippenrufer ins Spiel kommt, kannst du eine Dinosaurier-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen. Falls du dies tust oder falls du einen anderen Dinosaurier kontrollierst, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

- Ob du einen anderen Dinosaurier kontrollierst oder nicht, wird nur überprüft, sowie die Fähigkeit des Gepanzerten Sippenrufers verrechnet wird. Es spielt keine Rolle, ob du den Gepanzerten Sippenrufer zu jenem Zeitpunkt noch kontrollierst oder ob er immer noch ein Dinosaurier ist.

Geschichtsträchtiger Fund

{2} {G}

Spontanzauber

Decke die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine Kreaturenkarte und/oder eine Länderkarte auf deine Hand nehmen. Lege den Rest auf deinen Friedhof.

- Während der Geschichtsträchtige Fund verrechnet wird, kannst du a) keine Karte, b) eine Kreaturenkarte, c) eine Länderkarte oder d) eine Kreaturenkarte und eine Länderkarte auf deine Hand nehmen.

Gewundener Benthisaurus

{5} {U}

Kreatur — Dinosaurier

4/4

Wenn der Gewundene Benthisaurus ins Spiel kommt, schau dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Anzahl an Höhlen ist, die du kontrollierst, plus der Anzahl an Höhle-Karten in deinem Friedhof. Nimm zwei davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls X gleich 1 ist, schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an und nimmst sie auf deine Hand. Falls X gleich 0 ist, schau dir keine Karten oben von deiner Bibliothek an.

Giftpilz-Marionette

{1} {B}

Kreatur — Pilzwesen

1/1

Todesberührung

Wenn die Giftpilz-Marionette ins Spiel kommt, kannst du zwei Karten millen. *(Du kannst die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen.)*

- Falls du nicht mindestens zwei Karten in deiner Bibliothek hast, kannst du nicht bestimmen, zwei Karten zu millen.

Glückappenlaterne

{G}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat „Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen“ und „Immer wenn diese Kreatur angreift, erkundet sie.“ (*Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.*)

Ausrüsten {2}

- Die durch die Glückappenlaterne verliehene Fähigkeit lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Falls die Glückappenlaterne nicht an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist, kannst du dir die oberste Karte deiner Bibliothek nicht anschauen. *So hell ist die Laterne nun auch wieder nicht.*

Goblin-Grabräuberin

{R}

Kreatur — Goblin, Pirat

1/2

Solange du ein Artefakt kontrollierst, erhält die Goblin-Grabräuberin +1/+0 und hat Eile.

- Sobald die Goblin-Grabräuberin als Angreifer deklariert wurde, führt das Entfernen aller deiner Artefakte, sodass sie Eile verliert, nicht dazu, dass sie aufhört anzugreifen, auch falls sie in diesem Zug ins Spiel oder unter deine Kontrolle gekommen ist.

Goldzorn-Schreiter

{4} {R}

Artefaktkreatur — Golem

3/5

Verursacht Trampelschaden

Tappe zwei ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du kannst zwei beliebige ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst, tappen (einschließlich des Goldzorn-Schreiters und anderer Kreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit des Goldzorn-Schreiters zu bezahlen.

Grabungsstätten-Konservator

{2}

Artefaktkreatur — Gnom

2/1

Opfere den Grabungsstätten-Konservator: Schicke bis zu vier Karten deiner Wahl aus genau einem Friedhof ins Exil. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Wenn der Grabungsstätten-Konservator stirbt, kannst du {4} bezahlen. Falls du dies tust, wende Entdeckung 4 an. *(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 4 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit des Grabungsstätten-Konservators wird ausgelöst, falls er aus irgendeinem Grund stirbt, nicht nur weil du ihn aufgrund seiner aktivierten Fähigkeit geopfert hast.

Greifende Schatten

{3} {B}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie Todesberührung und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. Lege eine Schaudermarke auf die Greifende Schatten. Falls dann drei oder mehr Schaudermarken auf ihnen liegen, transformiere sie.

////

Schattenhort

Land — Höhle

(Transformierte Greifende Schatten.)

{T}: Erzeuge {B}.

{B}, {T}, entferne eine Schaudermarke vom

Schattenhort: Du ziehst eine Karte und verlierst 1

Lebenspunkt.

- Eine Kreatur greift alleine an, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wurde. Die ausgelöste Fähigkeit der Greifenden Schatten wird zum Beispiel nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
- Sobald die Fähigkeit der Greifenden Schatten ausgelöst ist, hat das Ins-Spiel-kommen von angreifenden Kreaturen keine Auswirkung auf die Fähigkeit.
- Die Greifenden Schatten behalten ihre Schaudermarken, sowie sie in den Schattenhort transformieren.

Grube der Opfertgaben
Land — Höhle
Die Grube der Opfertgaben kommt getappt ins Spiel.
Wenn die Grube der Opfertgaben ins Spiel kommt,
schicke bis zu drei Karten deiner Wahl aus Friedhöfen
ins Exil.
{T}: Erzeuge {C}.
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der ins
Exil geschickten Karten.

- Die fünf Farben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Die letzte Fähigkeit der Grube der Opfertgaben kann nicht {C} erzeugen.
- Falls mit der Grube der Opfertgaben keine Karten ins Exil geschickt werden, kann ihre letzte Fähigkeit kein Mana erzeugen.

Hilfe der Ahnen
{1} {R}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 und Ersts Schlag
bis zum Ende des Zuges.
Erzeuge einen Schatz-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit
„{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer
beliebigen Farbe.“*)

- Falls das Ziel der Hilfe der Ahnen illegal ist, sowie der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Schatz-Spielstein.

Höhlenforschung
{2} {G}
Verzauberung
Wenn die Höhlenforschung ins Spiel kommt, ziehe eine
Karte, dann kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand
ins Spiel bringen. Falls du auf diese Weise eine Höhle
ins Spiel bringst, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.
Länder, die du kontrollierst, kommen ungetappt ins
Spiel.

- Falls ein Land eine Fähigkeit hat, die besagt, dass es getappt ins Spiel kommt, bestimmst du die Reihenfolge, in der der Effekt dieser Fähigkeit und der Effekt der Höhlenforschung angewendet werden. Das bedeutet, dass du bestimmen kannst, ob das Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommen soll. Falls ein Land, das du kontrollierst, einfach getappt ins Spiel gebracht wird, ohne dass ein Ersatzeffekt angewendet wird, kommt es immer ungetappt ins Spiel, falls du die Höhlenforschung kontrollierst.
 - Falls die Höhlenforschung zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommen würde, zu dem ein Land, das du kontrollierst, getappt ins Spiel kommen würde, kommt jenes Land trotzdem getappt ins Spiel.
-

Höhlenschlund-Fledermaus

{1}{B}

Kreatur — Fledermaus

1/1

Fliegend, Lebensverknüpfung

Wenn die Höhlenschlund-Fledermaus ins Spiel kommt, schaue dir die Hand eines Gegners deiner Wahl an. Du kannst davon eine Nichtland-Karte ins Exil schicken, bis die Höhlenschlund-Fledermaus das Spiel verlässt.

- Falls die Höhlenschlund-Fledermaus das Spiel verlässt, bevor ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, schaut du dir trotzdem die Hand des Gegners deiner Wahl an, aber du schickst davon keine Karte ins Exil.

Höhlenstampfer

{4}{G}{G}

Kreatur — Dinosaurier

7/7

Wenn der Höhlenstampfer ins Spiel kommt, wende Hellsicht 2 an. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek legen und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.)*

{3}{G}: Der Höhlenstampfer kann in diesem Zug von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

- Wenn du die letzte Fähigkeit des Höhlenstampfers aktivierst, nachdem er von einer oder mehreren Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger geblockt wurde, ändert das die Blocks nicht und macht sie auch nicht rückgängig.
 - Wenn die Stärke einer Kreatur reduziert wird, nachdem sie den Höhlenstampfer geblockt hat, führt dies nicht dazu, dass die blockende Kreatur aus dem Kampf entfernt wird oder dass der Höhlenstampfer ungeblockt wird.
-

Huatli, Poetin der Einheit

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Barde

2/3

Wenn Huatli, Poetin der Einheit, ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

{3} {R/W} {R/W}: Schicke Huatli ins Exil und bringe sie dann transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

////

Brüllen des Fünften Volkes

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach IV.)

I — Erzeuge zwei 3/3 grüne Dinosaurier-Kreaturespielsteine.

II — Das Brüllen des Fünften Volkes erhält „Kreaturen, die du kontrollierst, haben“, {T}: Erzeuge {R}, {G} oder {W}.

III — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Dinosaurier-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

IV — Dinosaurier, die du kontrollierst, erhalten Doppelschlag und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die zweite Kapitel-Fähigkeit des Brüllens des Fünften Volkes hat keine Dauer. Sie wird so lange angewendet, wie das Brüllen des Fünften Volkes im Spiel bleibt.

Hüterin des Inneren Himmels

{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/2

Solange drei oder mehr Marken auf der Hüterin des Inneren Himmels liegen, hat sie Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

Tappe drei ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst: Lege eine +1/+1-Marke auf die Hüterin des Inneren Himmels. Hellsicht 1. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du kannst drei beliebige ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst, tappen (einschließlich der Hüterin des Inneren Himmels und anderer Kreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit der Hüterin des Inneren Himmels zu bezahlen.
-

Infanterist der Tausend Monde

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/4

Enttappt den Infanteristen der Tausend Monde während des Enttappssegments jedes anderen Spielers.

- Der Infanterist der Tausend Monde enttappt während deines Enttappssegments trotzdem normal.
- Der Infanterist der Tausend Monde wird gleichzeitig mit den Permanenten des aktiven Spielers enttappt. Du kannst nicht bestimmen, ihn zu diesem Zeitpunkt nicht zu enttappen.
- Effekte, die besagen, dass der Infanterist der Tausend Monde während deines Enttappssegments nicht enttappt, gelten nicht während des Enttappssegments eines anderen Spielers.

Instabile Glyphenbrücke

{3}{W}{W}

Artefakt

Wenn die Instabile Glyphenbrücke ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, bestimme für jeden Spieler eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger, die jener Spieler kontrolliert. Zerstöre dann alle Kreaturen, außer Kreaturen, die auf diese Weise bestimmt wurden.

Anfertigung mit einem Artefakt {3}{W}{W}

(3}{W}{W}, schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke ein weiteres Artefakt, das du kontrollierst, oder eine Artefaktkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.)

////

Sandwirbel-Wanderglyphe

Artefaktkreatur — Golem

5/3

Fliegend

Immer wenn ein Gegner während seines Zuges einen Zauberspruch wirkt, kann er dich oder Planeswalker, die du kontrollierst, in diesem Zug nicht angreifen.

Jeder Gegner, der dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, in diesem Zug angegriffen hat, kann keine Zaubersprüche wirken.

- Die erste Fähigkeit der Instabilen Glyphenbrücke wird ausgelöst, falls du sie aus irgendeiner Zone wirkst. Sie wird nicht ausgelöst, falls du die Instabile Glyphenbrücke ins Spiel bringst, ohne sie zu wirken.
- Für jeden Spieler, dich selbst eingeschlossen, musst du, falls möglich, eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger bestimmen, die gerettet werden soll.
- Sobald die mittlere Fähigkeit der Sandwirbel-Wanderglyphe verrechnet wird, kann jener Gegner in diesem Zug auch dann weder dich noch Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, falls die Sandwirbel-Wanderglyphe nicht mehr im Spiel ist.
- Falls die Sandwirbel-Wanderglyphe das Spiel in einem Zug verlässt, in dem ein Gegner dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angegriffen hat (z. B. weil sie im Kampf gestorben ist oder ein anderer Spieler einen Zauberspruch gewirkt hat, der sie zerstört hat), kann jener Gegner Zaubersprüche wirken.

- Die Fähigkeiten der Sandwirbel-Wanderglyphe halten Gegner nicht davon ab, Schlachten anzugreifen, die du beschützt, oder Zaubersprüche zu wirken, nachdem sie Schlachten angegriffen haben, die du beschützt.
- In Two-Headed Giant sagt das angreifende Team für jede angreifende Kreatur an, welchen verteidigenden Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht diese Kreatur angreift, wenn sie als Angreifer deklariert wird. Die Fähigkeiten der Sandwirbel-Wanderglyphe berücksichtigen nur Kreaturen, die dich oder Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, nicht aber Kreaturen, die deinen Mitspieler oder Planeswalker, die er kontrolliert, angreifen.

Instabile Verwerfung

Land — Höhle

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}, opfere die Instabile Verwerfung: Zerstöre ein Nichtstandardland deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert. Jener Spieler kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und danach mischen. Du erzeugst einen Schatz-Spielstein.

- Falls das Ziel der letzten Fähigkeit der Instabilen Verwerfung illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Schatz-Spielstein.
- Falls die Fähigkeit der Instabilen Verwerfung verrechnet wird, darf der Beherrscher des Nichtstandardlands deiner Wahl auch dann nach einer Standardland-Karte suchen, falls das Land durch die Fähigkeit der Instabilen Verwerfung nicht zerstört wurde. Das könnte beispielsweise eintreten, weil das Land Unzerstörbarkeit hat. In diesem Fall erzeugst du trotzdem einen Schatz-Spielstein.

Inti, Seneschall der Sonne

{1}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Immer wenn du angreifst, kannst du eine Karte abwerfen. Wenn du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl. Sie verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn du eine oder mehrere Karten abwirfst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst jene Karte bis zu deinem nächsten Endsegment spielen.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die erste Fähigkeit von Inti, Seneschall der Sonne, ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst. Du bestimmst die Ziele für die Fähigkeit, sowie diese auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die aufgrund der letzten Fähigkeit gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

Itlimocs Wachstumsriten

{2} {G}

Legendäre Verzauberung

Wenn Itlimocs Wachstumsriten ins Spiel kommen, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du vier oder mehr Kreaturen kontrollierst, transformiere Itlimocs Wachstumsriten.

////

Itlimoc, Schoß der Sonne

Legendäres Land

(*Transformierte Itlimocs Wachstumsriten.*)

{T}: Erzeuge {G}.

{T}: Erzeuge {G} für jede Kreatur, die du kontrollierst.

- Die letzte Fähigkeit von Itlimocs Wachstumsriten wird nicht ausgelöst, falls du nicht vier oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie dein Endsegment beginnt. Falls sie ausgelöst wird, du aber nicht vier oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie sie verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
- Falls du eine Kreatur kontrollierst, die „zu Beginn des nächsten Endsegments“ aus dem Spiel entfernt wird, kannst du die Fähigkeit von Itlimocs Wachstumsriten verrechnen, bevor diese Kreatur das Spiel verlässt.
- Falls du die Kontrolle über eine Kreatur „bis zum Ende des Zuges“ erhältst oder falls ein Nichtkreatur-Permanent, das du kontrollierst, „bis zum Ende des Zuges“ zu einer Kreatur wird, ist sie bzw. es während des gesamten Endsegments eine Kreatur unter deiner Kontrolle.

Itzquinth, Gishaths Erstgeborener

{R} {G}

Legendäre Kreatur — Dinosaurier

2/3

Eile

Wenn Itzquinth, Gishaths Erstgeborener, ins Spiel kommt, kannst du {2} bezahlen. Wenn du dies tust, fügt ein Dinosaurier deiner Wahl, den du kontrollierst, einer anderen Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst wird, bestimmst du für die ausgelöste Fähigkeit von Itzquinth, Gishaths Erstgeborenem, keine Ziele. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {2} bezahlst. Du bestimmst die Ziele für die Fähigkeit, sowie diese auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
-

Ixalis Sagenhüterin

{G}

Kreatur — Mensch, Druiden

1/1

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um einen Dinosaurier-Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit einer Dinosaurier-Quelle zu aktivieren.

- Eine „Dinosaurier-Quelle“ ist jedes Objekt mit dem Kreaturentyp Dinosaurier. Das bedeutet, dass du das Mana beispielsweise ausgeben könntest, um eine Fähigkeit eines Dinosauriers, den du kontrollierst, oder einer Dinosaurier-Karte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.

Jade-Saatsteine

{3}{G}

Artefakt

Wenn die Jade-Saatsteine ins Spiel kommen, verteile drei +1/+1-Marken auf eine, zwei oder drei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

Anfertigung mit einer Kreatur {5}{G}{G} (*{5}{G}{G}*), *schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke eine Kreatur, die du kontrollierst, oder eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.*

////

Jadeherz-Leibdiener

Artefaktkreatur — Golem

7/7

Wenn der Jadeherz-Leibdiener ins Spiel kommt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags der Karte dazu, die ins Exil geschickt wurde, um ihn anzufertigen.

- Du bestimmst, wie viele Ziele die erste Fähigkeit der Jade-Saatsteine haben und wie die Marken verteilt werden, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten.
 - Falls einige der Ziele illegal sind, sowie die erste Fähigkeit der Jade-Saatsteine verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt worden wären, gehen verloren. Sie werden nicht stattdessen auf ein legales Ziel gelegt.
 - In einigen ungewöhnlichen Fällen können zur Anfertigung des Jadeherz-Leibdieners mehrere Karten ins Exil geschickt werden. Falls beispielsweise ein Effekt die Jade-Saatsteine zu einer Kopie eines Permanents mit einer Anfertigung-Fähigkeit macht, die mehrere Komponenten erfordert, läuft der Kopiereffekt ab, sowie die Jade-Saatsteine das Spiel verlassen, und sie kehren als Jadeherz-Leibdiener zurück. Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit zählt alle ins Exil geschickten Karten, und du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihres Gesamt-Manabetrags dazu.
-

Jadelicht-Höhlenforscher

{X}{G}

Kreatur — Meervolk, Späher

1/1

Wenn der Jadelicht-Höhlenforscher ins Spiel kommt, erkundet er X Mal. *(Um ihn erkunden zu lassen, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.)*

- Falls der Jadelicht-Höhlenforscher ins Spiel kommt, ohne gewirkt zu werden, oder falls er mit X gleich 0 gewirkt wurde, wird die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit trotzdem ausgelöst, aber der Jadelicht-Höhlenforscher erkundet nicht.
-

Kampflustiger Hammerschädel

{2}{G}

Kreatur — Dinosaurier

6/6

Immer wenn der Kampflustige Hammerschädel angreift, während du keinen anderen Dinosaurier kontrollierst, lege eine Betäubungsmarke auf ihn. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Falls du keinen anderen Dinosaurier kontrolliert hast, als du den Kampflustigen Hammerschädel als Angreifer deklariert hast, spielt es keine Rolle, ob du einen kontrollierst oder nicht, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird. Du legst trotzdem eine Betäubungsmarke auf den Kampflustigen Hammerschädel.
-

Kavalleristin der Lodernden Sonne

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Immer wenn die Kavalleristin der Lodernden Sonne angreift oder blockt, während du einen Dinosaurier kontrollierst, erhält die Kavalleristin der Lodernden Sonne +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls ein Dinosaurier unter deiner Kontrolle war, als du die Kavalleristin der Lodernden Sonne als Angreifer oder Blocker deklariert hast, spielt es keine Rolle, ob du immer noch einen kontrollierst, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird. Die Kavalleristin der Lodernden Sonne erhält trotzdem +1/+1 bis zum Ende des Zuges.
-

Kellan, verwegener Reisender

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Feenwesen, Späher

2/3

Immer wenn Kellan, verwegener Reisender, angreift, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Kreaturenkarte mit Manabetrag 3 oder weniger ist, nimm sie auf deine Hand. Anderenfalls kannst du sie auf deinen Friedhof legen.

//ADV//

Weiterziehen

{G}

Hexerei — Abenteuer

Erzeuge X Lageplan-Spielsteine, wobei X gleich eins plus der Anzahl an Gegnern ist, die ein Artefakt kontrollieren. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.*)

- Falls du die Karte, die du aufgrund von Kellans ausgelöster Fähigkeit aufdeckst, nicht auf deine Hand nimmst und dich dafür entscheidest, sie nicht auf deinen Friedhof zu legen, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek.
- Weiterziehen zählt die Anzahl der Gegner, die mindestens ein Artefakt kontrollieren, nicht die Anzahl der Artefakte, die jene Gegner kontrollieren.
- Eine Abenteuerkarte ist in jeder Zone außer auf dem Stapel ein Permanent, ebenso auf dem Stapel, es sei denn, sie wurde als Abenteuer gewirkt. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Solange zum Beispiel Kellan, verwegener Reisender, in deinem Friedhof ist, ist er eine weiße Kreaturenkarte mit Manabetrag 2. Solange er dort ist, kann er nicht das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit sein, der bzw. die nur Spontanzauber- oder Hexereikarten als Ziel hat.
- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteuer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Falls du eine Abenteuerkarte als Abenteuer wirkst, verwende nur ihre alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls du zum Beispiel Johann den Zauberlehrling kontrollierst („Einmal pro Zug kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei oben von deiner Bibliothek wirken.“), und Kellan, verwegener Reisender, die oberste Karte deiner Bibliothek ist, kannst du Weiterziehen wirken, aber nicht Kellan, verwegener Reisender.
- Falls ein Zauberspruch als Abenteuer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil ist, kann der Spieler ihn als Permanent-Zauberspruch wirken. Falls ein Abenteuerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht als Permanent-Zauberspruch wirken.
- Falls eine Abenteuerkarte aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später als Permanent-Zauberspruch zu wirken.
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für den Permanent-Zauberspruch beachten, den du aus dem Exil wirkst. Normalerweise kannst du ihn nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.

- Falls ein Effekt einen Abenteuerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Sie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren; es ist nicht möglich, die Kopie als Permanent zu wirken.
- Manche Karten in anderen Sets beziehen sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent „mit einem Abenteuer“. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent, die, der bzw. das ein alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteuerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteuer gewirkt wurde.
- Falls ein Effekt sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent mit Abenteuer bezieht, findet er keinen Spontanzauber und keine Hexerei auf dem Stapel, der bzw. die als Abenteuer gewirkt wurde.
- Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteuer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteuer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie ein Nichtspielstein-Permanent ist. Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteuer wirken.
- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteurers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
- Das Wirken einer Karte als Abenteuer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteuer anzuwenden.

Knochenhort-Dracosaurus

{3}{R}{R}

Kreatur — Dinosaurier, Drache

5/5

Fliegend, Erstschlag

Zu Beginn deines Versorgungssegments schickst du die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Falls du auf diese Weise eine Länderkarte ins Exil geschickt hast, erzeuge einen 3/1 roten Dinosaurier-Kreaturespielstein. Falls du auf diese Weise eine Nichtland-Karte ins Exil geschickt hast, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
- Falls du zwei Länderkarten ins Exil schickst, erzeugst du nur einen Dinosaurier-Spielstein. Ebenso gilt: Falls du zwei Nichtland-Karten ins Exil schickst, erzeugst du nur einen Schatz-Spielstein.
- Falls du eine Länderkarte und eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, erzeugst du einen Dinosaurier-Spielstein und danach einen Schatz-Spielstein.

