

## Sethinweise zu *Marsch der Maschine*

Zusammengestellt von Jess Dunks, Eric Levine und Matt Tabak

Fassung vom Freitag, 14. April 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 natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

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

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

---

## ALLGEMEINES

### Turnierlegalität der Karten

Karten aus *Marsch der Maschine* mit dem Erweiterungscode MOM sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab den offiziellen Prerelease-Events des Sets sind die folgenden Sets im Standard-Format erlaubt: *Innistrad: Mitternachtsjagd*, *Innistrad: Blutroter Bund*, *Straßen von Neu-Capenna*, *Kamigawa: Neon-Dynastie*, *Dominarias Bund*, *Krieg der Brüder*, *Phyrexia: Alles wird eins* und *Marsch der Maschine*.

*Marsch der Maschine* Commander-Karten mit dem Erweiterungscode MOC und den Nummern 1-79 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 80-138) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Erweiterungscode MOC und den Nummern 139-444 bleiben in allen Formaten legal, in denen sie bisher schon legal waren.

Drei neue *Marsch der Maschine* Prerelease-Promokarten mit dem Erweiterungscode MOC und den Nummern 445-447 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 448-450) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt.

Es gibt 65 neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code MUL und den Nummern 1-65, die Teil des Ergänzungssets *Legenden des Multiversums* sind. Diese neu aufgelegten Karten sind in allen Formaten erlaubt, in denen sie auch bisher bereits legal waren. Darüber hinaus gehören Karten aus *Legenden des Multiversums*, die du während eines Sealed-Deck-Events in deinen Boostern findest, zu deinem Kartenpool. Dasselbe gilt für solche Karten, die du in einem Draft-Event draftest.

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

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

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

---

## Neuer Kartentyp: Schlachten

### Wiederkehrende Mechanik: transformierende doppelseitige Karten

Die Phyrexianer fallen überall im Multiversum ein und *Marsch der Maschine* stellt dies durch Schlachtenkarten dar, eine neue Art bleibender Karten, die wie Planeswalker angegriffen werden können. Alle Schlachten in diesem Set sind Belagerungen, die den ersten Schlacht-Untertyp darstellen.

Invasion von Ergamon

{R}{G}

Schlacht — Belagerung

5

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Ergamon ins Spiel kommt, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Dann kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

////

Truga-Klippenstürmer

Kreatur — Nashorn

3/4

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Truga-Klippenstürmer ins Spiel kommt, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach einer Länder- oder Schlachtenkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

Schlachten beginnen die Partie in deinem Deck und können während der Hauptphase ihrer Beherrscher und während der Stapel leer ist als Zauberspruch gewirkt werden. Die Anzahl an Verteidigungsmarken, mit denen sie ins Spiel kommen, ist in der rechten unteren Ecke der Karte abgebildet. Es ist möglich, Schlachten Schaden zuzufügen. Je nach Anzahl der Schadenspunkte, die eine Schlacht erleidet, werden entsprechend viele Verteidigungsmarken von ihr entfernt. Eine Schlacht gilt als *überwunden*, wenn die letzte Verteidigungsmarke von ihr entfernt wird. Schlachten mit dem Untertyp Belagerung, wie jene in *Marsch der Maschine*, haben eine ihnen zugehörige Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie überwunden werden. Wenn jene Fähigkeit verrechnet wird, schickt der Beherrscher der Schlacht sie ins Exil und er kann sie transformiert wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Insbesondere gilt: Schlachten können das Ziel von Zaubersprüchen und Fähigkeiten sein, die die Formulierung „Ziel deiner Wahl“ verwenden. Beispielsweise kann ein Spieler eine Schlacht als das Ziel seines Blitzschlags bestimmen.

### Schlachten und die Kampfphase

Schlachten können genauso wie Planeswalker angegriffen werden, allerdings gibt es dabei einen wichtigen Unterschied. Sowie eine Schlacht ins Spiel kommt, bestimmt ihr Beherrscher einen Spieler als ihren Beschützer. Der Beschützer einer Belagerung muss ein Gegner ihres Beherrschers sein. Der Beschützer der Schlacht agiert in der Kampfphase als ihr verteidigender Spieler und alle anderen Spieler in der Partie können die Schlacht angreifen. Richtig gelesen: Das bedeutet, dass der Beherrscher einer Schlacht sie mit seinen Kreaturen angreifen kann! Der Gegner, der als ihr Beschützer bestimmt wurde, kann seine eigenen Kreaturen als Blocker deklarieren. Sämtliche Regeln und Effekte, für die im Zusammenhang mit einer Schlacht der verteidigende Spieler ermittelt werden muss,

beziehen sich auf den Beschützer der Schlacht und nicht auf ihren Beherrscher. Der Beschützer einer Schlacht kann die Schlacht nie angreifen und kein anderer Spieler kann blocken, um sie zu verteidigen, auch nicht ihr Beherrscher.

Ansonsten funktioniert das Angreifen von Schlachten genauso wie das Angreifen eines Spielers oder Planeswalkers. Beim Deklarieren eines Angreifers bestimmt der angreifende Spieler, was die Kreatur angreift. Dies kann auch eine Schlacht sein, falls ihr Beschützer (nicht ihr Beherrscher) ein verteidigender Spieler ist. In den meisten Partien bedeutet das, dass jeder außer dem Beschützer der Schlacht sie angreifen kann. Falls jemand dies tut, bestimmt der Beschützer jener Schlacht beim Deklarieren der Blocker, welche Kreaturen, die er kontrolliert, die angreifende Kreatur blocken, wenn überhaupt. Falls die Kreatur geblockt wird, fügen die angreifende und blockende Kreatur einander wie üblich Kampfschaden zu. Falls die Kreatur ungeblockt ist, fügt die angreifende Kreatur der Schlacht, die sie angreift, Kampfschaden zu. Falls die angreifende Kreatur Trampelschaden verursacht, muss sie zunächst der blockenden Kreatur tödlichen Schaden zuweisen, aber danach kann überschüssiger Schaden jener Schlacht zugewiesen werden.

Im Weiteren findest du detailliertere allgemeine Informationen dazu, wie Schlachten und Belagerungen funktionieren. Dieser Abschnitt wiederholt der Vollständigkeit halber einige der oben genannten Informationen. Noch detailliertere Informationen sind im Ausführlichen Regelwerk für Magic verfügbar.

- Schlacht ist ein neuer Kartentyp. Belagerung ist ein Schlacht-Untertyp. Belagerungen gehen mit einigen besonderen Regeln einher, die einschränken, wer sie beschützen kann, und sie erlauben es ihrem Beherrscher, sie ins Exil zu schicken und sie transformiert zu wirken, wenn sie überwunden werden. Alle derzeit existierenden Schlachten sind Belagerungen, aber zukünftige Schlachten können andere Untertypen mit anderen Regeln haben – wer sie beschützen kann und was geschieht, wenn sie überwunden werden.
- Belagerungen haben eine ihnen zugehörige ausgelöste Fähigkeit. Die Fähigkeit lautet „Wenn die letzte Verteidigungsmarke von dieser bleibenden Karte entfernt wird, schicke sie ins Exil. Dann kannst du sie transformiert wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.“
- Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimmt ihr Beherrscher einen Spieler als ihren Beschützer.
- Der Beherrscher einer Belagerung kann nicht ihr Beschützer sein. Sollte der Beschützer einer Schlacht jemals aus irgendeinem Grund die Kontrolle über sie übernehmen, bestimmt er einen neuen Spieler als ihren Beschützer. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion.
- Falls eine bleibende Karte, die keine Schlacht ist und sich bereits im Spiel befindet, zu einer Kopie einer Belagerung wird, bestimmt ihr Beherrscher einen seiner Gegner als Beschützer jener Schlacht. Allerdings wird sie dann höchstwahrscheinlich direkt auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, weil keine Verteidigungsmarken auf ihr liegen (siehe unten).
- Der „Verteidigungswert“ einer Schlacht ist in der unteren rechten Ecke der Karte abgebildet. Eine Schlacht kommt mit jener Anzahl an Verteidigungsmarken ins Spiel. Falls eine andere bleibende Karte als Kopie einer Schlacht ins Spiel kommt, kommt sie ebenfalls mit entsprechend vielen Verteidigungsmarken ins Spiel.
- Nur Kreaturen unter der Kontrolle des Beschützers einer Schlacht können Kreaturen blocken, die jene Schlacht angreifen. Der Beherrscher einer Schlacht kann daher niemals Kreaturen als Blocker für sie zuweisen.
- Einer Schlacht kann Schaden zugefügt werden und sie kann das Ziel von Zaubersprüchen und Fähigkeiten sein, für die du „ein Ziel deiner Wahl“ bestimmen kannst.
- Schadenspunkte, die einer Schlacht zugefügt werden, sorgen dafür, dass entsprechend viele Verteidigungsmarken von ihr entfernt werden.
- Eine Schlacht kann von allen Spielern außer ihrem Beschützer angegriffen werden. Insbesondere bedeutet das, dass der Beherrscher einer Belagerung sie angreifen kann.

- Falls auf einer Schlacht keine Verteidigungsmarken liegen und sie nicht die Quelle einer ausgelösten Fähigkeit ist, die ausgelöst wurde, aber den Stapel noch nicht verlassen hat, wird die Schlacht auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Dies führt nicht dazu, dass eine der Schlacht zugehörige ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird.
- Insbesondere gilt: Falls auf einer Schlacht nie Verteidigungsmarken lagen (vielleicht, weil eine bleibende Karte zu einer Kopie von einer wurde), kann ihre letzte Verteidigungsmarke nicht entfernt werden. Sie wird dann auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Du schickst sie nicht ins Exil und kannst nicht ihre andere Seite wirken.
- Falls ein Spielstein oder eine Karte, die nicht durch eine transformierende doppelseitige Karte dargestellt wird, zu einer Kopie einer Schlacht wird, kann sie nicht gewirkt werden, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sie bleibt dann im Exil. Falls sie ein Spielstein ist, hört sie zum nächsten Zeitpunkt, zu dem zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden, auf zu existieren.
- Falls eine bleibende Karte, die durch eine transformierende doppelseitige Karte dargestellt wird, zu einer Kopie einer Belagerung wird, wird sie ins Exil geschickt, sowie die ausgelöste Fähigkeit jener Belagerung verrechnet wird. Dann wird sie transformiert gewirkt. Beachte dabei, dass dies nur für transformierende doppelseitige Karten gilt, nicht für modale doppelseitige Karten, die normalerweise mit einer beliebigen Seite nach oben gespielt werden können.
- In einer Multiplayer-Partie gilt: Falls der Beschützer einer Schlacht die Partie verlässt und jene Schlacht derzeit nicht angegriffen wird, bestimmt ihr Beherrscher als zustandsbasierte Aktion einen neuen Beschützer für sie. Falls sie angegriffen wird, bestimmt ihr Beherrscher einen neuen Beschützer für sie, sobald keine Kreaturen sie angreifen. Das bedeutet, dass sie weiterhin angegriffen wird und ihr normal Kampfschaden zugefügt werden kann.
- Falls eine Schlacht, die angegriffen wird, aus irgendeinem Grund aufhört, eine Schlacht zu sein, wird sie aus dem Kampf entfernt. Ebenso gilt: Falls ihr Beherrscher sich mitten im Kampf ändert, wird sie aus dem Kampf entfernt.
- Schlachten können nicht angreifen oder blocken, auch nicht, falls sie zusätzlich zu einer Kreatur werden. Falls eine angreifende oder blockende Kreatur aus irgendeinem Grund zusätzlich zu einer Kreatur auch zu einer Schlacht wird, wird sie aus dem Kampf entfernt.

---

### Neue Schlüsselworfähigkeit: Hilfestellung

Im Kampf gegen Phyrexia müssen wir einander unterstützen und die neue Schlüsselworfähigkeit Hilfestellung erlaubt Kreaturen genau das zu tun, wenn sie ins Spiel kommen.

Bola-Schleuderin

{3}{W}

Kreatur — Katze, Soldat

2/2

Hilfestellung 1 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls es eine andere Kreatur ist, erhält sie bis zum Ende des Zuges die folgende Fähigkeit.*)

Immer wenn diese Kreatur angreift, tappe ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert.

Champion der Todesbegrüßerin  
 {2} {R}  
 Kreatur — Mensch, Krieger  
 2/1  
 Sturmangriff {3} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)*  
 Hilfestellung 1 *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls es eine andere Kreatur ist, erhält sie bis zum Ende des Zuges die folgende Fähigkeit.)*  
 Doppelschlag

Jede Hilfestellung-Fähigkeit hat eine Zahl, die für die Anzahl an +1/+1-Marken steht, die beim Verrechnen der Fähigkeit auf die Kreatur deiner Wahl gelegt werden. Falls die Kreatur deiner Wahl nicht die Quelle der Fähigkeit ist, erhält das Ziel außerdem alle Fähigkeiten der Kreatur mit Hilfestellung, die unter ihren Hilfestellung-Fähigkeiten aufgedruckt sind. Falls beispielsweise der Champion der Todesbegrüßerin ins Spiel kommt und sein Beherrscher einen Grizzlybären als Kreatur seiner Wahl bestimmt, erhalten die Grizzlybären eine +1/+1-Marke und Doppelschlag, jedoch nicht Sturmangriff.

Allgemeine Hinweise zu „Hilfestellung“:

- Falls eine Hilfestellung-Fähigkeit die Kreatur mit Hilfestellung als Ziel hat, erhält jene Kreatur +1/+1-Marken, aber keine zusätzlichen Fähigkeiten.
- Falls eine Hilfestellung-Fähigkeit dazu führt, dass eine andere Kreatur Fähigkeiten erhält, behält die Kreatur mit Hilfestellung jene Fähigkeiten trotzdem.
- Falls eine bleibende Karte als Kopie einer Karte mit einer Hilfestellung-Fähigkeit ins Spiel kommt oder ein Spielstein als Kopie einer solchen Karte erzeugt wird, bleibt die Reihenfolge der aufgedruckten Fähigkeiten erhalten.
- Hilfestellung gewährt nur Fähigkeiten, die tatsächlich darunter aufgedruckt sind. Sämtliche Fähigkeiten, die die bleibende Karte durch Effekte erhält, werden ignoriert, einschließlich Fähigkeiten, die sie durch das Verrechnen eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit oder durch einen Kopiereffekt erhalten hat.
- Welche Fähigkeiten die Kreatur deiner Wahl durch Hilfestellung erhält, wird nur einmal ermittelt, nämlich wenn die Fähigkeit ausgelöst wird. Sie verändern sich nicht, falls die bleibende Karte mit Hilfestellung Fähigkeiten verliert, bevor die Hilfestellung-Fähigkeit verrechnet wird.

---

**Neue Schlüsselwortaktion: Inkubieren**  
**Neue Mechanik: Transformierende Spielsteine**

Saathai der Chromschar  
{2} {U}  
Kreatur — Phyrexianer, Hai  
2/4  
Fliegend  
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst,  
wende Inkubieren X an, wobei X gleich dem Manabetrag  
jenes Zauberspruchs ist. (*Erzeuge einen Inkubator-  
Spielstein mit X +1/+1-Marken und „{2}: Transformiere  
dieses Artefakt.“ Er transformiert in eine 0/0  
Phyrexianer-Artefaktkreatur.*)

Inkubieren ist eine neue Schlüsselwortaktion, die immer eine Zahl hat. „Inkubieren N“ bedeutet, einen Inkubator-Spielstein zu erzeugen, der mit N +1/+1-Marken ins Spiel kommt. Ein Inkubator-Spielstein ist ein transformierender doppelseitiger Spielstein. Seine Vorderseite ist ein farbloses Inkubator-Artefakt mit „{2}: Transformiere dieses Artefakt.“ Seine Rückseite ist eine farblose 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.

Bisher konnten nur transformierende doppelseitige Karten transformieren. Da Inkubator-Spielsteine keine Karten sind, werden die Regeln ein wenig erweitert, um zu erlauben, dass „transformierende doppelseitige bleibende Karten“ transformieren, was Inkubator-Spielsteine einschließt. Ebenso gilt: Spielsteine, die als Kopien transformierender doppelseitiger bleibender Karten erzeugt werden, sind selbst transformierende doppelseitige bleibende Karten. Das bedeutet, dass ein Spielstein, der als Kopie eines Inkubator-Spielsteins erzeugt wird, genauso funktioniert, wie der ursprüngliche Spielstein. Er kommt mit der gleichen Seite nach oben ins Spiel, wie derzeit bei der bleibenden Karte, von der er eine Kopie ist, nach oben liegt. Aber Vorsicht. Das schließt bei Inkubator-Spielsteinen keine +1/+1-Marken ein, sodass dies dazu führen kann, dass die Kreatur sofort stirbt!

Diese Änderung gilt ab sofort auch für Spielsteine, die als Kopien anderer transformierender doppelseitiger bleibender Karten im Spiel oder als Kopien von transformierenden doppelseitigen Karten in anderen Zonen als im Spiel erzeugt werden. Falls du beispielsweise eine Flammenlenkerin kontrollierst und ein Effekt einen Spielstein erzeugt, der eine Kopie von ihr ist, ist die daraus resultierende bleibende Karte ein transformierender doppelseitiger Spielstein, der eine Kopie der Flammenlenkerin ist. Er kommt mit der Vorderseite nach oben ins Spiel und kann transformieren. Falls er dies tut, wird er zu einer Verkörperung der Flamme, der Rückseite der Flammenlenkerin. Ebenso gilt: Falls du eine Verkörperung der Flammen kontrollierst und einen Spielstein erzeugst, der eine Kopie von ihr ist, ist der Spielstein der gleiche transformierende doppelseitige Spielstein, aber er kommt mit der Rückseite nach oben ins Spiel.

Die Regeln für bleibende Karten, die bereits im Spiel sind, und zu einer Kopie einer anderen bleibenden Karte werden, haben sich nicht verändert, unabhängig davon, ob eine davon eine transformierende bleibende Karte ist. Insbesondere gilt: Eine bleibende Karte, die keine transformierende bleibende Karte ist, kann nicht durch einen Kopiereffekt zu einer doppelseitigen bleibenden Karte werden, und sie kann auch dann nicht transformieren, falls ein Effekt einen Spieler anweist, sie zu transformieren.

---

**Neuer Planechase-Regelbegriff: Das Chaos bricht herein**

Springflut-Insel  
Welt — Dominaria  
Wenn du zur Springflut-Insel weltenwanderst und zu Beginn deines Versorgungssegments, erzeuge zwei getappte 1/1 farblose Remasuri-Kreaturespielsteine. Immer wenn das Chaos hereinbricht, erhalten Remasuris, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Eile und +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Remasuris ist, die du kontrollierst.

Pfad der Pyromagierin  
{4} {R}  
Hexerei  
Wirf alle Karten aus deiner Hand ab. Erzeuge {R} für jede auf diese Weise abgeworfene Karte und ziehe dann entsprechend viele Karten plus eine.  
*Wille der Planeswalker* — Beginnend mit dir stimmt jeder Spieler für Weltenwandern oder Chaos. Falls Weltenwandern mehr Stimmen erhält, weltenwandere. Bei Gleichstand oder falls Chaos mehr Stimmen erhält, bricht das Chaos herein.

Auf bisherigen Weltenkarten hatten Chaosfähigkeiten die Auslösebedingung „Immer wenn du [CHAOS] würfelst.“ Ab *Marsch der Maschine* wird diese Bedingung durch „immer wenn das Chaos hereinbricht“ ersetzt. Was den Weltenwürfel angeht, hat sich nichts verändert; das Würfeln von [CHAOS] führt immer noch dazu, dass jene Fähigkeiten ausgelöst werden. Allerdings gibt es nun Möglichkeiten, diese Fähigkeiten ohne Beteiligung des Weltenwürfels auszulösen, wie beim Abstimmen für Chaos bei Karten wie dem Pfad der Pyromagierin.

## **MARSCH DER MASCHINE HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:**

---

Abschneiden  
{2} {W}  
Spontanzauber  
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.*)  
Zerstöre einen Planeswalker, der in diesem Zug aktiviert wurde, oder eine getappte Kreatur deiner Wahl.

- Ein Planeswalker wurde in einem Zug „aktiviert“, falls eine seiner Fähigkeiten in jenem Zug aktiviert wurde. Dies umfasst seine Loyalitätsfähigkeiten und jegliche anderen aktivierten Fähigkeiten, die er vielleicht hat. Jene Fähigkeit kann noch auf dem Stapel sein, oder durch Verrechnung, Neutralisieren oder auf andere Weise vom Stapel entfernt worden sein.
  - Sobald eine Fähigkeit eines Planeswalkers aktiviert wurde, spielt es keine Rolle mehr, ob der Planeswalker jene Fähigkeit verliert. Der Planeswalker wurde trotzdem in jenem Zug „aktiviert“.
  - Embleme sind unabhängig von den Planeswalkern, von denen du sie erhalten hast. Das Aktivieren einer Fähigkeit eines Emblems führt nicht dazu, dass ein Planeswalker „aktiviert“ wurde.
-

Ayara, Witwe des Reichs

{1}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

3/3

{T}, opfere eine andere Kreatur oder ein anderes

Artefakt: Ayara, Witwe des Reichs, fügt einem Gegner oder einer Schlacht deiner Wahl X Schadenspunkte zu und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich dem Manabetrag der geopferten bleibenden Karte ist.

{5}{R/P}: Transformiere Ayara. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*{R/P} kann entweder mit {R} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.*)

////

Ayara, Königin der Schmelze

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Elf, Adliger

4/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bringst du bis zu eine Artefakt- oder Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile.

Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Die erste aktivierte Fähigkeit von Ayara, Witwe des Reichs, verwendet den Manabetrag der bleibenden Karte, die du geopfert hast, zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, nicht ihren Manabetrag im Friedhof.

---

Baral und Kari Zev

{1}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch

2/4

Erstschlag, Bedrohlich

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du einen Zauberspruch mit niedrigerem Manabetrag, der einen Kartentyp mit ihm bzw. ihr gemeinsam hat, aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls du dies nicht tust, erzeuge den Ersten Maat Ragavan, einen legendären 2/1 roten Affe-Pirat-

Kreaturespielstein. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Baral und Kari Zev zählen alle Spontanzauber und Hexereien, die du in einem Zug wirkst, auch falls sie zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel waren. Das heißt, falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst und dann Baral und Kari Zev unter deiner Kontrolle kommen, wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Der Zauberspruch, den du aus deiner Hand wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wird gewirkt, während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Zeitpunkts-Einschränkungen jenes Zauberspruchs, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Er wird vor dem Zauberspruch, der die Fähigkeit ausgelöst hat, verrechnet.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.

- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- 

Begeisterte Sturmweberin

{3}{U}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/3

Wenn die Begeisterte Sturmweberin ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 blaue und rote Elementarwesen-Kreaturespielsteine.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der Einberufen hat, fügt die Begeisterte Sturmweberin jedem Gegner und jeder Schlacht, die er beschützt, 1 Schadenspunkt zu.

- Die letzte Fähigkeit der Begeisterten Sturmweberin wird unabhängig davon ausgelöst, ob du Kreaturen getappt hast, um für den Zauberspruch zu bezahlen, solange er Einberufen hat.
- 

Blutfeder-Phoenix

{1}{R}

Kreatur — Phoenix

2/2

Fliegend

Der Blutfeder-Phoenix kann nicht blocken.

Immer wenn ein Spontanzauber oder eine Hexerei, den bzw. die du kontrollierst, einem Gegner oder einer Schlacht Schaden zufügt, kannst du {R} bezahlen. Falls du dies tust, bringe den Blutfeder-Phoenix aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit des Blutfeder-Phoenix wird nur ausgelöst, falls der Blutfeder-Phoenix zu dem Zeitpunkt, zu dem der Spontanzauber bzw. die Hexerei, den bzw. die du kontrollierst, einem Gegner oder einer Schlacht Schaden zufügt, in deinem Friedhof ist. Falls du beispielsweise eine Hexerei wirkst, die einem Gegner Schaden zufügt und gleichzeitig dem Blutfeder-Phoenix genug Schaden zufügt, um ihn zu zerstören, wird die Fähigkeit des Blutfeder-Phoenix nicht ausgelöst.
  - Du bestimmst, ob du {R} bezahlen willst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sobald das Verrechnen der Fähigkeit beginnt, ist es zu spät, um darauf zu antworten und den Blutfeder-Phoenix aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du ihn nicht ins Spiel zurückbringen kannst.
  - Die meisten Spontanzauber oder Hexereien fügen selbst Schaden zu, aber einige führen dazu, dass andere Quellen Schaden zufügen. Beispielsweise löst eine Hexerei mit dem Text „Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu“ die Fähigkeit des Blutfeder-Phoenix auch dann nicht aus, falls einem Gegner oder einer Schlacht Schaden zugefügt wurde, da die Kreatur den Schaden zufügt und nicht der Zauberspruch.
-

### Borborygmos und Fblzpz

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

Legendäre Kreatur — Zyklon, Homunkulus

6/5

Immer wenn Borborygmos und Fblzpz ins Spiel kommen oder angreifen, ziehe eine Karte, dann kannst du eine beliebige Anzahl an Länderkarten abwerfen. Wenn du auf diese Weise eine oder mehrere Karten abwirfst, fügen Borborygmos und Fblzpz einer Kreatur deiner Wahl doppelt so viele Schadenspunkte zu.

{1}{U}: Lege Borborygmos und Fblzpz als dritte Karte von oben in die Bibliothek ihres Besitzers.

- Die erste Fähigkeit von Borborygmos und Fblzpz wird ohne Ziel ausgelöst und auf den Stapel gelegt. Falls du eine oder mehrere Länderkarten abwirfst, wird die zweite „rückwirkend“ ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du die Kreatur deiner Wahl für jene zweite Fähigkeit.
- Du kannst keine Nichtland-Karten abwerfen, selbst wenn du das möchtest.
- Nur der Beherrscher von Borborygmos und Fblzpz kann die letzte Fähigkeit aktivieren und nur dann, falls sie im Spiel sind.
- Falls in deiner Bibliothek nur noch eine oder weniger Karten sind, werden Borborygmos und Fblzpz unter deine Bibliothek gelegt.

---

### Böser Schlummer

{3}{U}

Spontanzauber

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.*)

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Lege auf eine davon eine Betäubungsmarke. Lege dann auf eine davon eine Betäubungsmarke. (*Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

- Der Böse Schlummer kann Kreaturen als Ziel haben, die bereits getappt sind.
  - Die beiden Betäubungsmarken können auf dieselbe Kreatur gelegt werden, oder sie können jeweils auf eine andere der Kreaturen deiner Wahl gelegt werden.
  - Falls du zwei Kreaturen deiner Wahl als Ziel bestimmst, aber eine davon ein illegales Ziel ist, sowie der Böse Schlummer verrechnet wird, wird das illegale Ziel davon nicht betroffen. Du legst dann beide Betäubungsmarken auf das verbleibende legale Ziel. Falls beide Ziele illegal werden, wird der Böse Schlummer gar nicht erst verrechnet.
-

### Botanischer Raufbold

{G} {W}

Kreatur — Elementarwesen, Krieger

0/0

Verursacht Trampelschaden

Der Botanische Raufbold kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine andere bleibende Karte, die du kontrollierst, gelegt werden und falls dies das erste Mal in diesem Zug ist, dass +1/+1-Marken auf jene bleibende Karte gelegt wurden, lege eine +1/+1-Marke auf den Botanischen Raufbold.

- Für jede andere bleibende Karte, die du kontrollierst, zählt der Botanische Raufbold +1/+1-Marken, die zu einem beliebigen Zeitpunkt in jenem Zug auf jene bleibende Karte gelegt wurden, auch falls der Botanische Raufbold zu jenem Zeitpunkt nicht im Spiel war. Falls beispielsweise eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt wird, du dann den Botanischen Raufbold wirkst und dann eine weitere +1/+1-Marke auf die erste Kreatur gelegt wird, wird die letzte Fähigkeit des Botanischen Raufbolds nicht ausgelöst.
- Immer wenn eine andere bleibende Karte mit einer oder mehreren +1/+1-Marken unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird die letzte Fähigkeit des Botanischen Raufbolds ausgelöst.

---

### Brennende Stadt

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

Verzauberung

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

Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einer bleibenden Karte oder einem Spieler Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen dreimal so viel Schaden zu.

- Falls eine Kreatur mit Trampelschaden, die du kontrollierst, einer blockenden Kreatur Kampfschaden zufügen würde, während du die Brennende Stadt kontrollierst, musst du ihren unmodifizierten Schaden zuweisen. Falls zum Beispiel eine 3/3 Kreatur mit Trampelschaden von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem verteidigenden Spieler 1 Schadenspunkt zuweisen. Die angreifende Kreatur fügt dann der blockenden Kreatur 6 Schadenspunkte (2 verdreifacht) und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zu (1 verdreifacht).
  - Falls ein Effekt wie der von Chandras Pyrohelix von dir verlangt, Schaden auf mehrere Ziele aufzuteilen, musst du den unmodifizierten Schaden aufteilen, bevor dieser dann verdreifacht wird.
  - Falls du zwei Brennende Städte kontrollierst, wird der Schaden aus Quellen, die du kontrollierst, verneunfacht. Falls du drei kontrollierst, wird er versiebenundzwanzigfacht und so weiter.
-

### Bresche im Multiversum

{5} {B} {B}

#### Hexerei

Jeder Spieler millt zehn Karten. Bestimme für jeden Spieler eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte in seinem Friedhof. Bringe die bestimmten Karten unter deiner Kontrolle ins Spiel. Dann wird jede Kreatur, die du kontrollierst, zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Phyrexianer.

- Die Karten, die du bestimmst, können Karten sein, die gerade gemillt wurden oder die bereits im Friedhof waren.
- Die Kreaturen, die du kontrollierst, bleiben Phyrexianer, bis sie das Spiel verlassen. Jede von ihnen, die aufhört, eine Kreatur zu sein, hört auch auf, ein Phyrexianer zu sein, bis sie wieder zu einer Kreatur wird, falls zutreffend.

### Chandra, Leuchtfeuer der Hoffnung

{4} {R} {R}

#### Legendärer Planeswalker — Chandra

5

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

+2: Erzeuge zwei Mana in einer beliebigen Kombination von Farben.

+1: Schicke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kannst du davon einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirken.

−X: Chandra, Leuchtfeuer der Hoffnung, fügt bis zu zwei Zielen deiner Wahl jeweils X Schadenspunkte zu.

- Eine Kopie eines Zauberspruchs wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (das heißt, er weist dich an, eine Auswahl aus einer Liste von Effekten zu treffen), haben die Kopien denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadenaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Du kannst nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen

Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.

- Für die zweite Loyalitätsfähigkeit gilt: Der Zauberspruch, den du wirkst, muss ein Spontanzauber oder eine Hexerei sein, die ins Exil geschickte Karte jedoch nicht unbedingt. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte mit einem Abenteuer ins Exil schickst, kannst du den Abenteuerzauber wirken.

---

Den Schaltkreis schließen

{5}{U}

Spontanzauber

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.*)

Du kannst in diesem Zug Hexereien wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch zweimal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

- Der Effekt, der „als ob sie Aufblitzen hätten“ besagt, gilt nur für das Wirken von Hexereien. Der Effekt ändert zum Beispiel nicht, wann du Fähigkeiten aktivieren kannst, die nur „wie eine Hexerei“ aktiviert werden können.
  - Du kannst unterschiedliche neue Ziele für jede der Kopien bestimmen.
  - Eine Kopie eines Zauberspruchs wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
  - Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
  - Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
  - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (das heißt, er weist dich an, eine Auswahl aus einer Liste von Effekten zu treffen), haben die Kopien denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
  - Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
  - Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
  - Du kannst nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
-

Die Vorzeichen ändern

{1}{U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger.
- Neutralisiere einen roten oder grünen Zauberspruch deiner Wahl mit Manabetrag 6 oder weniger.

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

Djeru und Hazoret

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Gott

5/4

Solange du eine oder weniger Karten auf deiner Hand hast, haben Djeru und Hazoret Wachsamkeit und Eile. Immer wenn Djeru und Hazoret angreifen, schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine legendäre Kreaturenkarte ins Exil schicken. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Bis zum Ende des Zuges kannst du die ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Sobald Djeru und Hazoret im Zug, in dem sie unter deine Kontrolle gekommen sind, legal angegriffen haben, führt der Verlust von Eile, indem deiner Hand Karten hinzugefügt werden, nicht dazu, dass sie aufhören anzugreifen. Ebenso gilt: Der Verlust von Wachsamkeit, nachdem sie angegriffen haben, führt nicht dazu, dass sie getappt werden.
  - Falls du einen Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
  - Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- 

Doomskar-Krieger

{2}{G}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

4/3

Hilfestellung 1

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn diese Kreatur einem Spieler oder einer Schlacht Kampfschaden zufügt, schaue dir entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturen- oder Länderkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- In ungewöhnlichen Fällen (meistens im Zusammenhang mit Schadensumleitung) kann der Doomskar-Krieger mehreren Spielern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügen. Falls dies geschieht, wird seine Fähigkeit für jeden dieser Spieler und/oder jede dieser Schlachten ausgelöst. Jede Fähigkeit wird separat verrechnet und erlaubt dir, eine Anzahl an Karten in Höhe des Schadens anzuschauen, der dem entsprechenden Spieler oder der entsprechenden Schlacht zugefügt wurde.

---

### Doppeltsehen

{2} {U} {U}

### Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht kopiert werden.

Bestimme eines. Falls der Friedhof eines Gegners acht oder mehr Karten enthält, kannst du beides bestimmen.

- Kopiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. *(Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*
  - Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist.
- Du kannst beide Modi bestimmen, falls der Friedhof eines beliebigen Gegners acht oder mehr Karten enthält, nicht unbedingt die Friedhöfe aller Gegner.
  - Sobald du das Doppeltsehen gewirkt und legal beide Modi bestimmt hast, spielt es keine Rolle mehr, was mit der Anzahl an Karten in den Friedhöfen deiner Gegner geschieht.
  - Eine Kopie eines Zauberspruchs wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
  - Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
  - Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
  - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (das heißt, er weist dich an, eine Auswahl aus einer Liste von Effekten zu treffen), haben die Kopien denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
  - Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
  - Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadenaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
  - Du kannst nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie des Zauberspruchs zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
  - Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren 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.

- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte 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 funktionieren ebenfalls.

#### Drana und Linvala

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

Legendäre Kreatur — Vampir, Engel

3/4

Fliegend, Wachsamkeit

Aktivierte Fähigkeiten von Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, können nicht aktiviert werden.

Drana und Linvala haben alle aktivierten Fähigkeiten aller Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren. Du kannst Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe, um jene Fähigkeiten zu aktivieren.

- Drana und Linvala erhalten nur aktivierte Fähigkeiten. Sie erhalten keine ausgelösten und keine statischen Fähigkeiten. Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Kreatur auf ihren eigenen Namen verweist, behandle Drana und Linvalas Version jener Fähigkeit, als würde sie auf den Namen von Drana und Linvala verweisen. Falls ein Gegner beispielsweise den Onakke-Speerwerfer kontrolliert, haben Drana und Linvala die Fähigkeit "{T}": Drana und Linvala fügen einem Spieler oder einer Schlacht deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.“
- Sobald eine Fähigkeit aktiviert wurde, spielt es keine Rolle, ob Drana und Linvala jene Fähigkeit verlieren, weil die gegnerische Kreatur mit jener Fähigkeit das Spiel verlässt (oder, optimistischer gesehen, weil du die Kontrolle über sie übernommen hast).
- Falls mehrere Spieler ein Exemplar von Drana und Linvala kontrollieren, kann es kompliziert werden, zu ermitteln, welche Fähigkeiten sie jeweils haben, da es von der Reihenfolge abhängt, in der sie ins Spiel gekommen sind. Da allerdings keine jener Fähigkeiten aktiviert werden können, verschwenden wir deine Zeit nicht damit, das aufzudröseln.

Elesh Norn  
{2}{W}{W}  
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor  
3/5

Wachsamkeit

Immer wenn eine Quelle, die ein Gegner kontrolliert, dir oder einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, Schaden zufügt, verliert der Beherrscher jener Quelle 2 Lebenspunkte, es sei denn, er bezahlt {1}.

{2}{W}, opfere drei andere Kreaturen: Schicke Elesh Norn ins Exil und bringe sie dann transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

////

Das Silberne Bildwerk

Verzauberung — Sage

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

I — Wende fünfmal Inkubieren 2 an und transformiere dann alle Inkubator-Spielsteine, die du kontrollierst.

II — Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

III — Zerstöre alle anderen bleibenden Karten außer Artefakten, Ländern und Phyrexianern. Schicke Das Silberne Bildwerk ins Exil und bringe es dann ins Spiel zurück *(mit der Vorderseite nach oben)*.

- Elesh Norns ausgelöste Fähigkeit wird für jede bleibende Karte, die von einer Quelle, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zugefügt wird, separat ausgelöst, plus ein weiteres Mal, falls dir Schaden von jener Quelle zugefügt wird. Falls ein Gegner beispielsweise einen Zauberspruch wirkt, der dir und zwei Kreaturen, die du kontrollierst, Schaden zufügt, wird Elesh Norns Fähigkeit dreimal ausgelöst. Jede jener Fähigkeiten führt dazu, dass jener Gegner 2 Lebenspunkte verliert, es sei denn, er bezahlt {1}.
- Ebenso gilt: Die ausgelöste Fähigkeit wird für jede Quelle, die ein Gegner kontrolliert und die dir oder einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, Schaden zufügt, separat ausgelöst. Falls zum Beispiel drei Kreaturen, die ein Gegner kontrolliert, blocken und einer angreifenden Kreatur, die du kontrollierst, Schaden zufügen, wird die Fähigkeit von Elesh Norn dreimal ausgelöst.

---

Elesh Norns Inquisitor

{1}{W}

Kreatur — Phyrexianer, Ritter

1/1

Wenn Elesh Norns Inquisitor ins Spiel kommt, wende Inkubieren 2 an. *(Erzeuge einen Inkubator-Spielstein mit zwei +1/+1-Marken und „{2}: Transformiere dieses Artefakt.“ Er transformiert in eine 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.)*

Immer wenn eine bleibende Karte, die du kontrollierst, in einen Phyrexianer transformiert, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

- Nur transformierende doppelseitige bleibende Karten (einschließlich transformierender doppelseitiger Karten und Inkubator-Spielsteine) können transformieren. Das Verdecken einer aufgedeckt liegenden

bleibenden Karte zählt nicht als Transformieren, ebenso wenig wie das Aufdecken einer verdeckt liegenden bleibenden Karte.

- Die letzte Fähigkeit von Elesh Norns Inquisitor wird ausgelöst, falls eine bleibende Karte, die du kontrollierst, in beliebige Richtung transformiert – von mit der Vorderseite nach oben zur Rückseite nach oben oder umgekehrt, solange sie danach ein Phyrexianer ist.

---

Elfische Bottichhüterin

{1} {B} {G}

Kreatur — Phyrexianer, Elf

3/3

Wenn die Elfische Bottichhüterin ins Spiel kommt,

wende Inkubieren 2 an. (*Erzeuge einen Inkubator-Spielstein mit zwei +1/+1-Marken und „{2}:*

*Transformiere dieses Artefakt.“ Er transformiert in eine 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.)*

{5}: Transformiere einen Inkubator-Spielstein deiner Wahl, den du kontrollierst. Verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf ihm.

- Der Inkubator-Spielstein deiner Wahl transformiert, bevor seine +1/+1-Marken verdoppelt werden, das heißt, alles, was prüft, ob +1/+1-Marken auf eine Kreatur gelegt werden, sieht, dass sie auf eine Phyrexianer-Artefaktkreatur gelegt werden.

---

Elspeths Schlag

{W}

Spontanzauber

Elspeths Schlag fügt einer angreifenden oder blockenden

Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Falls die

Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie

stattdessen ins Exil.

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

---

Epharas Zerstreung

{2} {U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls er eine angreifende Kreatur als Ziel hat.

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres

Besitzers zurück. Überwachen 2. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann*

*eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

- Die Kostenreduktion von Epharas Zerstreuung wirkt sich nicht auf ihre Manakosten oder ihren Manabetrag aus. Sie wirkt sich nur auf die Gesamtkosten aus, die du tatsächlich bezahlst. Insbesondere ist ihr Manabetrag immer 3.

Errant und Giada

{1}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Engel

2/3

Aufblitzen

Fliegend

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

Du kannst Zaubersprüche mit Aufblitzen und/oder Flugfähigkeit oben von deiner Bibliothek wirken.

- Errant und Giada lassen dich 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 die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.

Erzengel Elspeth

{2}{W}{W}

Legendärer Planeswalker — Elspeth

4

+1: Erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein mit Lebensverknüpfung.

−2: Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl. Sie wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Engel und erhält Flugfähigkeit.

−6: Bringe alle bleibenden Karten mit Manabetrag 3 oder weniger, die keine Länder sind, aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Die zweite Fähigkeit hat keine Dauer. Der Effekt dauert an, bis die Kreatur das Spiel verlässt.
- Falls das Ziel der zweiten Fähigkeit aufhört, eine Kreatur zu sein, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, hört sie auch auf, ein Engel zu sein, bis sie wieder zu einer Kreatur wird, falls zutreffend.
- Für die letzte Fähigkeit gilt: Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

Etali, urtümlicher Eroberer  
{5}{R}{R}  
Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier  
7/7

Verursacht Trampelschaden  
Wenn Etali, urtümlicher Eroberer, ins Spiel kommt, schickt jeder Spieler Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Nichtland-Karte ins Exil schickt. Du kannst von den auf diese Weise ins Exil geschickten Nichtland-Karten eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.  
{9}{G/P}: Transformiere Etali. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

////

Etali, urtümliche Seuche  
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Ältester, Dinosaurier  
11/11

Verursacht Trampelschaden, Unzerstörbar  
Immer wenn Etali, urtümliche Seuche, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhält er entsprechend viele Giftmarken. *(Ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken verliert die Partie.)*

- Falls du eine der ins Exil geschickten Karten wirkst, geschieht das als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ einer 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 eine ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
  - Falls du mehr als eine der ins Exil geschickten Karten wirkst, bestimmst du die Reihenfolge, in der du sie wirkst. Ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch kann das Ziel eines späteren Zauberspruchs sein, den du auf diese Weise wirkst. Jedoch werden Bleibende-Karten-Zaubersprüche, die auf diese Weise gewirkt werden, erst verrechnet, nachdem du mit dem Wirken aller Zaubersprüche fertig bist. Keiner der Zaubersprüche kann daher eine der auf diese Weise gewirkten bleibenden Karten als Ziel haben. Falls du z. B. einen Zwillingenzauber und einen Blitzeinschlag ins Exil schickst, kannst du erst den Blitzeinschlag wirken und dann den Zwillingenzauber mit dem Blitzeinschlag als Ziel. Falls du jedoch eine Kreaturenkarte und eine Aura-Karte ins Exil schickst, kann die Aura beim Wirken nicht jene Kreatur als Ziel haben.
  - Alle nicht gewirkten Karten, einschließlich aller Länderkarten, bleiben im Exil. Sie können nicht in späteren Zügen gewirkt 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 bleibenden Karten, die du durch Etalis Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.
  - Dass ein Spieler (vorzugsweise ein Gegner) die Partie verliert, weil er zehn oder mehr Giftmarken hat, gehört zu den Spielregeln. Etali, urtümliche Seuche, muss nicht mehr im Spiel sein, wenn jemand (vorzugsweise ein Gegner) seine zehnte Giftmarke erhält.
-

Expeditionsspäherin

{1}{U}

Kreatur — Meervolk, Räuber

2/3

Verteidiger

Solange der Friedhof eines Gegners acht oder mehr Karten enthält, kann die Expeditionsspäherin angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätte, und sie kann nicht geblockt werden.

- Die letzte Fähigkeit der Expeditionsspäherin wird angewendet, falls irgendein Gegner acht oder mehr Karten in seinem Friedhof hat; das muss nicht auf alle Gegner zutreffen und auch nicht unbedingt auf den Gegner, den die Expeditionsspäherin angreift.
- Sobald die Expeditionsspäherin legal angegriffen hat, führt das Entfernen von Karten aus Friedhöfen, sodass ihre letzte Fähigkeit nicht mehr angewendet wird, nicht dazu, dass sie aufhört anzugreifen. Falls du dies jedoch bewirkt, bevor Blocker deklariert wurden (und sie dich angreift), kannst du sie blocken.

---

Fahrende Ritterin aus Eos

{4}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

4/4

Einberufen

Wenn die Fahrende Ritterin aus Eos ins Spiel kommt, schau dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon bis zu zwei Kreaturenkarten mit Manabetrag X oder weniger offen vorzeigen, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die die Fahrende Ritterin aus Eos einberufen haben. Nimm die vorzeigten Karten auf deine Hand und mische danach.

- Es spielt keine Rolle, ob die Kreaturen, die die Fahrende Ritterin aus Eos einberufen haben, noch im Spiel sind oder nicht, sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird. Sie werden dir angerechnet, wenn der Wert von X ermittelt wird.
- Du kannst für das Einberufen der Fahrenden Ritterin aus Eos nicht mehr Kreaturen tappen, als nötig sind, um für den Zauberspruch zu bezahlen. Meistens bedeutet das fünf Kreaturen. Falls allerdings zusätzliche Kosten erforderlich sind, um die Fahrende Ritterin aus Eos zu wirken, kannst du Einberufen nutzen, um auch jene zusätzlichen Kosten zu bezahlen.

---

Feen-Genie

{1}{U}

Kreatur — Feenwesen, Räuber

2/1

Aufblitzen

Fliegend

Immer wenn ein Gegner seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, ziehst du eine Karte.

{3}{U}: Jeder Spieler zieht eine Karte.

- Das Feen-Genie muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du es kontrollierst, wenn ein Gegner seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, wird jene Fähigkeit ausgelöst.

Flatternde Freischärlerin

{2} {B}

Kreatur — Feenwesen, Räuber

2/2

Fliegend

Wenn die Flatternde Freischärlerin stirbt, millt jeder Spieler zwei Karten. Dann kannst du die Flatternde Freischärlerin ins Exil schicken. Wenn du dies tust, lege eine Kreaturen- oder Schlachtenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek. *(Um zwei Karten zu millen, legt ein Spieler die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit der Flatternden Freischärlerin wird ohne Ziel ausgelöst und auf den Stapel gelegt. Falls du die Flatternde Freischärlerin ins Exil schickst, wird die zweite „rückwirkend“ ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du die Kreaturen- oder die Schlachtenkarte deiner Wahl für jene zweite Fähigkeit. Du kannst eine Karte, die du gerade gemillt hast, als Ziel bestimmen oder eine Karte, die bereits in deinem Friedhof war.

Gefangene Seltsamkeit

{U}

Kreatur — Seltsamkeit

1/3

Verteidiger

{3} {R/P}: Transformiere die Gefangene Seltsamkeit.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. *({R/P} kann entweder mit {R} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)*

////

Vollendeter Beschwörer

Kreatur — Phyrexianer, Seltsamkeit

3/3

Wenn diese Kreatur in den Vollendeten Beschwörer transformiert, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du kannst die vom Vollendeten Beschwörer ins Exil geschickte Karte auch dann spielen, falls der Vollendete Beschwörer das Spiel verlässt oder du die Kontrolle über ihn verlierst.
- Das Spielen der vom Vollendeten Beschwörer ins Exil geschickten Karten folgt den normalen Regeln für das Spielen der Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls die Karte beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du kannst eine vom Vollendeten Beschwörer ins Exil geschickte Länderkarte nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.
- Falls du die Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

---

Gemeinsam lahmlegen

{1}{G}{G}

Spontanzauber

Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Sie fügen einer anderen Kreatur, einem Planeswalker oder einer Schlacht deiner Wahl jeweils Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls eine der beiden Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie Gemeinsam lahmlegen verrechnet wird, erhält die andere dennoch +1/+0 und fügt dann Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
- Falls entweder das letzte Ziel ein illegales Ziel ist oder die ersten beiden Ziele illegal sind, sowie Gemeinsam lahmlegen verrechnet wird, fügt nichts Schaden zu und niemandem wird Schaden zugefügt.

---

Gewiefte Unterhändlerin

{1}{G}

Kreatur — Katze, Bürger

0/2

Hilfestellung 1 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls es eine andere Kreatur ist, erhält sie bis zum Ende des Zuges die folgende Fähigkeit.*)

Diese Kreatur weist Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.

- Die Fähigkeit der Gewiefen Unterhändlerin 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. Insbesondere gilt: Falls die Gewiefte Unterhändlerin (oder die Kreatur, die ihre Fähigkeit erhält) kämpft, wird ihre tatsächliche Stärke verwendet, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie zufügt.

---

Ghalta und Mavren

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

Legendäre Kreatur — Dinosaurier, Vampir

12/12

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du angreifst, bestimme eines —

- Erzeuge einen getappten und angreifenden X/X grünen Dinosaurier-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den anderen angreifenden Kreaturen ist.
- Erzeuge X 1/1 weiße Vampir-Kreaturespielsteine mit Lebensverknüpfung, wobei X gleich der Anzahl anderer angreifender Kreaturen ist.

- Für beide Modi gilt: Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

- Falls du den ersten Modus bestimmst und es keine anderen angreifenden Kreaturen gibt, erzeugst du einen 0/0 Dinosaurier-Spielstein. Der Spielstein stirbt, es sei denn, etwas anderes erhöht sofort seine Widerstandskraft. Du hast keine Gelegenheit, mit einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit zu antworten, um zu versuchen, ihn zu retten. Ähnlich verhält es sich, falls die höchste Stärke unter den anderen angreifenden Kreaturen 0 oder weniger ist.
- Obwohl der Dinosaurier-Spielstein angreifend ins Spiel kommt, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).
- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht der Dinosaurier-Spielstein angreift. Das muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die Ghalta und Mavren angreifen.
- Falls du den zweiten Modus bestimmst und es keine anderen angreifenden Kreaturen gibt, erzeugst du keine Vampir-Spielsteine.

#### Glitzernde Morgenröte

{2} {G} {G}

Hexerei

Wende zweimal Inkubieren X an, wobei X gleich der Anzahl an Ländern ist, die du kontrollierst. *(Um Inkubieren X anzuwenden, erzeuge einen Inkubator-Spielstein mit X +1/+1-Marken und „{2}: Transformiere dieses Artefakt.“ Er transformiert in eine 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.)*

- Verwende die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, sowie die Glitzernde Morgenröte verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.

#### Glitzernde Überflutung

{1} {B} {B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -1/-1 bis zum Ende des Zuges.  
Kreaturen, die grün und/oder weiß sind, erhalten zusätzlich -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

- Alle Effekte der Glitzernden Überflutung werden bestimmt, sowie sie verrechnet wird. Weder Kreaturen, die später im Zug ins Spiel kommen, noch bleibende Karten, die keine Kreaturen sind und später zu Kreaturen werden, erhalten -1/-1 oder -3/-3. Eine Kreatur, die -1/-1 erhält, erhält nicht zusätzlich -2/-2, wenn sie später grün und/oder weiß wird. Für eine grüne und/oder weiße Kreatur, die -3/-3 erhält, wird der -2/-2-Malus nicht aufgehoben, falls sie später nicht mehr grün und/oder weiß ist.

#### Gnadenlose Umwidmung

{4} {B} {B}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Inkubieren 3.  
*(Erzeuge einen Inkubator-Spielstein mit drei +1/+1-Marken und „{2}: Transformiere dieses Artefakt.“ Er transformiert in eine 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.)*

- Falls das Ziel der Gnadenlosen Umwidmung illegal ist, sowie der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du wendest dann nicht Inkubieren an.

Gnottvold-Einsiedler

{3}{G}

Kreatur — Troll

4/4

{5}{U/P}: Transformiere den Gnottvold-Einsiedler.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*{U/P} kann entweder mit {U} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.*)

////

Hüne der Chrmschar

Kreatur — Phyrexianer, Troll

5/5

Immer wenn der Hüne der Chrmschar angreift, hat bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5 bis zum Ende des Zuges.

- Die Fähigkeit des Hünen der Chrmschar überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der betroffenen Kreaturen auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
- Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der betroffenen Kreatur modifizieren, ohne sie festzulegen, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur verändern.

Halo-Erbeuterin

{1}{U}{B}

Kreatur — Feenwesen, Räuber

3/1

Fliegend

Wenn die Halo-Erbeuterin ins Spiel kommt, kannst du {X} bezahlen. Wenn du dies tust, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit Manabetrag X aus einem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls jener Zauberspruch auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Halo-Erbeuterin wird ohne ein Ziel ausgelöst und auf den Stapel gelegt. Falls du Mana bezahlst, wird die zweite „rückwirkend“ ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du die Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl für jene zweite Fähigkeit, basierend auf dem Wert, den du für X bestimmt hast. X kann auch 0 sein.
- Du bestimmst, ob du die Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl wirkst oder nicht, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- 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.

Halogespeister Skaab

{4}{U}

Kreatur — Zombie

4/4

Wenn der Halogespeiste Skaab ins Spiel kommt, millt jeder Spieler zwei Karten. Dann kannst du eine Spontanzauber-, Hexerei- oder Schlachtenkarte aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen. *(Um zwei Karten zu millen, legt ein Spieler die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

- Die Karte, die du oben auf deine Bibliothek legst (falls überhaupt), kann eine Karte sein, die du gerade gemillt hast oder die bereits in deinem Friedhof war.

Heliod, der strahlende Morgen

{2}{W}{W}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

4/4

Wenn Heliod, der strahlende Morgen, ins Spiel kommt, bringe eine Verzauberungskarte deiner Wahl, die kein Gott ist, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

{3}{U/P}: Transformiere Heliod, den strahlenden Morgen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. *({U/P} kann entweder mit {U} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)*

////

Heliod, die verzerrte Finsternis

Legendäre Verzauberungskreatur — Phyrexianer, Gott

4/6

Du kannst Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken für jede Karte, die deine Gegner in diesem Zug gezogen haben, {1} weniger.

- Der Effekt, der „als ob sie Aufblitzen hätten“ besagt, gilt nur für das Wirken von Zaubersprüchen. Der Effekt ändert zum Beispiel nicht, wann du Fähigkeiten aktivieren kannst, die nur „wie eine Hexerei“ aktiviert werden können.
- Die letzte Fähigkeit von Heliod, die verzerrte Finsternis, hat keine Auswirkungen auf die Manakosten oder den Manabetrag von Zaubersprüchen. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Jene Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten wie Rückblendekosten angewandt werden.

- Falls die Manakosten eines Zauberspruchs, den du wirkst,  $\{X\}$  enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest. Falls die Manakosten eines Zauberspruchs beispielsweise  $\{X\}\{R\}$  sind und deine Gegner in diesem Zug zwei Karten gezogen haben, könntest du 5 als Wert für X bestimmen und dann  $\{3\}\{R\}$  bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

#### Hidetsugu und Kairi

$\{2\}\{U\}\{U\}\{B\}$

Legendäre Kreatur — Oger, Dämon, Drache

5/4

Fliegend

Wenn Hidetsugu und Kairi ins Spiel kommen, ziehe drei Karten und lege dann zwei Karten aus deiner Hand in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.

Wenn Hidetsugu und Kairi sterben, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Ein Gegner deiner Wahl verliert Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags. Falls die Karte eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist, kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Die beiden Karten, die du oben auf deine Bibliothek legst, können aus den drei stammen, die du gerade gezogen hast, oder aus den anderen auf deiner Hand.
- Die letzte ausgelöste Fähigkeit hat den Gegner als Ziel. Falls jener Spieler ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du schickst dann auch keine Karte ins Exil.
- Du bestimmst, ob du die Spontanzauber- oder Hexereikarte wirkst oder nicht, sowie die letzte ausgelöste Fähigkeit 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.

#### Hortender Brutfürst

$\{5\}\{B\}\{B\}\{B\}$

Kreatur — Drache

7/6

Einberufen

Fliegend

Wenn der Hortende Brutfürst ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, schicke sie verdeckt ins Exil und mische danach. Solange die Karte im Exil bleibt, kannst du sie spielen.

Zaubersprüche, die du aus dem Exil wirkst, haben Einberufen.

- Solange die Karte im Exil bleibt, kannst du sie anschauen. Das gilt auch, nachdem der Hortende Brutfürst das Spiel verlassen hat.

- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über den Hortenden Brutfürsten übernimmt, darfst immer noch nur du die ins Exil geschickte Karte anschauen und spielen. Jener Spieler kann die ins Exil geschickte Karte weder anschauen noch spielen.

#### Inspirierter Ansturm

{2}{W}{W}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Welche Kreaturen vom Inspirierten Ansturm betroffen sind, wird ermittelt, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten nicht +2/+1.

#### Invasion von Alara

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

Schlacht — Belagerung

Wenn die Invasion von Alara ins Spiel kommt, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du zwei Nichtland-Karten mit Manabetrag 4 oder weniger ins Exil geschickt hast. Du kannst eine der beiden Karten wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Nimm eine der beiden auf deine Hand. Lege dann die anderen Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

7

////

#### Erwecken des Mahlstroms

Hexerei

Das Erwecken des Mahlstroms hat alle Farben. Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten. Du kannst eine Artefaktkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer bleibenden Karte ist, die du kontrollierst. Verteile drei +1/+1-Marken auf eine, zwei oder drei Kreaturen, die du kontrollierst. Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

- Für die ausgelöste Fähigkeit der Invasion von Alara gilt: Falls du zwei Nichtland-Karten mit Manabetrag 4 oder weniger ins Exil schickst, aber eine davon nicht wirkst, dann bleibt diejenige, die du nicht auf deine Hand nimmst, im Exil. Sie wird nicht unter deine Bibliothek gelegt.
- Falls du nur eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 4 oder weniger ins Exil schickst, kannst du sie wirken. Falls du dies nicht tust, nimmst du sie auf die Hand.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Das Erwecken des Mahlstroms hat zwei Ziele: den Spieler, der die Karten zieht, und die bleibende Karte, die ein Gegner kontrolliert und die zerstört wird. Du musst für beides legale Ziele bestimmen, um das Erwecken des Mahlstroms zu wirken. Alle anderen Entscheidungen werden während des Verrechnens getroffen. Insbesondere bedeutet das, dass du einen Spielstein erzeugen kannst, der eine Kopie des Artefakts ist, das du gerade ins Spiel gebracht hast (das du vielleicht gerade gezogen hast) und dann +1/+1-Marken auf ihn legst, falls er auch eine Kreatur ist.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.

Invasion von Amonkhet

{1} {U} {B}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Amonkhet ins Spiel kommt, millt jeder Spieler drei Karten, dann wirft jeder Gegner eine Karte ab und du ziehst eine Karte. *(Um drei Karten zu millen, legt ein Spieler die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

4

////

Lazotepumhüllter Konvertit

Kreatur — Zombie

4/4

Du kannst den Lazotepumhüllten Konvertiten als Kopie einer beliebigen Kreaturenkarte in einem Friedhof ins Spiel kommen lassen, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Farben und Typen ein 4/4 schwarzer Zombie ist.

- Um die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Invasion von Amonkhet zu verrechnen, millt jeder Spieler zunächst drei Karten. Dann bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) eine Karte auf seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen, und legt sie zur Seite. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Schließlich werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen. Schließlich ziehst du eine Karte.

- Der offizielle Regeltext des Lazotepumhüllten Konvertiten wurde aktualisiert, um zu verdeutlichen, dass er seine anderen Farben und Typen als Teil seines Kopiereffekts behält.
- Der Lazotepumhüllte Konvertit kopiert genau das, was auf die ursprüngliche Kreaturenkarte aufgedruckt war mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreaturenkarte werden ausgelöst, wenn der Lazotepumhüllte Konvertit ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreaturenkarte funktionieren ebenfalls.