König Okinec Ahau
{2}{G}{W}
Legendäre Kreatur — Katze, Adliger
3/4

Abwehr {2}

Immer wenn König Okinec Ahau angreift, lege für jede Kreatur, die du kontrollierst und deren Stärke größer ist als ihre Basis-Stärke, so viele +1/+1-Marken auf jene Kreatur, wie die Differenz beträgt.

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

Kosmium-Zusammenfluss

{4}{G}

Hexerei

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

- Durchsuche deine Bibliothek nach einer Höhle-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.
 - Lege drei +1/+1-Marken auf eine Höhle, die du kontrollierst. Sie wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Sie ist immer noch ein Land.
 - Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.
- Du bestimmst die Modi, sowie du den Zauberspruch wirkst. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
 - Falls ein Modus ein Ziel benötigt, kannst du den Modus nur bestimmen, falls es ein legales Ziel für ihn gibt. Bei Modi, die du nicht bestimmst, werden eventuelle Ziel-Bedingungen ignoriert. Jedes Mal, wenn du einen Modus mit Ziel bestimmst, kannst du entweder dasselbe Ziel oder ein anderes bestimmen.
 - Beachte, dass für den zweiten Modus keine Ziele erforderlich sind. Du bestimmst die Höhle, die du kontrollierst und die betroffen wird, wenn der Kosmium-Zusammenfluss verrechnet wird. Du kannst eine Höhle bestimmen, die du gerade mit dem ersten Modus ins Spiel gebracht hast (falls zutreffend).
 - Egal welche Kombination von Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
 - Falls du denselben Modus mehr als einmal bestimmst, legst du die Reihenfolge beim Wirken des Zauberspruchs fest. Falls du zum Beispiel den letzten Modus des Kosmium-Zusammenflusses mehr als einmal bestimmst, legst du die Reihenfolge, in der du die Verzauberungen deiner Wahl zerstörst, fest.

- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn ein Zauberspruch komplett verrechnet wurde.
- Falls eine Konfluenz kopiert wird, erlaubt dir normalerweise der Effekt, der die Kopie erzeugt, neue Ziele zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.
- Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor die Konfluenz verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.

Kriegsflegel des Schreckens

{R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0.

Ausrüsten {1}

Anfertigung mit einem Artefakt {3}{R}{R} (*{3}{R}{R}*),
*schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke ein weiteres
 Artefakt, das du kontrollierst, oder eine Artefaktkarte aus
 deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte
 transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins
 Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.)*

////

Düstere Donnerbüchse

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0 und hat „Immer
 wenn diese Kreatur angreift, kannst du ein Artefakt außer
 der Düsternen Donnerbüchse opfern. Wenn du dies tust,
 fügt diese Kreatur einer Kreatur deiner Wahl
 Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.“

Ausrüsten {1}

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die von der Düsternen Donnerbüchse gewährte ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise ein anderes Artefakt opferst. Du bestimmst die Ziele für die Fähigkeit, sowie diese auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Verwende die Stärke der ausgerüsteten Kreatur, die sie hat, sowie die von der Düsternen Donnerbüchse gewährte rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls die ausgerüstete Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.
- Falls die ausgerüstete Kreatur nicht im Spiel ist, sowie die von der Düsternen Donnerbüchse gewährte rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, aber Lebensverknüpfung hatte, als sie das Spiel verlassen hat, erhältst du Lebenspunkte dazu.

Kühner Kaputtmacher

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Handwerker

1/4

Artefakte, die deine Gegner kontrollieren, kommen getappt ins Spiel.

{X}{X}{W}, opfere den Kühnen Kaputtmacher:

Zerstöre jedes Artefakt mit Manabetrag X.

- Falls ein Artefakt, das ein Gegner kontrolliert, zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommt, zu dem der Kühne Kaputtmacher ins Spiel kommt, wird der Effekt des Kühnen Kaputtmachers für jenes Artefakt nicht angewendet.
 - Die letzte Fähigkeit des Kühnen Kaputtmachers zerstört nur Artefakte, deren Manabetrag genau X ist.
-

Kuratorin der Sonnenschöpfung

{3}{R}

Kreatur — Mensch, Handwerker

3/3

Immer wenn du Entdeckung anwendest, wende erneut

Entdeckung für denselben Betrag an. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Du „wendest Entdeckung an“, wenn du den gesamten Vorgang (also Karten aufzudecken, eine passende Nichtland-Karte ins Exil zu schicken, die Karte zu wirken oder auf deine Hand zu nehmen und die übrigen ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek zu legen) beendest, auch falls eine oder mehrere dieser Aktionen aus irgendeinem Grund unmöglich waren.
-

Kutzil, Malamet-Vorbild

{1}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Krieger

3/3

Deine Gegner können während deines Zuges keine Zaubersprüche wirken.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst und deren Stärke größer ist als ihre Basis-Stärke, einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte.

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

Fähigkeit ändert nicht die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur. Eine solche Kreatur hat eine höhere Stärke als ihre Basis-Stärke, falls die Fähigkeit ihre Stärke über 0 erhöht.

Lähmendes Lied

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur oder ein Fahrzeug

Wenn das Lähmende Lied ins Spiel kommt, kannst du zwei Karten millen. *(Du kannst die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen.)*

Bodenloser Abstieg — Das verzauberte Permanent erhält -X/-0, wobei X gleich der Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof ist.

- Falls du nicht mindestens zwei Karten in deiner Bibliothek hast, kannst du nicht bestimmen, zwei Karten zu millen.
 - Der Wert von X wird mit jeder Änderung der Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof aktualisiert.
-

Leichen der Verlorenen

{2}{B}

Verzauberung

Skelette, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und haben Eile.

Wenn die Leichen der Verlorenen ins Spiel kommen, erzeuge einen 2/2 schwarzen Skelett-Pirat-Kreaturespielstein.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug abgestiegen bist, kannst du 1 Lebenspunkt bezahlen.

Falls du dies tust, bringe die Leichen der Verlorenen auf die Hand ihres Besitzers zurück. *(Du bist abgestiegen, falls eine Permanent-Karte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wurde.)*

- Du entscheidest dich, 1 Lebenspunkt zu bezahlen, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dich entscheidest, 1 Lebenspunkt zu bezahlen, und die Leichen der Verlorenen noch im Spiel sind, werden sie sofort auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, Lebenspunkte zu bezahlen, und dem Zurückbringen auf diese Weise kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
-

Lenkdrachen-Diebin

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/3

Fliegend, Abwehr {1}

Wenn die Lenkdrachen-Diebin ins Spiel kommt, bestimme für jeden Spieler bis zu ein anderes Artefakt oder eine andere Kreatur deiner Wahl, das bzw. die jener Spieler kontrolliert. Solange die Lenkdrachen-Diebin im Spiel bleibt, werden die bestimmten Permanente zu Schatz-Artefakten mit „{T}“, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe“ und verlieren alle anderen Fähigkeiten.

- Die Ziele der Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Lenkdrachen-Diebin verlieren alle anderen Untertypen und Kartentypen, die sie vorher hatten, und sind nur noch Schatz-Artefakte, solange die Lenkdrachen-Diebin im Spiel bleibt. Sie behalten alle Übertypen, die sie hatten.
- Falls die Lenkdrachen-Diebin das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, hat jene Fähigkeit keinen Effekt. Die Permanente deiner Wahl werden nicht zu Schätzen.
- Falls einige der Ziele, aber nicht alle, illegal sind, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, sind die illegalen Ziele davon nicht betroffen. Nur die verbleibenden legalen Ziele werden zu Schatz-Artefakten.

Lobpreiser des Leids

{2} {W}

Kreatur — Vampir, Soldat

3/2

Wenn der Lobpreiser des Leids ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt opfern. Wenn du dies tust, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Lobpreisers des Leids ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt opferst. Du bestimmst die Ziele für die Fähigkeit, sowie diese auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Magisches Fernrohr

{2}

Artefakt

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

- Du kannst jeden beliebigen Kartennamen bestimmen, auch von einer Karte, die normalerweise keine aktivierte Fähigkeit hat. Du bist nicht auf die Kartennamen beschränkt, die du auf der Hand des Gegners gesehen hast.

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

Magmatische Galeone

{3} {R} {R}

Artefakt — Fahrzeug

5/5

Wenn die Magmatische Galeone ins Spiel kommt, fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 5 Schadenspunkte zu.

Immer wenn einer oder mehreren Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, überschüssiger Nicht-Kampfschaden zugefügt wird, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

Bemannen 2

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.

Magneteisennadel

{1}{U}

Artefakt

Aufblitzen

Wenn die Magneteisennadel ins Spiel kommt, tappe bis zu ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl und lege zwei Betäubungsmarken darauf.

Anfertigung mit einem Artefakt {2}{U} ({2}{U}), *schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke ein weiteres Artefakt, das du kontrollierst, oder eine Artefaktkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.*

////

Leitstein-Kompass

Artefakt

{1}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erkundet. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

(Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.)

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Magneteisennadel kann ein Artefakt oder eine Kreatur als Ziel haben, das bzw. die bereits getappt ist. Falls dies zutrifft, legst du einfach zwei Betäubungsmarken auf das Artefakt bzw. die Kreatur.

Malamet-Kriegsglyphe

{G}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

Falls die Kreatur, die du kontrollierst, in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

Dann kämpfen die Kreaturen gegeneinander.

- Falls die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, in diesem Zug ins Spiel gekommen ist und immer noch ein legales Ziel ist, sowie die Malamet-Kriegsglyphe verrechnet wird, aber die Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, nicht, legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst. Die Kreaturen kämpfen nicht gegeneinander.
-

Malcolm, betörender Halunke
{1}{U}
Legendäre Kreatur — Sirene, Pirat
2/1

Aufblitzen
Fliegend

Immer wenn Malcolm, betörender Halunke, einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine Chormarke auf ihn. Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls vier oder mehr Chormarken auf Malcolm liegen, kannst du die abgeworfene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls du einen Zauberspruch mit der letzten Fähigkeit von Malcolm, betörender Halunke, wirkst, wirkst du ihn als Teil der Verrechnung der Fähigkeit. Du kannst dich nicht entscheiden, den Zauberspruch erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Du kannst keine Länderkarten spielen, die mit der letzten Fähigkeit von Malcolm, betörender Halunke, abgeworfen wurden.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
- Falls Malcolm, betörender Halunke, nicht im Spiel ist, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, legst du keine Chormarke auf ihn, aber du ziehst trotzdem eine Karte und wirfst eine Karte ab. Du kannst die abgeworfene Karte trotzdem wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls auf Malcolm vier oder mehr Chormarken lagen, als sie zuletzt im Spiel war.

Marktgnom
{W}
Artefaktkreatur — Gnom
0/3

Wenn der Marktgnom stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und ziehst eine Karte.

Wenn der Marktgnom aus dem Spiel ins Exil geschickt wird, während du eine Anfertigung-Fähigkeit aktivierst, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und ziehst eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit des Marktgnoms kommt oberhalb der Anfertigung-Fähigkeit, die dazu geführt hat, dass sie ausgelöst wird, auf den Stapel. Das bedeutet, dass du 1 Lebenspunkt dazuerhältst und eine Karte ziehst, bevor die transformierte Karte ins Spiel zurückkehrt.
 - In den meisten Fällen wird die letzte Fähigkeit des Marktgnoms ausgelöst, weil er als eine der Materialien der Anfertigung-Fähigkeit ins Exil geschickt wurde. Allerdings kann es in selten Fällen vorkommen, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, wenn der Marktgnom als Teil einer Manafähigkeit ins Exil geschickt wird, die du beim Bezahlen für die Anfertigung-Fähigkeit aktivierst.
-

Matzalanthli, die Große Pforte

{3}

Legendäres Artefakt

{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

{4}, {T}: Transformiere Matzalanthli, die Große Pforte.

Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Permanent-Typen enthält.

(Artefakt, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht und Verzauberung sind Permanent-Typen.)

////

Der Weltenkern

Legendäres Land

(Transformierte Matzalanthli.)

Bodenloser Abstieg — {T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich der Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof ist.

- Das Transformieren von Matzalanthli führt nicht dazu, dass sie das Spiel verlässt. Es führt auch nicht dazu, dass sie ungetappt wird.
- Die aktivierte Fähigkeit des Weltenkerns ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Meervolk-Höhlentaucherin

{2}{U}

Kreatur — Meervolk, Späher

2/4

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet,

erhält die Meervolk-Höhlentaucherin +1/+0 bis zum

Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls eine Kreatur das Spiel verlässt, bevor ein Effekt sie anweist zu erkunden, erkundet sie trotzdem. Fähigkeiten wie die der Meervolk-Höhlentaucherin, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet, werden trotzdem ausgelöst.

Meisterschützin der Tausend Monde

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Immer wenn die Meisterschützin der Tausend Monde

angreift, kannst du {2}{W} bezahlen. Wenn du dies tust,

tappe eine Kreatur deiner Wahl.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die ausgelöste Fähigkeit der Meisterschützin der Tausend Monde ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {2}{W} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
-

Minenschacht-Spinne

{3} {G}

Kreatur — Spinne

3/4

Reichweite

Wenn die Minenschacht-Spinne ins Spiel kommt, kannst du zwei Karten millen. *(Du kannst die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen.)*

- Falls du nicht mindestens zwei Karten in deiner Bibliothek hast, kannst du nicht bestimmen, zwei Karten zu millen.

Nächste Chance

{2} {B}

Spontanzauber

Du kannst zwei Karten millen. Bringe dann bis zu zwei Kreaturenkarten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. *(Um zwei Karten zu millen, lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Falls du nicht mindestens zwei Karten in deiner Bibliothek hast, kannst du nicht bestimmen, zwei Karten zu millen.
- Die Kreaturenkarten, die du ins Spiel zurückbringst, müssen nicht unter den Karten sein, die du gemillt hast. Sie können Karten sein, die bereits aus irgendeinem anderen Grund in deinem Friedhof gelandet sind.

Nicanzil, Lenkerin der Ströme

{G} {U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Späher

2/3

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Länderkarte erkundet, kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Nichtland-Karte erkundet, lege eine +1/+1-Marke auf Nicanzil, Lenkerin der Ströme.

- Die ausgelösten Fähigkeiten von Nicanzil, Lenkerin der Ströme, prüfen die Eigenschaften der Karte, sowie sie aufgedeckt wurde, während eine Kreatur erkundet hat. Es spielt keine Rolle, was danach mit der Karte passiert ist.
 - Nicanzils erste Fähigkeit wird erst verrechnet, nachdem du das Erkunden abgeschlossen hast. Du darfst eine beliebige Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen, einschließlich der Länderkarte, die du erkundet hast (falls sie noch auf deiner Hand ist) oder einer, die bereits auf deiner Hand war.
 - Falls eine Kreatur das Spiel verlässt, bevor ein Effekt sie anweist zu erkunden, erkundet sie trotzdem. Fähigkeiten wie die von Nicanzil, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, erkundet, werden trotzdem ausgelöst.
-

Ojer Axonil, Tiefste Macht

{2} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Gott

4/4

Verursacht Trampelschaden

Falls eine rote Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner eine Summe an Nicht-Kampfschaden zufügen würde, die kleiner ist als Ojer Axonils Stärke, fügt jene Quelle stattdessen Schadenspunkte in Höhe von Ojer Axonils Stärke zu.

Wenn Ojer Axonil stirbt, bringe ihn getappt und transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

////

Tempel der Macht

Land

(Transformierter Ojer Axonil, Tiefste Macht.)

{T}: Erzeuge {R}.

{2} {R}, {T}: Transformiere den Tempel der Macht.

Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls rote Quellen unter deiner Kontrolle in diesem Zug 4 oder mehr Nichtkampf-Schadenspunkte zugefügt haben, und nur wie eine Hexerei.

- Solange du Ojer Axonil, Tiefste Macht, kontrollierst, gilt: Falls ein Effekt wie der von Chandras Pyrohelix von dir verlangt, Schaden auf mehrere Ziele aufzuteilen, musst du den unmodifizierten Schaden aufteilen.
 - Der Vergleich zwischen der Anzahl der zugefügten Nichtkampf-Schadenspunkte und der Stärke von Ojer Axonil findet nur einmal statt, nämlich dann, wenn der Schaden zugefügt würde. Wenn die Stärke von Ojer Axonil reduziert wird, bevor Nicht-Kampfschaden zugefügt wird, kann dies dazu führen, dass sein Ersatzeffekt nicht auf diesen Schaden angewendet wird.
 - Falls Ojer Axonils zweite Fähigkeit und ein zusätzlicher Ersatzeffekt modifizieren würden, wie Schaden zugefügt werden würde, bestimmt der Spieler, dem der Schaden zugefügt wird, die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden.
 - Falls eine Karte, die keine transformierende doppelseitige Karte ist, eine Kopie von Ojer Axonil, Tiefste Macht, ist, wird sie nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn sie stirbt.
 - Bezüglich der letzten Fähigkeit des Tempels der Macht muss die rote Quelle, die Nicht-Kampfschaden zugefügt hat, nur zu dem Zeitpunkt unter deiner Kontrolle gewesen sein, zu dem der Schaden zugefügt wurde. Falls sie danach stirbt oder die Kontrolle über sie wechselt, werden diese Schadenspunkte immer noch auf die Aktivierungseinschränkung des Tempels der Macht angerechnet.
 - Die 4 oder mehr Nichtkampf-Schadenspunkte können von mehreren roten Quellen unter deiner Kontrolle zugefügt werden. Falls du beispielsweise einen roten Zauberspruch gewirkt hast, der einer Kreatur 3 Schadenspunkte zufügt, und dann ein rotes Artefakt, das du kontrollierst, einer Kreatur 1 Nichtkampf-Schadenspunkt zugefügt hat, kannst du die letzte Fähigkeit des Tempels der Macht aktivieren.
-

Ojer Kaslem, Tiefstes Wachstum

{3}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Gott

6/5

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn Ojer Kaslem einem Spieler Kampfschaden zufügt, decke entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine Kreaturenkarte und/oder eine Länderkarte ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek. Wenn Ojer Kaslem stirbt, bringe sie getappt und transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

////

Tempel der Kultivierung

Land

(Transformierte Ojer Kaslem, Tiefstes Wachstum.)

{T}: Erzeuge {G}.

{2}{G}, {T}: Transformiere den Tempel der Kultivierung. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du zehn oder mehr Permanente kontrollierst, und nur wie eine Hexerei.

- Während die mittlere Fähigkeit von Ojer Kaslem, Tiefstes Wachstum, verrechnet wird, kannst du a) keine Karte, b) eine Kreaturenkarte, c) eine Länderkarte oder d) eine Kreaturenkarte und eine Länderkarte ins Spiel bringen.
- Falls eine Karte, die keine transformierende doppelseitige Karte ist, eine Kopie von Ojer Kaslem, Tiefstes Wachstum, ist, wird sie nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn sie stirbt.

Ojer Pakpatiq, Tiefste Epoche

{2}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Gott

4/3

Fliegend

Immer wenn du einen Spontanzauber aus deiner Hand wirkst, erhält er Abprall. *(Schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du ihn aus dem Exil wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.)*

Wenn Ojer Pakpatiq stirbt, bringe ihn getappt, transformiert und mit drei Zeitmarken unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

////

Tempel des Zeitkreislaufs

Land

(Transformierter Ojer Pakpatiq, Tiefste Epoche.)

{T}: Erzeuge {U}. Entferne eine Zeitmarke vom Tempel des Zeitkreislaufs.

{2}{U}, {T}: Transformiere den Tempel des Zeitkreislaufs. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls auf ihm keine Zeitmarken liegen, und nur wie eine Hexerei.

- Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst, weil ein Effekt dies verbietet, bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken. Falls du die Karte wirkst, wird sie wie gewohnt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sobald sie verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, aus einem beliebigen Grund nicht verrechnet wird, auch weil er neutralisiert wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein, auch nicht Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.
- Falls eine Karte, die keine transformierende doppelseitige Karte ist, eine Kopie von Ojer Pakpatiq, Tiefste Epoche, ist, wird sie nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn sie stirbt.

Ojer Taq, Tiefste Standhaftigkeit

{4}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Gott

6/6

Wachsamkeit

Falls ein oder mehrere Kreaturespielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen dreimal so viele solcher Spielsteine erzeugt.

Wenn Ojer Taq stirbt, bringe ihn getappt und transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

////

Tempel der Zivilisation

Land

(Transformierter Ojer Taq, Tiefste Standhaftigkeit.)

{T}: Erzeuge {W}.

{2}{W}, {T}: Transformiere den Tempel der Zivilisation. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du in diesem Zug mit drei oder mehr Kreaturen angegriffen hast, und nur wie eine Hexerei.

- Alles, was von dem Effekt festgelegt wurde, der den ursprünglichen Spielstein bzw. die ursprünglichen Spielsteine erzeugt, gilt auch für die zusätzlichen Spielsteine, die der Ersatzeffekt von Ojer Taq, Tiefste Standhaftigkeit, erzeugt. Falls ein Effekt dich zum Beispiel anweist, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, werden auch die zusätzlichen Spielsteine getappt und angreifend erzeugt. Ebenso gilt: Falls ein Effekt einen Spielstein erzeugt und Marken auf ihn legt, erhalten die zusätzlichen Spielsteine ebenfalls solche Marken.
- Falls eine Karte, die keine transformierende doppelseitige Karte ist, eine Kopie von Ojer Taq, Tiefste Standhaftigkeit, ist, wird sie nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn sie stirbt.

Palanis Brutmutter
{3}{R}{G}
Kreatur — Dinosaurier
5/3

Andere Dinosaurier, die du kontrollierst, haben Eile.
Wenn Palanis Brutmutter ins Spiel kommt, erzeuge zwei
0/1 grüne Dinosaurier-Ei-Kreaturenspielsteine.
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du ein
oder mehrere Eier kontrollierst, opfere ein Ei und
erzeuge dann einen 3/3 grünen Dinosaurier-
Kreaturenspielstein.