Invasion von Arcavios

{3}{U}{U}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Arcavios ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek, deinen Friedhof und/oder deine Karten außerhalb der Partie nach einer Spontanzauber- oder Hexereikarte, die du besitzt, zeige sie offen vor und nimm sie auf deine Hand. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach.

7

////

Anrufung der Gründer

Verzauberung

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deiner Hand wirkst, kannst du den Zauberspruch kopieren. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- In einer Casual-Partie kommt die Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event stammt eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, immer aus deinem Sideboard. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit anschauen.
- Du musst nicht im Voraus verkünden, wo du suchen wirst. Du kannst deine Bibliothek durchsuchen, innehalten, seufzen, in deinen Friedhof schauen, deinen Gegner mit einem bedeutungsschwangeren Stirnrunzeln bedenken, und dann schließlich eine spielentscheidende Hexerei aus deinem Sideboard vorzeigen. Das wäre nur eben etwas theatralisch.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (das heißt, er weist dich an, eine Auswahl aus einer Liste von Effekten zu treffen), haben die Kopien denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.

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

Invasion von Azgol

{B} {R}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Azgol ins Spiel kommt, opfert ein Spieler deiner Wahl eine Kreatur oder einen Planeswalker und verliert 1 Lebenspunkt.

4

////

Aschfahler Schnitter

Kreatur — Zombie, Elementarwesen

2/1

Bedrohlich

Zu Beginn deines Endsegments legst du eine +1/+1-Marke auf den Aschfahlen Schnitter, falls in diesem Zug eine bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wurde.

- Die Fähigkeit des Aschfahlen Schnitters wird zu Beginn jedes deiner Endsegmente ausgelöst, auch falls in jenem Zug nichts auf den Friedhof gelegt wurde. Die Fähigkeit überprüft sowie sie verrechnet wird, ob eine +1/+1-Marke auf den Aschfahlen Schnitter gelegt werden soll oder nicht. Das bedeutet, dass die Fähigkeit beliebige bleibende Karten zählt, die als Antwort auf die Fähigkeit auf einen Friedhof gelegt werden.
- Die Fähigkeit zählt beliebige bleibende Karten, die auf einen Friedhof gelegt wurden, einschließlich bleibender Karten, die Spielsteine sind.
- Falls eine bleibende Karte, die kein Spielstein ist, auf den Friedhof gelegt wird, spielt es keine Rolle, was danach mit der bleibenden Karte geschieht. Die Fähigkeit des Aschfahlen Schnitters zählt sie, selbst wenn die Karte zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, den Friedhof wieder verlassen hat.

Invasion von Eldraine

{3} {B}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Eldraine ins Spiel kommt, wirft ein Gegner deiner Wahl zwei Karten ab.

4

////

Pieksende Feen

Kreatur — Feenwesen

2/2

Fliegend

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners und falls jener Spieler zwei oder weniger Karten auf der Hand hat, fügen ihm die Pieksenden Feen 2 Schadenspunkte zu.

- Die Fähigkeit der Pieksenden Feen überprüft zu Beginn jedes Versorgungssegment jedes Gegners, ob jener Spieler zwei oder weniger Karten auf der Hand hat. Falls er drei oder mehr hat, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Hand des Gegners erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls der Gegner zu diesem Zeitpunkt drei oder mehr Karten auf der Hand hat, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und die Pieksenden Feen fügen ihm keinen Schaden zu.

---

Invasion von Fiora

{4} {B} {B}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Fiora ins Spiel kommt, bestimme eines oder beides —

- Zerstöre alle legendären Kreaturen.
- Zerstöre alle nichtlegendären Kreaturen.

4

////

Marchesa, entschlossene Monarchin

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

3/6

Bedrohlich, Todesberührung

Immer wenn Marchesa, entschlossene Monarchin, angreift, entferne alle Marken von bis zu einer bleibenden Karte deiner Wahl.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls dir seit deinem letzten Zug kein Kampfschaden zugefügt wurde, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Falls du für die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Invasion von Fiora beide Modi bestimmst, geschehen die Effekte in der aufgeführten Reihenfolge. Zuerst werden alle legendären Kreaturen zerstört und dann alle nichtlegendären Kreaturen.

---

Invasion von Gobakhan

{1}{W}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Gobakhan ins Spiel kommt, schau dir die Hand eines Gegners deiner Wahl an. Du kannst davon eine Nichtland-Karte ins Exil schicken. Solange die Karte im Exil bleibt, kann ihr Besitzer sie spielen. Ein Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wird, kostet beim Wirken {2} mehr.

3

////

Lichtschild-Formation

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments legst du auf jede Kreatur, die in diesem Zug angegriffen hat, eine +1/+1-Marke.

Opfere die Lichtschild-Formation: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Beim Spielen der ins Exil geschickten Karte müssen alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen beachtet werden.
  - Falls die ins Exil geschickte Karte eine modale doppelseitige Karte ist und ihre Rückseite ein Land ist, kann ihr Besitzer sie als Land spielen. (Bitte beachte: Falls die Vorderseite ebenfalls ein Land ist, hättest du die Karte gar nicht erst ins Exil schicken können.)
  - Welche Kreaturen von der letzten Fähigkeit der Lichtschild-Formation betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten nicht Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit.
-

Invasion von Ikorja

{X} {G} {G}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Ikorja ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Nicht-Mensch-Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger und bringe sie ins Spiel. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach.

6

////

Zilortha, Ikorjas Apexprädatör

Legendäre Kreatur — Dinosaurier

8/8

Reichweite

Du kannst jede Nicht-Mensch-Kreatur, die du kontrollierst, ihren Kampfschaden zuweisen lassen, als ob sie nicht geblockt worden wäre.

- Du bestimmst, ob der Kampfschaden einer Nicht-Mensch-Kreatur zugewiesen werden soll, als ob sie nicht geblockt worden wäre, kurz bevor dieser Schaden tatsächlich zugewiesen wird. Du kannst das für jede Nicht-Mensch-Kreatur, die du kontrollierst, separat bestimmen: Das heißt, du kannst keine, manche oder alle jene Kreaturen ihren Kampfschaden zuweisen lassen, als ob sie nicht geblockt worden wären.
  - Den Schaden einer Kreatur zuzuweisen, als ob sie nicht geblockt worden wäre, bedeutet alles oder nichts. Du kannst diesen Effekt nicht nutzen, um etwas vom Schaden der Kreatur einer blockenden Kreatur zuzuweisen und den Rest dem Spieler, dem Planeswalker oder der Schlacht, den bzw. die sie angreift.
  - Auch falls eine Kreatur Schaden zuweist, als ob sie nicht geblockt worden wäre, wird ihr trotzdem von Kreaturen, die sie blocken, Schaden zugefügt.
-

Invasion von Kaladesh

{U} {R}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Kaladesh ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

4

////

Ätherschwinge, Flaggschiff der Goldschuppe

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

\*/4

Fliegend

Die Stärke von Ätherschwinge, Flaggschiff der Goldschuppe, ist gleich der Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst.

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

- Solange Ätherschwinge noch ein Artefakt ist, zählt sie sich selbst mit.

---

Invasion von Kaldheim

{3} {R}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Kaldheim ins Spiel kommt, schicke alle Karten aus deiner Hand ins Exil und ziehe dann entsprechend viele Karten. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kannst du auf diese Weise ins Exil geschickte Karten spielen.

4

////

Brand des Weltenbaums

Verzauberung

Wirf eine Länderkarte ab: Der Brand des Weltenbaums fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

Immer wenn du eine Länderkarte abwirfst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Sowohl die Invasion von Kaldheim als auch der Brand des Weltenbaums haben eine Fähigkeit, die es dir erlaubt, Karten aus dem Exil zu spielen. Du kannst die Karten während der angegebenen Dauer auch dann spielen, falls die bleibende Karte mit einer solchen Fähigkeit das Spiel verlässt oder du die Kontrolle über sie verlierst.

- Das Spielen der ins Exil geschickten Karten folgt den normalen Regeln für das Spielen dieser Karten. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise eine der Karten eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du kannst eine ins Exil geschickte Länderkarte nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.
- Alle Karten, die du nicht spielst, bleiben im Exil.
- Die letzte Fähigkeit des Brands des Weltenbaums wird immer dann ausgelöst, wenn du aus irgendeinem Grund eine Länderkarte abwirfst, nicht nur, weil du seine andere Fähigkeit aktiviert hast.
- Falls jene Fähigkeit im Aufräumsegment ausgelöst wird, weil du eine Länderkarte abgeworfen hast, um deine Handkartenzahl auf die maximale Handkartenzahl zu bringen, erhältst du Priorität, nachdem die Fähigkeit verrechnet wird, sodass du Gelegenheit hast, einen Spontanzauber oder eine Karte mit Aufblitzen zu wirken, den bzw. die du ins Exil geschickt hast. Unabhängig davon, ob du die ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht, gibt es ein weiteres Aufräumsegment, bevor der Zug endet.

#### Invasion von Kamigawa

{3} {U}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Kamigawa ins Spiel kommt, tappe ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf es bzw. sie. *(Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

4

////

Saboteure auf dem Dach

Kreatur — Mondvolk, Ninja

2/3

Fliegend

Immer wenn die Saboteure auf dem Dach einem Spieler oder einer Schlacht Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte.

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Invasion von Kamigawa kann ein Artefakt oder eine Kreatur als Ziel haben, das bzw. die bereits getappt ist.

Invasion von Kylem

{2} {R} {W}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Kylem ins Spiel kommt, erhalten bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl +2/+0, Wachsamkeit und Eile bis zum Ende des Zuges.

5

////

Duo der Arena der Tapferkeit

Hexerei

Erzeuge zwei 3/2 rote und weiße Krieger-

Kreaturespielsteine mit „Immer wenn diese Kreatur und mindestens ein anderer Kreaturespielstein angreifen, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.“

- Das Mitglied des weltbesten Duos der Arena der Tapferkeit und der andere Kreaturespielstein müssen nicht denselben Spieler, denselben Planeswalker oder dieselbe Schlacht angreifen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
- Die ausgelöste Fähigkeit der Spielsteine funktioniert auch dann, wenn eine Nichtspielsteinkreatur sie irgendwie erhält. Falls beispielsweise eine Nichtspielsteinkreatur zur Kopie des Spielsteins wird und dann gemeinsam mit einem Spielstein angreift, wird die Fähigkeit ausgelöst.

---

Invasion von Mercadia

{1} {R}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Mercadia ins Spiel kommt, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten.

4

////

Kyren-Flammenschmied

Kreatur — Goblin, Spruchwandler

3/3

{2} {R}, {T}, wirf eine Karte ab: Erzeuge zwei 1/1 blaue und rote Elementarwesen-Kreaturespielsteine.

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

- Welche Kreaturen von der Fähigkeit des Kyren-Flammenschmieds betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Die Elementarwesen-Spielsteine erhalten die Boni, aber Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten sie nicht.
-

### Invasion von Muraganda

{4} {G}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Muraganda ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann kämpft jene Kreatur gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

6

////

Urplasma

Kreatur — Schlammwesen

4/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine andere Kreatur deiner Wahl +2/+2 und verliert alle Fähigkeiten bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst auch nur eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel der Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Invasion von Muraganda bestimmen.
  - Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen, legst du keine +1/+1-Marke auf sie. Falls jene Kreatur ein legales Ziel ist, die andere Kreatur aber nicht, legst du dennoch eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst, aber keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
  - Eine Kreatur, die durch die Fähigkeit des Urplasmas alle Fähigkeiten verliert (schlürf), kann später Fähigkeiten dazuerhalten.
  - Falls die von der Fähigkeit des Urplasmas betroffene Kreatur (schlürf) eine Fähigkeit hatte, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft definierte, wird der entsprechende Basis-Wert zu 0. In vielen Situationen wäre es ein Problem, Basis-Widerstandskraft von 0 zu haben, aber die Fähigkeit des Urplasmas (schlürf) gewährt freundlicherweise +2/+2, sodass die Kreatur überleben sollte.
-

Invasion von Neu-Capenna

{W}{B}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Neu-Capenna ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt oder eine Kreatur opfern. Wenn du dies tust, schicke ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, ins Exil.

4

////

Heilige Knisterkanone

Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, lege auf sie und auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst und mit der sie einen Kreaturentyp gemeinsam hat, eine +1/+1-Marke.

Ausrüsten {1}

- Die Fähigkeit der Invasion von Neu-Capenna wird ohne ein Ziel ausgelöst und auf den Stapel gelegt. Falls du ein Artefakt oder eine Kreatur opferst, wird die zweite „rückwirkend“ ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du das Artefakt oder die Kreatur deiner Wahl für jene zweite Fähigkeit.
  - Eine Kreatur „hat einen Kreaturentyp mit der ausgerüsteten Kreatur gemeinsam“, falls sie mindestens einen Kreaturentyp gemeinsam haben. Die jeweiligen Kreaturen erhalten auch dann nur jeweils eine +1/+1-Marke, falls sie mehrere Kreaturentypen mit der ausgerüsteten Kreatur gemeinsam haben.
-

Invasion von Neu-Phyrexia

{X} {W} {U}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Neu-Phyrexia ins Spiel kommt, erzeuge X 2/2 weiße und blaue Ritter-Kreaturespielsteine mit Wachsamkeit.

6

////

Teferi Akosa von Zhalfir

Legendärer Planeswalker — Teferi

4

+1: Ziehe zwei Karten. Wirf dann zwei Karten ab, es sei denn, du wirfst eine Kreaturenkarte ab.

–2: Du erhältst ein Emblem mit „Ritter, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und haben Abwehr {1}.“

–3: Tappe eine beliebige Anzahl ungetappter Kreaturen, die du kontrollierst. Wenn du dies tust, mische eine bleibende Karte deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, in die Bibliothek ihres Besitzers, wobei X die Anzahl der Kreaturen ist, die auf diese Weise getappt wurden.

- Der offizielle Regelttext von Teferi Akosas letzter Fähigkeit wurde aktualisiert, um die Funktionsweise deutlicher zu machen. Der aktualisierte Text ist oben aufgeführt.
  - Du aktivierst Teferi Akosas letzte Fähigkeit, ohne einen Wert für X zu bestimmen oder Kreaturen zu tappen. Erst beim Verrechnen entscheidest du, ob du ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen möchtest, und falls ja, welche. Falls du keine Kreaturen tappst (bzw. wenn du gar keine Kreaturen kontrollierst), ist X gleich 0. Dann, nachdem du Kreaturen getappt (oder nicht getappt) hast, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Das Ziel jener Fähigkeit bestimmst du, wenn sie auf den Stapel gelegt wird.
-

### Invasion von Pyrulea

{G}{U}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Pyrulea ins Spiel kommt, wende Hellsicht 3 an und decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Länderkarte oder eine doppelseitige Karte ist, ziehe eine Karte.

4

////

### Gigantisches Felshorn

Kreatur — Bestie

4/4

Verursacht Trampelschaden, Abwehr {2}

Andere transformierte bleibende Karten, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden und haben Abwehr {2}.

- Falls du eine Länderkarte oder doppelseitige Karte für die Invasion von Pyrulea aufdeckst, ist jene aufgedeckte Karte die Karte, die du ziehst.
- Eine „transformierte bleibende Karte“ ist eine doppelseitige bleibende Karte, die mit der Rückseite nach oben liegt. Insbesondere sind modale doppelseitige bleibende Karten und verschmolzene bleibende Karten niemals transformierte bleibende Karten, unabhängig davon, welche Seite nach oben liegt.

### Invasion von Ravnica

{5}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Ravnica ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, die ein Gegner kontrolliert und die nicht genau zwei Farben hat, ins Exil.

4

////

### Inbild des Gildenbunds

Artefaktkreatur — Konstrukt

5/5

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der genau zwei Farben hat, schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Karte, die genau zwei Farben hat, offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Eine bleibende Karte, die kein Land ist und nicht genau zwei Farben hat, kann farblos oder einfarbig sein oder drei oder mehr Farben haben.

---

Invasion von Regatha

{2} {R}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Regatha ins Spiel kommt, fügt sie einer anderen Schlacht oder einem Gegner deiner Wahl 4 Schadenspunkte und bis zu einer Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

5

////

Schüler des Infernos

Kreatur — Mensch, Mönch

4/4

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

Falls eine Nichtkreatur-Quelle, die du kontrollierst, einer Kreatur, einer Schlacht oder einem Gegner Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen so viele Schadenspunkte plus 2 zu.

- Die Schüler des Infernos modifizieren den Schaden, der beliebigen Kreaturen zugefügt würde, unabhängig davon, wer sie kontrolliert, sowie beliebigen Schlachten, unabhängig davon, wer sie beschützt. Deine Teamkameraden sind sicher. Vorerst.
  - Die zusätzlichen 2 Schadenspunkte werden von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der Schaden wird nicht von den Schülern des Infernos zugefügt.
  - Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden eine Quelle zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt der Schüler des Infernos nicht mehr zu.
  - Falls Schaden, den eine Quelle zufügt, mehreren bleibenden Karten, die ein Gegner kontrolliert, oder einem Gegner sowie einer oder mehreren bleibenden Karten, die jener Gegner kontrolliert, zugewiesen würde, teilst du den ursprünglichen Betrag auf, bevor du jeweils 2 addierst. Falls du beispielsweise eine Hexerei wirkst, die 4 Schadenspunkte zufügt, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst, kannst du sie einer Kreatur 3 Schadenspunkte und einer Schlacht 1 Schadenspunkt zufügen lassen. Diese Mengen werden dann jeweils zu 5 und 3 Schadenspunkten modifiziert.
-

Invasion von Segovia

{2} {U}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Segovia ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 blaue Krake-Kreaturespielsteine, die Trampelschaden verursachen.

4

////

Caetus, Meerestyrann von Segovia

Legendäre Kreatur — Schlange

3/3

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

Zu Beginn deines Endsegments enttappst du bis zu vier Kreaturen deiner Wahl.

- Falls du Caetus opferst, während du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst (zum Beispiel, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), hat jener Zauberspruch nicht mehr Einberufen, wenn du seine Kosten bezahlst, es sei denn, er hat aus irgendeinem anderen Grund Einberufen.

---

Invasion von Tarkir

{1} {R}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Tarkir ins Spiel kommt, zeige eine beliebige Anzahl an Drache-Karten aus deiner Hand offen vor. Wenn du dies tust, fügt die Invasion von Tarkir einem anderen Ziel deiner Wahl  $X + 2$  Schadenspunkte zu, wobei  $X$  gleich der Anzahl der auf diese Weise vorgezeigten Karten ist. *( $X$  kann 0 sein.)*

5

////

Trotzendes Donnermaul

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Immer wenn ein Drache, den du kontrollierst, angreift, fügt er einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit der Invasion von Tarkir wird ohne ein Ziel ausgelöst und auf den Stapel gelegt. Sowie sie verrechnet wird, zeigst du eine beliebige Anzahl an Drache-Karten aus deiner Hand offen vor. Diese Anzahl kann null sein, woran die Karte dich auch erinnert. Dann wird die zweite „rückwirkend“ ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du das Ziel für jene zweite Fähigkeit.

- Falls du keine Drache-Karten aus deiner Hand offen vorgezeigt hast, führt die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit dazu, dass die Invasion von Tarkir dem Ziel der Fähigkeit 2 Schadenspunkte zufügt.
- 

Invasion von Theros

{2}{W}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Theros ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Aura-, Gott- oder Halbgott-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

4

////

Ephara, ewige Behüterin

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

4/4

Ephara, ewige Behüterin, hat Lebensverknüpfung und Unzerstörbarkeit, solange du mindestens drei andere Verzauberungen kontrollierst.

Immer wenn eine andere Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

- Schaden, der Ephara zugefügt wird, wird vermerkt, auch falls Ephara Unzerstörbarkeit hat. Falls Ephara zum Beispiel Schaden zugefügt wird, der ohne Unzerstörbarkeit tödlich wäre, und sie später Unzerstörbarkeit verliert (z. B. weil du die Kontrolle über einige Verzauberungen verlierst), wird sie zerstört, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden. Ob jedoch eine Kreatur, der Schaden von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, zerstört wird, wird nur einmal überprüft: wenn nach dem Schaden zufügenden Ereignis das erste Mal zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.
  - Falls Ephara zur gleichen Zeit wie andere Verzauberungen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird ihre letzte Fähigkeit für jede jener Verzauberungen ausgelöst.
-

Invasion von Tolvada

{3}{W}{B}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Tolvada ins Spiel kommt, bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die keine Schlacht ist, aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

5

////

Der Zerborstene Himmel

Verzauberung

Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und haben Lebensverknüpfung.

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen 1/1 weißen und schwarzen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die erste Fähigkeit des Zerborstenen Himmels gilt für alle Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, nicht nur für jene, die von seiner anderen Fähigkeit erzeugt wurden.
- 

Invasion von Ulgrotha

{4}{B}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Ulgrotha ins Spiel kommt, fügt sie einem anderen Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

5

////

Großmutter Ravi Sengir

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Fliegend

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Großmutter Ravi Sengir und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls Kreaturen, die Gegner kontrollieren, gleichzeitig sterben wie Großmutter Ravi Sengir, wird Großmutter Ravi Sengirs letzte Fähigkeit einmal für jede jener Kreaturen ausgelöst. Du legst dann keine +1/+1-Marken auf sie, erhältst aber ein paar Lebenspunkte dazu. Das ist doch auch nicht schlecht, mein Kind.
-

Invasion von Vryn

{3} {U}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Vryn ins Spiel kommt, ziehe drei Karten und wirf dann eine Karte ab.

4

////

Überlasteter Magierring

Artefakt

{1}, {T}, opfere den Überlasteten Magierring: Kopiere einen Zauberspruch deiner Wahl, den du kontrollierst.

Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. *(Eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Der offizielle Regeltext des Überlasteten Magierrings wurde aktualisiert. Der Satz, der dir erlaubt, neue Ziele für die Kopie zu bestimmen, wurde ursprünglich versehentlich ausgelassen.
  - Eine Kopie eines Zauberspruchs wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
  - Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
  - Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
  - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (das heißt, er weist dich an, eine Auswahl aus einer Liste von Effekten zu treffen), haben die Kopien denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
  - Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
  - Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
  - Du kannst nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
-

Invasion von Zendikar

{3}{G}

Schlacht — Belagerung

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Wenn die Invasion von Zendikar ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

3

////

Erweckte Himmelsfestung

Kreatur — Elementarwesen

4/4

Wachsamkeit, Eile

Solange die Erweckte Himmelsfestung im Spiel ist, ist sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Land.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Die Erweckte Himmelsfestung wird als Kreaturenzauber gewirkt. Sie kann neutralisiert werden und man kann auf andere Weise auf sie antworten. Sie ist so lange kein Land zusätzlich zu ihren anderen Typen, bis sie ins Spiel kommt.
  - Falls die Erweckte Himmelsfestung ins Spiel kommt, werden jegliche Fähigkeiten ausgelöst, die immer dann ausgelöst werden, wenn ein Land ins Spiel kommt.
-

Jin-Gitaxias

{3}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

5/5

Abwehr {2}

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch mit Manabetrag 3 oder mehr wirkst, ziehe eine Karte.

{3}{U}: Schicke Jin-Gitaxias ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei und nur, falls du sieben oder mehr Karten auf der Hand hast.

////

Die Große Synthese

Verzauberung — Sage

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

I — Ziehe so viele Karten, wie du Karten auf der Hand hast. Du hast keine maximale Handkartenzahl, solange du die Große Synthese kontrollierst.

II — Bringe alle Nicht-Phyrexianer-Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

III — Du kannst eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Schicke Die Große Synthese ins Exil und bringe sie dann ins Spiel zurück *(mit der Vorderseite nach oben)*.

- Sobald du Jin-Gitaxias' letzte Fähigkeit aktiviert hast, spielt es keine Rolle mehr, was mit der Anzahl der Karten auf deiner Hand geschieht. Die Fähigkeit wird auch dann verrechnet, falls du zu diesem Zeitpunkt sechs oder weniger Karten auf der Hand hast.
- Für Kapitel I der Großen Synthese wird die Anzahl der Karten, die du ziehst, bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls du die Große Synthese zu jenem Zeitpunkt nicht mehr kontrollierst, bleibt die Obergrenze für die Anzahl der Karten auf der Hand unverändert.
- Alle Zaubersprüche, die du durch Kapitel III wirkst, werden während der Verrechnung jener Fähigkeit gewirkt. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge wirken und Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karten abhängen, werden ignoriert. Sobald du damit fertig bist, die Zaubersprüche zu wirken, und bevor irgendeiner von ihnen verrechnet wird, wird die Große Synthese ins Exil geschickt und als Jin-Gitaxias zurück ins Spiel gebracht.
- Ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch kann das Ziel eines späteren Zauberspruchs sein, den du auf diese Weise wirkst. Jedoch werden Bleibende-Karten-Zaubersprüche, die auf diese Weise gewirkt werden, erst verrechnet, nachdem du mit dem Wirken aller Zaubersprüche fertig bist. Keiner der Zaubersprüche kann daher eine der auf diese Weise gewirkten bleibenden Karten als Ziel haben. Falls du z. B. einen Zwillingszauber und einen Blitzeinschlag ins Exil schickst, kannst du erst den Blitzeinschlag wirken und dann den Zwillingszauber mit dem Blitzeinschlag als Ziel. Falls du jedoch eine Kreaturenkarte und eine Aura-Karte ins Exil schickst, kann die Aura beim Wirken nicht jene Kreatur als Ziel haben.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

---

Kami der geraunten Hoffnungen

{2} {G}

Kreatur — Geist

1/1

Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine bleibende Karte, die du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf die bleibende Karte gelegt.

{T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich der Stärke des Kami der geraunten Hoffnungen ist.

- Falls eine andere bleibende Karte, die du kontrollierst, mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit so vielen plus einer Marke ins Spiel.
- Falls der Kami der geraunten Hoffnungen jedoch irgendwie mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, wird seine erste Fähigkeit nicht auf ihn selbst angewendet.
- Falls du zwei Kami der geraunten Hoffnungen kontrollierst, beträgt die Anzahl der +1/+1-Marken, die auf eine bleibende Karte gelegt werden, zwei plus die ursprüngliche Anzahl. Drei Kami fügen drei hinzu und so weiter.
- Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf eine bleibende Karte, die du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.
- Die letzte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

---

Klingenbestückter Kriegsфächer

{1} {B}

Artefakt — Ausrüstung

Aufblitzen

Wenn der Klingenbestückte Kriegsфächer ins Spiel kommt, lege ihn an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Die Kreatur erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0.

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

- Die Kreatur, die durch die ausgelöste Fähigkeit des Klingenbestückten Kriegsфächers Unzerstörbarkeit erhält, behält den ganzen Zug lang Unzerstörbarkeit, auch falls der Klingenbestückte Kriegsфächer später von ihr gelöst wird.
-

Kogla und Yidaro

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

Legendäre Kreatur — Menschenaffe, Dinosaurier,  
Schildkröte

7/7

Wenn Kogla und Yidaro ins Spiel kommen, bestimme  
eines —

- Bis zum Ende des Zuges erhalten sie Eile und verursachen Trampelschaden.

- Sie kämpfen gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

{2}{R}{G}, wirf Kogla und Yidaro ab: Zerstöre bis zu  
ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

Mische Kogla und Yidaro aus deinem Friedhof in deine  
Bibliothek und ziehe dann eine Karte.

- Du musst für die letzte Fähigkeit kein Artefakt bzw. keine Verzauberung als Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und jene bleibende Karte ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du mischst Kogla und Yidaro dann nicht in deine Bibliothek und ziehst auch keine Karte.
- 

Korruption Towashis

{4}{U}

Verzauberung

Wenn die Korruption Towashis ins Spiel kommt, wende  
Inkubieren 4 an. (*Erzeuge einen Inkubator-Spielstein mit  
vier +1/+1-Marken und „{2}: Transformiere dieses  
Artefakt.“ Er transformiert in eine 0/0 Phyrexianer-  
Artefaktkreatur.*)

Immer wenn eine bleibende Karte, die du kontrollierst,  
transformiert oder eine bleibende Karte transformiert  
unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine  
Karte ziehen. Tue dies nur einmal pro Zug.

- Nur eine transformierende doppelseitige bleibende Karte kann „transformiert“ ins Spiel kommen und nur, falls sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel kommt. Insbesondere können verschmolzene bleibende Karten nicht transformiert ins Spiel kommen und modale doppelseitige Karten können auch dann nicht transformiert ins Spiel kommen, falls sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel kommen.
  - Ebenso gilt: Nur transformierende doppelseitige bleibende Karten (einschließlich transformierender doppelseitiger Karten und Inkubator-Spielsteine) können transformieren. Das Verdecken einer aufgedeckt liegenden bleibenden Karte zählt nicht als Transformieren, ebenso wenig wie das Aufdecken einer verdeckt liegenden bleibenden Karte.
  - Die letzte Fähigkeit der Korruption Towashis wird ausgelöst, falls eine bleibende Karte, die du kontrollierst, in beliebige Richtung transformiert – von mit der Vorderseite nach oben zur Rückseite nach oben oder umgekehrt.
  - Sobald du bestimmt hast, durch die letzte Fähigkeit eine Karte zu ziehen (was wahrscheinlich so bald wie möglich der Fall ist, aber es gibt Situationen, in denen du nicht sofort eine Karte ziehen möchtest), wird die Fähigkeit für den Rest jenes Zuges nicht mehr ausgelöst.
-

Kosmischer Hunger

{1}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer anderen Kreatur, einem Planeswalker oder einer Schlacht deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

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

Kräuterkundelehrer

{1}{G}

Kreatur — Baumhirte, Druide

1/3

Wenn der Kräuterkundelehrer ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

{6}{B/P}: Transformiere den Kräuterkundelehrer. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*{B/P} kann entweder mit {B} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.*)

////

Siechtum-Beschwörer

Kreatur — Phyrexianer, Baumhirte

3/3

Wenn diese Kreatur in den Siechtum-Beschwörer transformiert, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, bis zum Ende des Zuges -0/-X, wobei X gleich der Stärke des Siechtum-Beschwörers ist.

- Benutze die Stärke des Siechtum-Beschwörers, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln. Falls der Siechtum-Beschwörer zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, benutze seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war.
- 

Kriegshistoriker

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Mönch

3/3

Reichweite

Der Kriegshistoriker hat Unzerstörbarkeit, solange er in diesem Zug eine Schlacht angegriffen hat.

- Die letzte Fähigkeit des Kriegshistorikers beginnt angewendet zu werden, sobald er als Angreifer, der eine Schlacht angreift, deklariert wurde und sie gilt für den gesamten Zug. Es spielt keine Rolle, was danach mit der Schlacht geschieht.
-

Kroxä und Kunoros

{3}{R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Riese, Hund

6/6

Wachsämkeit, Bedrohlich, Lebensverknüpfung

Immer wenn Kroxä und Kunoros ins Spiel kommen oder angreifen, kannst du fünf Karten aus deinem Friedhof ins

Exil schicken. Wenn du dies tust, bringe eine

Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins

Spiel zurück.

- Die letzte Fähigkeit von Kroxä und Kunoros wird ohne Ziel ausgelöst und auf den Stapel gelegt. Falls du fünf Karten aus deinem Friedhof ins Exil schickst, wird die zweite „rückwirkend“ ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du die Kreaturenkarte deiner Wahl für jene zweite Fähigkeit.

---

Kunstvolle Ablehnung

{4}{U}{U}

Spontanzauber

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.*)

Bestimme eines oder beides —

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.
  - Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.
- Falls du beide Modi bestimmst und das Ziel des ersten Modus ein illegales Ziel ist, sowie die Kunstvolle Ablehnung verrechnet werden soll (wahrscheinlich, weil jener Zauberspruch von einem anderen Effekt neutralisiert wurde), wird die Kunstvolle Ablehnung nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karten und wirfst keine Karten ab.

---

Lithomagischer Beschuss

{R}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Der Lithomagische Beschuss fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

Falls das Ziel weiß oder blau ist, fügt er ihm stattdessen 5 Schadenspunkte zu.

- „Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden“ bedeutet, dass er auch von der Schlüsselwortfähigkeit Abwehr nicht neutralisiert werden kann. Falls du den Lithomagischen Beschuss mit einer Kreatur oder einem Planeswalker mit Abwehr als Ziel wirkst, kannst du trotzdem die Abwehr-Kosten bezahlen, wenn du möchtest, aber der Lithomagische Beschuss wird nicht neutralisiert, wenn du das nicht tust.
  - Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren, können den Lithomagischen Beschuss trotzdem als Ziel haben. Solche Zaubersprüche oder Fähigkeiten neutralisieren den Lithomagischen Beschuss nicht, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
-

Mampfender Kavv

{3}{G}

Kreatur — Kavv

3/3

Hilfestellung 1 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls es eine andere Kreatur ist, erhält sie bis zum Ende des Zuges die folgende Fähigkeit.*)

Diese Kreatur kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

- Falls der Mampfende Kavv von einer Kreatur legal geblockt wurde, deren Stärke daraufhin auf 2 oder weniger geändert wird, macht das den Block nicht rückgängig.

---

Mutagen-Connaisseur

{1}{G}{U}

Kreatur — Vedalken, Mutant

0/5

Fliegend, Wachsamkeit

Der Mutagen-Connaisseur erhält +1/+0 für jede transformierte bleibende Karte, die du kontrollierst.

- Eine „transformierte bleibende Karte“ ist eine doppelseitige bleibende Karte, die mit der Rückseite nach oben liegt. Insbesondere sind modale doppelseitige bleibende Karten und verschmolzene bleibende Karten niemals transformierte bleibende Karten, unabhängig davon, welche Seite nach oben liegt.

---

Nahiris Kriegskunst

{1}{R}{R}

Hexerei

Nahiris Kriegskunst fügt einer Kreatur, einem Planeswalker oder einer Schlacht deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Schau dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich dem auf diese Weise zugefügten überschüssigen Schaden ist. Du kannst eine der Karten ins Exil schicken. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Du kannst die ins Exil geschickte Karte in diesem Zug spielen.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls Nahiris Kriegskunst ihr mehr Schadenspunkte zufügt, als mindestens erforderlich sind, um tödlicher Schaden zu sein. In den meisten Fällen bedeutet das, dass der Schaden größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur, aber jeglicher Schaden, der ihr in diesem Zug bereits zugefügt wurde, wird ebenfalls berücksichtigt.
- Für einen Planeswalker bedeutet überschüssiger Schaden Schadenspunkte, die über die Loyalität des Planeswalkers (die Anzahl seiner Loyalitätsmarken) hinaus zugefügt werden. Für eine Schlacht bedeutet überschüssiger Schaden Schadenspunkte, die über die Verteidigung der Schlacht (die Anzahl ihrer Verteidigungsmarken) hinaus zugefügt werden.
- Das Spielen der ins Exil geschickten Karte folgt den normalen Regeln für das Spielen jener Karte. Du musst zum Beispiel ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls die Karte beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.

- Du kannst eine ins Exil geschickte Länderkarte nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.
- Falls du die Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

Nezumi-Informant

{1}{B}

Kreatur — Ratte, Räuber

1/1

Wenn der Nezumi-Informant ins Spiel kommt, wirft jeder Gegner eine Karte ab.

- Um die Fähigkeit des Nezumi-Informanten in einer Multiplayer-Partie zu verrechnen, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) eine Karte auf seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen, und legt sie zur Seite. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Schließlich werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.

Oculus-Welppe

{3}{U}

Kreatur — Phyrexianer, Drache

3/2

Fliegend

Solange du eine transformierte bleibende Karte kontrollierst, hat der Oculus-Welppe „Wenn der Oculus-Welppe stirbt, ziehe eine Karte.“

- Eine „transformierte bleibende Karte“ ist eine doppelseitige bleibende Karte, die mit der Rückseite nach oben liegt. Insbesondere sind modale doppelseitige bleibende Karten und verschmolzene bleibende Karten niemals transformierte bleibende Karten, unabhängig davon, welche Seite nach oben liegt.
- Falls der Oculus-Welppe gleichzeitig wie deine transformierten bleibenden Karten stirbt, wird seine Fähigkeit ausgelöst und du ziehst eine Karte. (Das wäre nicht der Fall, falls die Fähigkeit anders formuliert wäre, falls du dich das fragst.)

Omensucher

{1}{G}

Kreatur — Satyr, Späher

1/1

{T}: Enttappe ein Land deiner Wahl.

{T}: Bestimme eine Schlacht deiner Wahl. Falls ein Gegner sie beschützt, entferne eine Verteidigungsmarke von ihr. Anderenfalls lege eine Verteidigungsmarke auf sie. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die erste Fähigkeit des Omensuchers ist keine Manafähigkeit. Insbesondere kann sie nicht verwendet werden, während du eine Fähigkeit aktivierst oder einen Zauberspruch wirkst. Falls du vorhast, sie zu verwenden, um genug Mana zu erzeugen, um eine Fähigkeit zu aktivieren oder einen Zauberspruch zu wirken, musst du dies im Voraus tun.

Omnath, der Sammelpunkt der Vollkommenheit

{W}{U}{B/P}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Elementarwesen

4/4

Falls du nicht ausgegebenes Mana verlieren würdest, wird jenes Mana stattdessen zu schwarzem Mana.

Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf schaust du dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst die Karte offen vorzeigen, falls sie drei oder mehr farbige Manasymbole in ihren Manakosten hat. Falls du dies tust, erzeuge drei Mana in einer beliebigen Kombination ihrer Farben und nimm sie auf deine Hand. Falls du sie nicht offen vorzeigst, nimm sie auf deine Hand.

- Solange Omnath, der Sammelpunkt der Vollkommenheit, unter deiner Kontrolle bleibt, behältst du unverbrauchtes Mana am Ende von Segmenten und Phasen, obwohl jenes Mana schwarz wird. Das bedeutet, du kannst Mana erzeugen und es in einem späteren Segment, in einer späteren Phase oder in einem späteren Zug verbrauchen. Solltest du die Kontrolle über Omnath verlieren, hast du bis zum Ende des aktuellen Segments oder der aktuellen Phase Zeit, das Mana auszugeben, bevor es verschwindet.
- Falls für unverbrauchtes Mana, das du hast, irgendwelche Einschränkungen oder Zusätze gelten (falls es beispielsweise durch den Omenhändler erzeugt wurde), gelten diese Einschränkungen und Zusätze weiterhin, wenn es schwarz wird.
- Omnaths letzte Fähigkeit ist keine Manafähigkeit, obwohl sie dazu führen kann, dass du Mana erzeugst. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Die Manasymbole der Karte, die du offen vorzeigst, können eine beliebige Kombination an Farben sein. Beispielsweise könntest du eine Karte mit Manakosten von {1}{R}{R}{R}, eine mit Manakosten von {4}{U}{R}{W}, eine mit Manakosten von {W}{U}{B}{R}{G} oder eine mit Manakosten von {r/g}{G}{g/w} offen vorzeigen.

---

Ozolith, die zerborstene Zinne

{1}{G}

Legendäres Artefakt

Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf ein Artefakt oder eine Kreatur, das bzw. die du kontrollierst, gelegt würden, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf es bzw. sie gelegt.

{1}{G}, {T}: Lege eine +1/+1-Marke auf ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

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

- Falls ein anderes Artefakt oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit so vielen plus einer Marke ins Spiel.
- Falls Ozolith, die zerborstene Zinne, jedoch irgendwie mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, wird seine erste Fähigkeit nicht auf ihn selbst angewendet.
- Falls du irgendwie zwei Exemplare von Ozolith, die zerborstene Zinne, kontrollierst, beträgt die Anzahl der +1/+1-Marken, die auf ein Artefakt oder eine Kreatur gelegt werden, zwei plus die ursprüngliche Anzahl. Bei drei Ozolithen sind es drei plus die ursprüngliche Anzahl und so weiter.

- Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf eine bleibende Karte, die du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.

---

Phyrexianischer Zensor

{2}{W}

Kreatur — Phyrexianer, Zauberer

3/3

Kein Spieler kann mehr als einen Nicht-Phyrexianer-Zauberspruch pro Zug wirken.

Nicht-Phyrexianer-Kreaturen kommen getappt ins Spiel.

- Ein „Nicht-Phyrexianer-Zauberspruch“ ist jeder Zauberspruch, der nicht den Phyrexianer-Kreaturentyp hat, auch wenn ihr Name die Worte „Phyrexianer“ oder „Phyrexianisch“ o. Ä. enthält. Artefaktzauber, Schlachtenzauber und Goblin-Kreaturenzauber sind Beispiele für Nicht-Phyrexianer-Zaubersprüche.
- Der Phyrexianische Zensor betrachtet den gesamten Zug, um zu überprüfen, ob ein Spieler bereits einen Nicht-Phyrexianer-Zauberspruch gewirkt hat, auch falls der Phyrexianische Zensor noch nicht im Spiel war, als der Zauberspruch gewirkt wurde. Der Phyrexianische Zensor ist ein Phyrexianer-Zauberspruch, also kannst du ihn und dann einen Nicht-Phyrexianer-Zauberspruch im selben Zug wirken.
- Falls ein Spieler einen Nicht-Phyrexianer-Zauberspruch gewirkt hat, der neutralisiert wurde, kann er im selben Zug keinen weiteren Nicht-Phyrexianer-Zauberspruch wirken.

---

Phyrexianisches Erwachen

{2}{W}

Verzauberung

Wenn das Phyrexianische Erwachen ins Spiel kommt,

wende Inkubieren 4 an. (*Erzeuge einen Inkubator-*

*Spielstein mit vier +1/+1-Marken und „{2}:*

*Transformiere dieses Artefakt.“ Er transformiert in eine*

*0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.)*

Phyrexianer, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

- Sobald ein Phyrexianer, den du kontrollierst, legal angegriffen hat, führt der Verlust von Wachsamkeit, indem das Phyrexianische Erwachen aus dem Spiel entfernt wird, nicht dazu, dass jener Phyrexianer getappt wird.
-

Polukranos der Wiedergeborene

{G}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Hydra

4/5

Reichweite

{6}{W/P}: Transformiere Polukranos den Wiedergeborenen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*{W/P}* kann entweder mit *{W}* oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)

////

Polukranos die Untergangsmaschine

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Hydra

6/6

Reichweite, Lebensverknüpfung

Immer wenn Polukranos die Untergangsmaschine oder eine andere Nichtspielstein-Hydra, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen 3/3 grünen und weißen Phyrexianer-Hydra-Kreaturespielstein mit Reichweite und einen 3/3 grünen und weißen Phyrexianer-Hydra-Kreaturespielstein mit Lebensverknüpfung.

- Falls Polukranos die Untergangsmaschine und andere Nichtspielstein-Hydran, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben, wird Polukranos' ausgelöste Fähigkeit einmal für sich selbst und einmal für jede jener anderen Hydran ausgelöst.

---

Pyretischer Schelm

{1}{R}

Kreatur — Teufel

2/1

{3}{B/P}: Transformiere den Pyretischen Schelm. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*{B/P}* kann entweder mit *{B}* oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)

////

Glitzernder Bluttreiber

Kreatur — Phyrexianer, Teufel

3/2

Wenn der Glitzernde Bluttreiber stirbt, opfert jeder Gegner ein Artefakt oder eine Kreatur.

- Falls ein Gegner nur Artefakte und keine Kreaturen kontrolliert oder umgekehrt, muss er eines bzw. eine davon opfern. Er kann nicht bestimmen, ein Artefakt zu opfern, und dann nicht dazu in der Lage sein, während er eine Kreatur kontrolliert.
-

Quintorius der Sagenmeister

{3}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Elefant, Kleriker

3/5

Wachsamkeit

Zu Beginn deines Endsegments schickst du eine Karte deiner Wahl, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen 3/2 roten und weißen Geist-Kreaturespielstein.

{1}{R}{W}, {T}, opfere einen Geist: Bestimme eine Karte deiner Wahl, die von Quintorius ins Exil geschickt wurde. Du kannst jene Karte in diesem Zug wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls jener Zauberspruch auf einen Friedhof gelegt würde, lege ihn stattdessen unter die Bibliothek seines Besitzers.

- Falls das Ziel von Quintorius' ausgelöster Fähigkeit ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Geist-Spielstein.
- Quintorius' letzte beiden Fähigkeiten sind miteinander verbunden. Die letzte Fähigkeit kann nur Karten als Ziel haben, die von der ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden. Falls ein Geist, den du opferst, um die letzte Fähigkeit zu aktivieren, letztendlich durch einen Ersatzeffekt ins Exil geschickt wird, kann jene Karte nicht zum Ziel der letzten Fähigkeit werden.
- Du musst alle anwendbaren Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, um die ins Exil geschickte Karte zu wirken. Falls diese Karte beispielsweise eine Hexerei-Karte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

---

Rache der Erde

{1}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur oder ein Land deiner Wahl, die bzw. das du kontrollierst, wird zusätzlich zu ihren bzw. seinen anderen Typen bis zum Ende des Zuges zu einer 4/4 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Sie muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

- Falls die Rache der Erde eine Kreatur, die du kontrollierst, zum Ziel hat, überschreibt die Rache der Erde alle bisherigen Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl auf andere Weise verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für +1/+1-Marken.
- Die Kreatur oder das Land deiner Wahl behält alle Fähigkeiten, die sie bzw. es zuvor hatte.
- Falls die daraus resultierende Kreatur angreift, muss ihr der verteidigende Spieler während des Blocker-deklarieren-Segments mindestens einen Blocker zuweisen, falls er eine Kreatur kontrolliert, die sie blocken könnte.

- Du kannst ein Land als Ziel bestimmen, das bereits eine Kreatur ist. Falls du beispielsweise ein Land als Ziel bestimmst, das auch eine 0/0 Kreatur ist und drei +1/+1-Marken hat, ist die daraus resultierende Kreatur 7/7.
- 

#### Rankel und Torbran

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

Legendäre Kreatur — Feenwesen, Zwerg

3/4

Fliegend, Erstschlag, Eile

Immer wenn Rankel und Torbran einem Spieler oder einer Schlacht Kampfschaden zufügen, bestimme eine beliebige Anzahl —

- Jeder Spieler erzeugt einen Schatz-Spielstein.
  - Jeder Spieler opfert eine Kreatur.
  - Falls eine Quelle in diesem Zug einem Spieler oder einer Schlacht Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen entsprechend viele Schadenspunkte plus 2 zu.
- Du kannst keinen der Modi bestimmen, einige von ihnen oder alle von ihnen. Die bestimmten Modi geschehen in der aufgeführten Reihenfolge.
  - Um den zweiten Modus zu verrechnen, bestimmst zuerst du (oder in ungewöhnlichen Fällen der Spieler, dessen Zug es ist, falls es nicht dein Zug ist) eine Kreatur, die du kontrollierst, die geopfert werden soll, und dann tun dies die anderen Spieler in Zugreihenfolge. Dann werden die Kreaturen gleichzeitig geopfert.
  - Die zusätzlichen 2 Schadenspunkte werden von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der Schaden wird nicht von Rankel und Torbran zugefügt, es sei denn, Rankel und Torbran sind die Quelle des Schadens.
  - Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden eine Quelle zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Rankel und Torbrans Effekt nicht mehr zu.
- 

#### Reglos machen

{2} {B}

Hexerei

Entferne bis zu fünf Marken von einer bleibenden Karte deiner Wahl.

Ziehe eine Karte.

- Du bestimmst, welche Marken von der bleibenden Karte entfernt werden, unabhängig davon, wer sie kontrolliert. Du kannst Marken verschiedener Sorten bestimmen.
  - Du kannst eine bleibende Karte ohne Marke als Ziel bestimmen. Du ziehst dennoch eine Karte.
-

Ritterin des Protokolls

{3} {U}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/4

Wenn die Ritterin des Protokolls ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

Lege eine Betäubungsmarke auf jene Kreatur, falls du einen anderen Ritter kontrollierst. (*Falls eine bleibende Karte mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

- Die Fähigkeit der Ritterin des Protokolls kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist.
- Ob du einen anderen Ritter kontrollierst oder nicht, wird nur überprüft, sowie die Fähigkeit der Ritterin des Protokolls verrechnet wird. Es spielt keine Rolle, ob du die Ritterin des Protokolls zu jenem Zeitpunkt noch kontrollierst oder ob sie immer noch ein Ritter ist.

Rona, Heroldin der Invasion

{1} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

Immer wenn du einen legendären Zauberspruch wirkst, enttappe Rona, Heroldin der Invasion.

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

{5} {B/P}: Transformiere Rona. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*{B/P} kann entweder mit {B} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.*)

////

Rona, tolarianische Auslöscherin

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Zauberer

5/5

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn eine Quelle Rona Schaden zufügt, schickt der Beherrscher jener Quelle eine per Zufall bestimmte Karte aus seiner Hand ins Exil. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen. Anderenfalls kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Die erste Fähigkeit von Rona, Heroldin der Invasion, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Das Spielen eines legendären Landes führt nicht dazu, dass die erste Fähigkeit ausgelöst wird.
- Der Zauberspruch, den du aus dem Exil wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wird gewirkt, während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Zeitpunkts-Einschränkungen jenes Zauberspruchs, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

---

Saathai der Chroschar

{2} {U}

Kreatur — Phyrexianer, Hai

2/4

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, wende Inkubieren X an, wobei X gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist. (*Erzeuge einen Inkubator-Spielstein mit X +1/+1-Marken und „{2}: Transformiere dieses Artefakt.“ Er transformiert in eine 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.*)

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

---

Sandpirscher-Moloch

{1} {G} {G}

Kreatur — Eidechse

4/2

Aufblitzen

Wenn der Sandpirscher-Moloch ins Spiel kommt und falls ein Gegner in diesem Zug einen blauen und/oder schwarzen Zauberspruch gewirkt hat, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine bleibende Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Es spielt keine Rolle, ob der blaue und/oder schwarze Zauberspruch, den ein Gegner in jenem Zug gewirkt hat, verrechnet oder neutralisiert wurde, oder ob er noch auf dem Stapel ist.

---

Schmelzengremlin

{1} {R}

Kreatur — Phyrexianer, Gremlin

1/2

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

Wenn der Schmelzengremlin stirbt, wende Inkubieren X an, wobei X gleich seiner Stärke ist. (*Erzeuge einen Inkubator-Spielstein mit X +1/+1-Marken und „{2}: Transformiere dieses Artefakt.“ Er transformiert in eine 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.*)

- Benutze die Stärke des Schmelzengremlins, wie er zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.
-

### Schiftrollenteleport

{2} {W}

#### Spontanzauber

Schicke bis zu ein Artefakt, eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst, ins Exil und bringe es bzw. sie dann unter der Kontrolle seines bzw. ihres Besitzers ins Spiel zurück.

Ziehe eine Karte.

- Du musst kein Ziel für den Schiftrollenteleport bestimmen. Falls du dies jedoch tust und jene bleibende Karte ein illegales Ziel ist, wenn der Schiftrollenteleport verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.
- 

### Schritt ins Feuer

{2} {R}

#### Hexerei

Bestimme eines —

- Der Schritt ins Feuer fügt jeder Kreatur, jedem Planeswalker und jeder Schlacht 2 Schadenspunkte zu.
- Lege eine beliebige Anzahl an Karten aus deiner Hand unter deine Bibliothek und ziehe dann entsprechend viele Karten plus eine.

- Falls du den zweiten Modus bestimmst, bestimmst du, wie viele Karten unter deine Bibliothek gelegt werden, sowie der Schritt ins Feuer verrechnet wird. Du kannst bestimmen, keine Karten unter deine Bibliothek zu legen und nur eine Karte zu ziehen.
- 

### Schwall der Hoffnung

{W}

#### Spontanzauber

Du und bleibende Karten, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. Verhindere allen Schaden, den schwarze und/oder rote Quellen in diesem Zug Kreaturen, die du kontrollierst, zufügen würden.

- Welche bleibenden Karten Fluchsicherheit erhalten, wird beim Verrechnen von Schwall der Hoffnung ermittelt. Bleibende Karten, die später im Zug ins Spiel bzw. unter deine Kontrolle kommen, erhalten nicht Fluchsicherheit. Der Schadensverhinderungseffekt bleibt jedoch bis zum Ende des Zuges aufrecht und gilt für alle deine Kreaturen, auch wenn du sie noch nicht kontrolliert hattest (oder sie keine Kreaturen waren), als der Schwall der Hoffnung verrechnet wurde.
-

### Schwert aus Vergangenheit und Zukunft

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor Blau und vor Schwarz.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, wende Überwachen 2 an. Dann kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof wirken, ohne seine bzw. ihre Manakosten zu bezahlen. Falls der Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

Ausrüsten {2}

- Du bestimmst, ob du die Spontanzauber- oder Hexereikarte wirkst oder nicht, sowie die ausgelöste Fähigkeit 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.
- Die Karte, die du wirkst, kann eine Karte sein, die du gerade mit Überwachen auf deinen Friedhof gelegt hast, oder eine, die bereits in deinem Friedhof war.
- 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.

---

### Schwertgebundene Ritterin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/1

Die Schwertgebundene Ritterin hat Erstschlag, solange in diesem Zug ein anderer Ritter unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.

- Die Schwertgebundene Ritterin hat auch dann weiterhin Erstschlag, falls der andere Ritter, der in jenem Zug ins Spiel gekommen ist, inzwischen das Spiel verlassen hat, aufgehört hat, ein Ritter zu sein, oder ein anderer Spieler die Kontrolle über ihn übernommen hat.
  - Falls die Schwertgebundene Ritterin im selben Zug ins Spiel kommt, das Spiel verlässt und dann wieder ins Spiel kommt, hat sie in jenem Zug Erstschlag. Sie hat keine Verbindung zu dem Objekt, das sie zuvor war, und sieht es lediglich als einen „anderen Ritter“.
-

Seraph von Neu-Capenna

{2} {W}

Kreatur — Engel, Soldat

2/2

Fliegend

{4} {B/P}: Transformiere den Seraph von Neu-Capenna. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*{B/P}* kann entweder mit *{B}* oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)

////

Seraph von Neu-Phyrexia

Kreatur — Phyrexianer, Engel

3/3

Fliegend

Immer wenn der Seraph von Neu-Phyrexia angreift, kannst du eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt opfern. Falls du dies tust, erhält der Seraph von Neu-Phyrexia +2/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Jeder Spieler kann auf die ausgelöste Fähigkeit des Seraphs von Neu-Phyrexia antworten, aber sobald das Verrechnen jener Fähigkeit begonnen hat, kann kein Spieler zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du bestimmst, eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt zu opfern, und dem Zeitpunkt, zu dem der Seraph von Neu-Phyrexia +2/+1 erhält, Aktionen ausführen.

---

Sheoldred

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

4/5

Bedrohlich

Wenn Sheoldred ins Spiel kommt, opfert jeder Gegner eine Nichtspielsteinkreatur oder einen Nichtspielstein-Planeswalker.

{4} {B}: Schicke Sheoldred ins Exil und bringe sie dann transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei und nur, falls der Friedhof eines Gegners acht oder mehr Karten enthält.

////

Die Wahren Schriften

Verzauberung — Sage

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

I — Zerstöre für jeden Gegner bis zu eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den jener Spieler kontrolliert.

II — Jeder Gegner wirft drei Karten ab und millt dann drei Karten.

III — Bringe alle Kreaturenkarten aus allen Friedhöfen unter deiner Kontrolle ins Spiel. Schicke Die Wahren Schriften ins Exil und bringe sie dann ins Spiel zurück *(mit der Vorderseite nach oben).*

- Um Sheoldreds Kommt-ins-Spiel Fähigkeit in einer Multiplayer-Partie zu verrechnen, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist)

eine Kreatur, die er kontrolliert und die geopfert werden soll. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Dann werden die Kreaturen gleichzeitig geopfert.

- Du kannst Sheoldreds letzte Fähigkeit aktivieren, falls der Friedhof eines beliebigen Gegners acht oder mehr Karten enthält, nicht unbedingt die Friedhöfe aller Gegner.
- Sobald du Sheoldreds letzte Fähigkeit aktiviert hast, spielt es keine Rolle mehr, was mit der Anzahl an Karten in den Friedhöfen deiner Gegner geschieht. Die Fähigkeit wird auch dann verrechnet, falls zu diesem Zeitpunkt kein Friedhof eines Gegners acht oder mehr Karten enthält.
- Um Kapitel II der Wahren Schriften in einer Multiplayer-Partie zu verrechnen, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) drei Karten auf seiner Hand. Jeder Gegner, der weniger als drei Karten auf der Hand hat, bestimmt alle Karten auf seiner Hand. Er legt die bestimmten Karten beiseite, ohne sie aufzudecken. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Als Nächstes werden alle bestimmten Karten gleichzeitig offen vorgezeigt und abgeworfen. Danach millt jeder Gegner drei Karten.

---

Siegel der Existenzlöschung

{1}{W}{W}

Verzauberung

Abwehr {3} *(Immer wenn diese Verzauberung das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {3}.)*

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

- Die letzte Fähigkeit des Siegels der Existenzlöschung ist eine einzelne Fähigkeit, die zwei Einmal-Effekte erzeugt: Der eine schickt die bleibende Karte ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem das Siegel der Existenzlöschung das Spiel verlassen hat.
  - Falls das Siegel der Existenzlöschung das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
  - Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an eine ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.
  - Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
  - Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Siegels der Existenzlöschung die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.
-

Sonnenfall

{3}{W}{W}

Hexerei

Schicke alle Kreaturen ins Exil. Wende Inkubieren X an, wobei X gleich der Anzahl der auf diese Weise ins Exil geschickten Kreaturen ist. (*Erzeuge einen Inkubator-Spielstein mit X +1/+1-Marken und „{2}: Transformiere dieses Artefakt.“ Er transformiert in eine 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.*)

- Falls der Sonnenfall verrechnet wird, aber keine Kreaturen ins Exil schickt, wendest du Inkubieren 0 an, sodass du einen Inkubator-Spielstein erzeugst, aber keine +1/+1-Marken auf ihn legst. Er erhält immer noch die Fähigkeit, zu transformieren, allerdings musst du dir überlegen, wie du es schaffst, dass er danach überlebt.

---

Sonnengeweihte Hüterin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

{5}{R/P}: Transformiere die Sonnengeweihte Hüterin. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*{R/P} kann entweder mit {R} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.*)

////

Schmelzengesegnete Eroberin

Kreatur — Phyrexianer, Kleriker

3/3

Immer wenn die Schmelzengesegnete Eroberin angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie von ihr ist. Lege für jede +1/+1-Marke auf der Schmelzengesegneten Eroberin eine +1/+1-Marke auf jenen Spielstein. Opfere den Spielstein zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Der Spielstein kopiert nicht, ob die Schmelzengesegnete Eroberin getappt oder ungetappt ist (allerdings führt der Effekt selbst dazu, dass er getappt ins Spiel kommt), ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
  - Der Spielstein kommt ins Spiel und dann werden Marken auf ihn gelegt. In den meisten Fällen sieht das Spiel für Fähigkeiten, die vielleicht ausgelöst werden, eine 3/3 Kreatur ins Spiel kommen.
  - Obwohl der Spielstein angreifend ins Spiel kommt, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, wie für seine eigene).
-

Spiegelschild-Hoplit

{R} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Wachsamkeit

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Ziel einer Hilfestellung-Fähigkeit wird, kopiere jene Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Die Quelle der Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Hilfestellung-Fähigkeit. Falls die Kreatur, die letztendlich das Ziel der Kopie ist, jene ursprüngliche Kreatur mit Hilfestellung ist, erhält sie eine +1/+1-Marke, aber keine Fähigkeiten. Falls es eine andere Kreatur als jene ursprüngliche Kreatur ist, erhält sie eine +1/+1-Marke und die Fähigkeiten.
- Falls letztendlich eine andere Kreatur als die Kreatur mit Hilfestellung sowohl das Ziel der Hilfestellung-Fähigkeit als auch der Kopie ist, erhält sie zwei +1/+1-Marken und sie erhält die Nicht-Hilfestellung-Fähigkeiten zweimal. In einigen Fällen haben die doppelten Fähigkeiten keine zusätzliche Wirkung (wie zum Beispiel beim mehrfachen Vorkommen von Flugfähigkeit). Falls die Kreatur jedoch beispielsweise zwei ausgelöste Fähigkeiten erhält, werden jene Fähigkeiten unabhängig voneinander ausgelöst.