- Die Fähigkeit von Palanis Brutmutter zählt alle Kreaturen mit dem Kreaturentyp Ei, die du kontrollierst, und nicht nur die Kreaturenspielsteine, die die Palanis Brutmutter erzeugt hat.
-

Piranhafutter
{1}{U}
Verzauberung — Aura
Aufblitzen
Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist
eine schwarze Skelett-Kreatur mit Basis-Stärke und -
Widerstandskraft 1/1. *(Sie verliert alle anderen Karten-
und Kreaturentypen.)*

- Das Piranhafutter 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 danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
 - Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur modifizieren, wie der Effekt der Überwältigenden Größe, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
 - Falls die verzauberte Kreatur andere Untertypen als Kreaturentypen hatte, z. B. Ausrüstung, Fahrzeug oder Höhle, verliert sie diese ebenfalls.
-

Poetische Findigkeit
{2}{R}
Verzauberung
Immer wenn ein oder mehrere Dinosaurier, die du
kontrollierst, angreifen, erzeuge entsprechend viele
Schatz-Spielsteine.
Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, erzeuge
einen 3/1 roten Dinosaurier-Kreaturenspielstein. Diese
Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Die letzte Fähigkeit der Poetischen Findigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Du erzeugt auch dann einen Dinosaurier-Spielstein, falls der Artefaktzauber neutralisiert wird.
-

Prachtvoller Engel

{1}{W}{W}

Kreatur — Engel

3/3

Fliegend

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug 5 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

{3}{W}{W}{W}: Bis zum Ende des Zuges erhält der Prachtvolle Engel +2/+2 und Lebensverknüpfung.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Prachtvollen Engels überprüft, ob du während des Zuges insgesamt 5 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast. Es spielt keine Rolle, ob du auch Lebenspunkte verloren hast oder dein Lebenspunktstand höher ist als zu Beginn des Zuges. Es spielt ebenfalls keine Rolle, ob der Prachtvolle Engel sich im Spiel befunden hat, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast.
- Du musst die 5 Lebenspunkte nicht alle gleichzeitig dazuerhalten haben, damit die Bedingung der ausgelösten Fähigkeit des Prachtvollen Engels erfüllt ist.
- Falls du während des Zuges und vor Beginn des Endsegments keine Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird die ausgelöste Fähigkeit des Prachtvollen Engels nicht ausgelöst. Wenn du während des Endsegments Lebenspunkte dazuerhältst, bewirkt dies nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.
- Du erzeugst nur einen Engel-Spielstein, unabhängig davon, wie viele Male du 5 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast.
- In einer Partie Two-Headed Giant erfüllen Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht die Bedingung zum Auslösen der ausgelösten Fähigkeit des Prachtvollen Engels, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht hat.

Prediger des Schismas

{2}{B}

Kreatur — Vampir, Kleriker

2/4

Todesberührung

Immer wenn der Prediger des Schismas einen Spieler mit den meisten Lebenspunkten angreift, erzeuge einen 1/1 weißen Vampir-Kreaturespielstein mit Lebensverknüpfung.

Immer wenn der Prediger des Schismas angreift, während du ein Spieler mit den meisten Lebenspunkten bist, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Falls du einer der Spieler mit den meisten Lebenspunkten bist und der Prediger des Schismas einen anderen Spieler mit den meisten Lebenspunkten angreift, werden sowohl seine mittlere als auch seine letzte Fähigkeit ausgelöst.
- Die mittlere Fähigkeit des Predigers des Schismas wird nur ausgelöst, falls er einen Spieler angreift. Sie wird nicht ausgelöst, falls der Prediger des Schismas einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift, unabhängig davon, wie hoch der Lebenspunktstand seines bzw. ihres Beherrschers ist.
- Sobald die mittlere Fähigkeit des Predigers des Schismas ausgelöst wird, spielt es keine Rolle mehr, was mit dem Lebenspunktstand der Spieler geschieht, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Du erzeugst auch

dann einen Vampir-Spielstein, falls der Spieler, den der Prediger des Schismas angegriffen hat, nicht mehr die meisten Lebenspunkte hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

- Ebenso gilt: Sobald die letzte Fähigkeit des Predigers des Schismas ausgelöst wird, spielt es keine Rolle mehr, was mit dem Lebenspunktstand der Spieler geschieht, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Du ziehst auch dann eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt, falls du nicht die meisten Lebenspunkte hast, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Quintorius Kand

{3} {R} {W}

Legendärer Planeswalker — Quintorius

4

Immer wenn du einen Zauberspruch aus dem Exil wirkst, fügt Quintorius Kand jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

+1: Erzeuge einen 3/2 roten und weißen Geist-Kreaturespielstein.

-3: Wende Entdeckung 4 an.

-6: Schicke eine beliebige Anzahl an Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge {R} für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte. Du kannst jene Karten in diesem Zug spielen.

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du eine Karte mit Quintorius Kands letzter Fähigkeit spielst, und falls es ein Zauberspruch ist, musst du seine Kosten bezahlen, um ihn zu wirken.

Rätseltor von Orazca

{U}

Artefakt

{1}, {T}, opfere das Rätseltor von Orazca: Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof.

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

Reliktengebrüll

{U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges wird ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl zusätzlich zu seinen bzw. ihren anderen Typen zu einer Dinosaurier-Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/3.

- Das Reliktengebrüll 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 danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
- Das Artefakt bzw. die Kreatur behält seine bzw. ihre Fähigkeiten und Farben, falls vorhanden.

Reliquie der Rose des Zwilichts

{W}

Artefakt

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

Abwehr {2}

Wenn die Reliquie der Rose des Zwilichts ins Spiel kommt, schicke ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Reliquie der Rose des Zwilichts das Spiel verlässt.

- Falls die Reliquie der Rose des Zwilichts das Spiel verlässt, bevor ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, wird das Permanent deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine doppelseitige Karte auf diese Weise ins Exil geschickt wird, kehrt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel zurück, egal, welche Seite oben war, als sie das Spiel verließ.

Saheeli, Brillanz der Sonne

{U} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

2/2

{U} {R}, {T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer anderen Kreatur oder eines anderen Artefakts deiner Wahl ist, die bzw. das du kontrollierst, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Artefakt ist. Er erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf dem ursprünglichen Permanent aufgedruckt war, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, dieses Permanent kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat (mit den aufgelisteten Ausnahmen).
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel (mit den aufgelisteten Ausnahmen).

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des Permanents deiner Wahl funktionieren ebenfalls.

Saheelis Flechtwerk

{1} {R}

Artefakt

Wenn Saheelis Flechtwerk ins Spiel kommt, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten.

Anfertigung mit einem oder mehreren Dinosauriern
 {4} {R} (*{4}{R}*, *schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke einen oder mehrere Dinosaurier, die du kontrollierst, und/oder Dinosaurier-Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.*)

////

Raptor-Kunstwerk

Artefaktkreatur — Dinosaurier

*/4

Die Stärke des Raptor-Kunstwerks ist gleich der Gesamtstärke der Karten im Exil, die zu seiner Anfertigung verwendet wurden.

- Falls eine der ins Exil geschickten Karten eine eigenschaftendefinierende Fähigkeit hat, die ihre Stärke definiert, wird diese Fähigkeit angewendet. Falls du beispielsweise die Seelen der Verlorenen irgendwie zur Anfertigung des Raptor-Kunstwerks verwendet hast (vielleicht weil sie zu einer Kopie eines Dinosauriers geworden sind), ist ihre Stärke im Exil gleich der Anzahl der Permanent-Karten in deinem Friedhof, und die Stärke des Raptor-Kunstwerks ändert sich, sowie sich die Anzahl der Permanent-Karten in deinem Friedhof ändert. Falls die eigenschaftendefinierende Fähigkeit nicht angewendet werden kann, verwende den Wert 0.

Schatzkarte

{2}

Artefakt

{1}, {T}: Hellsicht 1. Lege eine Orientierungsmarke auf die Schatzkarte. Falls dann drei oder mehr Orientierungsmarken auf ihr liegen, entferne die Marken, transformiere die Schatzkarte und erzeuge drei Schatz-Spielsteine. (*Sie sind Artefakte mit „{T}“, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)

////

Schatzbucht

Land

(*Transformierte Schatzkarte.*)

{T}: Erzeuge {C}.

{T}, opfere einen Schatz: Ziehe eine Karte.

- Falls durch etwas anderes als die Verrechnung ihrer Fähigkeit (modifiziert durch alle anwendbaren Ersatzeffekte) eine dritte Orientierungsmarke auf die Schatzkarte gelegt wird, entfernst du diese Marken

nicht, transformierst die Schatzkarte nicht und erhältst auch keine Schätze. Du musst warten, bis du die Fähigkeit erneut aktivierst.

- Falls die Schatzkarte das Spiel verlässt, bevor ihre Fähigkeit verrechnet wird, kannst du keine Orientierungsmarke auf sie legen. Falls jedoch irgendwie bereits drei Orientierungsmarken auf ihr lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat, erzeugst du drei Schatz-Spielsteine.

Schiffswrack-Wachposten

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Pirat

3/3

Verteidiger

Solange ein Artefakt in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, kann der Schiffswrack-Wachposten angreifen, als ob er nicht Verteidiger hätte.

- Sobald ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kann der Schiffswrack-Wachposten in diesem Zug angreifen, als ob er nicht Verteidiger hätte. Es spielt keine Rolle, ob das Artefakt ein Artefakt bleibt oder unter deiner Kontrolle bleibt.

Schmiede der Tausend Monde

{2}{W}{W}

Legendäres Artefakt

Wenn die Schmiede der Tausend Monde ins Spiel kommt, erzeuge einen weißen Gnom-Soldat-Artefaktkreaturenspielstein mit „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Artefakten und/oder Kreaturen, die du kontrollierst.“
Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf kannst du fünf ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst, tappen. Falls du dies tust, transformiere die Schmiede der Tausend Monde.

////

Kaserne der Tausend

Legendäres Artefaktland

(Transformierte Schmiede der Tausend Monde.)

{T}: Erzeuge {W}.

Immer wenn du einen Artefakt- oder Kreaturenzauber mit Mana wirkst, das von der Kaserne der Tausend erzeugt wurde, erzeuge einen weißen Gnom-Soldat-Artefaktkreaturenspielstein mit „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Artefakten und/oder Kreaturen, die du kontrollierst.“

- Die ausgelöste Fähigkeit der Kaserne der Tausend wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Stärke und Widerstandskraft des Gnom-Soldat-Spielsteins ändern sich mit der Anzahl an Artefakten und/oder Kreaturen, die du kontrollierst.
- Eine Artefaktkreatur, die du kontrollierst, zählt für Stärke und Widerstandskraft des Gnom-Soldaten nur einmal.

- Die Fähigkeit des Gnom-Soldaten zählt den Gnom-Soldaten selbst mit, so dass er mindestens 1/1 ist.
-

Schreckensflut

{2} {B} {B}

Hexerei

Bodenloser Abstieg — Alle Kreaturen erhalten bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof ist.

- Der Wert von X wird nur einmal überprüft, sowie die Schreckensflut verrechnet wird.
-

Seelen der Verlorenen

{1} {B}

Kreatur — Geist

/+1

Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab oder opfere ein Permanent.

Bodenloser Abstieg — Die Stärke der Seelen der Verlorenen ist gleich der Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof und ihre Widerstandskraft ist gleich dieser Zahl plus 1.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Seelen der Verlorenen bestimmt, wirkt in allen Zonen. Solange sich die Seelen der Verlorenen in deinem Friedhof befinden, zählt diese Fähigkeit die Seelen der Verlorenen selbst mit.
-

Seelengewölbe

Land

Sowie das Seelengewölbe ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um einen Kreaturenzauber des bestimmten Typs zu wirken. Jener Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Mensch oder Krieger. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden.
 - Der Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden, falls das vom Seelengewölbe erzeugte Mana verwendet wird, um irgendeinen Teil der Kosten des Zauberspruchs zu bezahlen, sogar zusätzliche Kosten wie Bonuskosten. Dies gilt auch dann, falls du das Mana verwendest, um zusätzliche Kosten zu bezahlen, während du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“.
-

Seelenviper

{2} {B}

Kreatur — Ophis

2/3

{B}, {T}, opfere die Seelenviper: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

- Da du das Ziel der Fähigkeit der Seelenviper bestimmst, bevor du die Kosten bezahlst, sie zu opfern, kann die Seelenviper nicht das Ziel ihrer eigenen Fähigkeit sein.

Selbstreflexion

{4} {U} {U}

Hexerei

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.

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

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, dieses Permanent kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur deiner Wahl funktionieren ebenfalls.

Sonnenfeuerfackel

{R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 und hat „Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du die Sonnenfeuerfackel opfern. Wenn du dies tust, fügt diese Kreatur einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.“
Ausrüsten {1} ({1}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die von der Sonnenfeuerfackel gewährte ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du die Sonnenfeuerfackel auf diese Weise opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Die Quelle des Schadens ist die ausgerüstete Kreatur, nicht die Sonnenfeuerfackel.

Sonnenschuss-Miliz

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/3

Tappe zwei ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst: Die Sonnenschuss-Miliz fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du kannst zwei beliebige ungetappte Artefakte und/oder Kreaturen, die du kontrollierst, tappen (einschließlich Kreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit der Sonnenschuss-Miliz zu bezahlen.

Sonnenvogel-Standarte

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Anfertigung mit einem oder mehreren Permanenten und/oder Karten {5} ({5}), *schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke ein oder mehrere weitere Permanente, die du kontrollierst und/oder Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.*

////

Sonnenvogel-Abbild

Artefaktkreatur — Vogel, Konstrukt

/

Fliegend, Wachsamkeit, Eile

Stärke und Widerstandskraft des Sonnenvogel-Abbilds sind gleich der Anzahl an Farben unter den Karten im Exil, die zu seiner Anfertigung verwendet wurden.

{T}: Erzeuge für jede Farbe unter den Karten im Exil, die zur Anfertigung des Sonnenvogel-Abbilds verwendet wurden, ein Mana jener Farbe.

- Die fünf Farben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün, und daher kann die eigenschaftendefinierende Fähigkeit des Sonnenvogel-Abbilds seine Stärke und Widerstandskraft nicht höher als 5/5 setzen. Ebenso kann die letzte Fähigkeit des Sonnenvogel-Abbilds maximal fünf Mana erzeugen (eines von jeder Farbe).

Stalaktiten-Pirscher

{B}

Kreatur — Goblin, Räuber

1/1

Bedrohlich

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug abgestiegen bist, lege eine +1/+1-Marke auf den Stalaktiten-Pirscher. *(Du bist abgestiegen, falls eine Permanent-Karte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wurde.)*

{2} {B}, opfere den Stalaktiten-Pirscher: Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Stärke des Stalaktiten-Pirschers ist.

- Benutze die Stärke des Stalaktiten-Pirschers, wie er zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.
- Stalaktiten sind diejenigen, die an den Decken von Höhlen hängen. Du meinst vielleicht Stalagmiten.

Sturz in die Geschichte

{3} {U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Artefakt- oder Kreaturenzauber deiner Wahl. Wende Entdeckung X an, wobei X gleich dem Manabetrag des Zauberspruchs ist. *(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag X oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)*

- Falls der Zauberspruch deiner Wahl {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, wenn du den Manabetrag jenes Zauberspruchs ermittelst.
-

Tarrians Aufzeichnungen

{1} {B}

Legendäres Artefakt

{T}, opfere ein anderes Artefakt oder eine andere

Kreatur: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

{2}, {T}, wirf deine Hand ab: Transformiere Tarrians Aufzeichnungen.

////

Das Grab des Aclazotz

Legendäres Land — Höhle

(Transformierte Tarrians Aufzeichnungen.)

{T}: Erzeuge {B}.

{T}: Du kannst in diesem Zug einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken. Falls du dies tust, kommt er mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel und er ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Vampir. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

- Du kannst deine Hand auch dann abwerfen, falls du null Karten auf der Hand hast.
 - Du bestimmst nicht, welchen Kreaturenzauber du wirken willst, während die letzte Fähigkeit des Grabs des Aclazotz aktiviert oder verrechnet wird. Die Fähigkeit erteilt dir die Berechtigung, später im Zug einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof zu wirken.
 - Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für Kreaturenzauber beachten, die du mit der Berechtigung Erlaubnis der letzten Fähigkeit des Grabs des Aclazotz wirkst. Normalerweise kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
 - Der Kreaturenzauber, den du wirkst, ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Vampir, solange er auf dem Stapel liegt. Die resultierende Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Vampir.
 - Falls du die Fähigkeit des Grabs des Aclazotz irgendwie mehr als einmal in einem Zug aktivierst, kannst du für die Berechtigung jeder Fähigkeit einen Kreaturenzauber wirken. Ebenso gilt: Falls ein anderer Effekt dir erlaubt, einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof zu wirken, kannst du zunächst diese Berechtigung nutzen und später mit der Berechtigung des Grabs des Aclazotz einen weiteren Kreaturenzauber wirken.
-

Thron der Grausamen Kapitänin

{2}

Legendäres Artefakt

{T}: Du millst zwei Karten.

Anfertigung mit einem Dinosaurier, einem Meervolk, einem Piraten und einem Vampir {4} (*{4}*), *schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke die vier weiteren Permanente, die du kontrollierst, und/oder Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.*)

////

Die Grausame Kapitänin

Legendäre Kreatur — Skelett, Geist, Pirat

7/7

Bedrohlich, verursacht Trampelschaden,

Lebensverknüpfung, Fluchsicher

Immer wenn Die Grausame Kapitänin angreift, opfert jeder Gegner ein Nichtland-Permanent. Dann kannst du eine Kreaturenkarte, die ins Exil geschickt wurde, um Die Grausame Kapitänin anzufertigen, getappt und angreifend unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen.

- Der Dinosaurier, das Meervolk, der Pirat und der Vampir, die ins Exil geschickt werden, um die Anfertigung-Kosten des Throns der Grausamen Kapitänin zu bezahlen, müssen separate Objekte sein. Eine Kreatur mit Wandelwicht ist nicht genug.
- Obwohl die Kreaturenkarte, die du ins Spiel bringst, eine angreifende Kreatur ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn der Spielstein angreifend ins Spiel kommt.
- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker bzw. welche Schlacht die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreift, sowie sie ins Spiel kommt. Das muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die die Grausame Kapitänin angreift.

Tiefsee-Echo

{2} {G} {U}

Kreatur — Meervolk, Geist

4/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erkundet das Tiefsee-Echo. Dann kannst du es bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, werden lassen. (*Um diese Kreatur erkunden zu lassen, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.*)

- Sobald das Tiefsee-Echo zu einer Kopie einer anderen Kreatur wird, hat es seine ausgelöste Fähigkeit bis zum Ende des Zuges nicht mehr.
- Das Tiefsee-Echo kopiert genau das, was auf die bestimmte Kreatur aufgedruckt ist (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Es kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind,

oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

- Nicht-Kopier-Effekte, die bereits auf das Tiefsee-Echo angewendet wurden, gelten für es weiterhin. Beispielsweise wirken sich +1/+1-Marken weiterhin auf es aus.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das Tiefsee-Echo zu einer Kopie einer Kreatur (a) wird, die ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird es zur Kopie von (b).
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert das Tiefsee-Echo die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Das Tiefsee-Echo wird nicht zu einem Spielstein (wobei es natürlich sein kann, dass es bereits einer ist).

Tishanas Gezeitenbändigerin

{2} {U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

3/2

Aufblitzen

Wenn Tishanas Gezeitenbändigerin ins Spiel kommt, neutralisiere bis zu eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl. Falls eine Fähigkeit eines Artefakts, einer Kreatur oder eines Planeswalkers auf diese Weise neutralisiert wird, verliert jenes Permanent alle Fähigkeiten, solange Tishanas Gezeitenbändigerin im Spiel bleibt. (*Manafähigkeiten können nicht als Ziel gewählt werden.*)

- Falls Tishanas Gezeitenbändigerin das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl trotzdem neutralisiert, aber die Quelle der Fähigkeit verliert ihre Fähigkeiten nicht.
- Falls das betroffene Permanent eine Fähigkeit erhält, nachdem der Effekt von Tishanas Gezeitenbändigerin begonnen hat, angewendet zu werden, behält es diese Fähigkeit.
- Die ausgelöste Fähigkeit von Tishanas Gezeitenbändigerin prüft, ob die Quelle der Fähigkeit ein Artefakt, eine Kreatur oder ein Planeswalker ist, sowie sie verrechnet wird. Falls dies nicht der Fall ist, verliert das Permanent auch dann nicht alle Fähigkeiten, falls es ein Artefakt, eine Kreatur oder ein Planeswalker war, als die Fähigkeit aktiviert oder ausgelöst wurde.

Tollkühner Klingenmeister

{2} {R}

Kreatur — Ork, Pirat

2/3

Immer wenn der Tollkühne Klingenmeister angreift, während du zwei oder mehr Artefakte kontrollierst, erhält er +2/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls mindestens zwei Artefakte unter deiner Kontrolle waren, als du den Tollkühnen Klingenmeister als Angreifer deklariert hast, spielt es keine Rolle, wie viele du kontrollierst, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird. Der Tollkühne Klingenmeister erhält trotzdem +2/+1 bis zum Ende des Zuges.

Tollkuns Tunnelbohrer

{2} {R}

Legendäres Artefakt

Wenn Tollkuns Tunnelbohrer ins Spiel kommt, wirf eine beliebige Anzahl an Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten plus eine.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug abgestiegen bist, lege eine Bohrungsmarke auf Tollkuns Tunnelbohrer. Falls dann drei oder mehr Bohrungsmarken auf ihm liegen, entferne sie und transformiere ihn. *(Du bist abgestiegen, falls eine Permanent-Karte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wurde.)*

////

Tecutlan, die Sengende Kluft

Legendäres Land — Höhle

(Transformierter Tollkuns Tunnelbohrer.)

{T}: Erzeuge {R}.

Immer wenn du einen Permanent-Zauberspruch mit Mana wirkst, das von Tecutlan, der Sengenden Kluft, erzeugt wurde, wende Entdeckung X an, wobei X gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist.

- Du bestimmst, wie viele Karten du abwirfst, wenn die erste Fähigkeit von Tollkuns Tunnelbohrer verrechnet wird. Du kannst auch bestimmen, keine Karten abzuwerfen und nur eine Karte zu ziehen.
- Falls ein Permanent-Zauberspruch, der mit Mana von Tecutlan, der Sengenden Kluft, gewirkt wurde, {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, wenn du den Manabetrag jenes Zauberspruchs ermittelst.
- Die ausgelöste Fähigkeit von Tecutlan, der Sengenden Kluft, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Totenklage der Vergessenen

{U} {B}

Hexerei

Abstieg 8 — Bestimme eines. Falls dein Friedhof acht oder mehr Permanent-Karten enthält, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, bestimme stattdessen eines oder mehrere.

- Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.
 - Ein Gegner deiner Wahl wirft eine Karte ab.
 - Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.
- Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor die Totenklage der Vergessenen verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.
-

Triumphierender Biss

{R}

Hexerei

Der Triumphierende Biss fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich 2 oder die größte Stärke unter den Dinosauriern ist, die du kontrollierst, je nachdem, welche Zahl größer ist.

- Die Anzahl der Schadenspunkte, die der Triumphierende Biss zufügt, wird ermittelt, sowie er verrechnet wird. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine Dinosaurier kontrollierst oder falls die Dinosaurier, die du kontrollierst, ungewöhnlich klein sind, fügt der Triumphierende Biss 2 Schadenspunkte zu.

Überraschende Wendungen

{G}

Verzauberung

Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, erkunden würde, wendest du stattdessen Hellsicht 1 an und jene Kreatur erkundet danach.

Wenn die Überraschenden Wendungen ins Spiel kommen, erkundet eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls du sieben oder mehr Länder kontrollierst, transformiere die Überraschenden Wendungen.

////

Pilzlabyrinth

Land — Höhle

(Transformierte Überraschende Wendungen.)

{T}: Erzeuge {G}.

{3}{G}, {T}: Schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du zwei Exemplare der Überraschenden Wendungen kontrollierst und eine Kreatur, die du kontrollierst, erkunden würde, wendest du stattdessen Hellsicht 1 an, dann noch einmal Hellsicht 1, und dann erkundet die Kreatur. Falls du drei Exemplare der Überraschenden Wendungen kontrollierst, wendest du ein weiteres Mal Hellsicht 1 an, bevor die Kreatur erkundet, und so weiter.

Umkämpfter Spielball

{2}

Artefakt

Immer wenn dir Kampfschaden zugefügt wird, übernimmt der angreifende Spieler die Kontrolle über den Umkämpften Spielball und enttappt ihn.

{2}, {T}: Ziehe eine Karte und lege eine Punktmarke auf den Umkämpften Spielball. Falls dann fünf oder mehr Punktmarken auf ihm liegen, opfere ihn und erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Umkämpften Spielballs wird nur einmal ausgelöst, wenn dir Kampfschaden zugefügt wird, egal, wie viele Kreaturen dir zur selben Zeit Kampfschaden zufügen.

- Falls Punktemarken auf eine andere Weise als durch die letzte Fähigkeit auf den Umkämpften Spielball gelegt werden, opferst du ihn nicht und erzeugst keinen Schatz-Spielstein. Ob auf dem Umkämpften Spielball fünf oder mehr Punktemarken liegen, wird nur geprüft, sowie die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant ist jeder Spieler des angreifenden Teams ein angreifender Spieler. Wenn die erste Fähigkeit des Umkämpften Spielballs verrechnet wird, bestimmst du, welches Mitglied des angreifenden Teams die Kontrolle über ihn erhält.

Unglücklicher Sturz

{3}{U}

Spontanzauber

Der Besitzer eines Artefakts oder einer Kreatur deiner Wahl legt es bzw. sie auf oder unter seine Bibliothek.

- Der Besitzer des Permanents bestimmt, ob es auf oder unter seine Bibliothek gelegt wird. Falls mehrere Karten auf diese Weise in die Bibliothek gelegt werden (zum Beispiel wenn der Zauberspruch ein verschmolzenes Permanent als Ziel hat), legt der Besitzer jenes Permanents alle Karten auf oder alle Karten unter seine Bibliothek. Er kann sich die Reihenfolge aussuchen und muss sie nicht verraten.

Unterwelt-Blutjäger

{4}{B}{B}

Kreatur — Schrecken

6/6

Wenn der Unterwelt-Blutjäger ins Spiel kommt, opfert jeder Spieler zwei Kreaturen.

- Beim Verrechnen der Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit bestimmt zuerst der Spieler, dessen Zug es ist, welche zwei Kreaturen er opfern möchte. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge. Jeder Spieler weiß, was vorangegangene Spieler bestimmt haben, wenn er an der Reihe ist. Danach werden alle Kreaturen von ihren Beherrschern gleichzeitig geopfert.
- Falls ein Spieler nur eine Kreatur kontrolliert, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, muss er sie opfern.
- Du kannst den Unterwelt-Blutjäger für seine eigene Fähigkeit opfern. Falls er die einzige Kreatur ist, die du kontrollierst, oder eine von zwei Kreaturen, die du kontrollierst, musst du ihn opfern.

Urwurzel-Pilgerreise

{1}{U}

Verzauberung

Immer wenn ein oder mehrere Nichtspielstein-Meervölker, die du kontrollierst, getappt werden, erzeuge einen 1/1 blauen Meervolk-Kreaturespielstein mit Fluchsicherheit.

- Falls mehrere Nichtspielstein-Meervölker, die du kontrollierst, gleichzeitig getappt werden (z. B. um die Kosten für die aktivierte Fähigkeit des Adaptiven Gemmengardisten zu bezahlen), wird die Fähigkeit der Urwurzel-Pilgerreise nur einmal ausgelöst.

Versteck des Höhlenforschers

{1}{G}

Artefakt

Das Versteck des Höhlenforschers kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

Immer wenn eine Kreatur mit +1/+1-Marke, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf das Versteck des Höhlenforschers.

{T}: Bewege eine +1/+1-Marke vom Versteck des Höhlenforschers auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Um eine Marke von einem Permanent auf ein anderes zu bewegen, wird die Marke vom ersten Permanent entfernt und auf das zweite gelegt. Alle Fähigkeiten, die darauf achten, ob Marken von einem Permanent entfernt oder auf ein Permanent gelegt werden, werden angewendet.
- Falls das Versteck des Höhlenforschers nicht im Spiel ist, sowie seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, kannst du keine +1/+1-Marke von ihm entfernen und legst deshalb keine +1/+1-Marke auf die Kreatur deiner Wahl.

Versteinigung

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt oder eine Kreatur

Das verzauberte Permanent kann nicht angreifen oder blocken und seine aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.

Versunkene Zitadelle

Land — Höhle

Die Versunkene Zitadelle kommt getappt ins Spiel.

Sowie sie ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

{T}: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.

{T}: Erzeuge zwei Mana der bestimmten Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um Fähigkeiten von Länderquellen zu aktivieren.

- Zu den „Länderquellen“ gehören alle Objekte mit dem Kartentyp Land. Das bedeutet, dass du das Mana beispielsweise ausgeben könntest, um eine Fähigkeit eines Lands, das du kontrollierst, oder einer Länderkarte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.
 - Du kannst die zwei Mana, die durch die letzte Fähigkeit erzeugt wurden, für dieselbe Fähigkeit oder für zwei verschiedene Fähigkeiten ausgeben.
-

Vitale Glyphe

{2}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt

Das verzauberte Artefakt ist zusätzlich zu seinen anderen

Typen eine Golem-Kreatur mit Basis-Stärke und -

Widerstandskraft 5/4.

Wenn die Vitale Glyphe aus dem Spiel auf einen

Friedhof gelegt wird, wende Entdeckung 3 an.

- Das Artefakt behält alle Typen, Untertypen und Übertypen, die es hat. Insbesondere bedeutet das, dass eine Ausrüstung, die zu einer Artefaktkreatur wird, normalerweise nicht an eine andere Kreatur angelegt werden kann. Falls sie bereits an eine Kreatur angelegt war, wird sie gelöst.
- Falls das Artefakt bereits eine Kreatur war, werden ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft zu 5/4. Dies überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Vitale Glyphe an das Artefakt angelegt wurde, überschreiben den Effekt.
- Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren (wie der Effekt von Riesenwuchs), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
- Die resultierende Artefaktkreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.
- Falls die Kreatur, die die Vitale Glyphe verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, sowie die Vitale Glyphe verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet. Sie wird vom Stapel aus auf den Friedhof gelegt und kommt nicht ins Spiel. Daher wird ihre letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.

Vito, Fanatiker des Aclazotz

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Dämon

4/4

Fliegend

Immer wenn du ein anderes Permanent opferst, erhältst

du 2 Lebenspunkte dazu, falls es das erste Mal ist, dass

diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird. Falls es

das zweite Mal ist, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte.

Falls es das dritte Mal ist, erzeuge einen 4/3 weißen und

schwarzen Vampir-Dämon-Kreaturespielstein mit

Flugfähigkeit.

- Vitos ausgelöste Fähigkeit hat nach dem dritten Mal, dass sie innerhalb desselben Zuges verrechnet wird, keinen Effekt.
 - Falls du Vito opferst, während du gleichzeitig andere Permanente opferst, wird Vitos Fähigkeit für jedes dieser anderen Permanente ausgelöst.
-

Wabernde Emergenz

{1} {B} {G}

Hexerei

Bodenloser Abstieg — Bringe eine Nichtland-Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Die Nichtland-Permanent-Karte deiner Wahl zählt bezüglich der Wabernden Emergenz trotzdem zur Anzahl an Permanent-Karten in deinem Friedhof.
- Wie alle Zaubersprüche, die Ziele erfordern, prüft die Wabernde Emergenz, ob ihr Ziel noch legal ist, sowie sie verrechnet werden soll. Benutze die Anzahl der Permanent-Karten, die sich zu diesem Zeitpunkt in deinem Friedhof befinden, obwohl es möglicherweise eine andere Anzahl ist als zu dem Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch gewirkt hast. Falls der Manabetrag der Permanent-Karte größer ist als die Anzahl der Permanent-Karten, die sich zu diesem Zeitpunkt in deinem Friedhof befinden, wird die Wabernde Emergenz nicht verrechnet.

Wächterin der Großen Pforte

{W} {W}

Kreatur — Engel

4/4

Tappe als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, vier ungetappte Artefakte, Kreaturen und/oder Länder, die du kontrollierst.
Fliegend

- Du kannst vier beliebige ungetappte Artefakte, Kreaturen und/oder Länder, die du kontrollierst, tappen (einschließlich Kreaturen, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die zusätzlichen Kosten für das Wirken der Wächterin der Großen Pforte zu bezahlen.

Waghalsige Entdeckung

{4} {R}

Hexerei

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl können in diesem Zug nicht blocken.

Entdeckung 4. (*Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 4 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.*)

- Du kannst die Waghalsige Entdeckung ohne Ziele wirken und einfach Entdeckung 4 anwenden. Falls du jedoch Ziele bestimmst und alle jene Ziele illegal sind, sowie die Waghalsige Entdeckung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du wendest nicht Entdeckung 4 an. Solange ein Ziel legal bleibt, können alle legalen Ziele in diesem Zug nicht blocken, alle illegalen Ziele werden nicht betroffen, und du wendest Entdeckung 4 an.
-

Wandbild des Meisters

{3}{W}{U}

Artefakt

Wenn das Wandbild des Meisters ins Spiel kommt, erzeuge einen 4/4 weißen und blauen Golem-Artefaktkreaturenspielstein.

Anfertigung mit einem Artefakt {4}{W}{W}{U}

({4}{W}{W}{U}, schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke ein weiteres Artefakt, das du kontrollierst, oder eine Artefaktkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.)

////

Manufaktur des Meisters

Artefakt

{T}: Erzeuge einen 4/4 weißen und blauen Golem-Artefaktkreaturenspielstein. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls die Manufaktur des Meisters oder ein anderes Artefakt in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.

- Die Fähigkeit der Manufaktur des Meisters kann unabhängig davon aktiviert werden, was mit dem Artefakt passiert ist, nachdem es unter deine Kontrolle ins Spiel gekommen ist. Es kann das Spiel verlassen haben oder aufgehört haben, ein Artefakt zu sein, oder ein anderer Spieler kann die Kontrolle darüber übernommen haben.

Wandelnder Thron

{4}

Artefaktkreatur — Golem

4/4

Abwehr {2}

Sowie der Wandelnde Thron ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Der Wandelnde Thron hat zusätzlich zu seinen anderen Typen den bestimmten Typ.

Falls eine ausgelöste Fähigkeit einer anderen Kreatur des bestimmten Typs, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird sie ein weiteres Mal ausgelöst.

- Die letzte Fähigkeit des Wandelnden Throns kopiert nicht die ausgelöste Fähigkeit; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
 - Falls du zwei Wandelnde Throne mit demselben bestimmten Kreaturentyp kontrollierst, werden ausgelöste Fähigkeiten anderer Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, dreimal ausgelöst. Drei solche Wandelnden Throne ergeben vier ausgelöste Fähigkeiten und so weiter.
-

Wegelagernde Piraten

{3} {U}

Kreatur — Mensch, Pirat

3/3

Wenn die Wegelagernden Piraten ins Spiel kommen und falls du ein Artefakt kontrollierst, tappe ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke darauf. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit kann ein Artefakt oder eine Kreatur als Ziel haben, das bzw. die bereits getappt ist. Falls dies zutrifft, legst du einfach eine Betäubungsmarke auf das Artefakt bzw. die Kreatur.
-

Widerhallende Tiefen

Land — Höhle

Du kannst die Widerhallenden Tiefen getappt als Kopie einer beliebigen Länderkarte in einem Friedhof ins Spiel kommen lassen, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Höhle sind.

{T}: Erzeuge {C}.

- Falls du bestimmst, dass die Widerhallenden Tiefen nichts kopieren, kommen sie ungetappt ins Spiel.
 - Die Widerhallenden Tiefen kopieren genau das, was auf die ursprüngliche Länderkarte aufgedruckt war, mit der aufgelisteten Ausnahme.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Länderkarte werden ausgelöst, wenn die Widerhallenden Tiefen ins Spiel kommen. Alle „sowie [dieses Land] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Land] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Länderkarte funktionieren ebenfalls.
-

Zoyowa Lavazunge

{B} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Hexenmeister

2/2

Todesberührung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug abgestiegen bist, kann jeder Gegner eine Karte abwerfen oder ein Permanent opfern. Zoyowa Lavazunge fügt jedem Gegner, der dies nicht getan hat, 3 Schadenspunkte zu. *(Du bist abgestiegen, falls eine Permanent-Karte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wurde.)*

- Ein Gegner, der null Karten auf der Hand hat, kann nicht bestimmen, eine Karte abzuwerfen. Ebenso kann ein Gegner, der keine Permanente hat, nicht bestimmen, ein Permanent zu opfern.
-

Zoyowas Recht

{1} {R}

Spontanzauber

Der Besitzer eines Artefakts oder einer Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 1 oder mehr mischt es bzw. sie in seine Bibliothek. Dann wendet jener Spieler Entdeckung X an, wobei X gleich seinem bzw. ihrem Manabetrag ist. *(Er schickt Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Nichtland-Karte mit Manabetrag X oder weniger aufdeckt. Er wirkt sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimmt sie auf seine Hand. Er legt den Rest in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.)*

- Falls das Artefakt oder die Kreatur deiner Wahl {X} in seinen bzw. ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein bzw. ihr Manabetrag ermittelt wird.

JURASSIC WORLD SAMMELKARTEN – KARTENSPEZIFISCHES:

Ausgehungerter Tyrannosaurus

{4} {R} {G}

Kreatur — Dinosaurier

6/6

Verschlingen 3 *(Sowie diese Karte ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Anzahl an Kreaturen opfern. Diese Kreatur kommt mit dreimal so vielen +1/+1-Marken ins Spiel.)*

Immer wenn der Ausgehungerte Tyrannosaurus angreift, fügt er bis zu einer anderen Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu. Überschüssiger Schaden wird stattdessen dem Beherrscher der Kreatur zugefügt.

- Der Ausgehungerte Tyrannosaurus kann Kreaturen, die zur gleichen Zeit wie er selbst ins Spiel kommen, nicht verschlingen.
 - Überschüssiger Schaden wird auf ähnliche Weise berechnet wie bei Trampelschaden. Beginne mit der Menge an Schaden, die der Kreatur zugefügt wird, und bestimme, wie viel Schaden tödlich ist. Normalerweise ist dies die Widerstandskraft der Kreatur minus dem Schaden, der bereits auf ihr vermerkt ist, ohne Berücksichtigung von Ersatz- oder Verhinderungseffekten, die diesen Schaden modifizieren würden. Außerdem wird nicht berücksichtigt, ob die Kreatur tatsächlich nicht durch diesen Schaden zerstört wird, vielleicht weil sie Unzerstörbarkeit hat.
 - Sobald du den überschüssigen Schaden ermittelt hast, fügt der Ausgehungerte Tyrannosaurus der Kreatur deiner Wahl und ihrem Beherrscher gleichzeitig Schaden zu. Dieser Schaden kann durch Ersatz- oder Verhinderungseffekte modifiziert werden.
-

Blue, loyale Raptorin

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Dinosaurier

5/4

Partner von Owen Grady, Raptor-Trainer (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl Owen aus seiner Bibliothek auf seine Hand nehmen und danach mischen.*)

Für jede Sorte von Marke auf Blue, loyale Raptorin, kommt jeder andere Dinosaurier, den du kontrollierst, mit einer Marke jener Sorte ins Spiel.

- Falls Blue, loyale Raptorin, zum selben Zeitpunkt wie andere Dinosaurier, die du kontrollierst, mit einer oder mehreren Sorten Marken auf ihr ins Spiel kommt, erhalten jene anderen Dinosaurier durch die letzte Fähigkeit von Blue, loyale Raptorin, keine zusätzlichen Marken.
 - „Partner von [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Die erste ist eine ausgelöste Fähigkeit: „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen und dann seine Bibliothek mischen.“
 - Beachte, dass der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek durchsucht (die von Effekten, z. B: dem des Würgegriffs, betroffen sein kann) und dass die Karte, die er findet, offen vorgezeigt wird, obwohl diese Wörter nicht im Erinnerungstext der Fähigkeit enthalten sind.
 - Die zweite Fähigkeit, für die das Schlüsselwort „Partner von [Name]“ steht, modifiziert die Deckbau-Regeln in einer Partie Commander und hat außerhalb von Commander keine Funktion. Falls eine legendäre Kreaturenkarte mit „Partner von [Name]“ dein Kommandeur ist, kann zusätzlich auch die legendäre Kreaturenkarte mit dem genannten Namen dein Kommandeur sein.
 - Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist. Falls Blue, loyale Raptorin, und Owen Grady, Raptor-Trainer, deine Kommandeure sind, kann dein Deck Karten mit grüner, blauer und/oder roter Farbidentität enthalten, jedoch keine Karten mit weißer oder schwarzer.
 - Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
 - Um zwei Kommandeure verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit oder zusammenpassende „Partner von“-Fähigkeiten haben, sowie die Partie beginnt. Eine Kreatur mit einer „Partner von“-Fähigkeit kann keine andere Kreatur als Partner haben als ihren designierten Partner. Der Verlust einer Partner-Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Kommandeur zu sein.
 - Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen. Der Effekt des Kommando-Signalturms bringt einen auf deine Hand, nicht beide.
 - Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.
 - Die ausgelöste Fähigkeit des Schlüsselworts „Partner von“ wird in einer Partie Commander trotzdem ausgelöst. Falls dein anderer Kommandeur irgendwie in deine Bibliothek gelangt ist, kannst du ihn finden. Du kannst auch einen anderen Spieler als Ziel bestimmen, unabhängig davon, ob er jene Karte in seiner Bibliothek hat oder nicht.
-

Compy-Schwarm

{1} {B} {G}

Kreatur — Dinosaurier

2/2

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, erzeuge einen getappten Spielstein, der eine Kopie des Compy-Schwarms ist.

- Der Spielstein, der eine Kopie des Compy-Schwarms ist, hat dessen Fähigkeit. Er kann ebenfalls Kopien von sich selbst erzeugen.
- Der Spielstein, der eine Kopie des Compy-Schwarms ist, kopiert weder Marken, die auf dem Compy-Schwarm liegen, noch Schaden, der auf dem Compy-Schwarm vermerkt ist, und auch keine anderen Effekte, die die Stärke, die Widerstandskraft, die Typen, die Farbe und so weiter des Compy-Schwarms verändert haben. Normalerweise bedeutet dies, dass der Spielstein einfach ein Compy-Schwarm ist, aber falls irgendwelche Kopiereffekte den ursprünglichen Compy-Schwarm betreffen, werden diese mitkopiert.
- Falls der Compy-Schwarm das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie des Compy-Schwarms ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Compy-Schwarms, die er zuletzt im Spiel hatte.

Das Leben findet einen Weg

{2} {G}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur mit Stärke 4 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Bevölkern an. (*Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturespielsteins ist, den du kontrollierst.*)

- Falls du keinen Kreaturespielstein kontrollierst, wenn du Bevölkern durchführst, geschieht nichts.
- Der neue Kreaturespielstein kopiert die Eigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat.
- Der neue Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
- Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des neuen Spielsteins werden angewendet.

Dino-DNA

{1}

Artefakt

Einprägen — {1}, {T}: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

{6}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer von der Dino-DNA ins Exil geschickten Kreaturenkarte deiner Wahl ist, außer dass er eine 6/6 grüne Dinosaurier-Kreatur ist, die Trampelschaden verursacht. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, ausgenommen die Eigenschaften, die der Kopiereffekt ausdrücklich modifiziert.
- Falls die kopierte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Karte funktionieren ebenfalls.

Ellie und Alan, Paläontologen
 {2}{G}{W}{U}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher
 2/5
 {T}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Wende Entdeckung X an, wobei X gleich dem Manabetrag der ins Exil geschickten Karte ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. *(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag X oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)*

- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist dieses X gleich 0.

Grausamer Giganotosaurus
 {5}{B}{G}
 Kreatur — Dinosaurier
 10/10
 {10}{B}{G}: Monstrum 10. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren für jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die ein Gegner kontrolliert, {1} weniger. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege zehn +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*
 Wenn der Grausame Giganotosaurus monströs wird, zerstöre alle Artefakte und Kreaturen außer dem Grausamen Giganotosaurus.

- Ist eine Kreatur bereits monströs, kann sie nicht erneut monströs werden. Falls die Kreatur bereits monströs ist, wenn die Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.
- Monströs sein ist keine Fähigkeit einer Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Falls die Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder ihre Fähigkeiten verliert, bleibt sie dennoch monströs.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur monströs wird, wird nicht ausgelöst, falls diese Kreatur nicht im Spiel ist, wenn ihre Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird.

Henry Wu, InGen-Genetiker
{B}{G}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher
1/4

Henry Wu, InGen-Genetiker, und andere Mensch-Kreaturen, die du kontrollierst, haben Ausschlachten.
(Wenn eine Kreatur mit Ausschlachten ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern.)
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Nicht-Mensch-Kreatur ausschlachtet, ziehe eine Karte.
Falls die ausgeschlachtete Kreatur Stärke 3 oder mehr hatte, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Mensch-Kreatur mit Stärke 3 oder mehr ausschlachtet, wird die letzte Fähigkeit von Henry Wu, InGen-Genetiker, trotzdem nicht ausgelöst. Du erzeugst keinen Schatz-Spielstein.
- Eine Kreatur mit Ausschlachten „schlachtet eine Kreatur aus“, wenn der Beherrscher der Ausschlachten-Fähigkeit eine Kreatur opfert, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.
- Du entscheidest, ob du eine Kreatur opferst und welche Kreatur du opferst, sowie die Ausschlachten-Fähigkeit verrechnet wird.
- Du kannst die Kreatur mit Ausschlachten selbst opfern, falls sie noch im Spiel ist.
- Du kannst pro Ausschlachten-Fähigkeit höchstens eine Kreatur opfern.

Herabstürzendes Pteranodon
{3}{R}{W}
Kreatur — Dinosaurier
3/3

Fliegend, Eile
Immer wenn das Herabstürzende Pteranodon oder ein anderer Dinosaurier mit Flugfähigkeit unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Enttappe sie. Sie erhält Flugfähigkeit und Eile bis zum Ende des Zuges. Zu Beginn des nächsten Endsegments fügt ein Land deiner Wahl jener Kreatur 3 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Herabstürzenden Pteranodons hat nur die Kreatur als Ziel, die ein Gegner kontrolliert. Du bestimmst das Land deiner Wahl (in das die arme Kreatur fallen wird), sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit zu Beginn des nächsten Endsegments ausgelöst wird.
-

Ian Malcolm, Chaosforscher
{1}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Forscher
2/2

Immer wenn ein Spieler seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, schickt er die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil.

Jeder Spieler kann in seinem Zug von den Karten, die er nicht besitzt und die von Ian Malcolm, Chaosforscher, ins Exil geschickt wurden, einen Zauberspruch wirken, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um ihn zu wirken.

- Die erste Fähigkeit von Ian Malcolm, Chaosforscher, kann für jeden Spieler nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob Ian im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls du ihn kontrollierst, wenn ein Spieler seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, wird jene Fähigkeit ausgelöst.
- Spieler müssen alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Zaubersprüche, die sie mit der Berechtigung der letzten Fähigkeit von Ian Malcolm, Chaosforscher, wirken, beachten. Falls der Zauberspruch beispielsweise eine Hexerei ist, kann der Spieler ihn nur während seiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Die sechs Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos. Verschneites Mana ist kein Manatyp. Ian Malcolm, Chaosforscher, erlaubt es dir nicht, Schnee-Kosten mit Mana aus einer nichtverschneiten Quelle zu bezahlen.

Indominus Rex, das Alphatier
{1}{U/B}{U/B}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Dinosaurier, Mutant
6/6

Sowie Indominus Rex, das Alphatier, ins Spiel kommt, wirf eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten ab. Er kommt mit einer Fliegend-Marke ins Spiel, falls eine Karte, die auf diese Weise abgeworfen wurde, Flugfähigkeit hat. Das Gleiche gilt für Bedrohlichkeit, Eile, Ersts Schlag, Doppelschlag, Fluchsicherheit, Lebensverknüpfung, Reichweite, Todesberührung, Trampelschaden, Unzerstörbarkeit und Wachsamkeit. Wenn Indominus Rex ins Spiel kommt, ziehe für jede Marke auf ihm eine Karte.

- Indominus Rex' erste Fähigkeit gibt ihm auch dann nur eine Marke von jeder Sorte, falls du mehr als eine Kreaturenkarte mit der entsprechenden Fähigkeit abwirfst.
 - Falls du Marken auf Indominus Rex legst, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, zählen diese Marken.
 - Falls Indominus Rex nicht im Spiel ist, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, benutze die Anzahl der Marken, die auf ihm lagen, als er zuletzt im Spiel war, um zu bestimmen, wie viele Karten du ziehst.
-

Indoraptor, der perfekte Hybrid

{1} {B/G} {R}

Legendäre Kreatur — Dinosaurier, Mutant

3/1

Blutdurst X (*Diese Kreatur kommt mit $X + 1/+1$ -Marken ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an Schadenspunkten ist, die deinen Gegnern in diesem Zug zugefügt wurden.*)

Bedrohlich

Erzürnen — Immer wenn Indoraptor, dem perfekten Hybriden, Schaden zugefügt wird, bestimme per Zufall einen Gegner. Der Indoraptor fügt ihm Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu, es sei denn, jener Spieler opfert eine Nichtspielsteinkreatur.

- Die Blutdurst-Fähigkeit von Indoraptor, dem perfekten Hybriden, zählt alle Schadenspunkte, die deinen Gegnern in diesem Zug zugefügt werden, nicht nur die Schadenspunkte von Quellen, die du kontrollierst.
- Falls mehrere Quellen einer Kreatur mit einer Erzürnen-Fähigkeit gleichzeitig Schaden zufügen, wahrscheinlich weil mehrere Kreaturen diese Kreatur geblockt haben, wird die Erzürnen-Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls dem Indoraptor tödlicher Schaden zugefügt wird, wird seine Erzürnen-Fähigkeit ausgelöst. Benutze die Stärke des Indoraptors zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu bestimmen, wie viele Schadenspunkte er dem bestimmten Spieler zufügt, falls er keine Nichtspielsteinkreatur opfert.

Jagender Velociraptor

{2} {R}

Kreatur — Dinosaurier

3/2

Erstschlag

Dinosaurier-Zaubersprüche, die du wirkst, haben

Beutezug {2} {R}. (*Du kannst einen Zauberspruch für seine Beutezugkosten wirken, falls du in diesem Zug mit einer Kreatur, die einen Kreaturentyp mit ihm gemeinsam hat, einem Spieler Kampfschaden zugefügt hast.*)

- Du kannst einen Zauberspruch in einem Zug jederzeit für seine Beutezugkosten wirken, nachdem eine Kreatur, die du kontrollierst und deren Typ die Voraussetzung erfüllt, einem Spieler Kampfschaden zugefügt hat. Es spielt keine Rolle, ob jener Spieler die Partie verlassen hat, ob die Kreatur das Spiel verlassen oder deine Kontrolle verlassen hat oder ob die Kreatur inzwischen keinen Kreaturentyp mehr hat, der die Voraussetzung erfüllt.
 - Die Beutezugfähigkeit vergleicht die Kreaturentypen des Zauberspruchs mit den Kreaturentypen der Kreaturen, die in diesem Zug Spielern Kampfschaden zugefügt haben. Zum Beispiel bedeutet dies: Falls du den Jagenden Velociraptor kontrollierst, kannst du normalerweise den Grausamen Giganotosaurus nur dann für seine Beutezugkosten wirken, falls ein Dinosaurier einem Spieler Kampfschaden zugefügt hat. Falls jedoch ein Effekt bewirkt, dass der Kreaturenzauber andere Kreaturentypen hat, wird die Voraussetzung der Beutezugfähigkeit auch erfüllt, falls eine Kreatur mit einem dieser zusätzlichen Typen einen Spieler Kampfschaden zugefügt hat.
-

Nicht bewegen

{3}{W}{W}

Hexerei

Zerstöre alle getappten Kreaturen. Bis zu deinem nächsten Zug gilt, immer wenn eine Kreatur getappt wird, zerstöre sie.

- Nicht bewegen betrifft keine Kreaturen, die getappt ins Spiel kommen.

Owen Grady, Raptor-Trainer

{1}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat, Forscher

3/2

Partner von Blue, loyale Raptorin

{T}: Lege eine Bedrohlich-, Trampelschaden-, Reichweite- oder Eile-Marke auf einen Dinosaurier deiner Wahl (du entscheidest). Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- „Partner von [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Die erste ist eine ausgelöste Fähigkeit: „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen und dann seine Bibliothek mischen.“
- Beachte, dass der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek durchsucht (die von Effekten, z. B: dem des Würgegriffs, betroffen sein kann) und dass die Karte, die er findet, offen vorgezeigt wird, obwohl diese Wörter nicht im Erinnerungstext der Fähigkeit enthalten sind.
- Die zweite Fähigkeit, für die das Schlüsselwort „Partner von [Name]“ steht, modifiziert die Deckbau-Regeln in einer Partie Commander und hat außerhalb von Commander keine Funktion. Falls eine legendäre Kreaturenkarte mit „Partner von [Name]“ dein Kommandeur ist, kann zusätzlich auch die legendäre Kreaturenkarte mit dem genannten Namen dein Kommandeur sein.
- Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist. Falls Blue, loyale Raptorin, und Owen Grady, Raptor-Trainer, deine Kommandeure sind, kann dein Deck Karten mit grüner, blauer und/oder roter Farbidentität enthalten, jedoch keine Karten mit weißer oder schwarzer.
- Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Kommandeure verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit oder zusammenpassende „Partner von“-Fähigkeiten haben, sowie die Partie beginnt. Eine Kreatur mit einer „Partner von“-Fähigkeit kann keine andere Kreatur als Partner haben als ihren designierten Partner. Der Verlust einer Partner-Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Kommandeur zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen. Der Effekt des Kommando-Signalturms bringt einen auf deine Hand, nicht beide.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Schlüsselworts „Partner von“ wird in einer Partie Commander trotzdem ausgelöst. Falls dein anderer Kommandeur irgendwie in deine Bibliothek gelangt ist, kannst du ihn finden.

Du kannst auch einen anderen Spieler als Ziel bestimmen, unabhängig davon, ob er jene Karte in seiner Bibliothek hat oder nicht.

Wellenbrechender Mosasaurus

{6}{U}{U}

Kreatur — Dinosaurier

4/8

Auftauchen {6}{U} *(Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich des Manabetrags der geopferten Kreatur.)*

Wenn der Wellenbrechende Mosasaurus ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, bringe jede Nicht-Dinosaurier-Kreatur auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Die letzte Fähigkeit des Wellenbrechenden Mosasaurus wird ausgelöst, falls du ihn aus irgendeiner Zone wirkst. Sie wird nicht ausgelöst, falls du den Wellenbrechenden Mosasaurus ins Spiel bringst, ohne ihn zu wirken.
 - Falls du eine Kreatur mit {X} in ihren Manakosten opferst, ist X gleich 0.
 - Der Manabetrag einer Kreatur wird nur von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind (sofern diese Kreatur nicht die Rückseite einer doppelseitigen Karte oder ein verschmolzenes Permanent ist oder irgendetwas anderes kopiert; siehe unten). Falls die Manakosten {X} enthalten, ist X gleich 0. Falls es eine einseitige Karte ohne Manakosten in ihrer rechten oberen Ecke ist (weil sie zum Beispiel ein belebtes Land ist), beträgt ihr Manabetrag 0. Ignoriere alle alternativen Kosten oder zusätzlichen Kosten (wie Bonus), die bezahlt wurden, als die Kreatur gewirkt wurde.
 - Der farbige Teil der Auftauchen-Kosten kann durch das Opfern von Kreaturen nicht reduziert werden.
 - Du kannst eine Kreatur mit Manabetrag 0 opfern, zum Beispiel eine Spielsteinkreatur, die keine Kopie eines anderen Permanents ist, um einen Zauberspruch für seine Auftauchen-Kosten zu wirken. Du bezahlst dann einfach die vollen Auftauchen-Kosten ohne Rabatt.
 - Du kannst eine Kreatur opfern, deren Manabetrag größer oder gleich den Auftauchen-Kosten ist. Falls du dies tust, musst du nur den farbigen Teil der Auftauchen-Kosten bezahlen.
 - Der Manabetrag der Rückseite einer doppelseitigen Karte ist derjenige der Vorderseite. Der Manabetrag eines verschmolzenen Permanents ist die Summe der Manabeträge seiner Vorderseiten. Eine Kreatur, die eine Kopie einer transformierten oder verschmolzenen Karte ist, hat Manabetrag 0.
 - Der Manabetrag eines Kreaturenzaubers mit Auftauchen ist unabhängig davon, ob seine Auftauchen-Kosten bezahlt werden. Falls du beispielsweise den Wellenbrechenden Mosasaurus für seine Auftauchen-Kosten wirkst und eine Kreatur mit Manabetrag 3 opferst, bleibt der Manabetrag des Wellenbrechenden Mosasaurus 8.
 - Die zum Opfern bestimmte Kreatur ist noch im Spiel, bis du Manafähigkeiten aktivierst. Ihre Fähigkeiten können sich auf die Kosten des Zauberspruchs auswirken, sie können aktiviert werden, um Mana zu erzeugen und so weiter. Falls sie jedoch eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, wurde sie bereits geopfert, bevor jene Fähigkeit ausgelöst werden kann.
 - Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Auftauchen zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opfern möchtest.
-

Willkommen im ...

{1}{G}{G}

Verzauberung — Sage

(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment.)

I — Für jeden Gegner wird bis zu ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl, das er kontrolliert, zu einer 0/4 Mauer-Artefaktkreatur mit Verteidiger, solange du diese Sage kontrollierst.

II — Erzeuge einen 3/3 grünen Dinosaurier-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

III — Zerstöre alle Mauern. Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Jurassic Park

Legendäres Land

(Transformiertes Willkommen im ...)

Jede Dinosaurier-Karte in deinem Friedhof hat Befreiung. Die Befreiungskosten sind gleich den Manakosten der Karte plus „Schicke drei andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil.“ *(Du kannst Karten aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

{T}: Erzeuge {G} für jeden Dinosaurier, den du kontrollierst.

- Falls Willkommen im ... das Spiel verlässt, bevor seine erste Kapitel-Fähigkeit verrechnet wird, hat jene Fähigkeit keinen Effekt. Die Nichtkreatur-Artefakte deiner Wahl werden nicht zu Mauern.
- Ein Nichtkreatur-Permanent, das zu einer Kreatur wird, kann nur angreifen und seine {T}-Fähigkeiten können nur aktiviert werden, falls das Permanent durchgehend seit Beginn des aktuellsten Zuges seines Beherrschers unter dessen Kontrolle war. Es ist dabei egal, wie lange das Permanent bereits eine Kreatur war.
- Falls du eine Abenteurerkarte oder eine geteilte Karte mit Befreiung wirkst, bestimmst du, wie du sie wirken möchtest. Dann bezahlst du die entsprechenden Kosten (für das Abenteuer, für die Kreatur bzw. für die Hälfte der geteilten Karte, die du bestimmt hast) und schickst drei Karten ins Exil.
- Falls du für einen Zauberspruch, den du mit Befreiung wirkst, zusätzliche Kosten bezahlen musst, die das Abwerfen von Karten oder das Opfern von Permanenten beinhalten, kannst du die auf diese Weise abgeworfenen oder geopfert Karten ins Exil schicken, um diesen Teil der Befreiungskosten zu bezahlen.
- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
- Nachdem ein Zauberspruch, der sich befreit hat, verrechnet wurde, wird er wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist ein Permanent-Zauberspruch. Falls er ein Permanent-Zauberspruch ist, kommt er ins Spiel und wird wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls er später stirbt. Vielleicht kann er sich erneut befreien – die Endgültigkeit der Unterwelt ist nicht mehr das, was sie einmal war.

- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

Zugriff verweigert

{W}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl. Deine Gegner können in diesem Zug keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken.

- Falls der Zauberspruch ein illegales Ziel ist, sowie Zugriff verweigert verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Deine Gegner können in diesem Zug immer noch Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken.
- Der Effekt von Zugriff verweigert gilt für alle Gegner, nicht nur für den Spieler, der den Zauberspruch kontrolliert hat, den Zugriff verweigert als Ziel hatte.
- Falls Zugriff verweigert verrechnet wird, der Zauberspruch aber nicht neutralisiert wird (vielleicht weil er nicht neutralisiert werden kann), können die Gegner in diesem Zug trotzdem keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken.

DIE VERLORENEN HÖHLEN VON IXALAN SCHATZHORT UND SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES:

Amulett der Energie

{1}

Artefakt

Immer wenn ein Permanent unter deiner Kontrolle getappt ins Spiel kommt, enttappe es.

- Falls du mehr als ein Amulett der Energie kontrollierst, wird die Fähigkeit jedes Amuletts ausgelöst, wenn ein Permanent getappt und unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Die erste Fähigkeit, die verrechnet wird, enttappt das Permanent. Falls das Permanent irgendwie getappt wird, bevor die nächste Fähigkeit verrechnet wird, enttappt die nächste Fähigkeit es erneut (und so weiter).
- Damit die Fähigkeit des Amuletts der Energie ausgelöst wird, muss ein Permanent wegen eines Effekts getappt ins Spiel kommen, der zum Beispiel besagt „bringe [das Permanent] getappt ins Spiel“ oder „[dieses Permanent] kommt getappt ins Spiel“ und so weiter. Falls es ungetappt ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit auch dann nicht ausgelöst, falls du das Permanent danach sofort tappst.

Arkane Petschaft

{2}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs.

- Falls du zwei Kommandeure hast, erzeugt die Fähigkeit ein Mana einer beliebigen Farbe in ihrer kombinierten Farbidentität.
 - Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt die Fähigkeit des Arkane Petschafts kein Mana. Sie erzeugt nicht {C}.
 - Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die Fähigkeit des Arkane Petschafts kein Mana.
-

Beinschienen des Blitzes

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Eile und Verhülltheit.

Ausrüsten {0}

- Du kannst eine Ausrüstung nicht einfach von einer Kreatur lösen. Falls die Beinschienen des Blitzes an die einzige Kreatur, die du kontrollierst, angelegt sind, kannst du keine andere Ausrüstung an sie anlegen (oder sie für irgendetwas anderes als Ziel bestimmen), bis du eine andere Kreatur hast, zu der du die Beinschienen des Blitzes bewegen kannst.
 - Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und Eile erhält, aber vor dem Angreifer-Deklarieren-Segment Eile wieder verliert, kann sie in diesem Zug nicht angreifen. Das bedeutet, dass du die Beinschienen des Blitzes nicht verwenden kannst, um zwei neuen Kreaturen im selben Zug das Angreifen zu ermöglichen.
-

Bottich der Nachäffung

{3}

Artefakt

Einprägen — Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur stirbt, kannst du sie ins Exil schicken. Falls du dies tust, lege alle anderen Karten, die vom Bottich der Nachäffung ins Exil geschickt wurden, auf die Friedhöfe ihrer Besitzer zurück.

{3}, {T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer vom Bottich der Nachäffung ins Exil geschickten Karte ist. Er erhält Eile. Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Die Einprägen-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn eine Nichtspielsteinkreatur aus dem Spiel auf einen beliebigen Friedhof gelegt wird; es muss nicht dein Friedhof sein.
- Das Ins-Exil-Schicken der Karte beim Verrechnen der ersten Fähigkeit ist optional. Falls du bestimmst, sie nicht ins Exil zu schicken, oder du sie nicht ins Exil schicken kannst, weil die Karte irgendwie den Friedhof verlassen hat, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde, hat die Fähigkeit einfach keinen Effekt, sowie sie verrechnet wird. Karten, die vom Bottich der Nachäffung ins Exil geschickt worden sind und zu diesem Zeitpunkt noch immer im Exil sind, bleiben im Exil.

- Falls mehrere Nichtspielsteinkreaturen gleichzeitig aus dem Spiel auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt werden, wird die Einprägen-Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst. Du legst die ausgelösten Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel und bestimmst damit, in welcher Reihenfolge sie verrechnet werden. Da allerdings das Ins-Exil-Schicken der Karten optional ist und da das Ins-Exil-Schicken einer Karte bedeutet, dass die vorher ins Exil geschickten Karten auf den Friedhof ihrer Besitzer zurückkehren, ist die Reihenfolge normalerweise egal: Am Ende ist höchstens eine dieser Karten im Exil und der Rest in den entsprechenden Friedhöfen.
 - Du kannst mit der ersten Fähigkeit des Bottichs der Nachäffung auch eine Nichtkreatur-Karte ins Exil schicken. Falls zum Beispiel ein Nichtspielsteinartefakt, das zu einer Kreatur geworden ist, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, wird die erste Fähigkeit des Bottichs der Nachäffung ausgelöst, und du kannst jene Karte ins Exil schicken.
 - Der Spielstein, der von der zweiten Fähigkeit erzeugt wird, ist eine Kopie derjenigen Karte, die zum Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, wegen des Bottichs der Nachäffung im Exil ist. Das ist nicht unbedingt dieselbe Karte, die zum Zeitpunkt des Aktivierens der Fähigkeit aufgrund des Bottichs der Nachäffung im Exil war. Es kann auch sein, dass es keine Kreaturenkarte ist.
 - Falls der Spielstein eine Kopie einer Nichtkreatur-Karte ist, hat er dennoch Eile; das spielt allerdings keine Rolle, es sei denn, dieser Spielstein wird irgendwie zu einer Kreatur.
 - Du kannst die zweite Fähigkeit auch dann aktivieren, falls keine Karte mit dem Bottich der Nachäffung ins Exil geschickt wurde. Falls zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, immer noch keine Karte mit dem Bottich der Nachäffung ins Exil geschickt wurde, wird kein Spielstein erzeugt.
 - Falls die ins Exil geschickte Karte $\{X\}$ in ihren Manakosten hat, ist dieses X gleich 0.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der ins Exil geschickten Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel gebracht wird. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der ins Exil geschickten Karte funktionieren ebenfalls.
 - Der Spielstein wird zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil geschickt, unabhängig davon, wer ihn zu diesem Zeitpunkt kontrolliert, ob sich die ins Exil geschickte Karte zu diesem Zeitpunkt noch im Exil befindet oder ob der Bottich der Nachäffung zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel ist.
 - Falls die zweite Fähigkeit des Bottichs der Nachäffung während eines Endsegments aktiviert wird, wird der Spielstein zu Beginn des Endsegments des folgenden Zugs ins Exil geschickt.
 - Falls der Spielstein nicht ins Exil geschickt wird, wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird (zum Beispiel wegen Abwürgen), bleibt er auf unbestimmte Zeit im Spiel. Er hat weiterhin Eile.
 - Falls ein verschmolzenes Permanent stirbt und die ausgelöste Fähigkeit des Bottichs der Nachäffung auslöst, werden beide Karten, aus denen es besteht, ins Exil geschickt. Sowie die zweite Fähigkeit des Bottichs der Nachäffung verrechnet wird, bestimmt sein Beherrscher eine dieser Karten, von der er eine Spielstein-Kopie erzeugt.
 - Falls die Kreatur, die stirbt, eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist, die manifestiert wurde, kann mit dem Bottich der Nachäffung eine Nichtpermanentkarte ins Exil geschickt werden. Du kannst keinen Spielstein erzeugen, der eine Kopie einer Nichtpermanentkarte ist, die du kontrollierst. In diesem Fall wird kein Spielstein erzeugt.
-

Breeches, tollkühner Plünderer
{3} {R}
Legendäre Kreatur — Goblin, Pirat
3/3

Bedrohlich

Immer wenn ein oder mehrere Piraten, die du kontrollierst, deinen Gegnern Schaden zufügen, schicke die oberste Karte der Bibliothek jedes jener Gegner ins Exil. Du kannst die Karten in diesem Zug spielen, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

Partner

- Du schickst eine Karte von jedem Gegner ins Exil, dem Schaden zugefügt wurde, nicht von allen deinen Gegnern.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für jede ins Exil geschickte Karte beachten. Falls eine davon eine Länderkarte ist, kannst du sie nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
- Falls du eine der ins Exil geschickten Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil. Sie kann in späteren Zügen nicht mehr gespielt werden.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zaubersprüche und/oder Permanente, die du durch Breeches' tollkühnen Diebstahl kontrollierst, ins Exil geschickt.
- Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist.
- Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Kommandeure verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Kommandeur zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
- Falls sich etwas auf deinen Kommandeur bezieht, solange du zwei Kommandeure hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Kommandeur auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Kommandeure.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.
- Du kannst zwei Kommandeure mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Kommandeurs mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.