---

Standhafte Byndhüterin

{W}

Kreatur — Mensch, Späher

0/1

Hilfestellung 1 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls es eine andere Kreatur ist, erhält sie bis zum Ende des Zuges die folgende Fähigkeit.*)

Wenn diese Kreatur stirbt, lege ihre Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die letzte Fähigkeit der Standhaften Byndhüterin legt alle Marken, die auf der Kreatur mit der Fähigkeit lagen, auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur ihre +1/+1-Marken.
  - Die letzte Fähigkeit der Standhaften Byndhüterin führt nicht dazu, dass du Marken von der Kreatur mit der Fähigkeit auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf der ersten Kreatur lagen, als sie starb, die jeweilige Anzahl auf die Kreatur deiner Wahl.
  - In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als eine bleibende Karte legst. Falls du beispielsweise den Ozolith kontrollierst, wenn die Standhafte Byndhüterin stirbt, legst du die entsprechende Anzahl jeder Sorte Marke sowohl auf den Ozolith als auch auf die Kreatur deiner Wahl.
  - Falls auf der Kreatur mit der letzten Fähigkeit der Standhaften Byndhüterin -1/-1-Marken liegen, wenn sie stirbt, berücksichtigt jene Fähigkeit auch diese. Dies kann dazu führen, dass der Empfänger ebenfalls stirbt.
-

### Stasis-Feld

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/2, hat Verteidiger und verliert alle anderen Fähigkeiten.

- Das Stasis-Feld überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
  - Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt von Titanisches Wachstum, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
  - Falls die verzauberte Kreatur eine Fähigkeit hat, die anderen Objekten Fähigkeiten verleiht, verhindert der Effekt des Stasis-Felds, dass diese Fähigkeiten verliehen werden. Falls die verzauberte Kreatur eine Fähigkeit dazuerhält, nachdem das Stasis-Feld verrechnet wurde, behält sie diese Fähigkeit.
- 

### Stunde der Wahrheit

{1}{U}

Spontanzauber

Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an.

Nimm eine der Karten auf deine Hand, lege eine auf deinen Friedhof und eine unter deine Bibliothek.

- Falls du weniger als drei Karten in deiner Bibliothek hast, schaust du dir alle Karten in deiner Bibliothek an und befolgst dann die Anweisungen in ihrer Reihenfolge. Falls du beispielsweise nur zwei Karten in deiner Bibliothek hast, schaust du sie dir beide an, nimmst eine auf deine Hand und legst dann die andere auf deinen Friedhof.
- 

### Sturm auf den Saatkern

{2}{G}{G}

Hexerei

Verteile vier +1/+1-Marken auf bis zu vier Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Wachsamkeit und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst, wie viele Ziele der Sturm auf den Saatkern hat und wie die Marken verteilt werden, sowie du den Zauberspruch wirkst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten.
  - Falls einige der Ziele illegal sind, sowie der Sturm auf den Saatkern verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren. Sie werden nicht stattdessen auf ein legales Ziel gelegt.
  - Falls alle Ziele des Sturms auf den Saatkern illegal sind, sowie er verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten nicht Wachsamkeit und verursachen nicht Trampelschaden.
-

Thalia und das Gitrog-Monster

{1}{W}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Frosch, Schrecken

4/4

Erstschlag, Todesberührung

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

Kreaturen und Nichtstandardländer, die deine Gegner kontrollieren, kommen getappt ins Spiel.

Immer wenn Thalia und das Gitrog-Monster angreifen, opfere eine Kreatur oder ein Land und ziehe dann eine Karte.

- Der Effekt der Fähigkeit von Thalia und dem Gitrog-Monster, der dir erlaubt, ein zusätzliches Land zu spielen, ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du beispielsweise Thalia und das Gitrog-Monster sowie eine andere bleibende Karte mit jener Fähigkeit kontrollierst, kannst du in jedem deiner Züge drei Länder spielen.
  - Sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, ist es nicht optional, eine Kreatur oder ein Land zu opfern. Falls du eine Kreatur oder ein Land kontrollierst (und falls du Thalia und das Gitrog-Monster kontrollierst, ist das wahrscheinlich der Fall), musst du eine bzw. eines davon opfern.
- 

Tiefenwächter aus Karsus

{2}{R}

Kreatur — Viashino, Krieger

4/3

Verteidiger

Solange die Stärke des Tiefenwächters aus Karsus 5 oder mehr ist, kann er angreifen, als ob er nicht Verteidiger hätte.

- Sobald der Tiefenwächter aus Karsus legal angegriffen hat, führt das Reduzieren seiner Stärke auf 4 oder weniger, sodass seine letzte Fähigkeit nicht mehr angewendet wird, nicht dazu, dass er aufhört anzugreifen.
- 

Tobender Raptor

{2}{R}{R}

Kreatur — Dinosaurier

4/4

Verursacht Trampelschaden, Eile

{2}{R}: Der Tobende Raptor erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn der Tobende Raptor einem Gegner Kampfschaden zufügt, fügt er einem Ziel deiner Wahl, das entweder ein Planeswalker ist, den jener Spieler kontrolliert, oder eine Schlacht, die jener Spieler beschützt, entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Im Gegensatz zu vielen ähnlichen Fähigkeiten wird die letzte Fähigkeit des Tobenden Raptors immer dann ausgelöst, wenn er einem Gegner Kampfschaden zufügt, nicht einem Spieler. Falls er aus irgendeinem Grund dir Kampfschaden zufügt (normalerweise durch einen Umlenkungseffekt, was aber selten vorkommt), wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

---

Tödlicher Hohn

{2} {B} {B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl. Erzeuge einen Schatz-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)

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

---

Unkündbarer Ölmagier

{3} {B}

Kreatur — Phyrexianer, Zauberer

2/4

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

Der Unkündbare Ölmagier erhält +3/+0, solange der Friedhof eines Gegners acht oder mehr Karten enthält.

Immer wenn der Unkündbare Ölmagier angreift oder blockt, millt jeder Spieler eine Karte.

- Die zweite Fähigkeit des Unkündbaren Ölmagiers wird angewendet, falls der Friedhof eines beliebigen Gegners acht oder mehr Karten enthält, nicht unbedingt die Friedhöfe aller Gegner.
-

Urabrask

{2} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

4/4

Erstschlag

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt Urabrask einem Gegner deiner Wahl 1

Schadenspunkt zu. Erzeuge {R}.

{R}: Schicke Urabrask ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei und nur, falls du in diesem Zug drei oder mehr Spontanzauber und/oder Hexereien gewirkt hast.

////

Das Große Werk

Verzauberung — Sage

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

I — Das Große Werk fügt einem Gegner deiner Wahl und jeder Kreatur, die er kontrolliert, 3 Schadenspunkte zu.

II — Erzeuge drei Schatz-Spielsteine.

III — Bis zum Ende des Zuges kannst du Spontanzauber und Hexereien aus beliebigen Friedhöfen wirken. Falls ein Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wurde, auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil. Schicke Das Große Werk ins Exil und bringe es dann ins Spiel zurück *(mit der Vorderseite nach oben)*.

- Urabrasks zweite Fähigkeit ist keine Manafähigkeit, obwohl sie dazu führt, dass du Mana erzeugst. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
  - Urabrask zählt jegliche Spontanzauber oder Hexereien, die du in jenem Zug gewirkt hast, unabhängig davon, ob jene Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet, neutralisiert oder auf andere Weise vom Stapel entfernt wurden. Urabrask zählt keine Kopien von Spontanzubern und Hexereien, die auf dem Stapel erzeugt und nicht gewirkt wurden.
  - Nachdem Kapitel III des Großen Werks verrechnet wurde, folgt das Wirken von Zaubersprüchen aus dem Friedhof den normalen Regeln für das Wirken jener Karten. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Beispielsweise kannst du eine Hexerei nur während deiner Hauptphase aus deinem Friedhof wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
  - Falls es mehreren Spielern erlaubt ist, dieselbe Karte zu wirken, bestimmt zu jedem gegebenen Zeitpunkt der Spieler, der gerade Priorität hat, wer sie wirken kann. Der Spieler, dessen Zug es ist, hat Priorität, sowie jedes Segment und jede Phase beginnen, und er erhält immer dann Priorität, sobald ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wurde. Das bedeutet, dass du, direkt nachdem Kapitel III verrechnet wurde, Priorität hast und Zaubersprüche wirken kannst, bevor irgendein anderer Spieler dies tun kann.
-

Uralter Imperiosaurus  
{5}{G}{G}  
Kreatur — Dinosaurier  
6/6

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.*)  
Verursacht Trampelschaden, Abwehr {2}  
Der Uralte Imperiosaurus kommt für jede Kreatur, die ihn einberufen hat, mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

- Du kannst für das Einberufen des Uralten Imperiosaurus nicht mehr Kreaturen tappern, als nötig sind, um für den Zauberspruch zu bezahlen. Meistens bedeutet das sieben Kreaturen. Falls allerdings zusätzliche Kosten erforderlich sind, um den Uralten Imperiosaurus zu wirken, kannst du Einberufen nutzen, um auch jene zusätzlichen Kosten zu bezahlen.
- 

Urwurzel-Wegefnderin  
{1}{G}  
Kreatur — Meervolk, Späher  
2/3

Immer wenn die Urwurzel-Wegefnderin einem Spieler oder einer Schlacht Kampfschaden zufügt, wende Überwachen 1 an, dann kannst du eine Länderkarte aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurückbringen. (*Um Überwachen 1 anzuwenden, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

- Die Länderkarte, die du aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringst (falls überhaupt), ist kein Ziel der Fähigkeit. Du bestimmst jene Karte, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, nachdem du Überwachen 1 angewendet hast. Es kann eine Länderkarte sein, die du gerade auf deinen Friedhof gelegt hast, oder eine, die bereits dort war.
- 

Verdorbene Überzeugung  
{B}  
Spontanzauber  
Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.  
Ziehe zwei Karten.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
  - Spieler können auf diesen Zauberspruch erst antworten, nachdem er gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, auf die Kreatur einzuwirken, die du opferst, um zu verhindern, dass du den Zauberspruch wirken kannst.
-

Vermittler der Alabasterschar

{5}{W}

Kreatur — Phyrexianer, Samurai

3/4

Wenn der Vermittler der Alabasterschar ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Vermittler der Alabasterschar das Spiel verlässt.

Ebenenumwandlung {2} (*{2}*, *wirf diese Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.*)

- Falls der Vermittler der Alabasterschar das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

---

Verstörende Umwandlung

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Verstörende Umwandlung ins Spiel kommt, millt jeder Spieler zwei Karten.

Die verzauberte Kreatur erhält -X/-0, wobei X gleich der Anzahl an Karten im Friedhof ihres Beherrschers ist.

- Der Wert von X ändert sich mit jeder Änderung der Anzahl an Karten im entsprechenden Friedhof.

---

Voldaren-Draufgängerin

{2}{R}

Kreatur — Vampir, Krieger

1/1

Hilfestellung 2 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls es eine andere Kreatur ist, erhält sie bis zum Ende des Zuges die folgende Fähigkeit.*)

{1}, opfere diese Kreatur: Sie fügt einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Verwende die Stärke, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie dem Ziel zufügt.
-

Vorinlex

{3}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

6/6

Verursacht Trampelschaden, Reichweite

Wenn Vorinlex ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Wald-Karten, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

{6}{G}{G}: Schicke Vorinlex ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

////

Die Glanzvolle Evolution

Verzauberung — Sage

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

I — Du millst zehn Karten. Bringe davon bis zu zwei Kreaturenkarten ins Spiel.

II — Verteile sieben +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

III — Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst „{1}: Diese Kreatur kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.“ Schicke Die Glanzvolle Evolution ins Exil und bringe sie dann ins Spiel zurück *(mit der Vorderseite nach oben)*.

- Die Wald-Karten, die du findest, können beliebige Länderkarten mit dem Landtyp Wald sein, nicht nur solche mit dem Namen Wald.
- Du bestimmst die Anzahl der Ziele der Kapitel-II-Fähigkeit der Glanzvollen Evolution und wie die Marken auf diese aufgeteilt werden, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten.
- Falls einige der Ziele illegal sind, sowie die Kapitel-II-Fähigkeit verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren. Sie werden nicht stattdessen auf ein legales Ziel gelegt.
- Welche Kreaturen die aktivierte Fähigkeit, die sie kämpfen lässt, erhalten wird ermittelt, sowie die Kapitel-III-Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten jene Fähigkeit nicht. Insbesondere ist Vorinlex zu jenem Zeitpunkt noch nicht wieder im Spiel, sodass auch er diese Fähigkeit nicht erhält.

---

Vulkanischer Groll

{1}{R}

Spontanzauber

Der Vulkanische Groll fügt einer Kreatur, einem Planeswalker oder einer Schlacht deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Du kannst eine Karte aus deiner Hand unter deine Bibliothek legen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur, der Planeswalker oder die Schlacht deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Vulkanische Groll verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du kannst dann keine Karte aus deiner Hand unter deine Bibliothek legen und du ziehst keine Karte.

Weltenbrecher, der Invasionsbaum

{3}

Legendäres Artefakt

{2}, {T}: Ein Gegner deiner Wahl millt drei Karten.

Bringe eine Länderkarte aus seinem Friedhof unter deiner Kontrolle getappt ins Spiel. Sie erhält „Falls dieses Land das Spiel verlassen würde, schicke es ins Exil, anstatt es irgendwo anders hinzulegen.“

{10}, {T}, opfere Weltenbrecher, den Invasionsbaum:

Durchsuche deine Bibliothek nach einer beliebigen Anzahl an Prätor-Karten, bringe sie ins Spiel und mische danach.

- Die Länderkarte, die du ins Spiel bringst, kann eine der Karten sein, die gerade gemillt wurde, oder eine, die bereits in seinem Friedhof war.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Länder, die du durch Weltenbrechers Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.

Westwind-Sängerin

{2}{U}{U}

Kreatur — Sirene, Pirat

3/4

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, Wachsamkeit

Wenn die Westwind-Sängerin ins Spiel kommt, lege auf jede Kreatur, die sie einberufen hat, eine Fliegend-Marke.

- Du kannst für das Einberufen der Westwind-Sängerin nicht mehr Kreaturen tappen, als nötig sind, um für den Zauberspruch zu bezahlen. Meistens bedeutet das vier Kreaturen. Falls allerdings zusätzliche Kosten erforderlich sind, um die Westwind-Sängerin zu wirken, kannst du Einberufen nutzen, um auch jene zusätzlichen Kosten zu bezahlen.

Wrenn und Weltenbrecher

{1}{G}{G}

Legendärer Planeswalker — Wrenn

4

Länder, die du kontrollierst, haben „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

+1: Bis zu ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird bis zu deinem nächsten Zug zu einer 3/3

Elementarwesen-Kreatur mit Wachsamkeit,

Fluchsicherheit und Eile. Es ist immer noch ein Land.

-2: Du millst drei Karten. Du kannst davon eine bleibende Karte auf deine Hand nehmen.

-7: Du erhältst ein Emblem mit „Du kannst aus deinem Friedhof Länder spielen und Bleibende-Karte-Zaubersprüche wirken.“

- Wenn du Länder aus deinem Friedhof spielst oder Zaubersprüche aus deinem Friedhof wirkst, musst du die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, und du musst alle Kosten für Zaubersprüche, die du wirkst, bezahlen.

---

Wrenns Entschlossenheit

{1}{R}

Hexerei

Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins

Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Wenn du Karten aus dem Exil spielst, musst du die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, und du musst alle Kosten für Zaubersprüche, die du wirkst, bezahlen.
- Alle Karten, die du nicht spielst, bleiben im Exil.

---

Wundsekret-Schatten

{2}{B}

Kreatur — Phyrexianer, Schatten

2/3

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug ein Artefakt oder eine Kreatur aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wurde, lege eine +1/+1-Marke auf den Wundsekret-Schatten.

- Die Fähigkeit des Wundsekret-Schattens überprüft zu Beginn deines Endsegments, ob in diesem Zug ein Artefakt oder eine Kreatur aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wurde. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst.
- Die Fähigkeit zählt beliebige Artefakte oder Kreaturen, die auf einen Friedhof gelegt wurden, einschließlich Spielsteinen.
- Falls ein Artefakt oder eine Kreatur, das bzw. die kein Spielstein ist, auf den Friedhof gelegt wird, spielt es keine Rolle, was danach mit der Karte geschieht. Die Fähigkeit des Wundsekret-Schattens zählt sie, selbst wenn die Karte zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, den Friedhof wieder verlassen hat.

---

Xerex-Kaleidoritterin

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Fliegend, Wachsamkeit

{T}: Erzeuge einen 2/2 weißen und blauen Ritter-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du in diesem Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hast.

- Die Xerex-Kaleidoritterin zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast. Es spielt keine Rolle, ob jene Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind.

---

Yargle und Multani

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

Legendäre Kreatur — Frosch, Geist, Elementarwesen

18/6

- Quaaak.

---

Zeitliche Reinigung

{3} {U}

Hexerei

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.*)

Der Besitzer einer bleibenden Karte deiner Wahl, die kein Land ist, legt sie als zweite Karte von oben oder als unterste Karte in seine Bibliothek.

- Der Besitzer der bleibenden Karte bestimmt, wohin die Karte gelegt werden soll. Alle Spieler erfahren, was bestimmt wurde.
  - In einigen ungewöhnlichen Fällen – die jedoch mit der Zeit immer gewöhnlicher werden – besteht eine bleibende Karte aus mehreren Karten, wie zum Beispiel eine verschmolzene bleibende Karte oder eine mutierte Kreatur. In solchen Fällen legt der Besitzer der bleibenden Karte alle jene Karten in beliebiger Reihenfolge nacheinander als zweite Karte von oben (das heißt jeweils direkt unter die oberste Karte) oder als unterste Karten in seine Bibliothek. Andere Spieler erfahren, welcher Ort bestimmt wurde, nicht jedoch die relative Reihenfolge der Karten.
-

### Zerschlagung des Portals

{1}{W}

Hexerei

Bestimme eines —

- Zerstöre ein Nichtspielsteinartefakt oder eine Nichtspielsteinverzauberung deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert. Inkubieren 2. (*Erzeuge einen Inkubator-Spielstein mit zwei +1/+1-Marken und „{2}: Transformiere dieses Artefakt.“ Er transformiert in eine 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.*)
  - Wende Inkubieren 2 an und transformiere dann einen Inkubator-Spielstein, den du kontrollierst.
- 
- Für den ersten Modus gilt: Falls das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Zerschlagung des Portals verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wendest dann nicht Inkubieren an.
  - Für den zweiten Modus wird der Inkubator-Spielstein bestimmt, sowie die Zerschlagung des Portals verrechnet wird. Du kannst den Inkubator-Spielstein transformieren, den du gerade erzeugt hast, oder einen, den du bereits kontrolliert hast.

### Zhalfirinische Gestaltkunst

{1}{U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/3 bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

- Die Zhalfirinische Gestaltkunst überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
  - Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt von Titanisches Wachstum, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
  - Die Zhalfirinische Gestaltkunst hat keine Auswirkungen auf die Kartentypen, Kreaturentypen oder Fähigkeiten der Kreatur.
- 

### Zimone und Dina

{B}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Dryade

3/4

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, verliert ein Gegner deiner Wahl 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. {T}, opfere eine andere Kreatur: Ziehe eine Karte. Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen. Falls du acht oder mehr Länder kontrollierst, wiederhole diesen Vorgang einmal.

- Zimone und Dina müssen nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit ihre Fähigkeit ausgelöst werden kann. Solange du sie kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird ihre ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.
- Für die aktivierte Fähigkeit gilt, den Vorgang zu wiederholen, den gesamten Effekt zu wiederholen, nicht jedoch das Bezahlen der Kosten. Du musst nicht (und kannst auch nicht) eine weitere Kreatur opfern. Du ziehst eine weitere Karte und kannst dann eine weitere Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen. Da dies das zweite Mal ist, dass du diesen Vorgang durchgeführt hast, ist das Verrechnen der Fähigkeit damit abgeschlossen.

---

Zurgo und Ojutai

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

Legendäre Kreatur — Ork, Drache

4/4

Fliegend, Eile

Zurgo und Ojutai haben Fluchsicherheit, solange sie in diesem Zug ins Spiel gekommen sind.

Immer wenn ein oder mehrere Drachen, die du kontrollierst, einem Spieler oder einer Schlacht Kampfschaden zufügen, schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Du kannst einen jener Drachen auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.

- Die ausgelöste Fähigkeit wird einmal für jeden Spieler bzw. jede Schlacht ausgelöst, dem bzw. der von Drachen, die du kontrollierst, Kampfschaden zugefügt wurde, unabhängig davon, wie viele Drachen beteiligt waren. Falls du beispielsweise einen Spieler mit drei Drachen und eine Schlacht, die jener Spieler beschützt, mit zwei Drachen angreifst, und sie alle ihm bzw. ihr Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst.
- Weil Kreaturen, die Ersts Schlag haben, ihren Kampfschaden vor den anderen Kreaturen zufügen, ist es auch möglich, dass die Fähigkeit zweimal im selben Kampf ausgelöst wird, indem deine Drachen einem Spieler zu unterschiedlichen Zeitpunkten Kampfschaden zufügen. Dies kann auch vorkommen, falls ein angreifender Drache, den du kontrollierst, Doppelschlag hat.
- Du bestimmst, ob du einen der Drachen, der einem Spieler oder einer Schlacht Kampfschaden zugefügt hat, auf die Hand zurückbringst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Dabei wird keiner jener Drachen als Ziel bestimmt.

---

### **MARSCH DER MASCHINE JUMPSTART – KARTENSPEZIFISCHES:**

Messeplatz-Trompeter

{2}{G}

Kreatur — Elefant

2/2

Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug eine +1/+1-Marke auf eine bleibende Karte unter deiner Kontrolle gelegt wurde, lege eine +1/+1-Marke auf den Messeplatz-Trompeter.

- Die Fähigkeit des Messeplatz-Trompeters wird ausgelöst, falls zu irgendeinem Zeitpunkt während jenes Zuges eine +1/+1-Marke auf eine bleibende Karte gelegt wurde, die du kontrolliert hast, als sie die Marke erhalten hat. Es spielt keine Rolle, ob du die bleibende Karte immer noch kontrollierst oder ob sie die Marke immer noch hat.
- Falls eine +1/+1-Marke zu dem Zeitpunkt, zu dem ein Endsegment beginnt, noch nicht platziert wurde, wird die Fähigkeit des Messeplatz-Trompeters dadurch nicht ausgelöst. Falls eine andere Fähigkeit während des Endsegments ausgelöst wird und eine +1/+1-Marke auf eine bleibende Karte legt, die du kontrollierst, legst du keine zusätzliche +1/+1-Marke auf den Messeplatz-Trompeter.

Othion, Held vom Lavagrund

{3} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

{1} {R}, {T}: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer anderen Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst. Er erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

{6} {R} {R} {R}, {T}: Erzeuge fünf Spielsteine, die Kopien einer anderen Kreatur deiner Wahl sind, die du kontrollierst. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die Spielsteine kopieren jeweils genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren 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.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte 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 funktionieren ebenfalls.

Schiedsrichtertrupp

{2} {U}

Kreatur — Homunkulus

2/2

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.*)

Wachsamkeit

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

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Schiedsrichtertrupps kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist.

---

Schrecken von Towashi

{2} {B} {B}

Kreatur — Phyrexianer, Oger

4/3

Todesberührung

Immer wenn der Schrecken von Towashi angreift, kannst du {3} {B} bezahlen. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Phyrexianer.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Schreckens von Towashi wird ohne ein Ziel ausgelöst und auf den Stapel gelegt. Falls du {3} {B} bezahlst, wird die zweite „rückwirkend“ ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Zu diesem Zeitpunkt bestimmst du die Kreaturenkarte deiner Wahl für jene zweite Fähigkeit.
- Der Effekt, der die Kreatur zu einem Phyrexianer macht, hat keine festgelegte Dauer. Der Effekt dauert an, bis die Kreatur das Spiel verlässt.
- Falls die Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, hört sie auch auf, ein Phyrexianer zu sein, bis sie wieder zu einer Kreatur wird, falls zutreffend.

---

## ***MARSCH DER MASCHINE* COMMANDER – HINWEISE:**

### **Neues Fähigkeitswort: Wille der Planeswalker**

Unter den neuen Commander-Karten ist auch ein Zyklus an Hexereien, die für Planechase-Partien gedacht sind und bei denen die Spieler abstimmen können, was als Nächstes geschieht. Ein Weg führt zur nächsten Welt. Ein Weg führt ins Chaos. Welchen schlägt deine Partie ein?

Pfad der Animistin

{3} {G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

*Wille der Planeswalker* — Beginnend mit dir stimmt jeder Spieler für Weltenwandern oder Chaos. Falls Weltenwandern mehr Stimmen erhält, weltenwandere. Bei Gleichstand oder falls Chaos mehr Stimmen erhält, bricht das Chaos herein.

- 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 beim Verrechnen des Zauberspruchs ab. Alle Antworten müssen erfolgen, ohne das Ergebnis der Abstimmung zu kennen.
- Spieler können zwischen der Abstimmung und bevor der Zauberspruch fertig verrechnet ist, keine Aktion durchführen.
- Falls du auf irgendeine Weise eine Karte dieser Art wirkst, während du nicht der Weltenbeherrscher bist (das heißt, wenn es nicht dein Zug ist) und Weltenwandern mehr Stimmen erhält, weltenwandert der Weltenbeherrscher und nicht du.

---

Bauplan-Dieb

{3} {U}

Kreatur — Vedalken, Räuber, Handwerker

3/3

Fliegend

Immer wenn der Bauplan-Dieb einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Artefakts deiner Wahl ist, das jener Spieler kontrolliert.

- Jeder der Spielsteine kopiert genau das, was auf das Originalartefakt aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Artefakt ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Artefakt getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder ob Auren oder Ausrüstungen daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
  - Falls das kopierte Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
  - Falls das kopierte Artefakt ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
  - Falls das kopierte Artefakt (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
  - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Artefakts werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Artefakt] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Artefakts funktionieren ebenfalls.
-

Brimaz, Fäulnis von Oreskos  
{2}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Katze  
3/4

Immer wenn du einen Phyrexianer-Kreaturen- oder -  
Artefaktkreaturenzauber wirkst, wende Inkubieren X an,  
wobei X gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist.  
(*Erzeuge einen Inkubator-Spielstein mit X +1/+1-  
Marken und „{2}: Transformiere dieses Artefakt.“ Er  
transformiert in eine 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.*)  
Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug  
ein Phyrexianer unter deiner Kontrolle gestorben ist,  
führe Wucherung durch.

- Falls du einen Phyrexianer-Artefaktkreaturenzauber wirkst, wird Brimaz' erste Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Brimaz' letzte Fähigkeit überprüft zu Beginn des Endsegments, ob in jenem Zug ein Phyrexianer unter deiner Kontrolle gestorben ist. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst.

---

Deluxe-Dragster  
{4}{U}  
Artefakt — Fahrzeug  
4/3

Der Deluxe-Dragster kann außer von Fahrzeugen nicht  
geblockt werden.  
Immer wenn der Deluxe-Dragster einem Spieler  
Kampfschaden zufügt, kannst du eine Spontanzauber-  
oder Hexereikarte deiner Wahl aus dem Friedhof jenes  
Spielers wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.  
Falls jener Zauberspruch auf einen Friedhof gelegt  
würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.  
Bemannen 2

- Falls du den Spontanzauber oder die Hexerei wirkst, geschieht das als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ einer 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 eine ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
-

Elenda und Azor  
{3}{W}{U}{B}  
Legendäre Kreatur — Vampir, Ritter, Sphinx  
6/6  
Fliegend, Abwehr {2}  
Immer wenn Elenda und Azor angreifen, kannst du  
{X}{W}{U}{B} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe X  
Karten.  
Zu Beginn jedes Endsegments kannst du 4 Lebenspunkte  
bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge so viele 1/1  
schwarze Vampir-Ritter-Kreaturenspielsteine mit  
Lebensverknüpfung, wie du in diesem Zug Karten  
gezogen hast.

- Du bestimmst den Wert von X, sowie die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
  - Sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, bestimmst du, ob du 4 Lebenspunkte bezahlst. Du kannst sie nicht mehr als einmal bezahlen, um zusätzliche Vampir-Ritter-Spielsteine zu erzeugen.
- 

Elspeths Talent  
{2}{W}{W}  
Verzauberung — Aura  
Verzaubert einen Planeswalker  
Der verzauberte Planeswalker hat „[+1]: Erzeuge drei 1/1  
weiße Soldat-Kreaturenspielsteine.“  
Immer wenn du eine Loyalitätsfähigkeit des  
verzauberten Planeswalkers aktivierst, erhalten  
Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2 und Wachsamkeit  
bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst während jedes deiner Züge nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers, den du kontrollierst, aktivieren, unabhängig davon, ob es eine Fähigkeit ist, die er immer hat, oder diejenige, die er durch Elspeths Talent erhält.
  - Welche Kreaturen von der letzten Fähigkeit von Elspeths Talent betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die später in diesem Zug unter deine Kontrolle kommen und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, aber später in diesem Zug Kreaturen werden, erhalten weder +2/+2 noch Wachsamkeit.
  - Die letzte Fähigkeit wird vor der Loyalitätsfähigkeit, die sie ausgelöst hat, verrechnet. Insbesondere gilt: Falls jene Loyalitätsfähigkeit Kreaturenspielsteine erzeugt, sind jene Kreaturen noch nicht im Spiel, um +2/+2 und Wachsamkeit zu erhalten.
-

Erweckender Waldlindwurm

{6}{G}

Kreatur — Wurm

4/4

Hilfestellung 3 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege drei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls es eine andere Kreatur ist, erhält sie bis zum Ende des Zuges die folgende Fähigkeit.*)

Immer wenn diese Kreatur angreift, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich ihrer Stärke ist. Du kannst davon eine bleibende Karte mit Manabetrag X oder weniger ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Benutze die Stärke der Kreatur, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, benutze ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.

---

Exzision der Unvollkommenen

{1}{W}{W}

Spontanzauber

Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil. Ihr Beherrscher wendet Inkubieren X an, wobei X gleich ihrem Manabetrag ist. (*Er erzeugt einen Inkubator-Spielstein mit X +1/+1-Marken und „{2}: Transformiere dieses Artefakt.“ Er transformiert in eine 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur.*)

- Falls die bleibende Karte, die kein Land ist, ein illegales Ziel ist, wenn die Exzision der Unvollkommenen verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Ihr Beherrscher wendet nicht Inkubieren an.

---

Feuerschweif-Kommando

{3}{W}

Kreatur — Engel, Soldat

4/3

Fliegend

Immer wenn du mit zwei oder mehr Kreaturen angreiffst, ziehe eine Karte.

Immer wenn ein anderer Spieler mit zwei oder mehr Kreaturen angreift, zieht er eine Karte, falls keine der Kreaturen dich angegriffen hat.

- Für beide ausgelösten Fähigkeiten gilt: Sobald die Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, was als Antwort mit den angreifenden Kreaturen geschieht.
- Die letzte ausgelöste Fähigkeit überprüft nur, ob keine der angreifenden Kreaturen dich angegriffen haben. Der andere Spieler zieht beispielsweise eine Karte, falls er einen Planeswalker, den du kontrollierst, oder eine Schlacht, die du beschützt, mit zwei oder mehr Kreaturen angegriffen hat.

- Unabhängig davon, mit wie vielen Kreaturen ein anderer Spieler angreift, überprüft die letzte Fähigkeit des Feuerschweif-Kommandos sie alle, um sicherzustellen, dass keine davon dich angegriffen hat. Falls irgendeine davon dies doch getan hat, zieht der Spieler keine Karte.

Filigranvektor

{3}{W}

Artefaktkreatur — Phyrexianer, Konstrukt

1/1

Wenn der Filigranvektor ins Spiel kommt, lege auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl je eine +1/+1-Marke und auf eine beliebige Anzahl an Artefakten deiner Wahl je eine Ladungsmarke. {1}, {T}, opfere ein anderes Artefakt: Führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Du kannst für beide Teile der ausgelösten Fähigkeit eine Artefaktkreatur als Ziel bestimmen. Sie erhält dann sowohl eine +1/+1-Marke als auch eine Ladungsmarke.

Fuchsartiger Aufsammler

{3}{W}

Kreatur — Phyrexianer, Fuchs

3/3

Immer wenn ein oder mehrere Phyrexianer, die du kontrollierst, angreifen, bringe eine Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück, falls ihr Manabetrag kleiner oder gleich der Gesamtstärke jener Phyrexianer ist.

- Du kannst eine beliebige Artefaktkarte in deinem Friedhof als Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Fuchsartigen Aufsammlers bestimmen. Die Gesamtstärke der angreifenden Phyrexianer wird überprüft, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, ob die als Ziel bestimmte Karte ins Spiel gebracht wird oder nicht. Benutze zu jenem Zeitpunkt die Stärke jeder beim Auslösen angreifenden Phyrexianer-Kreatur, auch falls die Kreatur nicht mehr angreift oder kein Phyrexianer mehr ist. Falls die Kreatur nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war. Falls der Manabetrag der als Ziel bestimmten Artefaktkarte größer ist als die Gesamtstärke, bleibt sie in deinem Friedhof.

Gimbal, Gremlin-Wunderkind

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

Legendäre Kreatur — Gremlin, Handwerker

4/4

Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden.

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen 0/0 roten Gremlin-Artefaktkreaturespielstein. Lege X +1/+1-Marken auf ihn, wobei X gleich der Anzahl an Artefaktspielsteinen mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst.

- Um die Anzahl an Artefaktspielsteinen mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst, zu bestimmen, zähle jeden Artefaktspielstein, den du kontrollierst, einmal, aber nur wenn der englische Name nicht exakt derselbe wie der eines anderen Artefaktspielsteins ist, den du bereits gezählt hast.
- Der Name eines Spielsteins besteht aus seinen Untertypen und dem Wort „Spielstein“, es sei denn, er kopiert ein anderes Objekt oder ihm wurde vom Effekt, der ihn erzeugt hat, ein bestimmter Name gegeben. Beispielsweise haben die Spielsteine, die von Gimbals letzter Fähigkeit erzeugt werden, den Namen „Gremlin-Spielstein“. Die Spielsteine haben denselben Namen wie die 2/2 roten Gremlin-Kreaturenspielsteine, die von Lasst die Gremlins los erzeugt werden.

Goro-Goro und Satoru (Prerelease-Promokarte)

{U} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Mensch

3/4

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst und die in diesem Zug ins Spiel gekommen sind, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeuge einen 5/5 roten Drache-Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

{1} {R}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

- Welche Kreaturen von der letzten Fähigkeit betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und bleibende Karten, die später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten nicht Eile. Solange Goro-Goro und Satoru immer noch unter deiner Kontrolle im Spiel sind, erhalten sie Eile.

Hammer-Hauptmann des Konklaves

{5} {G}

Kreatur — Elefant, Soldat

4/4

Hilfestellung 1, Hilfestellung 1, Hilfestellung 1 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls es eine andere Kreatur ist, erhält sie bis zum Ende des Zuges die folgenden Fähigkeiten. Jede Hilfestellung-Fähigkeit wird einzeln ausgelöst.*)

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf sie.

- Falls dieselbe Kreatur das Ziel von mehr als einer Hilfestellung-Fähigkeit des Hammer-Hauptmanns ist, erhält sie entsprechend viele Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit. Jede jener ausgelösten Fähigkeiten wird einzeln ausgelöst. Falls die Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhält sie entsprechend oft entsprechend viele +1/+1-Marken. (Sie verursacht auch mehr als einmal Trampelschaden, aber das ist wesentlich weniger aufregend.)

Kasla, gebrochener Heiligenschein  
{3}{U}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Engel, Verbündeter  
5/4

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, Wachsamkeit, Eile  
Immer wenn du einen anderen Zauberspruch wirkst, der Einberufen hat, wende Hellsicht 2 an und ziehe dann eine Karte.

- Kaslas letzte Fähigkeit wird unabhängig davon ausgelöst, ob du Kreaturen getappt hast, um für den Zauberspruch zu bezahlen, solange er Einberufen hat.

---

Katilda und Lier (Prerelease-Promokarte)  
{G}{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch  
3/3

Immer wenn du einen Mensch-Zauberspruch wirkst, erhält eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl in deinem Friedhof Rückblende bis zum Ende des Zuges. Die Rückblendekosten sind gleich ihren Manakosten. (*Du kannst die Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

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

- Falls du einen Zauberspruch mit Rückblende wirkst, kannst du keine alternativen Kosten wie Überlast-Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um den Zauberspruch mit Rückblende zu wirken.
- Falls eine Karte mehrfach Rückblende hat, kannst du bestimmen, welche Rückblende-Kosten du bezahlen möchtest.
- Falls eine Karte ohne Manakosten Rückblende erhält, hat sie keine Rückblendekosten. Sie kann nicht auf diese Weise gewirkt werden.

---

Lilianas Talent

{B} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert einen Planeswalker

Der verzauberte Planeswalker hat „[-8]: Bringe alle Kreaturenkarten aus allen Friedhöfen unter deiner Kontrolle ins Spiel.“

Immer wenn eine Kreatur dem verzauberten Planeswalker Schaden zufügt, zerstöre jene Kreatur.

- Du kannst pro Planeswalker, den du kontrollierst, während jedes deiner Züge nur eine Loyalitätsfähigkeit aktivieren, unabhängig davon, ob es eine Fähigkeit ist, die er immer hat, oder die Fähigkeit, die er durch Lilianas Talent erhält.
- Die letzte Fähigkeit von Lilianas Talent wird immer dann ausgelöst, wenn eine Kreatur dem verzauberten Planeswalker beliebigen Schaden zufügt, nicht nur Kampfschaden.

---

Lothwain-Lanzenträgerin

{4} {B}

Kreatur — Mensch, Ritter

5/5

Bedrohlich

Immer wenn ein Nichtspielstein-Ritter, den du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du ziehst eine Karte.

- Falls die Lothwain-Lanzenträgerin gleichzeitig stirbt wie andere Nichtspielstein-Ritter, die du kontrollierst, wird ihre Fähigkeit einmal für sich selbst ausgelöst (sofern sie kein Spielstein ist) und einmal für jeden jener anderen Ritter.
-

Mantel des Beschwörers

{1} {W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 und hat Wachsamkeit.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Karte, die mit der Kreatur einen Kreaturentyp gemeinsam hat, offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Ausrüsten {1}

- Eine Kreatur „hat einen Kreaturentyp mit der ausgerüsteten Kreatur gemeinsam“, falls sie mindestens einen Kreaturentyp gemeinsam haben.
- Falls die ausgerüstete Kreatur nicht mehr im Spiel ist, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Kreaturentypen zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.

Meisterin der Spiegelkunst

{4} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Hilfestellung 1 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls es eine andere Kreatur ist, erhält sie bis zum Ende des Zuges die folgende Fähigkeit.*)

Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge für jede angreifende modifizierte Kreatur, die du kontrollierst, einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist. Schicke jene Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

- Alle Spielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert (dies ist beispielsweise relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).
- Jeder der Spielsteine kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren 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. (Kurz gesagt kopieren sie nichts, was überhaupt dazu geführt hat, dass sie modifiziert waren. So spielt das Leben.)
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte 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 funktionieren ebenfalls.

Mörderische Verhandlerin

{2} {U} {R}

Kreatur — Ork, Pirat

4/3

*Verhandlungen* — Immer wenn die Mörderische Verhandlerin angreift, deckt jeder Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Erzeuge für jede auf diese Weise aufgedeckte Nichtland-Karte einen getappten Schatz-Spielstein. Dann zieht jeder Spieler eine Karte.

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

Nachtstahl-Spleißer

{6} {W}

Kreatur — Phyrexianer, Handwerker

1/1

Immer wenn der Nachtstahl-Spleißer oder ein anderer Nichtspielstein-Phyrexianer unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge X 3/3 farblose Phyrexianer-Golem-Artefaktkreaturespielsteine, wobei X gleich der Anzahl deiner Gegner ist.  
Golems, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Golem, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Nachtstahl-Spleißer während des Zuges das Spiel verläßt.

Nistende Falkentaube

{3} {W}

Kreatur — Vogel

2/2

Fliegend

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug führst du Bevölkern durch. (*Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturespielsteins ist, den du kontrollierst.*)

Immer wenn ein Kreaturespielstein unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf die Nistende Falkentaube.

- 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.
- 

Pfad der Pyromagierin

{4} {R}

Hexerei

Wirf alle Karten aus deiner Hand ab. Erzeuge {R} für jede auf diese Weise abgeworfene Karte und ziehe dann entsprechend viele Karten plus eine.

*Wille der Planeswalker* — Beginnend mit dir stimmt jeder Spieler für Weltenwandern oder Chaos. Falls Weltenwandern mehr Stimmen erhält, weltenwandere. Bei Gleichstand oder falls Chaos mehr Stimmen erhält, bricht das Chaos herein.

- Falls deine Hand leer ist, sowie der Pfad verrechnet wird, erzeugst du kein Mana, aber du ziehst eine Karte.
- 

Pfad des Ränkeschmieds

{4} {B}

Hexerei

Jeder Spieler millt zwei Karten. Dann bringst du eine Kreaturenkarte aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Artefakt.

*Wille der Planeswalker* — Beginnend mit dir stimmt jeder Spieler für Weltenwandern oder Chaos. Falls Weltenwandern mehr Stimmen erhält, weltenwandere. Bei Gleichstand oder falls Chaos mehr Stimmen erhält, bricht das Chaos herein.

- Die Kreaturenkarte, die du ins Spiel bringst, kann eine der Karten sein, die du gerade gemillt hast, oder eine, die bereits in einem Friedhof war.
- 

Polyeder-Sprenger

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Handwerker

2/3

Immer wenn ein Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt der Polyeder-Sprenger einem Gegner deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

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

- Du kannst die vom Polyeder-Sprenger ins Exil geschickte Karte auch dann spielen, falls der Polyeder-Sprenger das Spiel verlässt oder du die Kontrolle über ihn verlierst.

- Das Spielen der vom Polyeder-Sprenger ins Exil geschickten Karte folgt den normalen Regeln für das Spielen der Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls die Karte beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du kannst eine vom Polyeder-Sprenger ins Exil geschickte Länderkarte nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.
- Falls du die Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

#### Rashmi und Ragavan

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

Legendäre Kreatur — Elf, Affe

2/4

Immer wenn du deinen ersten Zauberspruch in deinem Zug wirkst, schicke die oberste Karte der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl ins Exil und erzeuge einen Schatz-Spielstein. Dann kannst du die ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls es ein Zauberspruch mit Manabetrag kleiner der Anzahl an Artefakten ist, die du kontrollierst. Falls du sie nicht auf diese Weise wirkst, kannst du sie in diesem Zug wirken.

- Rashmi und Ragavan müssen zu dem Zeitpunkt im Spiel sein, zu dem du deinen ersten Zauberspruch wirkst. Insbesondere gilt: In dem Zug, in dem du Rashmi und Ragavan wirkst, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls ein Zauberspruch als zusätzliche Kosten, um ihn zu wirken, dafür sorgt, dass Rashmi und Ragavan das Spiel verlassen, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Rashmi und Ragavans Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat, aber nicht, bevor du für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlen musst. Du kannst den Schatz-Spielstein, den du erzeugst, nicht benutzen, um für ihn zu bezahlen.
- Überprüfe die Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, einschließlich des Schatz-Spielsteins, den du gerade erzeugt hast, um zu ermitteln, ob du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Falls du den Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, tust du dies, während die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Zeitpunkts-Einschränkungen jenes Zauberspruchs, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Er wird vor dem Zauberspruch, der die Fähigkeit ausgelöst hat, verrechnet.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du ihn nicht, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wirkst, sondern später im Zug, musst du seine Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls die Karte beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Falls du die Karte gar nicht wirkst, bleibt sie im Exil.

Rowans Talent

{2} {R} {R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert einen Planeswalker

Der verzauberte Planeswalker hat „[+1]: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 und Ersts Schlag und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.“

Immer wenn du eine Loyalitätsfähigkeit des verzauberten Planeswalkers aktivierst, kopiere jene Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Du kannst pro Planeswalker, den du kontrollierst, während jedes deiner Züge nur eine Loyalitätsfähigkeit aktivieren, unabhängig davon, ob es eine Fähigkeit ist, die er immer hat, oder die Fähigkeit, die er durch Rowans Talent erhält.
- Das Kopieren einer Loyalitätsfähigkeit führt nicht dazu, dass Loyalitätsmarken auf den verzauberten Planeswalker gelegt oder von ihm entfernt werden.

---

Sandsteppen-Kriegsreiter

{3} {G}

Kreatur — Mensch, Krieger

4/4

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wendest du

Kräftigung X an, wobei X gleich der Anzahl an Artefaktspielsteinen mit unterschiedlichen Namen ist, die du kontrollierst. (*Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.*)

- Um die Anzahl an Artefaktspielsteinen mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst, zu bestimmen, zähle jeden Artefaktspielstein, den du kontrollierst, einmal, aber nur wenn der englische Name nicht exakt derselbe wie der eines anderen Artefaktspielsteins ist, den du bereits gezählt hast.
  - Der Name eines Spielsteins besteht aus seinen Untertypen und dem Wort „Spielstein“, es sei denn, er kopiert ein anderes Objekt oder ihm wurde vom Effekt, der ihn erzeugt hat, ein bestimmter Name gegeben. Beispielsweise haben Myr-Spielsteine den Namen „Myr-Spielstein“ und sie haben einen anderen Namen als Phyrexianer-Myr-Spielsteine, deren Name „Phyrexianer-Myr-Spielstein“ ist.
-

Sankt Traft und Rem Karolus

{U}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Geist, Mensch

3/4

Immer wenn Sankt Traft und Rem Karolus getappt werden, erzeuge einen 1/1 roten Mensch-Kreaturenspielstein, falls dies das erste Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird. Falls es das zweite Mal ist, erzeuge einen 1/1 blauen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. Falls es das dritte Mal ist, erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der Einberufen hat, enttappe Sankt Traft und Rem Karolus.

- Falls es das vierte Mal oder ein späteres Mal ist, dass die erste Fähigkeit in einem Zug verrechnet wird, geschieht nichts.
- Die letzte Fähigkeit von Sankt Traft und Rem Karolus wird unabhängig davon ausgelöst, ob du Kreaturen getappt hast, um für den Zauberspruch zu bezahlen, solange er Einberufen hat.

---

Schleimfuß und Squee (Prerelease-Promokarte)

{B}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Pilzwesen, Goblin

3/3

Immer wenn Schleimfuß und Squee ins Spiel kommen oder angreifen, erzeuge einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturenspielstein.

{1}{B}{R}{G}, opfere einen Saproling: Bringe Schleimfuß und Squee und bis zu eine andere Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du musst kein Ziel bestimmen, um die letzte Fähigkeit zu aktivieren. Falls du dies jedoch tust und das Ziel illegal ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Schleimfuß und Squee werden nicht ins Spiel zurückgebracht.

---

Schmerzverteiler

{2}{R}

Kreatur — Teufel, Bürger

2/3

Bedrohlich

Immer wenn ein Spieler seinen ersten Zauberspruch in einem Zug wirkt, erzeugt er einen Schatz-Spielstein.

Immer wenn ein Artefakt, das ein Gegner kontrolliert, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, fügt der Schmerzverteiler jenem Spieler 1 Schadenspunkt zu.

- Die zweite Fähigkeit des Schmerzverteilers wird immer dann ausgelöst, wenn ein Spieler seinen ersten Zauberspruch in einem beliebigen Zug wirkt, nicht nur in seinem eigenen.

- Der Schmerzverteiler muss zu dem Zeitpunkt im Spiel sein, zu dem der Spieler seinen ersten Zauberspruch wirkst. Insbesondere kann die erste Fähigkeit des Schmerzverteilers für dich in dem Zug, in dem du ihn wirkst, nicht mehr ausgelöst werden, wohl jedoch für einen anderen Spieler, der nach dem Ins-Spiel-Kommen des Schmerzverteilers seinen ersten Zauberspruch in diesem Zug wirkt. Falls ein Zauberspruch als zusätzliche Kosten, um ihn zu wirken, dafür sorgt, dass der Schmerzverteiler das Spiel verlässt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Die Fähigkeit des Schmerzverteilers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet, aber nicht, bevor du für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlen musst. Du kannst den Schatz-Spielstein, den du erzeugst, nicht benutzen, um für ihn zu bezahlen.

#### Schwarmjäger-Phantom

{4}{W}{U}

Kreatur — Geist

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, Wachsamkeit

Immer wenn das Schwarmjäger-Phantom angreift, hat der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, Einberufen.

- Falls der nächste Zauberspruch, den du wirkst, nachdem die Fähigkeit des Schwarmjäger-Phantoms verrechnet wurde, bereits Einberufen hat, hat es keine zusätzliche Wirkung, dass er erneut Einberufen erhält. Eine Kreatur zu tappen bezahlt immer noch nur für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.

#### Sidar Jabari aus Zhalfir

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

4/3

*Eminenz* — Immer wenn du mit einem oder mehreren Rittern angreiffst und falls Sidar Jabari aus Zhalfir in der Kommandozone oder im Spiel ist, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

Fliegend, Ersts Schlag

Immer wenn Sidar Jabari einem Spieler Kampfschaden zufügt, bringe eine Ritter-Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Sidar Jabari muss zu dem Zeitpunkt, zu dem du mit einem oder mehreren Rittern angreiffst, und sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, im Spiel oder in der Kommandozone sein. Insbesondere gilt: Falls Sidar Jabari im Spiel ist und seine Eminenz-Fähigkeit ausgelöst wird, er aber in die Kommandozone gelegt wird, bevor jene Fähigkeit verrechnet wird, hat jene Fähigkeit keinen Effekt, sowie sie verrechnet wird. Das liegt daran, dass ein Objekt, dass die Zone gewechselt hat, als neues Objekt gilt.

Stab der Weltenseele

{2} {W}

Artefakt

Der Stab der Weltenseele kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {W}.

{T}: Der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, hat Einberufen.

- Falls der nächste Zauberspruch, den du wirkst, nachdem die Fähigkeit des Stabs der Weltenseele verrechnet wurde, bereits Einberufen hat, hat es keine zusätzliche Wirkung, dass er erneut Einberufen erhält. Eine Kreatur zu tappen bezahlt immer noch nur für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.
- 

Tanz auf dem Vulkan

{7} {R}

Hexerei

Mische deine Bibliothek. Du kannst beliebig oft die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil schicken. Falls der Gesamt-Manabetrag der auf diese Weise ins Exil geschickten Karten 13 oder weniger ist, kannst du davon eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du kannst dir jede Karte, die du ins Exil schickst, anschauen, bevor du dich entscheidest, ob du es darauf ankommen lassen oder aufhören möchtest.
  - Falls du etwas zu riskant getanzt hast und der Gesamt-Manabetrag der ins Exil geschickten Karten mehr als 13 ist, bleiben die ins Exil geschickten Karten dort und du darfst keine von ihnen wirken.
  - Falls du irgendwelche der ins Exil geschickten Karten wirkst, geschieht das als Teil der Verrechnung des Zauberspruchs. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ einer 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 eine ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
  - Falls du mehr als eine der ins Exil geschickten Karten wirkst, bestimmst du die Reihenfolge, in der du sie wirkst. Ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch kann das Ziel eines späteren Zauberspruchs sein, den du auf diese Weise wirkst. Jedoch werden Bleibende-Karten-Zaubersprüche, die auf diese Weise gewirkt werden, erst verrechnet, nachdem du mit dem Wirken aller Zaubersprüche fertig bist. Keiner der Zaubersprüche kann daher eine der auf diese Weise gewirkten bleibenden Karten als Ziel haben. Falls du z. B. einen Zwillingenzauber und einen Blitzeinschlag ins Exil schickst, kannst du erst den Blitzeinschlag wirken und dann den Zwillingenzauber mit dem Blitzeinschlag als Ziel. Falls du jedoch eine Kreaturenkarte und eine Aura-Karte ins Exil schickst, kann die Aura beim Wirken nicht jene Kreatur als Ziel haben.
  - Alle nicht gewirkten Karten, einschließlich aller Länderkarten, bleiben im Exil. Sie können nicht in späteren Zügen gewirkt werden.
-

Teferis Talent

{3}{U}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert einen Planeswalker

Der verzauberte Planeswalker hat „[-12]: Du erhältst ein Emblem mit „Du kannst Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern, die du kontrollierst, im Zug jedes Spielers und zu jedem Zeitpunkt aktivieren, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.“

Immer wenn du eine Karte ziehst, lege eine

Loyalitätsmarke auf den verzauberten Planeswalker.

- Du kannst pro Planeswalker, den du kontrollierst, während jedes deiner Züge nur eine Loyalitätsfähigkeit aktivieren, unabhängig davon, ob es eine Fähigkeit ist, die er immer hat, oder die Fähigkeit, die er durch Teferis Talent erhält.
- 

Unziviler Ungehorsam

{4}{R}

Verzauberung

Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, haben Aufruhr. *(Du bestimmst, ob sie mit einer +1/+1-Marke oder mit Eile ins Spiel kommen.)*

Falls eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, einer bleibenden Karte oder einem Spieler Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen doppelt so viel Schaden zu.

- Aufruhr ist ein Ersatzeffekt. Spieler können auf deine Entscheidung zwischen +1/+1-Marke und Eile nicht antworten und sie können keine Aktion ausführen, bevor die Kreatur entweder die +1/+1-Marke oder Eile hat.
  - Falls du bestimmst, dass die Kreatur Eile erhalten soll, erhält sie diese Fähigkeit dauerhaft. Sie verliert sie nicht, sowie der Zug endet oder sowie ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.
  - Der Schaden wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der verdoppelte Schaden wird nicht vom Unzivilen Ungehorsam zugefügt, es sei denn, er war irgendwie die Quelle des Schadens.
  - Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden deine Kreatur, auf der eine +1/+1-Marke liegt, zufügen würde – indem beispielsweise ein Teil davon verhindert wird –, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte (einschließlich desjenigen des Unzivilen Ungehorsams) angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt des Unzivilen Ungehorsams nicht mehr zu.
  - Falls Schaden, den eine Kreatur zufügt, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, auf mehrere bleibende Karten und/oder Spieler verteilt oder ihnen zugewiesen wird, geschieht dies, bevor der Schaden verdoppelt wird. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 Kreatur, die Trampelschaden verursacht, angreifst und sie von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann zu 4 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.
-

Viviens Talent

{1}{G}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert einen Planeswalker

Der verzauberte Planeswalker hat „[+1]: Schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturen- oder Länderkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.“

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Loyalitätsmarke auf den verzauberten Planeswalker.

- Du kannst während jedes deiner Züge nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers, den du kontrollierst, aktivieren, unabhängig davon, ob es eine Fähigkeit ist, die er immer hat, oder diejenige, die er durch Viviens Talent erhält.

---

Vodalische Wellenritterin

{2}{W}{U}

Kreatur — Meervolk, Ritter

3/3

Immer wenn du eine Karte ziehst, lege auf jedes andere Meervolk und jeden anderen Ritter, das bzw. den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, sowohl ein Meervolk als auch ein Ritter ist, erhält sie trotzdem nur eine +1/+1-Marke.

---

## ***MARSCH DER MASCHINE PLANECHASE – KARTENSPEZIFISCHES:***

Der Caldaia

Welt — Capenna

Kreaturenzauber, die du aus deiner Hand wirkst, haben Blitz {3}. *(Falls du einen Zauberspruch für seine Blitz-Kosten wirkst, erhält er Eile und „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte.“ Opfere die Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments.)*

Immer wenn das Chaos hereinbricht, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls du dich entscheidest, die Blitz-Kosten statt der Manakosten zu bezahlen, wirkst du trotzdem den Zauberspruch. Er geht auf den Stapel und kann beantwortet und neutralisiert werden. Du kannst einen Kreaturenzauber nur dann für seine Blitz-Kosten wirken, falls du ihn sonst auch wirken könntest. Im Normalfall ist das in deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist.
- Falls du die Blitz-Kosten bezahlst, um einen Kreaturenzauber zu wirken, wird diese bleibende Karte nur geopfert, falls sie noch im Spiel ist, wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie vorher stirbt oder in eine andere Zone bewegt wird, bleibt sie, wo sie ist.
- Du musst mit einer Kreatur mit Blitz nicht angreifen, es sei denn, eine andere Fähigkeit besagt, dass du angreifen musst.

- Falls eine Kreatur als Kopie einer Kreatur, deren Blitz-Kosten bezahlt wurden, ins Spiel kommt, oder falls sie zu einer Kopie einer solchen Kreatur wird, erhält die Kopie nicht Eile, sie wird nicht geopfert, und ihr Beherrscher zieht keine Karte, wenn sie stirbt.
  - Die ausgelöste Fähigkeit, die den Beherrscher der Kreatur eine Karte ziehen lässt, wird ausgelöst, wenn sie aus einem beliebigen Grund stirbt, nicht nur wenn du sie während des Endsegments opferst.
- 

Der Große Drachenhorst  
Welt — Tarkir

Wenn du zum Großen Drachenhorst weltenwanderst und zu Beginn deines Versorgungssegments, wendest du Kräftigung 3 an. (*Lege drei +1/+1-Marken auf eine Kreatur mit der niedrigsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.*)

Immer wenn das Chaos hereinbricht, bestimme bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft zu.

- Kräftigung selbst hat keine Kreatur als Ziel, obwohl manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dich Kräftigung anwenden lassen, andere Effekte haben können, die eine Kreatur als Ziel haben.
  - Du bestimmst, auf welche Kreaturen die Marke(n) gelegt werden, sowie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die dich anweist, Kräftigung anzuwenden, verrechnet wird. Das kann auch die Kreatur mit der Kräftigung-Fähigkeit sein, falls sie immer noch unter deiner Kontrolle ist und die niedrigste Widerstandskraft hat. Gibt es einen Gleichstand, bestimmst du, welche Kreatur die Marke(n) erhält.
  - Falls du zwei Kreaturen deiner Wahl für die Chaosfähigkeit bestimmst und eines der beiden Ziele ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keine der beiden Kreaturen fügt Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
- 

Die fruchtbaren Lande von Saulvinia  
Welt — Antausia

Immer wenn ein Spieler ein Land für Mana tappt, erzeugt er ein Mana eines beliebigen Typs, den das Land produziert hat.

Immer wenn das Chaos hereinbricht, decke Karten oben von deinem Weltendeck auf, bis du eine Weltenkarte aufdeckst. Auf jener Welt bricht das Chaos herein. Lege dann alle Karten, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, in beliebiger Reihenfolge unter dein Weltendeck.

- „Auf jener Welt bricht das Chaos herein“ bedeutet, dass die Chaosfähigkeit jener Weltenkarte ausgelöst wird. Die Chaosfähigkeit der aktuellen Welt (das heißt der Fruchtbaren Lande von Saulvinia) wird nicht ausgelöst.
-

### Die Goldene Stadt Orazca

Welt — Ixalan

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

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeuge einen Schatz-Spielstein. Ziehe dann eine Karte, falls du den Segen der Stadt hast.