Bresche in der Unterwelt

{1} {R}

Verzauberung

Nichtland-Karten in deinem Friedhof haben Befreiung.

Die Befreiungskosten sind gleich den Manakosten der Karte plus „Schicke drei andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil.“

Zu Beginn des Endsegments opferst du die Bresche in der Unterwelt.

- Falls eine Karte keine Manakosten hat, können ihre Befreiungskosten nicht bezahlt werden. Daher kannst du sie nicht für diese Kosten wirken.
 - Falls du eine Abenteurerkarte oder eine geteilte Karte mit Befreiung wirkst, bestimmst du, wie du sie wirken möchtest. Dann bezahlst du die entsprechenden Kosten (für das Abenteuer, für die Kreatur bzw. für die Hälfte der geteilten Karte, die du bestimmt hast) und schickst drei Karten ins Exil.
 - Falls du für einen Zauberspruch, den du mit Befreiung wirkst, zusätzliche Kosten bezahlen musst, die das Abwerfen von Karten oder das Opfern von Permanenten beinhalten, kannst du die auf diese Weise abgeworfenen oder geopfert Karten ins Exil schicken, um diesen Teil der Befreiungskosten zu bezahlen.
 - Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
 - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
 - Nachdem ein Zauberspruch, der sich befreit hat, verrechnet wurde, wird er wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist ein Permanent-Zauberspruch. Falls er ein Permanent-Zauberspruch ist, kommt er ins Spiel und wird wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls er später stirbt. Vielleicht kann er sich erneut befreien – die Endgültigkeit der Unterwelt ist nicht mehr das, was sie einmal war.
 - Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
 - Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
 - Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.
 - Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
-

Brücke aus der Tiefe

{B} {B} {B}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird und falls die Brücke aus der Tiefe in deinem Friedhof ist, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein.

Wenn eine Kreatur aus dem Spiel auf den Friedhof eines Gegners gelegt wird und falls die Brücke aus der Tiefe in deinem Friedhof ist, schicke die Brücke aus der Tiefe ins Exil.

- Solange die Brücke aus der Tiefe im Spiel ist, hat sie keinen Effekt. Sie bewirkt nur etwas, falls sie sich in einem Friedhof befindet. Ja, das ist (noch) ein bisschen seltsam.
- Keine der Fähigkeiten prüft, wer die Kreatur, die gestorben ist, kontrolliert hat; es geht nur darum, auf welchen Friedhof sie gelegt wurde. Das bedeutet, falls ein Gegner eine Kreatur kontrolliert, die du besitzt, löst ihr Tod die erste Fähigkeit der Brücke aus der Tiefe aus, nicht die zweite.
- Falls sich die Brücke aus der Tiefe nicht in deinem Friedhof befindet, unmittelbar bevor eine Kreatur stirbt, werden ihre Fähigkeiten nicht ausgelöst. Falls sich die Brücke aus der Tiefe nicht mehr in deinem Friedhof befindet, wenn ihre erste Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du keinen Spielstein.
- Falls eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, und eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, gleichzeitig sterben, bestimmst du die Reihenfolge, in der die ausgelösten Fähigkeiten der Brücke aus der Tiefe verrechnet werden. Du kannst einen Spielstein erzeugen, bevor du die Brücke aus der Tiefe ins Exil schickst.

Chromatisches Orrery

{7}

Legendäres Artefakt

Du kannst Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

{T}: Erzeuge {C} {C} {C} {C} {C}.

{5}, {T}: Ziehe für jede Farbe unter den Permanenten, die du kontrollierst, eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit des Chromatischen Orrerys kann dich maximal fünf Karten ziehen lassen. „Farblos“, „Artefakt“ und „Gold“ sind keine Farben.

Dargo der Schiffsbrecher

{6} {R}

Legendäre Kreatur — Riese, Pirat

7/5

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Artefakten und/oder Kreaturen opfern. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Permanent, das auf diese Weise geopfert wird, und für jedes andere Artefakt und jede andere Kreatur, das bzw. die du in diesem Zug bereits geopfert hast, {2} weniger.

Verursacht Trampelschaden

Partner

- Dargos erste Fähigkeit kann seine Kosten nicht unter {R} senken. Du kannst eine beliebige Anzahl von Artefakten und Kreaturen opfern, auch falls sie Dargos Kosten nicht weiter senken.
- Die Kostenreduktion für Artefakte und Kreaturen, die früher in diesem Zug geopfert wurden, werden auch dann angewendet, falls du keine als zusätzliche Kosten opferst.
- Die Kostenreduktion beträgt {2} für jedes geopfert Permanent, egal ob dieses Permanent ein Artefakt, eine Kreatur oder beides war.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die „Commander Tax“) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus Dargos erster Fähigkeit) ab. Dargos Manabetrag ist dabei 7, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist.
- Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Kommandeure verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Kommandeur zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
- Falls sich etwas auf deinen Kommandeur bezieht, solange du zwei Kommandeure hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Kommandeur auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Kommandeure.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.
- Du kannst zwei Kommandeure mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Kommandeurs mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.

Erbarmungsloser Plünderer

{3} {B}

Kreatur — Mensch, Pirat

1/4

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

- Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, zur selben Zeit stirbt wie der Erbarmungslose Plünderer, erhältst du einen Schatz.

Ghaltha der Urhunger

{10}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

12/12

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Gesamtstärke der Kreaturen ist, die du kontrollierst.

Verursacht Trampelschaden

- Um Ghaltas Gesamtkosten zu bestimmen, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Ghaltas Manabetrag bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
 - Die Gesamtkosten, um Ghalta zu wirken, werden festgelegt, bevor du jene Kosten bezahlst. Falls du beispielsweise drei 2/2 Kreaturen kontrollierst und eine davon opfern kannst, um {C} zu erzeugen, betragen Ghaltas Gesamtkosten {4}{G}{G}. Danach, wenn du direkt vor dem Bezahlen der Kosten Manafähigkeiten aktivierst, kannst du die Kreatur opfern.
 - Falls die Stärke einer Kreatur aus irgendeinem Grund weniger als 0 beträgt, zieht die Fähigkeit sie von der Gesamtstärke deiner anderen Kreaturen ab. Falls die Gesamtstärke deiner Kreaturen 0 oder weniger beträgt, bleiben Ghaltas Kosten {10}{G}{G}.
 - Ghaltas erste Fähigkeit kann seine Kosten nicht unter {G}{G} senken.
-

Hammer des Kolossus

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +10/+10 und verliert

Flugfähigkeit.

Ausrüsten {8}

- Der Hammer des Kolossus kann an eine Kreatur angelegt werden, die von vornherein keine Flugfähigkeit hatte. Sie verliert einfach nicht Flugfähigkeit.
 - Falls die ausgerüstete Kreatur Flugfähigkeit erhält, nachdem der Hammer des Kolossus an sie angelegt wurde, behält sie Flugfähigkeit.
 - Falls eine Fähigkeit der ausgerüsteten Kreatur besagt, dass sie Flugfähigkeit hat, „solange“ eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, führt das Eintreten dieser Bedingung nicht dazu, dass die Kreatur Flugfähigkeit erhält. Falls beispielsweise die ausgerüstete Kreatur Flugfähigkeit hat, „solange sie angreift“, erhält sie auch dann nicht Flugfähigkeit, falls sie irgendwann nach dem Anlegen des Hammers des Kolossus angreift.
-

Handschrift der Sonnen

{3}

Artefakt

Du kannst {W}{U}{B}{R}{G} bezahlen, anstatt die

Manakosten von Zaubersprüchen, die du wirkst, zu

bezahlen.

- Die Fähigkeit der Handschrift der Sonnen stellt alternative Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs dar. Du kannst diese nicht mit anderen alternativen Kosten kombinieren, wie z. B. Rückblende. Du kannst zusätzlich zu diesen alternativen Kosten zusätzliche Kosten bezahlen, wie z. B. Bonuskosten.

- Falls du die alternativen Kosten der Handschrift der Sonnen auf einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten anwendest, ist X gleich 0.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, bei dem Mana einer beliebigen Farbe ausgegeben werden kann, um ihn zu wirken, kannst du ihn für die alternativen Kosten der Handschrift der Sonnen wirken und auch um diese Kosten zu decken, kannst du Mana einer beliebigen Farbe ausgeben.

Hochzeitsring

{2}{W}{W}

Artefakt

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

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

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

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

Immervoller Kelch

{0}

Artefakt

Multibonus {2}

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

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

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

Kalamax der Sturmentfacher

{1}{G}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Dinosaurier

4/4

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Spontanzauber wirkst und falls Kalamax der Sturmentfacher getappt ist, kopiere den Zauberspruch.

Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Immer wenn du einen Spontanzauber kopierst, lege eine +1/+1-Marke auf Kalamax.

- Falls das Tappen von Kalamax Teil der Kosten ist, um deinen ersten Spontanzauber in einem Zug zu wirken, wird seine erste Fähigkeit ausgelöst.
- Kalamax' erste Fähigkeit berücksichtigt den gesamten Zug. Falls du einen Spontanzauber gewirkt hast, bevor Kalamax getappt wird, wird seine erste Fähigkeit nicht ausgelöst, wenn du deinen zweiten Spontanzauber wirkst.
- Eine Kopie wird erzeugt, auch falls der Zauberspruch, der Kalamax' Fähigkeit ausgelöst hat, neutralisiert wurde, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die durch Kalamax' erste Fähigkeit erzeugten Kopien denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls beim Wirken des kopierten Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen, die durch Kalamax' erste Fähigkeit erzeugt wurde. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopien, die durch Kalamax' erste Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch kopiert, wird vor der Kopie verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls ein Effekt einen Spontanzauber mehrfach kopiert, wird Kalamax' letzte Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst.
- Falls ein Effekt eine Karte anstatt eines Zauberspruchs kopiert (z. B. der des Gott-Verewigten Kefnet), wird Kalamax' letzte Fähigkeit dadurch nicht ausgelöst.

Kelch der Leere

{X} {X}

Artefakt

Der Kelch der Leere kommt mit X Ladungsmarken ins Spiel.

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

- Manakosten von {X} {X} bedeuten, dass du zweimal X bezahlen musst. Falls du für X beispielsweise den Wert 3 bestimmen möchtest, musst du {6} bezahlen, um den Kelch der Leere zu wirken.
- Die Anzahl der Ladungsmarken auf dem Kelch der Leere spielt nur eine Rolle, wenn der Zauberspruch gewirkt wird. Wird die Anzahl der Ladungsmarken auf dem Kelch der Leere geändert, nachdem ein Zauberspruch gewirkt wurde, ändert das nichts daran, ob die Fähigkeit ausgelöst wird oder den Zauberspruch neutralisiert.

- Falls auf dem Kelch der Leere null Ladungsmarken liegen, neutralisiert er jeden Zauberspruch mit Manabetrag 0. Dies schließt verdeckte Kreaturenzauber ein, die mit alternativen Kosten von Morph gewirkt werden.
- Damit die Fähigkeit ausgelöst wird, muss der Kelch der Leere am Ende des Wirkens eines Zauberspruchs im Spiel sein. Falls du den Kelch der Leere als Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs opferst, kann seine Fähigkeit nicht ausgelöst werden. Falls er jedoch das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit ausgelöst wurde, neutralisiert die Fähigkeit weiterhin den Zauberspruch.

Lord Windgrace

{2}{B}{R}{G}

Legendärer Planeswalker — Windgrace

5

+2: Wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte. Falls auf diese Weise eine Länderkarte abgeworfen wurde, ziehe eine zusätzliche Karte.

−3: Bringe bis zu zwei Länderkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

−11: Zerstöre bis zu sechs Nichtland-Permanente deiner Wahl und erzeuge dann sechs 2/2 grüne Katze-Krieger-Kreaturenspielsteine mit Waldtarnung.

Lord Windgrace kann dein Kommandeur sein.

- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie die erste Fähigkeit von Lord Windgrace verrechnet wird, wirfst du nichts ab und ziehst dann eine Karte.
- Während du die letzte Loyalitätsfähigkeit von Lord Windgrace verrechnest, erzeugst du selbst dann sechs Katze-Krieger-Kreaturenspielsteine, falls weniger als sechs Nichtland-Permanente zerstört werden. Falls du allerdings irgendwelche Ziele für die Fähigkeit bestimmst und jedes davon zu einem illegalen Ziel wird, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und du erzeugst keine Spielsteine.

Malcolm, scharfäugiger Navigator

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Sirene, Pirat

2/2

Fliegend

Immer wenn ein oder mehrere Piraten, die du kontrollierst, deinen Gegnern Schaden zufügen, erzeugst du für jeden Gegner, dem Schaden zugefügt wurde, einen Schatz-Spielstein.

Partner

- Malcolms ausgelöste Fähigkeit wird auch dann ausgelöst, falls Piraten, die du kontrollierst, nur einem einzigen Gegner Schaden zufügen. Ein einziger Schatz für dich. Jo-ho-ho und 'ne Buddel voll Rum!
- Malcolms ausgelöste Fähigkeit berücksichtigt jeden Schaden, der Gegnern von Piraten, die du kontrollierst, zugefügt wird, nicht nur Kampfschaden.
- Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist.
- Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.

- Um zwei Kommandeure verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Kommandeur zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
- Falls sich etwas auf deinen Kommandeur bezieht, solange du zwei Kommandeure hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Kommandeur auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Kommandeure.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.
- Du kannst zwei Kommandeure mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Kommandeurs mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.

Manakrypta

{0}

Artefakt

Zu Beginn deines Versorgungssegments wirfst du eine Münze. Falls du den Münzwurf verlierst, fügt dir die Manakrypta 3 Schadenspunkte zu.

{T}: Erzeuge {C} {C}.

- Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem das Ergebnis des Münzwurfs ermittelt wird, und dem Zeitpunkt, zu dem Schaden zugefügt wird, falls du den Münzwurf verloren hast, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

Mephidross-Vampir

{4} {B} {B}

Kreatur — Vampir

3/4

Fliegend

Jede Kreatur, die du kontrollierst, ist zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen ein Vampir und hat „Immer wenn diese Kreatur einer Kreatur Schaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.“

- Die ausgelöste Fähigkeit, die der Mephidross-Vampir jeder Kreatur, die du kontrollierst, gewährt, wird bei jedem Schaden ausgelöst, der einer beliebigen Kreatur zugefügt wird, nicht nur bei Kampfschaden.

Mirri, Duellantin der Wetterlicht
{1}{G}{W}
Legendäre Kreatur — Katze, Krieger
3/2

Erstschlag

Immer wenn Mirri, Duellantin der Wetterlicht, angreift, können Gegner in diesem Kampf nicht mit mehr als jeweils einer Kreatur blocken.

Solange Mirri, Duellantin der Wetterlicht, getappt ist, kann dich in jedem Kampf höchstens eine Kreatur angreifen.

- Mirri zu tappen, nachdem Kreaturen bereits als Angreifer deklariert wurden, entfernt keine Kreaturen aus dem Kampf.
- Während Mirri getappt ist, gibt es keine Einschränkung der Anzahl an Kreaturen, die Planeswalker, die du kontrollierst, oder Schlachten, die du beschützt, angreifen dürfen.

Polyraptor
{6}{G}{G}
Kreatur — Dinosaurier
5/5

Erzürnen — Immer wenn dem Polyraptor Schaden zugefügt wird, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie des Polyraptors ist.

- Der Spielstein hat die Fähigkeit des Polyraptors. Er kann ebenfalls Kopien von sich selbst erzeugen.
- Der Spielstein kopiert weder Marken, die auf dem Polyraptor liegen, noch Schaden, der auf dem Polyraptor vermerkt ist, und auch keine anderen Effekte, die die Stärke, die Widerstandskraft, die Typen, die Farbe und so weiter des Polyraptors verändert haben. Normalerweise bedeutet dies, dass der Spielstein einfach ein Polyraptor sein wird. Aber falls irgendwelche Kopiereffekte den Polyraptor betreffen haben, werden die Effekte mitkopiert.
- Falls der Polyraptor das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, z. B. weil ihm tödlicher Schaden zugefügt wurde, kommt der Spielstein dennoch als Kopie des Polyraptors ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Polyraptors, die er zuletzt im Spiel hatte.
- Falls mehrere Quellen einer Kreatur mit einer Erzürnen-Fähigkeit gleichzeitig Schaden zufügen, wahrscheinlich weil mehrere Kreaturen diese Kreatur geblockt haben, wird die Erzürnen-Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls einer Kreatur mit einer Erzürnen-Fähigkeit tödlicher Schaden zugefügt wird, wird die Fähigkeit ausgelöst.

Sternenkompass
{2}
Artefakt

Der Sternenkompass kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe, das ein Standardland, das du kontrollierst, produzieren könnte.

- Falls ein Standardland, das du kontrollierst, einen anderen Standardlandtyp erhält oder eine andere Fähigkeit erhält, die es Mana produzieren lässt, berücksichtige diese Effekte, wenn du bestimmst, welche Farben von Mana das Land produzieren kann.
 - Die Manafarben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Farblos ist ein Typ, aber keine Farbe.
-

Strionischer Resonator

{2}

Artefakt

{2}, {T}: Kopiere eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“.
 - Die Fähigkeit des Strionischen Resonators hat eine ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wurde und sich auf dem Stapel befindet, als Ziel und erzeugt ein weiteres Vorkommen jener Fähigkeit auf dem Stapel. Kein Objekt erhält durch sie eine Fähigkeit.
 - Die Quelle der Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
 - Falls die ausgelöste Fähigkeit modal ist (also falls sie mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), wird der Modus kopiert und kann nicht geändert werden.
 - Falls die ausgelöste Fähigkeit Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt (wie beispielsweise die Fähigkeit des Bogardanischen Höllendrachens), können die Verteilung und die Anzahl der Ziele nicht geändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
 - Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird. Falls die ausgelöste Fähigkeit verlangt, Kosten zu bezahlen (wie zum Beispiel die des Wildgewordenen Goblins), bezahlst du die Kosten für die Kopie.
 - Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien dieser ausgelösten Fähigkeit ebenfalls mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Unhold-Jägers kopiert wird und zwei Kreaturen ins Exil geschickt werden, kehren beide zurück, wenn der Unhold-Jäger das Spiel verlässt.
 - In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Elite-Arkanisten kopiert wird, werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit des Elite-Arkanisten ist die Summe der Manabeträge der beiden Karten. Beim Verrechnen der Fähigkeit erzeugst du Kopien von beiden Karten und kannst entweder keine, eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.
-

Thrasios, Held der Tritonier
{G}{U}
Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer
1/3
{4}: Hellsicht 1, decke dann die oberste Karte deiner
Bibliothek auf. Falls es eine Länderkarte ist, bringe sie
getappt ins Spiel. Ziehe sonst eine Karte.
Partner

- Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, während du die aktivierte Fähigkeit verrechnest.
- Die Nichtland-Karte, die du aufdeckst, ist die Karte, die du ziehst.
- Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist.
- Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
- Um zwei Kommandeure verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Kommandeur zu sein.
- Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
- Falls sich etwas auf deinen Kommandeur bezieht, solange du zwei Kommandeure hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Kommandeur auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Kommandeure.
- Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.
- Du kannst zwei Kommandeure mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Kommandeurs mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.

Tobendes Ferocidon
{2}{R}
Kreatur — Dinosaurier
3/3
Bedrohlich
Spieler können keine Lebenspunkte dazuerhalten.
Immer wenn eine andere Kreatur ins Spiel kommt, fügt
das Tobende Ferocidon dem Beherrscher der Kreatur 1
Schadenspunkt zu.

- Während das Tobende Ferocidon im Spiel ist, werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dafür sorgen würden, dass Spieler Lebenspunkte dazuerhalten, weiterhin verrechnet. Allerdings erhält kein Spieler Lebenspunkte dazu. Nur die anderen Effekte der Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen.

- Falls, während das Tobende Ferocidon im Spiel ist, ein Effekt den Lebenspunktstand eines Spielers auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als der derzeitige Lebenspunktstand des Spielers, bleibt der Lebenspunktstand des Spielers unverändert.
- Die letzte Fähigkeit des Tobenden Ferocidons wird ausgelöst, immer wenn ein beliebiger Spieler eine Kreatur ins Spiel bringt, auch du.
- Falls eine andere Kreatur zur selben Zeit ins Spiel kommt wie das Tobende Ferocidon, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst.

Waffenrock

{5}

Artefakt

Jede Kreatur erhält +1/+1 für jede andere Kreatur im Spiel, mit der sie mindestens einen Kreaturentyp gemeinsam hat. (*Zwei Vampir-Kleriker und ein Mensch-Kleriker würden zum Beispiel jeweils +2/+2 erhalten.*)

- Falls eine Kreatur mehr als einen Kreaturentyp hat und einer dieser Typen mit der Kreatur übereinstimmt, für die du rechnest, dann zähle jene Kreatur mit. Nur ein Typ muss übereinstimmen, damit die Kreatur mitgezählt wird.
- Falls du eine Kreatur mit mehr als einem Kreaturentyp hast, zähle alle Kreaturen, die einen jener Kreaturentypen haben.
- Mehrere gemeinsame Kreaturentypen ergeben keinen zusätzlichen Bonus. Der Waffenrock zählt Kreaturen, nicht Kreaturentypen.

Zwingendes Portal

{4}

Artefakt

Wille des Konzils — Zu Beginn deines Versorgungssegments stimmt jeder Spieler, beginnend mit dir, für Blutbad oder Huldigung. Falls Blutbad mehr Stimmen erhält, opfere das Zwingende Portal und zerstöre alle Nichtland-Permanente. Bei Gleichstand oder falls Huldigung mehr Stimmen erhält, ziehe eine Karte.