Immer wenn das Chaos hereinbricht, kannst du eine bleibende Karte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

- Sobald du den Segen der Stadt erhalten hast, hast du diesen auch dann für die restliche Partie, falls du die Kontrolle über einige oder alle deine bleibenden Karten verlierst. Der Segen der Stadt ist selbst keine bleibende Karte und kann durch keinen Effekt entfernt werden.
- Eine bleibende Karte ist jedes Objekt im Spiel, einschließlich Spielsteinen und Ländern. Zaubersprüche, Welten und Embleme sind keine bleibenden Karten.
- Falls du zehn bleibende Karten kontrollierst, aber die Goldene Stadt Orazca noch nicht gefunden hast (und du keine bleibende Karte mit Aufstieg kontrollierst und keinen Zauberspruch mit Aufstieg verrechnest), erhältst du den Segen der Stadt nicht. Falls du beispielsweise zehn bleibende Karten kontrollierst, die Kontrolle über eine verlierst und dann zur Goldenen Stadt Orazca weltenwanderst, hast du den Segen der Stadt nicht.
- Falls deine zehnte bleibende Karte ins Spiel kommt und dann eine deiner bleibenden Karte direkt danach das Spiel verlässt (weil z. B. die „Legendenregel“ angewendet wird oder weil es eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 ist), erhältst du den Segen der Stadt, bevor sie das Spiel verlässt.
- Aufstieg auf einer Welt oder bleibenden Karte ist keine ausgelöste Fähigkeit und geht nicht auf den Stapel. Spieler können auf einen Zauberspruch antworten, der dir deine zehnte bleibende Karte geben würde, aber sie können nicht darauf antworten, dass du den Segen der Stadt erhältst, sobald du die zehnte bleibende Karte kontrollierst. Falls demnach deine zehnte bleibende Karte ein Land ist, das du spielst, können Spieler nicht antworten, bevor du den Segen der Stadt erhältst.

---

### Die Grube

Welt — Der Abyssus

Wenn du zu Der Grube weltenwanderst, erzeugt jeder Spieler einen 3/3 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit oder einen 6/6 schwarzen Dämon-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit, der Trampelschaden verursacht, und „Zu Beginn deines Versorgungssegments opferst du eine andere Kreatur. Falls du das nicht kannst, fügt dir diese Kreatur 6 Schadenspunkte zu“ hat (der jeweilige Spieler entscheidet).

Immer wenn das Chaos hereinbricht, opfert jeder Spieler eine Nichtartefaktkreatur.

- Um die erste Fähigkeit zu verrechnen, bestimmt beginnend mit dir jeder Spieler in Zugreihenfolge, welchen Kreaturespielstein er erzeugt. Dann werden alle Spielsteine gleichzeitig erzeugt und kommen ins Spiel.
-

Die Westwolke  
Welt — Gobakhan  
Verhindere allen Schaden, der Kreaturen und  
Planeswalkern, die du kontrollierst, zugefügt würde.  
Immer wenn das Chaos hereinbricht, erzeuge drei  
getappte Schatz-Spielsteine. Jeder davon fügt jeder  
Kreatur und jedem Planeswalker 1 Schadenspunkt zu.

- Die Schatz-Spielsteine fügen den Schaden zu, nicht die Westwolke.
- 

Elesh Norns Saatkern  
Welt — Das Neue Phyrexia  
Wenn du zu Elesh Norns Saatkern weltenwanderst,  
bricht das Chaos herein.  
Immer wenn das Chaos hereinbricht, decke Karten oben  
von deinem Weltendeck auf, bis du eine Weltkarte  
aufdeckst. Weltenwandere zu ihr, außer dass du von  
keiner Welt weg weltenwanderst. Lege den Rest der  
aufgedeckten Karten in beliebiger Reihenfolge unter dein  
Weltendeck.

- Das Spiel geht auf mehreren Welten weiter, bis ein Spieler weltenwandert. Die Fähigkeiten aller aufgedeckten Weltkarten können das Spiel beeinflussen.
  - Falls ein Spieler {CHAOS} würfelt, bricht das Chaos herein und alle Chaosfähigkeiten werden ausgelöst. Der Spieler kann diese Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen.
  - Das nächste Mal, wenn ein Spieler weltenwandert, weltenwandert er von allen aufgedeckten Welten weg. Ihre Besitzer legen sie in beliebiger Reihenfolge unter ihre Weltendecks. Die Reihenfolge ist den anderen Spielern nicht bekannt.
- 

Esper  
Welt — Alara  
Artefaktzauber kosten beim Wirken {1} weniger.  
Immer wenn das Chaos hereinbricht, werden Kreaturen,  
die du kontrollierst und die weiß, blau, und/oder schwarz  
sind, bis zum Ende des Zuges zusätzlich zu ihren  
anderen Typen zu Artefakten. Dann erhält jede  
Artefaktkreatur, die du kontrollierst, Wachsamkeit,  
Bedrohlichkeit und Lebensverknüpfung bis zum Ende  
des Zuges.

- Espers erste Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Artefaktzaubers. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die Spieler tatsächlich bezahlen.
- Jene Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die Spieler für einen Zauberspruch bezahlen müssen. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Kosten.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Artefaktzauber zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten wie Prototyp-Kosten angewendet werden.

- Falls die Manakosten eines Zauberspruchs, den du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest. Falls beispielsweise die Manakosten eines Artefaktzaubers {X} {X} betragen, kannst du 2 für den Wert von X bestimmen und {3} bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
  - Welche Artefaktkreaturen von der letzten Fähigkeit betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Artefaktkreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und bleibende Karten, die später im Zug zu Artefaktkreaturen werden, erhalten die Boni nicht.
- 

#### Ghirapur

Welt — Kaladesh

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wird jedes Artefakt, das weder eine Kreatur noch ein Fahrzeug ist und das du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einem 5/3 Fahrzeug, das Eile und Bemannen 2 erhält und Trampelschaden verursacht.

Immer wenn das Chaos hereinbricht, bringe eine Nichtkreatur-Artefaktkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Welche Artefakte von Ghirapurs erster Fähigkeit betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Artefakte, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und bleibende Karten, die keine Artefakte sind, aber später im Zug zu Artefakten werden, werden nicht zu Fahrzeugen.
  - Die betroffenen Artefakte behalten alle anderen Kartentypen, Untertypen und Fähigkeiten, die sie hatten.
- 

#### Ketria

Welt — Ikororia

Wenn du nach Ketria weltenwanderst und zu Beginn deines Versorgungssegments, lege eine Wachsamkeit-, Bedrohlich- oder Trampelschaden-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst (du entscheidest).

Immer wenn das Chaos hereinbricht, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine bleibende Karte, die kein Land ist, ins Exil schickst. Bring sie ins Spiel oder nimm sie auf deine Hand.

- Du bestimmst, welche Marke du auf die Kreatur deiner Wahl legst, sowie Ketrias erste Fähigkeit verrechnet wird.
  - Beim Verrechnen der Chaosfähigkeit bleiben die Karten, die du ins Exil schickst, bevor du eine bleibende Karte, die kein Land ist, ins Exil geschickt hast, im Exil.
-

Littjara

Welt — Ikorja

Wenn du nach Littjara weltenwanderst und zu Beginn  
deines Versorgungssegments, erzeuge einen 2/2 blauen  
Gestaltwandler-Kreaturespielstein mit Wandelwicht.

*(Er hat alle Kreaturentypen.)*

Immer wenn das Chaos hereinbricht, bestimme einen  
Kreaturentyp. Lege auf jede Kreatur des bestimmten  
Typs, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls ein Effekt dazu führt, dass eine Kreatur mit Wandelwicht alle Fähigkeiten verliert, hat sie weiterhin alle Kreaturentypen, obwohl sie nicht mehr Wandelwicht hat. Das liegt daran, dass Wandelwicht vor dem Effekt, der ihn entfernt, angewendet wird.
- 

Naktamun

Welt — Amonkhet

Jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof hat  
Einbalsamieren. Ihre Einbalsamieren-Kosten sind gleich  
ihren Manakosten. *(Schicke eine Kreaturenkarte aus  
deinem Friedhof ins Exil und bezahle ihre  
Einbalsamieren-Kosten: Erzeuge einen Spielstein, der  
eine Kopie von ihr ist, außer dass er zusätzlich zu ihren  
anderen Typen ein weißer Zombie ohne Manakosten ist.  
Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)*

Immer wenn das Chaos hereinbricht, kannst du eine  
Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit während deiner Hauptphase verrechnet wird und dies bewirkt, dass eine Kreaturenkarte auf deinen Friedhof gelegt wird, erhältst du direkt danach Priorität. Du kannst die Einbalsamieren-Fähigkeit der Kreaturenkarte aktivieren, bevor ein Spieler die Karte ins Exil schicken kann, falls das Aktivieren der Fähigkeit zu diesem Zeitpunkt legal ist.
  - Sobald du eine Einbalsamieren-Fähigkeit aktiviert hast, wird die Karte sofort ins Exil geschickt. Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem sie die Karte ins Exil schicken oder in Windeseile aus Naktamun verschwinden.
- 

Neu-Argivia

Welt — Dominaria

Immer wenn eine historische Kreatur, die du  
kontrollierst, angreift, erhält sie +2/+2 bis zum Ende des  
Zuges. *(Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.)*  
Immer wenn das Chaos hereinbricht, decke Karten oben  
von deiner Bibliothek auf, bis du eine historische Karte  
aufdeckst. Nimm sie auf deine Hand und lege den Rest in  
zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Sobald eine historische Kreatur, die du kontrollierst, angreift, behält sie den ganzen Zug lang +2/+2, auch falls sie später im Zug aufhört, historisch zu sein.
  - Es ist nicht einfach, mit Sagen anzugreifen, aber wenn du es doch schaffst, ist das eine tolle Geschichte.
-

Nyx  
Welt — Theros  
Nichtspielsteinkreaturen sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Verzauberungen.  
*Konstellation* — Immer wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.  
Immer wenn das Chaos hereinbricht, bestimme eine Farbe. Erzeuge so viel Mana dieser Farbe, wie deine Hingabe zu dieser Farbe beträgt.

- Die Hingabe zu einer Farbe eines Spielers ist gleich der Anzahl an Manasymbolen jener Farbe unter den Manakosten der bleibenden Karten, die der Spieler kontrolliert.
- Nyx' erste Fähigkeit wird auf Nichtspielsteinkreaturen ab dem Moment, zu dem sie ins Spiel kommen, angewendet. Insbesondere gilt: Eine Nichtspielsteinkreatur, die ins Spiel kommt, löst die Konstellation-Fähigkeit aus.
- Die Chaosfähigkeit ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden. Du bestimmst die Farbe, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald das Verrechnen der Fähigkeit beginnt und du eine Farbe bestimmt hast, ist es zu spät, um darauf zu antworten und deine Hingabe zu einer beliebigen Farbe zu verändern.

---

Springflut-Insel  
Welt — Dominaria  
Wenn du zur Springflut-Insel weltenwanderst und zu Beginn deines Versorgungssegments, erzeuge zwei getappte 1/1 farblose Remasuri-Kreaturespielsteine.  
Immer wenn das Chaos hereinbricht, erhalten Remasuris, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Eile und +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Remasuris ist, die du kontrollierst.

- Zähle die Anzahl an Remasuris, die du kontrollierst, sowie die Chaosfähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.

---

Strixhaven  
Welt — Arcavios  
Spontanzauber und Hexereien, die Spieler wirken, haben Demonstrieren. (*Immer wenn ein Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, kann er ihn bzw. sie kopieren. Falls er dies tut, bestimmt er einen Gegner, der ihn bzw. sie ebenfalls kopiert. Spieler können neue Ziele für ihre Kopien bestimmen.*)  
Immer wenn das Chaos hereinbricht, bringe bis zu eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus einem Friedhof auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Du bestimmst, ob du den Zauberspruch kopierst, sowie die Demonstrieren-Fähigkeit verrechnet wird. Dies geschieht, bevor der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet wird. Deine Kopie geht über dem ursprünglichen Zauberspruch auf den Stapel.

- Falls der Zauberspruch Ziele erfordert, bestimmst du das Ziel deiner Wahl für den ursprünglichen Zauberspruch, sowie du ihn wirkst. Falls du eine Kopie des Zauberspruchs erzeugst, kannst du neue Ziele für die Kopie bestimmen, sowie du sie erzeugst. Ebenso kann der Gegner, den du bestimmt hast und der eine Kopie erzeugt, neue Ziele für die Kopie bestimmen, sowie sie erzeugt wird. Anders ausgedrückt: Dein Gegner kennt die Ziele deines ursprünglichen Zauberspruchs und deiner Kopie, wenn er entscheidet, ob er neue Ziele für seine Kopie bestimmt und welche.
- Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch mit Demonstrieren wirkst und sowohl du als auch ein Gegner ihn kopiert, wird die Kopie des Gegners zuerst verrechnet, dann wird deine Kopie verrechnet und schließlich wird der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet.
- Falls du den Zauberspruch wirkst und dich entschließt, ihn nicht zu kopieren, kann auch kein Gegner ihn kopieren.

Towashi

Welt — Kamigawa

Modifizierte Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden und erhalten „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler oder Planeswalker Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.“ (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)  
Immer wenn das Chaos hereinbricht, verteile drei +1/+1-Marken auf eine, zwei oder drei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Du bestimmst die Anzahl der Ziele der Chaosfähigkeit und wie die Marken auf sie aufgeteilt werden, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten.
- Falls einige der Ziele illegal sind, sowie die Chaosfähigkeit verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und Marken, die auf illegale Ziele gelegt würden, gehen verloren. Sie werden nicht stattdessen auf ein legales Ziel gelegt.

Unyaro

Welt — Zhalfir

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug nach Unyaro weltengewandert bist, enttappe alle Kreaturen. Sie destabilisieren sich, bis ein Spieler weltenwandert. (*Behandle sie und alles, was an sie angelegt ist, als würde es nicht existieren.*)  
Immer wenn das Chaos hereinbricht, erzeuge zwei 2/2 weiße und blaue Ritter-Kreaturenspielsteine mit Wachsamkeit.

- Eine von Unyaro destabilisierte Kreatur stabilisiert sich nicht (wie sonst üblich) im Enttapsegment ihres Beherrschers.
- Solange eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann 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 kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- 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.

- Alle einmaligen Effekte, die warten, „bis [dies] das Spiel verlässt“, z. B. der der Bannenden Priesterin, geschehen nicht, wenn eine bleibende Karte destabilisiert wird.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Wellenformers ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
- Jede Aura und jede Ausrüstung, die an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich destabilisiert, destabilisiert sich ebenfalls. Sie stabilisieren sich mit der bleibenden Karte und sind immer noch an diese angelegt. Ebenso gilt: Bleibende Karten mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.

---

## **MARSCH DER MASCHINE LEGENDEN DES MULTIVERSUMS – KARTENSPEZIFISCHES:**

### **Wiederkehrendes Schlüsselwort: Gefährte**

Die zehn Gefährten sind zurück, um dir bei neuen Abenteuern beizustehen. Oder vielmehr, um außerhalb der Partie zu warten, bis du die Kosten bezahlst, um sie auf die Hand zu nehmen.

Gyruda, Verdammnis der Tiefen  
 {4} {U/B} {U/B}  
 Legendäre Kreatur — Dämon, Krake  
 6/6  
 Gefährte — Dein Startdeck enthält nur Karten mit geraden Manabeträgen. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du {3} bezahlen, um sie von außerhalb der Partie auf deine Hand zu nehmen. Spiele Gefährte wie eine Hexerei.)*  
 Wenn Gyruda ins Spiel kommt, millt jeder Spieler vier Karten. Bringe von den gemillten Karten eine Kreaturenkarte mit geradem Manabetrag unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Dein Gefährte beginnt die Partie von außerhalb der Partie. In einem Turnier bedeutet das dein Sideboard. Beim Casual Play, ist es einfach eine Karte, die du besitzt und die nicht in deinem Startdeck ist.
- Bevor du dein Deck mischst und es zu deiner Bibliothek wird, kannst du eine Karte, die dein Gefährte sein soll, von außerhalb der Partie offen vorzeigen, falls dein Startdeck die Voraussetzung für die Gefährte-Fähigkeit erfüllt. Du kannst nicht mehr als eine Karte offen vorzeigen. Sie bleibt aufgedeckt außerhalb der Partie, sowie die Partie beginnt.
- Die Voraussetzungen der Gefährte-Fähigkeit gelten nur für dein Startdeck. Sie gelten nicht für dein Sideboard.
- Falls mehr als ein Spieler einen Gefährten offen vorzeigen möchte, tut das zuerst der Startspieler. Danach folgen die anderen Spieler in Zugreihenfolge. Sobald ein Spieler bestimmt hat, keinen Gefährten offen vorzuzeigen, kann er seine Meinung später nicht mehr ändern.
- Falls du einen Gefährten außerhalb des Spiels offen vorzeigst, kannst du, solange er dort bleibt, zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest (das heißt, wenn du in deiner Hauptphase Priorität hast und der Stapel leer ist), {3} bezahlen. Sobald du dies tust, nimmst du ihn auf die Hand und er verhält sich wie jede andere Karte, die du in die Partie gebracht hast. Falls er zum Beispiel abgeworfen,

neutralisiert oder zerstört wird, wird er auf deinen Friedhof gelegt und bleibt in der Partie. Dies ist eine Änderung einer früheren Version der Regeln.

- $\{3\}$  zu bezahlen, um deinen Gefährten auf die Hand zu nehmen, ist eine Sonderaktion. Sie verwendet den Stapel nicht und Spieler können darauf nicht antworten. Sobald du diese Aktion durchgeführt hast, kannst du jene Karte wirken, falls es zu diesem Zeitpunkt legal ist, bevor ein Spieler eine Aktion ausführen kann.
- Die anderen Fähigkeiten des Gefährten gelten nur, falls die Kreatur im Spiel ist. Sie haben keinen Effekt, solange der Gefährte außerhalb der Partie ist.
- Falls eine Karte mit einer Gefährte-Fähigkeit in deinem Startdeck ist, hat sie keinen Effekt und schränkt auch nicht die Möglichkeit ein, eine Karte in dein Startdeck zu legen. Zum Beispiel kann Zirda in deinem Startdeck sein, auch falls nicht alle anderen deiner bleibenden Karten aktivierte Fähigkeiten haben.
- In einer Partie Commander kannst du einen Gefährten haben. Dein Deck, einschließlich deines Kommandeurs, muss die Gefährte-Bedingung des Decks erfüllen. Dein Gefährte ist nicht eine deiner einhundert Karten.

---

Aegar die Frostflamme

$\{1\}\{U\}\{R\}$

Legendäre Kreatur — Riese, Zauberer

3/3

Immer wenn einer Kreatur oder einem Planeswalker, die bzw. den ein Gegner kontrolliert, überschüssiger Schaden zugefügt wird und falls ein Riese, Zauberer oder Zauberspruch, den du kontrolliert hast, ihr bzw. ihm in diesem Zug Schaden zugefügt hat, ziehe eine Karte.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls eine oder mehrere Quellen ihr mehr Schadenspunkte zufügen, als mindestens erforderlich sind, um tödlicher Schaden zu sein. In den meisten Fällen bedeutet das, dass der Schaden größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur, aber der Schaden, der ihr in diesem Zug bereits zugefügt wurde, wird ebenfalls berücksichtigt.
- Einem Planeswalker wird überschüssiger Schaden zugefügt, falls ihm mehr Schadenspunkte zugefügt werden, als Loyalitätsmarken auf ihm liegen.
- Aegars Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn einer Schlacht überschüssiger Schaden zugefügt wird. Das ist aber nicht seine Schuld. Zu seiner Zeit gab es sie noch nicht.
- Selbst 1 Schadenspunkt, der einer Kreatur von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, gilt als tödlicher Schaden, sodass mit jedem weiteren Schadenspunkt überschüssiger Schaden zugefügt wird, auch falls der Gesamtbetrag des Schadens nicht größer ist als die Widerstandskraft der Kreatur. Beachte, dass es keinen Effekt für den Schaden hat, der einem Planeswalker zugefügt wird, falls eine Schadensquelle Todesberührung hat.
- Es spielt keine Rolle, ob ein Riese, ein Zauberer oder ein Zauberspruch, den du kontrollierst, den überschüssigen Schaden zufügt. Wichtig ist nur, dass überschüssiger Schaden zugefügt wurde und dass eine dieser drei Quellen der Kreatur oder dem Planeswalker zu irgendeinem Zeitpunkt während des Zuges Schaden zugefügt hat. Falls beispielsweise einer 4/4 Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, von einem Zauberspruch, den du kontrollierst, 2 Schadenspunkte zugefügt werden und später im selben Zug 3 Schadenspunkte von einem Zauberspruch, den ein anderer Spieler kontrolliert, wird Aegars Fähigkeit ausgelöst.

- Falls eine bleibende Karte sowohl eine Kreatur als auch ein Planeswalker ist, wird die Mindestanzahl an Schadenspunkten, die als tödlicher Schaden betrachtet werden kann, verwendet, um zu bestimmen, ob ihr überschüssiger Schaden zugefügt wurde. Falls beispielsweise einer 5/5 Kreatur, die auch ein Planeswalker mit drei Loyalitätsmarken ist, 4 Schadenspunkte zugefügt werden, wurde ihr 1 überschüssiger Schadenspunkt zugefügt, und Aegars Fähigkeit kann ausgelöst werden.

Anafenza, Geist des Sippenbaums

{W}{W}

Legendäre Kreatur — Geist, Soldat

2/2

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Kräftigung 1 an. *(Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur mit der niedrigsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.)*

- Kräftigung selbst hat keine Kreatur als Ziel, obwohl manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dich Kräftigung anwenden lassen, andere Effekte haben können, die eine Kreatur als Ziel haben.
- Du bestimmst, auf welche Kreaturen die Marke(n) gelegt werden, sowie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die dich anweist, Kräftigung anzuwenden, verrechnet wird. Das kann auch die Kreatur mit der Kräftigung-Fähigkeit sein, falls sie immer noch unter deiner Kontrolle ist und die niedrigste Widerstandskraft hat. Gibt es einen Gleichstand, bestimmst du, welche Kreatur die Marke(n) erhält.

Arixmethes, die schlummernde Insel

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Krake

12/12

Arixmethes, die schlummernde Insel, kommt getappt mit fünf Schlummermarken ins Spiel.

Solange Arixmethes eine Schlummermarke auf sich liegen hat, ist sie ein Land. *(Sie ist keine Kreatur.)*

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Schlummermarke von Arixmethes entfernen.

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

- Arixmethes kann nicht als Land gespielt werden.
- Arixmethes ist erst ein Land, nachdem sie ins Spiel gekommen ist. Effekte wie der des Blutmondes beeinträchtigen ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit nicht. Entsprechend sehen Ersatzeffekte, die modifizieren, wie eine Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, Arixmethes als Kreatur ins Spiel kommen und nicht als Land. Ausgelöste Fähigkeiten (wie zum Beispiel Landung-Fähigkeiten) sehen dagegen, dass ein Land ins Spiel gekommen ist und keine Kreatur.
- Arixmethes kann in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommt, für Mana getappt werden, solange Schlummermarken auf ihr liegen. Natürlich nur, wenn du einen Weg findest, sie zu enttappen.
- Solange Arixmethes ein Land ist, ist sie immer noch grün und blau, sie ist immer noch legendär und ihr Manabetrag ist immer noch 4.
- Arixmethes' Effekt, der sie zum Land macht, überschreibt alle früheren Effekte, die ihr andere Typen zugewiesen haben. Ein Phyrexianischer Körperwandler, der Arixmethes kopiert, ist zum Beispiel ein Land und kein Artefaktland, bis seine Schlummermarken entfernt sind.

- Arixmethes' ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat, aber nachdem die Ziele für den Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Sobald Arixmethes wieder eine Kreatur ist, kann sie im selben Zug angreifen, solange du sie seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges kontrollierst.

Atris, Orakel der Halbwahrheiten

{2}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

3/2

Bedrohlich

Wenn Atris, Orakel der Halbwahrheiten, ins Spiel kommt, schaut sich ein Gegner deiner Wahl die obersten drei Karten deiner Bibliothek an und teilt sie auf einen verdeckten und einen aufgedeckten Haufen auf. Nimm einen Haufen auf deine Hand und lege den anderen auf deinen Friedhof.

- Du bestimmst nur einen Gegner deiner Wahl, der sich die obersten drei Karten deiner Bibliothek anschaut und sie auf zwei Haufen aufteilt. Andere Spieler dürfen sich die Karten nicht ansehen, aber sie können versuchen, Ratschläge zu geben, ohne zu wissen, um welche Karten es sich handelt. Außerdem darf der Spieler, der sich die Karten anschaut, anderen Spielern die Wahrheit über diese Karten sagen oder ihnen Halbwahrheiten oder Lügen erzählen.
- Du musst die Karten im verdeckten Haufen nicht vorzeigen, falls du sie auf deine Hand nimmst.
- Der Gegner darf die Karten in einen Haufen von drei Karten und einen Haufen von null Karten aufteilen. Dabei kann der Haufen von drei Karten der aufgedeckte Haufen oder der verdeckte Haufen sein. Manchmal scheinen deine Gegner sehr freundlich zu sein, aber denk daran, welchem Gott Atris dient.

Baral, Oberster Regelüberwacher

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

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

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

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

die du kontrollierst, dazu führt, dass alle Ziele eines Zauberspruchs illegal werden, wird jener Zauberspruch nicht verrechnet, er wird jedoch nicht neutralisiert.

---

Blutpranke, Schrecken von Qal Sisma

{3} {G}

Legendäre Kreatur — Bär

4/3

Kreaturenzauber mit Stärke 4 oder mehr, die du wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

Immer wenn Blutpranke, Schrecken von Qal Sisma, angreift, erhält jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, +1/+1 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Falls du einen Kreaturenzauber wirkst, der mit einer Anzahl an +1/+1-Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken nicht berücksichtigt, wenn bestimmt wird, ob Blutpranke die Kosten dieses Zauberspruchs reduziert. Ebenso werden Effekte, die die Stärke der Kreatur erhöhen, sobald sie ins Spiel gekommen ist, nicht angewendet.
- Falls eine andere Kreatur eine Fähigkeit hat, die ihre Stärke verändert, wenn sie angreift, wie z. B. der Prügelnde Oger, kann diese Fähigkeit verrechnet werden, bevor die letzte Fähigkeit von Blutpranke verrechnet wird.
- Blutprankes letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du kontrollierst und die zum Zeitpunkt der Verrechnung die entsprechende Stärke haben. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten keinen der Boni und Kreaturen, die du kontrollierst und deren Stärke später im Zug reduziert wird, verlieren keinen der Boni.

---

Brudiclad, Telchor-Ingenieur

{4} {U} {R}

Legendäre Artefaktkreatur — Phyrexianer, Handwerker

4/4

Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben Eile.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erzeugst du einen 2/1 blauen Phyrexianer-Myr-Artefaktkreaturenspielstein.

Dann kannst du einen Spielstein bestimmen, den du kontrollierst. Falls du dies tust, wird jeder andere Spielstein, den du kontrollierst, zu einer Kopie des bestimmten Spielsteins.

- Sobald ein Kreaturenspielstein, der in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, legal angegriffen hat, führt der Verlust von Eile, indem Brudiclad aus dem Spiel entfernt wird, nicht dazu, dass der Spielstein aufhört anzugreifen.
- Der letzte Effekt von Brudiclads ausgelöster Fähigkeit betrifft jeden anderen Spielstein, den du kontrollierst, also auch den Spielstein, der soeben erzeugt wurde, falls dieser nicht für die Fähigkeit bestimmt wurde.
- Alle anderen Spielsteine, die du kontrollierst, werden eine Kopie des bestimmten Spielsteins, auch diejenigen, die nicht denselben Typ haben. Falls du zum Beispiel einen Schatz-Artefaktspielstein kontrollierst und den Myr-Spielstein bestimmst, den Brudiclad gerade erzeugt hat, dann wird dein Schatz zu einer Kopie des Myr.

- Der Effekt von Brudiclads ausgelöster Fähigkeit ist dauerhaft. Er bleibt bestehen, auch wenn Brudiclad das Spiel verlässt.
- Brudiclad kopiert nur die Werte, die beim Erzeugen des ursprünglichen Spielsteins definiert waren (es sei denn, der Spielstein kopiert etwas anderes; siehe unten). Er kopiert nicht, ob dieser Spielstein 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 Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der bestimmte Spielstein (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert (wenn der bestimmte Spielstein zum Beispiel vorher von Brudiclads ausgelöster Fähigkeit betroffen war), dann werden deine Spielsteine zu Kopien von (b).

Daxos der Sonnengesegnete

{W} {W}

Legendäre Verzauberungskreatur — Halbgott

2/\*

Daxos' Widerstandskraft ist gleich deiner Hingabe zu Weiß. *(Jedes {W} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Weiß um eins.)*

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommt oder stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

- Die Fähigkeit, die Daxos' Widerstandskraft festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Solange Daxos unter deiner Kontrolle ist, zählen die beiden weißen Manasymbole in seinen eigenen Manakosten mit. In den meisten Fällen ist er mindestens 2/2.
- Farblose und generische Manasymbole ({C}, {X}, {0}, {1}, {2} usw.) in den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöhen deine Hingabe zu einer Farbe nicht.
- Manasymbole in den Textboxen bleibender Karten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.
- Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
- Falls eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit einen Effekt hat, der von deiner Hingabe zu einer Farbe abhängt, zählst du die Anzahl der Manasymbole dieser Farbe in den Manakosten aller bleibenden Karten, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Die bleibende Karte mit der Fähigkeit wird mitgezählt, falls sie sich zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel befindet.
- Falls du eine Aura an eine bleibende Karte eines Gegners anlegst, kontrollierst du trotzdem die Aura und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.
- Falls du eine Schlacht kontrollierst und ein Gegner ihr Beschützer ist, kontrollierst du trotzdem die Schlacht und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.

Dina die Seelentränkerin  
{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Dryade, Druidin  
1/3  
Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, verliert jeder  
Gegner 1 Lebenspunkt.  
{1}, opfere eine andere Kreatur: Dina die  
Seelentränkerin erhält bis zum Ende des Zuges +X/+0,  
wobei X gleich der Stärke der geopferten Kreatur ist.