- Da die Stimmen in Zugreihenfolge abgegeben werden, weiß jeder Spieler, wie die Spieler vor ihm gestimmt haben.
- Du musst für eine der verfügbaren Optionen stimmen. Du kannst dich nicht enthalten.
- Die Spieler stimmen erst ab, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird. Alle Antworten auf den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit müssen erfolgen, ohne das Ergebnis der Abstimmung zu kennen.
- Spieler können nach der Abstimmung, aber bevor der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die zu der Abstimmung geführt hat, fertig verrechnet ist, keine Aktion durchführen.

DIE VERLORENEN HÖHLEN VON IXALAN COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES:

Abbild des Stammvaters

{3}

Artefakt

Sowie das Abbild des Stammvaters ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{T}: Der nächste Zauberspruch des bestimmten Typs, den du in diesem Zug wirkst, kann gewirkt werden, als ob er Aufblitzen hätte.

- Falls das Abbild des Stammvaters aus irgendeinem Grund im Spiel ist, ohne dass ein Typ bestimmt wurde, hat seine letzte Fähigkeit keinen Effekt.

Admiralin Tollkun, die Unsinkbare

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Pirat

3/3

Wenn Admiralin Tollkun, die Unsinkbare, ins Spiel kommt, millst du vier Karten.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine Pirat-Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurückbringen.

Sie hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

- Der Effekt von Admiralin Tollkun, der Unsinkbaren, überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der ins Spiel zurückgebrachten Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der ins Spiel zurückgebrachten Kreatur auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
-

Altar der Unseligen

{2} {B}

Artefakt

Wenn der Altar der Unseligen ins Spiel kommt, kannst du eine Nichtspielsteinkreatur opfern. Falls du dies tust, ziehe X Karten, dann millst du X Karten, wobei X gleich der Stärke der Kreatur ist.

Anfertigung mit einer oder mehreren Kreaturen

{2} {B} {B}

{2} {B}: Bringe den Altar der Unseligen aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

////

Unselige Knochenmasse

Kreatur — Skelett, Schrecken

/

Stärke und Widerstandskraft der Unseligen

Knochenmasse sind gleich der Gesamtstärke der Karten im Exil, die zu ihrer Anfertigung verwendet wurden.

Die Unselige Knochenmasse hat Flugfähigkeit, solange eine Karte im Exil, die zu ihrer Anfertigung verwendet wurde, Flugfähigkeit hat. Das Gleiche gilt für Bedrohlichkeit, Eile, Ersts Schlag, Doppelschlag, Fluch Sicherheit, Lebensverknüpfung, Reichweite, Schutz, Todesberührung, Trampelschaden, Unzerstörbarkeit und Wachsamkeit.

- Falls eine der ins Exil geschickten Karten eine eigenschaftendefinierende Fähigkeit hat, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft definiert, wird diese Fähigkeit angewendet. Falls du beispielsweise die Seelen der Verlorenen zur Anfertigung der Unseligen Knochenmasse verwendet hast, werden ihre Stärke und Widerstandskraft im Exil von der Anzahl der Permanent-Karten in deinem Friedhof bestimmt, und Stärke und Widerstandskraft der Unseligen Knochenmasse ändern sich, wenn sich die Anzahl der Permanent-Karten in deinem Friedhof ändert. Falls die eigenschaftendefinierende Fähigkeit nicht angewendet werden kann, verwende den Wert 0.

Armarker

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Bedrohlichkeit.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe zwei Karten. Wirf dann zwei Karten ab, es sei denn, du wirfst eine Pirat-Karte ab.

Ausrüsten {2}. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren {2} weniger, falls du eine oder weniger Karten auf der Hand hast.

- Du kannst entweder eine Pirat-Karte abwerfen oder zwei Karten, die Piraten sein können oder auch nicht. Falls du wirklich möchtest, kannst du auch zwei Pirat-Karten abwerfen. (Admiralin Tollkun wird sich das merken.)
-

Auge des Ojer Taq

{3}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Anfertigung mit zwei Permanenten und/oder Karten, die einen Kartentyp gemeinsam haben {6} (*{6}*), *schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke die zwei weiteren Permanente, die du kontrollierst, und/oder Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.*)

////

Apex-Observatorium

Artefakt

Das Apex-Observatorium kommt getappt ins Spiel.

Sowie es ins Spiel kommt, bestimme einen Kartentyp, den zwei Karten im Exil, die zu seiner Anfertigung verwendet wurden, gemeinsam haben.

{T}: Der nächste Zauberspruch des bestimmten Typs, den du in diesem Zug wirkst, kann gewirkt werden, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- In einer normalen *Magic*-Partie können die Kartentypen Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte (ein Kartentyp, der auf einigen älteren Karten erscheint) und Verzauberung erscheinen. Übertypen wie Standard und Verschneit können nicht bestimmt werden. Untertypen wie Vogel, Ausrüstung oder Wald können ebenfalls nicht bestimmt werden. Land kann bestimmt werden, aber es ist keine gute Idee.

Breitseiten-Kanoniere

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Pirat

2/2

Bedrohlich, Eile

Prahlén — Opfere eine andere Kreatur oder ein anderes

Artefakt: Die Breitseiten-Kanoniere fügen einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe von 2 plus dem Manabetrag des geopferten Permanenten zu. (*Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese Kreatur in diesem Zug als Angreifer deklariert wurde, und nur einmal pro Zug.*)

- Eine Prahlén-Fähigkeit kann jederzeit aktiviert werden, nachdem die Kreatur mit der Fähigkeit als Angreifer deklariert wurde. Dies kann geschehen, bevor Blocker deklariert werden, nachdem Blocker deklariert wurden und bevor Kampfschaden zugefügt wird, während des Kampfes und nachdem Kampfschaden zugefügt wurde, in der Hauptphase nach dem Kampf, im Endsegment oder in einigen ungewöhnlichen Fällen im Aufräumsegment.
- Falls es nicht dein Zug ist und du die Kontrolle über eine Kreatur mit einer Prahlén-Fähigkeit übernimmst, nachdem diese Kreatur angegriffen hat, kannst du die Prahlén-Fähigkeit der Kreatur aktivieren, falls sie in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde.
- Falls eine Kreatur mit einer Prahlén-Fähigkeit angreifend ins Spiel gebracht wird, wurde sie nie als Angreifer deklariert. Ihre Prahlén-Fähigkeit kann in diesem Zug nicht aktiviert werden.

- Falls ein Effekt einem Zug zusätzliche Kampfphasen hinzufügt und eine Kreatur mit einer Prahlen-Fähigkeit in diesem Zug mehr als einmal angreift, kann ihre Prahlen-Fähigkeit trotzdem nur einmal aktiviert werden.
- Die Rückseite einer doppelseitigen Karte hat keine Manakosten. Ein doppelseitiges Permanent mit der Rückseite nach oben, hat einen Manabetrag, der dem Manabetrag seiner Vorderseite entspricht.

Bronzeschnabel-Beutegreifer

{3}{W}

Kreatur — Dinosaurier

3/4

Wenn die Bronzeschnabel-Beutegreifer ins Spiel kommen, schicke für jeden Gegner bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das jener Spieler kontrolliert, ins Exil, bis die Bronzeschnabel-Beutegreifer das Spiel verlassen.

{X}{W}: Lege eine Karte deiner Wahl mit Manabetrag X, die von den Bronzeschnabel-Beutegreifern ins Exil geschickt wurde, auf den Friedhof ihres Besitzers. Du erhältst X Lebenspunkte dazu.

- Falls die Bronzeschnabel-Beutegreifer das Spiel verlassen, bevor ihre erste Fähigkeit verrechnet wird, wird keines der Permanente deiner Wahl ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickten Permanente angelegt waren, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf den ins Exil geschickten Permanenten hören auf zu existieren. Wenn die Karten ins Spiel zurückgebracht werden, sind sie neue Objekte ohne Verbindungen zu den Karten, die ins Exil geschickt wurden.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine ins Exil geschickte Permanent-Karte das Exil verlässt, vielleicht wegen der letzten Fähigkeit der Bronzeschnabel-Beutegreifer, kehrt sie nicht ins Spiel zurück, nachdem die Bronzeschnabel-Beutegreifer das Spiel verlassen haben.

Carmen, grausame Wolkenläuferin

{3}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Soldat

2/2

Fliegend

Immer wenn ein Spieler ein Permanent opfert, lege eine +1/+1-Marke auf Carmen, grausame Wolkenläuferin, und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

Immer wenn Carmen angreift, bringe bis zu ein Permanent deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich der Stärke von Carmen aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls ein Permanent geopfert wird, um die Kosten eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zu bezahlen, wird die Fähigkeit von Carmen, grausame Wolkenläuferin, vor dem Zauberspruch bzw. der Fähigkeit verrechnet. Im Gegensatz dazu gilt: Falls ein Permanent während der Verrechnung eines Zauberspruchs

oder einer Fähigkeit geopfert wird, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit fertig verrechnet, bevor die Fähigkeit von Carmen, grausame Wolkenläuferin, auf den Stapel gelegt wird.

- Falls du Carmen, grausame Wolkenläuferin, opferst, wird ihre zweite Fähigkeit trotzdem ausgelöst.
- Falls ein anderer Effekt dazu führt, dass die Stärke von Carmen, grausame Wolkenläuferin, kleiner ist als der Manabetrag der Karte deiner Wahl, sowie ihre letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, ist das Ziel illegal. Du bringst die Karte deiner Wahl nicht ins Spiel zurück.

Charismatischer Conquistador

{1}{W}

Kreatur — Vampir, Soldat

2/2

Wachsamkeit

Immer wenn ein Artefakt oder eine Kreatur ungetappt und unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel kommt, kann er jenes Permanent tappen. Falls er dies nicht tut, erzeuge einen 1/1 weißen Vampir-Kreaturespielstein mit Lebensverknüpfung.

- Falls das Permanent getappt ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, kann der Gegner nicht bestimmen, es zu tappen, also erzeugst du einen Vampir-Spielstein. Ebenso gilt: Falls es nicht mehr im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet, kann er nicht bestimmen, es zu tappen, und du erzeugst einen Vampir-Spielstein.

Chor der Erlösung

{2}{W}{W}

Kreatur — Vampir, Kleriker

3/3

Lebensverknüpfung

Hexenzirkel — Immer wenn der Chor der Erlösung ins Spiel kommt oder angreift und falls du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst, bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Damit drei Kreaturen unterschiedliche Stärke haben, müssen sie drei unterschiedliche Stärken haben. Eine 1/1 Kreatur, eine 2/1 Kreatur und eine weitere 2/1 Kreatur sind nicht drei Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke, obwohl beide 2/1 Kreaturen gegenüber der 1/1 Kreatur unterschiedliche Stärke haben.
 - Du musst sowohl zu dem Zeitpunkt, zu dem die Hexenzirkel-Fähigkeit ausgelöst wird, als auch zu dem Zeitpunkt, zu dem sie verrechnet werden soll, drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollieren. Es muss sich jedoch nicht in beiden Fällen um dieselben Kreaturen handeln.
-

Die Truhe der Grausamen Kapitänin

{3}{B}

Legendäres Artefakt

{T}: Überwachen 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

{T}: Bis zum Ende des Zuges erhält jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof „Befreiung — {3}{B}“, schicke vier andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil.“ (*Du kannst eine Karte mit Befreiung aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.*)

- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.

Die Unbezwingbare

{2}{U}{U}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

6/6

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

Bemannen 3

Du kannst Die Unbezwingbare aus deinem Friedhof wirken, solange du drei oder mehr getappte Piraten und/oder Fahrzeuge kontrollierst.

- Die Berechtigung zum Wirken, die von der letzten Fähigkeit der Unbezwingbaren gewährt wird, ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du sie aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Du bezahlst immer noch die Kosten der Unbezwingbaren, wenn du sie aus deinem Friedhof wirkst.
- Falls die Unbezwingbare neutralisiert wird oder stirbt, nachdem sie aus deinem Friedhof gewirkt wurde, wird sie wieder auf den Friedhof gelegt. Sie kann später erneut auf diese Weise gewirkt werden.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch aus deinem Friedhof zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
- Nur getappte Piraten und getappte Fahrzeuge zählen für die Berechtigung zum Wirken durch die letzte Fähigkeit der Unbezwingbaren.

- Die Unbezwingbare prüft nur, ob du drei oder mehr getappte Piraten und/oder Fahrzeuge kontrollierst, sowie du beginnst, sie zu wirken. Sobald du beginnst, die Unbezwingbare aus deinem Friedhof zu wirken, spielt es keine Rolle, was mit den getappten Piraten und/oder Fahrzeugen, die du kontrollierst, passiert.

Dinosaurier-Ei

{1}{G}

Kreatur — Dinosaurier, Ei

0/3

Weiterentwicklung (*Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls deren Stärke oder Widerstandskraft höher ist, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Wenn das Dinosaurier-Ei stirbt, kannst du Entdeckung X anwenden, wobei X gleich seiner Widerstandskraft ist.

- Wenn du die Werte beider Kreaturen für Weiterentwicklung vergleichst, vergleichst du immer Stärke mit Stärke und Widerstandskraft mit Widerstandskraft.
- Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, vergleiche ihre Stärke und Widerstandskraft mit der Stärke und Widerstandskraft der Kreatur mit Weiterentwicklung. Falls keiner der beiden Werte der neuen Kreatur größer ist, wird Weiterentwicklung nicht ausgelöst.
- Falls Weiterentwicklung ausgelöst wird, werden die Werte erneut verglichen, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll. Falls keiner der beiden Werte bei der neuen Kreatur größer ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, das Spiel verlässt, bevor Weiterentwicklung verrechnet werden soll, verwende ihre letzte bekannte Stärke und Widerstandskraft, um die Werte zu vergleichen.
- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, kann Weiterentwicklung mehrfach ausgelöst werden, wobei die Werte jedes Mal verglichen werden, wenn eine der Fähigkeiten verrechnet werden soll. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und zwei 3/3 Kreaturen ins Spiel kommen, wird Weiterentwicklung zweimal ausgelöst. Die erste Fähigkeit wird verrechnet und eine +1/+1-Marke wird auf die Kreatur mit Weiterentwicklung gelegt. Beim Verrechnen der zweiten Fähigkeit sind weder Stärke noch Widerstandskraft der neuen Kreatur höher als die der Kreatur mit Weiterentwicklung, und die Fähigkeit hat keinen Effekt.
- Mehrere Vorkommen von Weiterentwicklung werden einzeln ausgelöst und ähnlich wie oben findet der Vergleich der Werte für jedes davon einzeln statt, sowie sie verrechnet werden sollen.
- Wenn die Werte verglichen werden, sowie die Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet wird, kann es dazu kommen, dass der größere Wert von Stärke zu Widerstandskraft wechselt oder umgekehrt. Falls dies geschieht, wird die Fähigkeit trotzdem verrechnet und du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung. Falls du zum Beispiel eine 2/2 Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und eine 1/3 Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ist die Widerstandskraft größer, daher wird Weiterentwicklung ausgelöst. Als Antwort darauf erhält die 1/3 Kreatur +2/-2. Wenn die ausgelöste Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet werden soll, ist ihre Stärke größer. Du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung.

Don Andres, der Renegat
{1}{U}{B}{R}
Legendäre Kreatur — Vampir, Pirat
4/3

Jede Kreatur, die du kontrollierst, aber nicht besitzt,
erhält +2/+2, hat Bedrohlichkeit und Todesberührung
und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Pirat.
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst,
den du nicht besitzt, erzeuge zwei getappte Schatz-
Spielsteine.

- Der Spieler, der einen Spielstein erzeugt, ist sein Besitzer.
- Der Besitzer einer Kopie eines Zauberspruchs ist der Spieler, unter dessen Kontrolle er auf den Stapel gelegt wurde.

Elendas Hohepriesterin
{2}{W}
Kreatur — Vampir, Kleriker
1/1

Fliegend
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine
+1/+1-Marke auf Elendas Hohepriesterin.
Wenn Elendas Hohepriesterin stirbt, erzeuge X 1/1
weiße Vampir-Kreaturespielsteine mit
Lebensverknüpfung, wobei X gleich ihrer Stärke ist.

- Die zweite Fähigkeit von Elendas Hohepriesterin wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
 - Falls Elendas Hohepriesterin zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält sie durch ihre zweite Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um gerettet zu werden.
 - Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die zweite Fähigkeit von Elendas Hohepriesterin zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
 - Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und die zweite Fähigkeit von Elendas Hohepriesterin wird nur einmal ausgelöst.
 - In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die zweite Fähigkeit von Elendas Hohepriesterin ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht.
-

Erlauchte Wanderglyphe

{4}{W}

Artefaktkreatur — Golem

2/2

Aufstieg (*Falls du zehn oder mehr Permanente kontrollierst, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.*)

Andere Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2, solange du den Segen der Stadt hast.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments erzeugst du einen 1/1 farblosen Gnom-Artefaktkreaturespielstein.

- Falls du einen Zauberspruch mit Aufstieg wirkst, erhältst du den Segen der Stadt erst, sobald der Zauberspruch verrechnet wird. Spieler können auf diesen Zauberspruch antworten und versuchen zu beeinflussen, ob du den Segen der Stadt erhältst.
 - Sobald du den Segen der Stadt erhalten hast, hast du diesen auch dann für die restliche Partie, falls du die Kontrolle über einige oder alle deine Permanente verlierst. Der Segen der Stadt ist selbst kein Permanent und kann durch keinen Effekt entfernt werden.
 - Ein Permanent ist jedes Objekt im Spiel, einschließlich Spielsteinen und Ländern. Zaubersprüche und Embleme sind keine Permanente.
 - Falls du zehn Permanente kontrollierst, aber kein Permanent mit Aufstieg und auch keinen Zauberspruch mit Aufstieg, der verrechnet wird, erhältst du nicht den Segen der Stadt. Falls du beispielsweise zehn Permanente kontrollierst, die Kontrolle über zwei verlierst und dann die Erlauchte Wanderglyphe wirkst, hast du den Segen der Stadt nicht.
 - Falls dein zehntes Permanent ins Spiel kommt und dann eines deiner Permanente direkt danach das Spiel verlässt (weil z. B. die „Legendenregel“ angewendet wird oder weil es eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 ist), erhältst du den Segen der Stadt, bevor es das Spiel verlässt.
 - Aufstieg auf einem Permanent ist keine ausgelöste Fähigkeit und geht nicht auf den Stapel. Spieler können auf einen Zauberspruch antworten, der dir dein zehntes Permanent geben würde, aber sie können nicht darauf antworten, dass du den Segen der Stadt erhältst, sobald du das zehnte Permanent kontrollierst. Falls demnach dein zehntes Permanent ein Land ist, das du spielst, können Spieler nicht antworten, bevor du den Segen der Stadt erhältst.
-

Erzführender Stalaktit

{1}{R}

Artefakt

{T}: Erzeuge {R}. Gib dieses Mana nur aus, um einen Spontanzauber oder eine Hexerei zu wirken.

Anfertigung mit vier oder mehr roten Spontanzauber- und/oder Hexereikarten {3}{R}{R} (*{3}{R}{R}*), *schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke die vier oder mehr weiteren Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.*)

////

Kosmium-Katalysator

Artefakt

{1}{R}, {T}: Bestimme per Zufall eine Karte im Exil, die zur Anfertigung des Kosmium-Katalysators verwendet wurde. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du bestimmst, ob du die ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht, sowie die aktivierte Fähigkeit des Kosmium-Katalysators verrechnet wird. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung jener Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Feldweibel der Legion

{1}{B}

Kreatur — Vampir, Soldat

2/2

Bedrohlich

{1}{B}, opfere den Feldweibel der Legion: Jede Nichtspielstein-Vampir-Kreatur, die du kontrollierst, erhält Beharrlichkeit bis zum Ende des Zuges. (*Wenn sie stirbt und falls keine -1/-1-Marke auf ihr lag, bringe sie mit einer -1/-1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.*)

- Falls eine Karte mit Beharrlichkeit den Friedhof verlässt, nachdem sie gestorben ist und bevor die Beharrlichkeit-Fähigkeit verrechnet wird, wird die Karte nicht ins Spiel zurückgebracht.
- Sobald Beharrlichkeit die Kreatur zurückbringt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht ins Spiel zurückgebracht. Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht wieder angelegt. Alle Marken, die auf der Kreatur lagen, werden nicht auf die neue Kreatur gelegt.
- Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), sodass nur eine dieser Sorten

Marken auf ihr liegt. Die Beharrlichkeit-Fähigkeit einer Kreatur kann sie wieder zurückbringen, falls ihre -1/-1-Marken auf diese Weise entfernt werden.

- Falls auf einer Kreatur mit Beharrlichkeit bereits +1/+1-Marken liegen und sie dann so viele -1/-1-Marken erhält, dass sie durch tödlichen Schaden zerstört wird oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, weil ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, wird Beharrlichkeit nicht ausgelöst und die Karte wird nicht ins Spiel zurückgebracht. Das liegt daran, dass Beharrlichkeit prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt liegen noch -1/-1-Marken auf der Kreatur.

Francisco der Federführer

{1} {B}

Legendäre Kreatur — Vogel, Pirat

0/1

Fliegend

Francisco der Federführer kann nicht blocken.

Immer wenn ein oder mehrere Piraten, die du kontrollierst, einem Spieler Schaden zufügen, erkundet Francisco.

Francisco.

Partner *(Du kannst zwei Kommandeure haben, falls beide Partner haben.)*

- Falls ein oder mehrere Piraten, die du kontrollierst, mehreren Spielern gleichzeitig Schaden zufügen (z. B. im Kampf oder durch eine Fähigkeit wie die der Blitzkanonen-Mannschaft), wird die Fähigkeit von Francisco dem Federführer einmal für jeden dieser Spieler ausgelöst.
 - Falls dein Commander-Deck zwei Kommandeure hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Kommandeure beinhaltet ist.
 - Beide Kommandeure starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
 - Um zwei Kommandeure verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Kommandeur zu sein.
 - Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Kommandeure separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
 - Falls sich etwas auf deinen Kommandeur bezieht, solange du zwei Kommandeure hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Kommandeur auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Kommandeure.
 - Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Kommandeur kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Kommandeure kontrollierst.
 - Du kannst zwei Kommandeure mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Kommandeurs mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.
-

Hakbal von der Wogenden Seele

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Späher

3/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erkundet jede Meervolk-Kreatur, die du kontrollierst. *(Decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte ein Land ist, nimm sie auf deine Hand. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf die erkundende Kreatur und lege dann die Karte zurück oder auf deinen Friedhof.)*

Immer wenn Hakbal von der Wogenden Seele angreift, kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Falls du dies nicht tust, ziehe eine Karte.

- Jede deiner Meervolk-Kreaturen erkundet während der Verrechnung der ersten Fähigkeit von Hakbal von der Wogenden Seele. Die Spieler können zwischen den einzelnen Erkundungen nicht antworten.
 - Falls du mehrere Meervölker kontrollierst, bestimmst du die Reihenfolge, in der sie erkunden. Vergewissere dich, dass klar ist, welches Meervolk erkundet, bevor du irgendwelche Karten aufdeckst.
-

Klauenkampf

{1}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer anderen Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Falls auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wurde, wende Entdeckung X an, wobei X gleich dem überschüssigen Schaden ist. *(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag X oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)*

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.
-

Marsch der Heiliggesprochenen

{X}{W}{W}

Verzauberung

Wenn der Marsch der Heiliggesprochenen ins Spiel kommt, erzeuge X 1/1 weiße Vampir-Kreaturespielsteine mit Lebensverknüpfung. Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls deine Hingabe zu Weiß und Schwarz sieben oder mehr beträgt, erzeuge einen 4/3 weißen und schwarzen Vampir-Dämon-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Deine Hingabe zu zwei Farben ist die Anzahl der Manasymbole in den Manakosten von Permanenten, die du kontrollierst, die die erste Farbe, die zweite oder beide haben. Falls ein Effekt deine Hingabe zu zwei Farben ermittelt, wird ein hybrides Symbol, das diese beiden Farben hat, nur einmal gezählt.

- Die letzte Fähigkeit des Marsches der Heiliggesprochenen wird nur ausgelöst, falls deine Hingabe zu Weiß und Schwarz zu Beginn deines Versorgungssegments sieben oder mehr beträgt. Sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll und deine Hingabe zu Weiß und Schwarz nicht mehr mindestens sieben beträgt, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
- Farblose und generische Manasymbole ($\{C\}$, $\{0\}$, $\{1\}$, $\{2\}$, $\{X\}$ usw.) in den Manakosten der Permanenten, die du kontrollierst, erhöhen nicht deine Hingabe zu einer Farbe.
- Manasymbole in den Textboxen von Permanenten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.
- Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
- Falls du eine Aura an ein Permanent eines Gegners anlegst, kontrollierst du trotzdem die Aura und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.
- Die Rückseite eines transformierenden doppelseitigen Permanenten hat keine Manakosten. Manasymbole auf der Vorderseite eines transformierenden doppelseitigen Permanenten zählen nicht für deine Hingabe an eine Farbe, solange es mit der Rückseite nach oben im Spiel ist.

Minimalbesatzung

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

Kreatur — Skelett, Pirat

3/3

Jede andere Kreatur, die du kontrollierst und die ein Skelett oder Pirat ist, erhält +1/+1.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten deinen Friedhof verlassen, erzeuge einen 2/2 schwarzen Skelett-Pirat-Kreaturenspielstein. *(Diese Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls diese Kreatur im Spiel ist.)*

$\{5\}$ $\{B\}$: Bringe die Minimalbesatzung aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Falls zwei oder mehr Kreaturenkarten deinen Friedhof als ein einziges Ereignis verlassen, wird die zweite Fähigkeit der Minimalbesatzung nur einmal ausgelöst. Falls sie deinen Friedhof als separate Ereignisse verlassen, wird sie einmal für jedes Ereignis ausgelöst.
- Das Verrechnen der letzten Fähigkeit der Minimalbesatzung führt nicht dazu, dass ihre zweite Fähigkeit ausgelöst wird.

Nebeltänzer

$\{4\}$ $\{U\}$

Kreatur — Meervolk, Zauberer

3/3

Fliegend

Andere Meervölker, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und haben Flugfähigkeit.

Zugabe $\{5\}$ $\{U\}$ $\{U\}$ ($\{5\}$ $\{U\}$ $\{U\}$), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)*

- Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
- Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
- Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
- Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
- Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt permanent im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.

Nebenfluss-Ausbilder

{3}{G}

Kreatur — Meervolk, Schamane

4/4

Mentor (*Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist.*)

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, stirbt, ziehe eine Karte.

- Mentor vergleicht die Stärke der Kreatur mit Mentor mit der Stärke der Kreatur deiner Wahl zu zwei verschiedenen Zeitpunkten: einmal, sowie die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, und ein weiteres Mal beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit. Falls du die Stärke einer Kreatur erhöhen möchtest, damit ihre Mentor-Fähigkeit eine größere Kreatur als Ziel haben kann, ist deine letzte Chance, dies zu tun, im Beginn-des-Kampfes-Segment.
- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl beim Verrechnen der Fähigkeit nicht mehr niedriger ist als die Stärke der angreifenden Kreatur, fügt Mentor keine +1/+1-Marke hinzu. Falls zum Beispiel zwei 3/3-Kreaturen mit Mentor angreifen und beide Mentor-Fähigkeiten dieselbe 2/2-Kreatur als Ziel haben, fügt die erste Mentor-Fähigkeit, die verrechnet wird, eine +1/+1-Marke hinzu und die zweite hat keinen Effekt.
- Falls die Kreatur mit Mentor das Spiel verlässt, während sich die Mentor-Fähigkeit auf dem Stapel befindet, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu entscheiden, ob die Stärke der Kreatur deiner Wahl niedriger ist.

Orden des Heiligen Zwilichts

{6} {W} {B}

Kreatur — Vampir, Ritter

5/5

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

Fliegend, Lebensverknüpfung, Eile

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

Andere Vampire, die du kontrollierst, haben Edelmut.

- 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 nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs.
 - Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopfertete Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
 - Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Beispielsweise wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
-

Paläontologen-Spitzhacke

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

Ausrüsten {1}

Anfertigung mit einer oder mehreren Kreaturen {5} ({5},
schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, und/oder Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.)

////

Dinosaurier-Kopfschmuck

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Dinosaurier-Kopfschmuck ins Spiel kommt, lege ihn an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Sowie der Dinosaurier-Kopfschmuck an eine Kreatur angelegt wird, bestimme eine Kreaturenkarte im Exil, die zu seiner Anfertigung verwendet wurde.

Die ausgerüstete Kreatur ist eine Kopie der zuletzt bestimmten Karte.

Ausrüsten {2}

- Jedes Mal, wenn der Dinosaurier-Kopfschmuck an eine Kreatur angelegt wird, bestimmst du eine der ins Exil geschickten Kreaturenkarten, die zu seiner Anfertigung verwendet wurden. Du darfst dieselbe Karte bestimmen, die du beim letzten Mal bestimmt hast.
- Die ausgerüstete Kreatur kopiert genau das, was auf die ins Exil geschickte Karte aufgedruckt ist, und sonst nichts. Sie kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie ins Exil geschickt wurde.
- Falls die bestimmte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

Pantlaza, Gesegneter der Sonne

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

Legendäre Kreatur — Dinosaurier

4/4

Immer wenn Pantlaza, Gesegneter der Sonne, oder ein anderer Dinosaurier unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du Entdeckung X anwenden, wobei X gleich der Widerstandskraft der Kreatur ist. Tue dies nur einmal pro Zug. (*Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit gleichem oder niedrigerem Manabetrag ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.*)

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt das Spiel verlassen hat, verwende ihre Widerstandskraft zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.

- Sobald du dich entscheidest, mit Pantlazas Fähigkeit Entdeckung anzuwenden, wird diese Fähigkeit für die Dauer dieses Zuges nicht mehr ausgelöst.

Sonnenkragen-Nachahmer

{2}{G}

Kreatur — Dinosaurier

3/3

Immer wenn der Sonnenkragen-Nachahmer angreift, kannst du ihn zu einer Kopie eines anderen Dinosauriers deiner Wahl, den du kontrollierst, werden lassen, außer dass sein Name Sonnenkragen-Nachahmer ist und er diese Fähigkeit hat.

- Der Sonnenkragen-Nachahmer kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls der Sonnenkragen-Nachahmer eine legendäre Kreatur kopiert, ist der Sonnenkragen-Nachahmer ebenfalls legendär, aber da sein Name Sonnenkragen-Nachahmer bleibt, führt die „Legendenregel“ nicht dazu, dass eine der beiden Kreaturen auf den Friedhof gelegt wird.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird der Sonnenkragen-Nachahmer zu einer Kopie von (b).
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Sonnenkragen-Nachahmer die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Das Kopieren eines Spielsteins macht den Sonnenkragen-Nachahmer selbst nicht zu einem Spielstein. Ebenso gilt: Falls der Sonnenkragen-Nachahmer selbst ein Spielstein ist, hört er nicht auf, ein Spielstein zu sein, wenn er ein Nichtspielstein-Permanent kopiert.

Spross des Urchaos

{3}{G}{G}

Kreatur — Dinosaurier

5/5

Myriade (Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Er kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.)

Immer wenn der Spross des Urchaos einem Spieler Kampfschaden zufügt, zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die jener Spieler kontrolliert.

- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf jenen Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, den Beherrscher des Planeswalkers, den die Kreatur angegriffen hat, oder den Beschützer der Schlacht, die die Kreatur angegriffen hat, zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird. Falls jene Kreatur nicht

mehr angreift, bezieht sie sich auf den entsprechenden Spieler, je nachdem, wen oder was die Kreatur zuletzt angegriffen hat.

- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird. Falls er einen Planeswalker angreift, bestimmst du, welchen. Keiner der Spielsteine darf eine Schlacht angreifen.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
- Alle Spielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den von Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.

Strömungssänger

{1}{G}{U}

Kreatur — Meervolk, Schamane

3/2

Aufblitzen

Wenn der Strömungssänger ins Spiel kommt, lege eine Schildmarke auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. *(Falls ihr Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.)*

Du kannst Meervolk-Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

- Schildmarken hindern Spieler nicht daran, Kreaturen zu opfern.
- Das Entfernen einer Schildmarke auf diese Weise ist nicht dasselbe wie das Regenerieren einer Kreatur.
- Falls auf einem Permanent, dem Schaden zugefügt würde, mehr als eine Schildmarke liegt, wird der Schaden verhindert, und nur eine Schildmarke wird entfernt.
- Falls einem Permanent mit einer Schildmarke Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, wird der Schaden zugefügt und eine Schildmarke wird trotzdem entfernt.
- Eine Kreatur mit Schildmarke kann trotzdem durch zustandsbasierte Aktionen zerstört werden, falls auf ihr Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft vermerkt sind oder falls ihr von einer Quelle mit Todesberührung Schaden zugefügt wurde, der nicht verhindert werden kann.

- „Schild“ ist keine Fähigkeit, die Kreaturen haben, und Schildmarken sind keine Schlüsselwort-Marken. Falls eine Kreatur mit einer Schildmarke ihre Fähigkeiten verliert, schützt die Schildmarke sie trotzdem wie gehabt.

Sturmflotten-Unterhändlerin

{2} {U}

Kreatur — Sirene, Pirat

2/2

Fliegend

Verhandlungen — Immer wenn die Sturmflotten-Unterhändlerin angreift, deckt jeder Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Erzeuge für jede auf diese Weise aufgedeckte Nichtland-Karte einen Lageplan-Spielstein. Dann zieht jeder Spieler eine Karte. *(Ein Lageplan-Spielstein ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, opfere dieses Artefakt: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erkundet. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“)*

- Außer in einigen sehr ungewöhnlichen Fällen, ist die Karte, die jeder Spieler offen vorzeigt, auch die Karte, die er zieht.

Tetzin der Gnom-Champion

{U} {R} {W}

Legendäre Artefaktkreatur — Gnom

2/2

Immer wenn Tetzin oder ein anderes doppelseitiges Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, millst du drei Karten. Du kannst davon eine Artefaktkarte auf deine Hand nehmen.

Anfertigung mit sechs Artefakten {4} ({4}, schicke dieses Artefakt ins Exil, schicke sechs weitere Permanente, die du kontrollierst und/oder Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Spiele Anfertigung wie eine Hexerei.)

////

Der Goldwerk-Koloss

Legendäre Artefaktkreatur — Gnom

6/6

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

Immer wenn Der Goldwerk-Koloss ins Spiel kommt oder angreift, transformiere bis zu ein anderes doppelseitiges Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst. Erzeuge zwei 1/1 farblose Gnom-Artefaktkreaturespielsteine.

- Du kannst ein beliebiges doppelseitiges Artefakt, das du kontrollierst, mit der ausgelösten Fähigkeit des Goldwerk-Kolosses als Ziel bestimmen, aber nur transformierende doppelseitige Karten und transformierende Spielsteine können transformieren. Wenn du ein Artefakt bestimmst, das durch eine modale doppelseitige Karte repräsentiert wird (z. B. den Pestilenzkessel aus *Strixhaven*), wird dieses Permanent nicht transformiert.

Urwurzel-Historikerin

{3} {G}

Kreatur — Meervolk, Druide

3/3

Meervolk- und Druide-Karten in deinem Friedhof haben Zurückverfolgen. (*Du kannst Karten mit Zurückverfolgen aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Länderkarte abwirfst.*)

- Falls ein Zauberspruch, den du mit Zurückverfolgen gewirkt hast, neutralisiert wird, wird er zurück auf deinen Friedhof gelegt. Du kannst seine Zurückverfolgen-Fähigkeit verwenden, um ihn erneut zu wirken.

Vergessene Wunderwerke

{G} {G}

Hexerei

Abstieg 8 — Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls dein Friedhof acht oder mehr Permanent-Karten enthält, kopiere diesen Zauberspruch zweimal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

Bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Schicke die Vergessenen Wunderwerke ins Exil.

- Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor die Vergessenen Wunderwerke verrechnet werden. Falls die Vergessenen Wunderwerke als Antwort auf ihre eigene ausgelöste Fähigkeit neutralisiert werden, kopierst du die Vergessenen Wunderwerke trotzdem zweimal.

Versprechen des Aclazotz

{1} {B}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine Nicht-Dämon-Kreatur opfern. Falls du dies tust, führe Bevölkern durch. (*Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturespielsteins ist, den du kontrollierst.*)

//ADV//

Faulige Wiedergeburt

{2} {B}

Hexerei — Abenteuer

Opfere eine Nicht-Dämon-Kreatur. Falls du dies tust, erzeuge einen 4/3 weißen und schwarzen Vampir-Dämon-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls du keinen Kreaturespielstein kontrollierst, wenn du Bevölkern durchführst, geschieht nichts.
- Der neue Kreaturespielstein kopiert die Eigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat.

- Der neue Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
- Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des neuen Spielsteins werden angewendet.
- Eine Abenteuerkarte ist in jeder Zone außer auf dem Stapel ein Permanent, ebenso auf dem Stapel, es sei denn, sie wurde als Abenteuer gewirkt. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Solange zum Beispiel das Versprechen des Aclazotz in deinem Friedhof ist, ist es eine schwarze Verzauberungskarte mit Manabetrag 2. Solange es dort ist, kann es nicht das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit sein, der bzw. die nur Spontanzauber- oder Hexereikarten als Ziel haben kann.
- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteuer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Falls du eine Abenteuerkarte als Abenteuer wirkst, verwende nur ihre alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls du zum Beispiel Johann den Zauberlehrling kontrollierst („Einmal pro Zug kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei oben von deiner Bibliothek wirken.“), und das Versprechen des Aclazotz die oberste Karte deiner Bibliothek ist, kannst du die Faulige Wiedergeburt wirken, aber nicht das Versprechen des Aclazotz.
- Falls ein Zauberspruch als Abenteuer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil ist, kann der Spieler ihn als Permanent-Zauberspruch wirken. Falls ein Abenteuerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht als Permanent-Zauberspruch wirken.
- Falls eine Abenteuerkarte aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später als Permanent-Zauberspruch zu wirken.
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für den Permanent-Zauberspruch beachten, den du aus dem Exil wirkst. Normalerweise kannst du ihn nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
- Falls ein Effekt einen Abenteuerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Sie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren; es ist nicht möglich, die Kopie als Permanent zu wirken.
- Ein Effekt kann sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent „mit einem Abenteuer“ beziehen. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent, die, der bzw. das ein alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteuerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteuer gewirkt wurde.
- Falls ein Effekt sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent mit Abenteuer bezieht, findet er keinen Spontanzauber und keine Hexerei auf dem Stapel, der bzw. die als Abenteuer gewirkt wurde.
- Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteuer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteuer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie ein Nichtspielstein-Permanent ist. Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteuer wirken.
- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteurers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.

- Das Wirken einer Karte als Abenteuer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteuer anzuwenden.

Wayta, Dressur-Naturtalent

{R}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

1/5

Eile

{2}{G}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine andere Kreatur deiner Wahl. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren {2} weniger, falls sie zwei Kreaturen, die du kontrollierst, als Ziel hat.

Falls einer Kreatur, die du kontrollierst, Schaden zugefügt wird und dadurch bei einem Permanent, das du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Die letzte Fähigkeit von Wayta, Dressur-Naturtalent, betrifft nur ausgelöste Fähigkeiten, deren Auslösebedingungen sich speziell auf zugefügten Schaden beziehen, z. B. die vom Mephidross-Vampir gewährte Fähigkeit oder die letzte Fähigkeit der Zornigen Raptoren. Sie betrifft nicht ausgelöste Fähigkeiten, die durch die Ergebnisse des Schadens ausgelöst würden. Falls du zum Beispiel ein Exemplar von Ajanis Rudelmitglied kontrollierst („Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf Ajanis Rudelmitglied“) und du die zweite Fähigkeit von Wayta, Dressur-Naturtalent, aktivierst, die eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, und eine andere Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, wird die ausgelöste Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied trotzdem nur einmal ausgelöst.
- Die letzte Fähigkeit von Wayta, Dressur-Naturtalent, kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sie bewirkt nur, dass die Fähigkeit zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls du irgendwie zwei Exemplare von Wayta, Dressur-Naturtalent, kontrollierst, löst eine Kreatur, die du kontrollierst und der Schaden zugefügt wird, Fähigkeiten dreimal aus, nicht viermal. Eine dritte Wayta, Dressur-Naturtalent, sorgt dafür, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, eine vierte fünfmal und so weiter.

Wogendes Potenzial

{1}{U}

Spontanzauber

Führe Wucherung durch und bestimme dann eine beliebige Anzahl an Permanenten, die du kontrollierst und auf die auf diese Weise eine Marke gelegt wurde. Die bestimmten Permanente destabilisieren sich. *(Um Wucherung durchzuführen, bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke. Behandle destabilisierte Permanente und alles, was an sie angelegt ist, bis zum Beginn des nächsten Zuges ihres Beherrschers, als würden sie nicht existieren.)*

- Um Wucherung durchzuführen, kannst du ein beliebiges Permanent bestimmen, das eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst jeglichen Spieler bestimmen, der eine Marke hat, auch Gegner. 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 Permanente 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 Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
 - Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
 - Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Wucherung durchführst“, wird auch dann ausgelöst, falls du keine Permanente oder Spieler bestimmt hast.
 - Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
 - Destabilisierte Permanente werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
 - Ein destabilisierter Spielstein stabilisiert sich zu Beginn des Enttappsegments seines Beherrschers genauso wie Nichtspielstein-Permanente auch.
 - Sowie sich eine Kreatur destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie die Kreatur wieder und sind dann immer noch an die Kreatur angelegt.
 - Permanente stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine Permanente enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einem Permanent Marken lagen, als es sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihm, wenn es sich wieder stabilisiert.
 - Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
 - Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
 - Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
 - Entscheidungen, die für Permanente getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, selbst nachdem sie sich stabilisiert haben.
-

Xavier Sal, verseuchter Kapitän

{B}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Pilzwesen, Pirat

3/3

{T}, entferne eine Marke von einem anderen Permanent, das du kontrollierst: Führe Bevölkern durch. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturespielsteins ist, den du kontrollierst.*)

{T}, opfere eine andere Kreatur: Führe Wucherung durch. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Falls du keinen Kreaturespielstein kontrollierst, wenn du Bevölkern durchführst, geschieht nichts.
 - Der neue Kreaturespielstein kopiert die Eigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat.
 - Der neue Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
 - Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des neuen Spielsteins werden angewendet.
 - Um Wucherung durchzuführen, kannst du ein beliebiges Permanent bestimmen, das eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst jeglichen Spieler bestimmen, der eine Marke hat, auch Gegner. 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 Permanente 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 Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
 - Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
 - Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Wucherung durchführst“, wird auch dann ausgelöst, falls du keine Permanente oder Spieler bestimmt hast.
 - Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
-

Xolatoyac, die heitere Flut
{4} {G} {U}
Legendäre Kreatur — Salamander, Schlange
6/6

Immer wenn Xolatoyac, die heitere Flut, ins Spiel kommt oder angreift, lege eine Flutmarke auf ein Land deiner Wahl. Jenes Land ist zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Insel, solange eine Flutmarke auf ihm liegt. Zu Beginn deines Endsegments enttappst du jedes Permanent, das du kontrollierst und auf dem eine Marke liegt.

- Das Land bleibt eine Insel, bis die Flutmarke entfernt wird, auch falls Xolatoyac, die heitere Flut, das Spiel verlässt.
- Das Land behält alle Landtypen und Fähigkeiten, die es bereits hatte. Eine Insel hat die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {U}.“

Zornige Raptoren
{4} {R}
Kreatur — Dinosaurier
5/5

Verursacht Trampelschaden
Immer wenn einem Dinosaurier, den du kontrollierst, Schaden zugefügt wird, fügt er einem Ziel deiner Wahl, das kein Dinosaurier ist, entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- „Ein Ziel deiner Wahl, das kein Dinosaurier ist“ bedeutet jede beliebige Nicht-Dinosaurier-Kreatur, jeden Planeswalker, jede Schlacht oder jeden Spieler (egal wie alt er ist).
- Falls mehrere Quellen einem Dinosaurier, den du kontrollierst, Schaden zufügen, während du die Zornigen Raptoren kontrollierst, wahrscheinlich weil mehrere Kreaturen jenen Dinosaurier geblockt haben, wird die letzte Fähigkeit der Zornigen Raptoren nur einmal ausgelöst.
- Falls einem Dinosaurier, den du kontrollierst, tödlicher Schaden zugefügt wird, während du die Zornigen Raptoren kontrollierst, wird die letzte Fähigkeit der Zornigen Raptoren trotzdem ausgelöst.
- Falls den Zornigen Raptoren und einem oder mehreren anderen Dinosauriern, die du kontrollierst, gleichzeitig Schaden zugefügt wird, wird die Fähigkeit der Zornigen Raptoren für sie selbst und für jeden dieser Dinosaurier ausgelöst, unabhängig davon, ob den Zornigen Raptoren tödlicher Schaden zugefügt wurde oder nicht.

©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.

© Universal City Studios LLC und Amblin Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.