- Dinas erste Fähigkeit wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
- Wenn Dinas erste Fähigkeit verrechnet wird, verliert jeder Gegner nur 1 Lebenspunkt, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
- 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 eine „immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“-Fähigkeit 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.
- X ist die Stärke, die die Kreatur hatte, als sie im Spiel war, nicht die Stärke, die sie im Friedhof hat.

---

Elesh Norn, Hohe Zönobitin  
{5}{W}{W}  
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor  
4/7  
Wachsamkeit  
Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.  
Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, erhalten -2/-2.

- Falls ein zweites Exemplar von Elesh Norn, Hohe Zönobitin, unter deine Kontrolle kommt, legst du eines aufgrund der „Legendenregel“ auf den Friedhof seines Besitzers, und zwar zu dem gleichen Zeitpunkt, wie die Kreaturen deiner Gegner, die -4/-4 erhalten, auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt werden, weil sie 0 oder weniger Widerstandskraft haben.

---

Emry, Wächterin des Sees  
{2}{U}  
Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer  
1/2  
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes  
Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.  
Wenn Emry, Wächterin des Sees, ins Spiel kommt, millst  
du vier Karten.  
{T}: Bestimme eine Artefaktkarte deiner Wahl in deinem  
Friedhof. Du kannst sie in diesem Zug wirken. *(Du  
bezahlst immer noch ihre Kosten. Zeitpunkts-  
Einschränkungen gelten weiterhin.)*

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von Emry) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in Emrys Kosten. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, um wie viel Emrys Kosten reduziert werden.
- Falls Emrys letzte Fähigkeit eine Artefaktland-Karte als Ziel hat, kannst du sie nicht spielen. Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt dir nicht, Länder zu spielen.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für die Artefaktkarte deiner Wahl beachten. Falls sie nicht Aufblitzen hat, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
- Das Wirken der Karte deiner Wahl sorgt dafür, dass sie deinen Friedhof verlässt und zu einem neuen Objekt wird. Du kannst sie nicht noch einmal wirken, falls sie in diesem Zug auf deinen Friedhof zurückkehrt.

Ezuri, Klaue des Fortschritts

{2} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Elf, Krieger

3/3

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du X +1/+1-Marken auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, wobei X gleich der Anzahl an Erfahrungsmarken ist, die du hast.

- Alle Erfahrungsmarken sind gleich, unabhängig davon, wie du sie erhalten hast. Die letzte Fähigkeit zählt zum Beispiel Erfahrungsmarken, die du von der ersten Fähigkeit, von einer anderen Fähigkeit, durch Wucherung oder auf sonstige Weise erhalten hast.

Feuerklang und Sonnenstimme

{4} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Minotaurus, Kleriker

4/6

Rote Spontanzauber und Hexereien, die du kontrollierst, haben Lebensverknüpfung.

Immer wenn dich ein weißer Spontanzauber oder eine weiße Hexerei Lebenspunkte dazuerhalten lässt, fügen Feuerklang und Sonnenstimme einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

- Falls eine Quelle mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, dir Schaden zufügt, verlierst und erhältst du gleichzeitig entsprechend viele Lebenspunkte. Dein Lebenspunktstand verändert sich nicht.
- Die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme kann weder einen Planeswalker noch eine Schlacht als Ziel haben.
- Ein Zauberspruch lässt dich Lebenspunkte dazuerhalten, falls seine Kosten oder sein Effekt verlangen, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, oder falls eine Anweisung in seinen Kosten oder seinem Effekt durch einen Ersatzeffekt modifiziert wird und das modifizierte Ereignis bewirkt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst. Falls Kosten oder Effekt eines Zauberspruchs eine Quelle mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, anweisen, Schaden zuzufügen, führt der Zauberspruch ebenfalls dazu, dass Lebenspunkte dazuerhalten werden.
- Falls ein weißer Spontanzauber oder eine weiße Hexerei, den bzw. die du nicht kontrollierst, dazu führt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wird die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme ausgelöst.
- Falls du eine Menge an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme wird nur einmal ausgelöst.
- Die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme wird nicht ausgelöst, falls eine ausgelöste Fähigkeit eines weißen Spontanzäubers oder einer weißen Hexerei bzw. einer weißen Spontanzauber- oder Hexereikarte dazu führt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, z. B. die ausgelöste Fähigkeit des Bestärkten Glaubens, wenn er umgewandelt wird.
- Falls ein roter und weißer Zauberspruch, den du kontrollierst, mehreren Objekten Schaden zufügt und nur einmal das Wort „zufügen“ verwendet, wird die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme nur einmal ausgelöst. Falls der Effekt eines roten und weißen Zauberspruchs dazu führt, dass er einem Objekt Schaden zufügt und dann durch das zweite Vorkommen des Wortes „zufügen“ noch mehr Schaden zufügt, wird die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme zweimal ausgelöst usw.
- Falls ein roter und weißer Zauberspruch, den du kontrollierst, Schaden zufügt und gleichzeitig bewirkt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wird die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme zweimal ausgelöst.

Firja, Richterin der Tapferen  
 {2} {W} {B} {B}  
 Legendäre Kreatur — Engel, Kleriker  
 2/4  
 Fliegend, Lebensverknüpfung  
 Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb  
 desselben Zuges wirkst, schaue dir die obersten drei  
 Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine  
 Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.

- Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Die Fähigkeit wird verrechnet, bevor der zweite Zauberspruch verrechnet wird. Es ist dabei egal, ob der erste Zauberspruch, den du in diesem Zug gewirkt hast, verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurde, oder ob er noch auf dem Stapel ist.
- Die ausgelöste Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls die Kreatur, die sie hat, im Spiel ist, sowie du deinen zweiten Zauberspruch wirkst. Zaubersprüche, die du in einem Zug gewirkt hast, bevor diese Kreatur ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Anders ausgedrückt: Die Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls die Kreatur mit der Fähigkeit der zweite Zauberspruch ist, den du in einem Zug wirkst, oder falls du in diesem Zug bereits zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hast, wenn die Kreatur ins Spiel kommt.

Fynn Fangzahnträger

{1}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

1/3

Todesberührung

Immer wenn eine Kreatur mit Todesberührung, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhält der Spieler zwei Giftmarken. *(Ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken verliert die Partie.)*

- Dass ein Spieler (vorzugsweise ein Gegner) die Partie verliert, weil er zehn oder mehr Giftmarken hat, gehört zu den Spielregeln. Fynn muss nicht mehr im Spiel sein, wenn jemand (vorzugsweise ein Gegner) seine zehnte Giftmarke erhält.
- 

Grimmfeix der Leichengeborene

{3}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Krieger

5/5

Grimmfeix der Leichengeborene kommt getappt ins Spiel und enttappt nicht während deines Enttapsegments.

Opfere eine andere Kreatur: Enttappe Grimmfeix und lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Immer wenn Grimmfeix angreift, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, und lege dann eine +1/+1-Marke auf Grimmfeix.

- Falls Grimmfeix' letzte Fähigkeit verrechnet wird, aber die als Ziel gewählte Kreatur nicht zerstört wird (weil sie zum Beispiel regeneriert wurde oder Unzerstörbarkeit hat), legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf Grimmfeix.
- 

Horobi, die Klage des Todes

{2}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Geist

4/4

Fliegend

Immer wenn eine Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, zerstöre jene Kreatur.

- Falls die Kreatur das einzige Ziel des Zauberspruchs oder der Fähigkeit ist, wird jener Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit nicht verrechnet.
-

Imoti, Zelebrantin der Fülle  
{3}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Naga, Druiden  
3/1

Kaskade (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.*)  
Zaubersprüche mit Manabetrag 6 oder mehr, die du wirkst, haben Kaskade.

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Du hörst nicht nur auf, Karten ins Exil zu schicken, falls du eine Nichtland-Karte mit niedrigerem Manabetrag als der Zauberspruch mit Kaskade ins Exil schickst, sondern der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, muss ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Bisher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften.

---

Inga Runenauge  
{3}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer  
3/3  
Wenn Inga Runenauge ins Spiel kommt, wende Hellsicht 3 an.  
Wenn Inga Runenauge stirbt, ziehe drei Karten, falls in diesem Zug drei oder mehr Kreaturen gestorben sind.

- Die Anzahl der Kreaturen, die in diesem Zug gestorben sind, wird überprüft, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Inga Runenauge wird mitgezählt, ebenso Kreaturen, die zum selben Zeitpunkt sterben wie Inga Runenauge, und Kreaturen, die sterben, während diese Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber noch nicht verrechnet wurde.
- Die letzte Fähigkeit zählt alle Kreaturen, die gestorben sind, egal wer sie kontrolliert hat.

Jegantha der Urquell

{4} {R/G}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Hirsch

5/5

Gefährte — Keine Karte in deinem Startdeck hat dasselbe Manasymbol mehr als einmal in ihren Manakosten. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du {3} bezahlen, um sie von außerhalb der Partie auf deine Hand zu nehmen. Spiele Gefährte wie eine Hexerei.)*

{T}: Erzeuge {W} {U} {B} {R} {G}. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um generische Manakosten zu bezahlen.

- Generische Manakosten werden durch numerische Manasymbole ({1}, {2} usw.) und als {X} dargestellt. Du kannst Mana von Jeganthas Manafähigkeit für solche Kosten nicht ausgeben.
- Du kannst Mana von Jeganthas Manafähigkeit ausgeben, um für ein hybrides Manasymbol wie {2/W} zu bezahlen, jedoch nur, falls du bestimmst, dies als farbiges Mana und nicht als farbloses zu bezahlen.

Jin-Gitaxias, Kern-Augur

{8} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

5/4

Aufblitzen

Zu Beginn deines Endsegments ziehst du sieben Karten.

Die maximale Handkartenzahl jedes Gegners ist um sieben reduziert.

- Falls ein Spieler während des Aufräumsegments seines Zuges mehr Karten auf der Hand hat als seine maximale Handkartenzahl, wirft jener Spieler Karten ab, bis er die erlaubte Anzahl erreicht hat. Die maximale Handkartenzahl eines Spielers wird nur während des Aufräumsegments seines eigenen Zuges überprüft.
- Jin-Gitaxias hat keinen Einfluss auf die maximale Handkartenzahl seines Beherrschers. Da das Aufräumsegment nach dem Endsegment kommt, muss sein Beherrscher vielleicht einige der Karten abwerfen, die gerade gezogen wurden.
- Falls nicht ein anderer Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit ebenfalls die maximale Handkartenzahl deines Gegners beeinflusst, sorgt Jin-Gitaxias' Fähigkeit dafür, dass dein Gegner eine maximale Handkartenzahl von null hat. Er wirft dann in jedem Endsegment alle Karten aus seiner Hand ab.

Judith, geißelnde Diva  
{1}{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane  
2/2

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.  
Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, fügt Judith, geißelnde Diva, einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Wenn Judith stirbt, wird ihre Fähigkeit ausgelöst, falls sie kein Spielstein ist.
- Falls Judith zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird Judiths Fähigkeit für jede von ihnen ausgelöst.
- Falls dein Lebenspunktstand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert werden, in dem auch Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, tödlichen Schaden erleiden, verlierst du die Partie, bevor Judiths ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.

---

Juri, Meister der Revue  
{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane  
1/1

Immer wenn du eine bleibende Karte opferst, lege eine +1/+1-Marke auf Juri, Meister der Revue.  
Wenn Juri stirbt, fügt er einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Juris erste Fähigkeit erlaubt es dir nicht, bleibende Karten zu opfern. Du musst einen anderen Weg finden, dies zu tun.
- Verwende bei Juris zweiter Fähigkeit seine Stärke, die er zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls jene Stärke 0 oder weniger war, fügt Juri dem Ziel keinen Schaden zu.

---

Kaheera, Behüter der Verlassenen  
{1}{G/W}{G/W}  
Legendäre Kreatur — Katze, Bestie  
3/2

Gefährte — Jede Kreaturenkarte in deinem Startdeck ist eine Katze-, Elementarwesen-, Nachtmahr-, Dinosaurier- oder Bestie-Karte. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du {3} bezahlen, um sie von außerhalb der Partie auf deine Hand zu nehmen. Spiele Gefährte wie eine Hexerei.)*

Wachsamkeit  
Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, die eine Katze, ein Elementarwesen, ein Nachtmahr, ein Dinosaurier oder eine Bestie ist, erhält +1/+1 und hat Wachsamkeit.

- Eine Kreatur, die mehr als einen der aufgelisteten Typen hat, erhält von Kaheeras letzter Fähigkeit trotzdem nur +1/+1 und Wachsamkeit.
-

Kapitänin Lannery Storm

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Pirat

2/2

Eile

Immer wenn Kapitänin Lannery Storm angreift, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

Immer wenn du einen Schatz opferst, erhält Kapitänin Lannery Storm +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst die Manafähigkeit eines Schatzes auch aktivieren, falls du keine Verwendung für das Mana hast.
- Die letzte Fähigkeit von Kapitänin Lannery Storm wird immer dann ausgelöst, wenn du einen Schatz aus einem beliebigen Grund opferst, nicht nur, um die Manafähigkeit eines Schatzes zu aktivieren.
- Falls du Schätze opferst, um Kapitänin Lannery Storm zu wirken, wird ihre letzte Fähigkeit für jene Schätze nicht ausgelöst.

---

Kenrith, der rückgekehrte König

{4} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

5/5

{R}: Alle Kreaturen verursachen Trampelschaden und erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

{1} {G}: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

{2} {W}: Ein Spieler deiner Wahl erhält 5 Lebenspunkte dazu.

{3} {U}: Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte.

{4} {B}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel.

- Kenriths erste Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, verursachen weder Trampelschaden noch erhalten sie Eile.
- Kenriths letzte Fähigkeit kann eine Kreaturenkarte im Friedhof eines Gegners als Ziel haben. Ihr Besitzer kontrolliert die Kreatur, und sie bleibt im Spiel, auch falls du die Partie verlässt (falls du sie nicht besitzt).

---

Kriegsführerin Aurelia

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

Legendäre Kreatur — Engel

3/4

Fliegend, Wachsamkeit, Eile

Immer wenn Kriegsführerin Aurelia zum ersten Mal in einem Zug angreift, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

- Du enttappst alle Kreaturen, die du kontrollierst, einschließlich jener, die nicht angreifen.
- In der zusätzlichen Kampfphase bist du nicht gezwungen, mit irgendwelchen Kreaturen anzugreifen.

---

Kroxax, Titan des Todeshungers

{B}{R}

Legendäre Kreatur — Ältester, Riese

6/6

Wenn Kroxax ins Spiel kommt, opfere ihn, es sei denn, er hat sich befreit.

Immer wenn Kroxax ins Spiel kommt oder angreift, wirft jeder Gegner eine Karte ab. Dann verliert jeder Gegner, der auf diese Weise keine Nichtland-Karte abgeworfen hat, 3 Lebenspunkte.

Befreiung — {B}{B}{R}{R}, schicke fünf andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.*)

- Um Kroxaxs zweite ausgelöste Fähigkeit in einer Multiplayer-Partie zu verrechnen, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, der Gegner, dessen Zug es ist) eine Karte auf seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen, und legt sie zur Seite. Dann tun die anderen Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Als Nächstes werden alle bestimmten Karten gleichzeitig offen vorgezeigt und abgeworfen. Schließlich verliert jeder Gegner, der keine Nichtland-Karte abgeworfen hat, 3 Lebenspunkte.

---

Kwende, Stolz der Femeref

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Doppelschlag

Kreaturen mit Erstschlag, die du kontrollierst, haben

Doppelschlag.

- Eine Kreatur mit Erstschlag und Doppelschlag fügt ihren Kampfschaden genau wie eine Kreatur mit Doppelschlag zu. Sie fügt ihren Schaden nicht dreimal oder vor einer anderen Kreatur mit Erstschlag zu.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, Erstschlag erhält, nachdem Kwende ins Spiel gekommen ist, erhält die Kreatur auch Doppelschlag.
- Falls eine Kreatur Doppelschlag verliert, nachdem Erstschlagschaden zugefügt wurde, fügt sie keinen normalen Kampfschaden zu.

---

Lathiel, der reiche Morgen

{2}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Einhorn

2/2

Lebensverknüpfung

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, verteile bis zu entsprechend viele +1/+1-Marken auf eine beliebige Anzahl an anderen Kreaturen deiner Wahl.

- Falls du im jeweiligen Zug unmittelbar vor Beginn des Endsegments keine Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird Lathiels ausgelöste Fähigkeit gar nicht ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, bestimmst du die Ziele

und die Verteilung der +1/+1-Marken, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens eine +1/+1-Marke erhalten.

- Du kannst null Ziele bestimmen, falls du möchtest. In diesem Fall werden keine +1/+1-Marken auf Kreaturen gelegt.
- Falls einige, aber nicht alle, der Kreaturen illegale Ziele sind, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren. Falls alle Kreaturen illegale Ziele sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet.
- Wenn du als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit Lebenspunkte dazuerhältst, ändert das nichts an der Anzahl der Marken, die verteilt werden, und auch nichts an deren Verteilung.
- Die ausgelöste Fähigkeit berücksichtigt die Gesamtzahl der Lebenspunkte, die du in diesem Zug dazuerhalten hast, nicht die Veränderung deines Lebenspunktestands. Falls du beispielsweise den Zug mit 10 Lebenspunkten beginnst, 5 Lebenspunkte dazuerhältst und dann 7 Lebenspunkte verlierst, verteilst du fünf +1/+1-Marken, obwohl dein Lebenspunktestand jetzt niedriger ist als zu Beginn des Zuges.

---

Lurrus aus der Traumhöhle

{1} {W/B} {W/B}

Legendäre Kreatur — Katze, Nachtmahr

3/2

Gefährte — Jede bleibende Karte in deinem Startdeck hat Manabetrag 2 oder weniger. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählst hast, kannst du {3} bezahlen, um sie von außerhalb der Partie auf deine Hand zu nehmen. Spiele Gefährte wie eine Hexerei.)*

Lebensverknüpfung

Während jedes deiner Züge kannst du einen Bleibende-Karte-Zauberspruch mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof wirken.

- Das Wirken des Bleibende-Karte-Zauberspruchs aus deinem Friedhof folgt den normalen Regeln für das Wirken jenes Zauberspruchs. Du musst zum Beispiel seine Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Beispielsweise kannst du einen Kreaturenzauber auf diese Weise nur während deiner Hauptphase wirken, indem du seine Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.

---

Lutri der Zauberalger

{1} {U/R} {U/R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Otter

3/2

Gefährte — Alle Nichtland-Karten in deinem Startdeck haben unterschiedliche Namen. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählst hast, kannst du {3} bezahlen, um sie von außerhalb der Partie auf deine Hand zu nehmen. Spiele Gefährte wie eine Hexerei.)*

Aufblitzen

Wenn Lutri der Zauberalger ins Spiel kommt und falls du ihn gewirkt hast, kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Eine Kopie eines Zauberspruchs wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (das heißt, er weist dich an, eine Auswahl aus einer Liste von Effekten zu treffen), haben die Kopien denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Du kannst nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie des Zauberspruchs zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.

Niv-Mizzet der Auferstandene

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

Legendäre Kreatur — Drache, Avatar

6/6

Fliegend

Wenn Niv-Mizzet der Auferstandene ins Spiel kommt, decke die obersten zehn Karten deiner Bibliothek auf. Bestimme davon für jedes Farbenpaar eine Karte mit genau diesen Farben. Nimm die bestimmten Karten auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Ein „Farbenpaar“ besteht aus genau zwei Farben. Es gibt zehn Farbenpaare in Magic: weiß-blau, weiß-schwarz, blau-schwarz, blau-rot, schwarz-rot, schwarz-grün, rot-grün, rot-weiß, grün-weiß und grün-blau.
- Falls die obersten zehn Karten deiner Bibliothek nicht alle zehn Farbenpaare enthalten, bestimmst du so viele Karten wie möglich und nimmst sie auf deine Hand.

Obosh der Beutestecher

{3} {B/R} {B/R}

Legendäre Kreatur — Teufelsbraten, Schrecken

3/5

Gefährte — Dein Startdeck enthält nur Länderkarten und Karten mit ungeraden Manabeträgen. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du {3} bezahlen, um sie von außerhalb der Partie auf deine Hand zu nehmen. Spiele Gefährte wie eine Hexerei.)*

Falls eine Quelle mit ungeradem Manabetrag, die du kontrollierst, einer bleibenden Karte oder einem Spieler Schaden zufügen würde, fügt sie der bleibenden Karte oder dem Spieler stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

- Der Schaden wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der verdoppelte Schaden wird nicht von Obosh zugefügt, es sei denn, er war die Quelle des Schadens.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden deine Kreatur mit ungeradem Manabetrag zufügen würde – indem beispielsweise ein Teil davon verhindert wird –, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte (einschließlich desjenigen von Obosh) angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Oboshs Effekt nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine Kreatur mit ungeradem Manabetrag, die du kontrollierst, zugefügt, auf mehrere bleibende Karten und/oder Spieler verteilt oder ihnen zugewiesen wird, geschieht dies, bevor der Schaden verdoppelt wird. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 Kreatur, die Trampelschaden verursacht, angreift und sie von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann zu 4 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.

---

Raff, Wetterlicht-Getreuer

{W} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

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

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

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

Ragavan, flinker Dieb

{R}

Legendäre Kreatur — Affe, Pirat

2/1

Immer wenn Ragavan, flinker Dieb, einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Schatz-Spielstein und schicke die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du die Karte wirken.

Sturmangriff {1} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)*

- Du erzeugst einen Schatz-Spielstein, auch falls jener Spieler keine Karten mehr in seiner Bibliothek hat, die du ins Exil schicken könntest.
- Du musst trotzdem alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten und alle Kosten bezahlen, wenn du die ins Exil geschickte Karte wirkst. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du die Karte nicht spielen.
- Falls du dich entscheidest, die Sturmangriff-Kosten statt der Manakosten zu bezahlen, wirkst du trotzdem den Zauberspruch. Er geht auf den Stapel und kann beantwortet und neutralisiert werden. Du kannst einen Kreaturenzauber nur dann für seine Sturmangriff-Kosten wirken, wenn du diesen Kreaturenzauber sonst auch wirken könntest. Im Normalfall ist das in deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist.
- Falls du die Sturmangriff-Kosten bezahlst, um einen Kreaturenzauber zu wirken, wird diese Karte nur auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, falls sie noch im Spiel ist, wenn ihre verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie vorher stirbt oder in eine andere Zone bewegt wird, bleibt sie, wo sie ist.
- Du musst mit einer Kreatur mit Sturmangriff nicht angreifen, es sei denn, eine andere Fähigkeit besagt, dass du angreifen musst.
- Falls eine Kreatur als Kopie einer Kreatur, deren Sturmangriff-Kosten bezahlt wurden, ins Spiel kommt, oder falls sie zu einer Kopie dieser Kreatur wird, erhält die Kopie nicht Eile und wird auch nicht auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.

---

Renata, berufen zur Jagd

{2} {G} {G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Halbgott

\*/3

Renatas Stärke ist gleich deiner Hingabe zu Grün. *(Jedes {G} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Grün um eins.)*

Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- Farblose und generische Manasymbole ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} usw.) in den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöhen deine Hingabe zu einer Farbe nicht.
- Manasymbole in den Textboxen bleibender Karten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.

- Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
- Falls eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit einen Effekt hat, der von deiner Hingabe zu einer Farbe abhängt, zählst du die Anzahl der Manasymbole dieser Farbe in den Manakosten aller bleibenden Karten, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Die bleibende Karte mit der Fähigkeit wird mitgezählt, falls sie sich zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel befindet.
- Falls du eine Aura an eine bleibende Karte eines Gegners anlegst, kontrollierst du trotzdem die Aura und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.
- Falls du eine Schlacht kontrollierst und ein Gegner ihr Beschützer ist, kontrollierst du trotzdem die Schlacht und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.

Reyav der Meisterschmied

{R}{W}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Handwerker

2/2

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und die verzaubert oder ausgerüstet ist, angreift, erhält sie Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst und die verzaubert und ausgerüstet ist, angreift, wird Reyavs Fähigkeit für jene Kreatur nur einmal ausgelöst. (Keine Sorge. Mehrere Vorkommen von Doppelschlag sind redundant. Dir entgeht nicht viel.)
- Die Kreatur muss zu dem Zeitpunkt verzaubert oder ausgerüstet sein, zu dem sie als Angreifer deklariert wird, damit Reyavs Fähigkeit ausgelöst wird. Falls die Kreatur nicht mehr verzaubert oder ausgerüstet ist (oder nicht mehr angreift), sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit dennoch verrechnet.

Sheoldred die Flüsternde

{5}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

6/6

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

Zu Beginn deines Versorgungssegments bringst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners opfert jener Spieler eine Kreatur.

- Falls eine andere ausgelöste Fähigkeit in deinem Versorgungssegment dafür sorgt, dass du eine Kreatur opferst, wie jene des Fürsten der Unterwelt, kannst du sie nicht als Ziel von Sheoldreds ausgelöster Fähigkeit bestimmen, sowie jene Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.
- Der Gegner, dessen Versorgungssegment es ist, bestimmt eine Kreatur, die geopfert werden soll, wenn Sheoldreds zweite Fähigkeit verrechnet wird.

- In einer Partie Two-Headed Giant wird die letzte Fähigkeit zweimal zu Beginn des Versorgungssegments des gegnerischen Teams ausgelöst – einmal pro Spieler in jenem Team. Jeder Spieler opfert nur eine Kreatur, die er kontrolliert.

Skithiryx, der Fäulnisdrache

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Drache, Skelett

4/4

Fliegend

Infizieren (*Diese Kreatur fügt Schaden in Form von -1/-1-Marken für Kreaturen und von Giftmarken für Spieler zu.*)

{B}: Skithiryx, der Fäulnisdrache, erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

{B} {B}: Regeneriere Skithiryx.

- Schaden, den eine Kreatur mit Infizieren zufügt, führt nicht dazu, dass Schaden auf einer Kreatur vermerkt wird oder ein Spieler Lebenspunkte verliert. Stattdessen führt er dazu, dass entsprechend viele -1/-1-Marken auf jene Kreatur gelegt werden bzw. dem Spieler entsprechend viele Giftmarken gegeben werden. Schaden, der Planeswalkern zugefügt wird, führt immer noch dazu, dass jener Planeswalker entsprechend viele Loyalitätsmarken verliert.
- Falls ein Spieler zehn oder mehr Giftmarken hat, verliert er die Partie. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion.
- Die -1/-1-Marken bleiben dauerhaft auf der Kreatur. Sie werden nicht entfernt, falls die Kreatur regeneriert wird oder der Zug endet.
- Schaden aus einer Quelle mit Infizieren ist in jeder Hinsicht Schaden. Falls die Quelle mit Infizieren auch Lebensverknüpfung hat, lässt Schaden, der durch diese Quelle zugefügt wird, ihren Beherrscher auch entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten. Schaden aus einer Quelle mit Infizieren kann verhindert oder umgeleitet werden. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Schaden zugefügt wird, werden also auch entsprechend ausgelöst, falls eine Quelle mit Infizieren Schaden zufügt.

Squee der Unsterbliche

{1} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin

2/1

Du kannst Squee den Unsterblichen aus deinem Friedhof oder dem Exil wirken.

- Squees Fähigkeit verhindert nicht, dass du Squee aus einer anderen Zone wirkst.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen beachten und seine Kosten bezahlen, um Squee aus dem Friedhof oder dem Exil zu wirken.

Taigam, Meister der Ojutai  
{2}{W}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch  
3/4

Spontanzauber, Hexereien und Drache-Zaubersprüche, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden. Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deiner Hand wirkst und falls Taigam, Meister der Ojutai, in diesem Zug angegriffen hat, erhält der Zauberspruch Abprall. *(Schicke den Zauberspruch ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du jene Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

- Falls Taigam das Spiel verlässt, nachdem er angegriffen hat, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst, immer wenn du in jenem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deiner Hand wirkst. Falls er das Spiel verlässt, nachdem der Zauberspruch Abprall erhalten hat, hat jener Zauberspruch trotzdem Abprall. Sobald die Karte ins Exil geschickt wurde, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall auch dann zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments ausgelöst, falls du Taigam nicht mehr kontrollierst.
  - Falls Taigam als Antwort darauf, dass du einen Zauberspruch wirkst, getötet wird, wird die Fähigkeit trotzdem ausgelöst und dein Zauberspruch erhält Abprall, falls Taigam angegriffen hat.
  - Das erneute Wirken der Karte durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Abprall ist optional. Falls du dich entschließt, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst (zum Beispiel weil es keine legalen Ziele gibt), bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken.
  - Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand gewirkt hast, aus irgendeinem Grund nicht verrechnet wird (entweder aufgrund eines anderen Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, der bzw. die ihn neutralisiert, oder weil alle seine Ziele illegal sind, sowie er verrechnet werden soll), tritt keiner seiner Effekte ein, einschließlich Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn in deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.
  - Falls ein Ersatzeffekt (wie der von In Frieden ruhen) dazu führen würde, dass ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand gewirkt hast, an einen anderen Ort als auf deinen Friedhof gelegt werden würde, sowie er verrechnet wird, kannst du bestimmen, ob du den Abprall-Effekt oder den anderen Effekt anwenden möchtest, sowie der Zauberspruch verrechnet wird.
  - Falls sich ein Zauberspruch als Teil seiner Verrechnung in eine andere Zone bewegt (wie bei Teferis Schutzband, dem Aufgang aller Sonnen und dem Leitstern der Unruhe), hat Abprall keine Gelegenheit, angewendet zu werden.
  - Zu Beginn deines Versorgungssegments werden alle verzögert ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst, die von Abprall-Effekten herrühren. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge abarbeiten. Ein Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, wird verrechnet, bevor du den nächsten wirken kannst, daher kann ein abgeprallter Zauberspruch keinen anderen zum Ziel haben. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen (falls sie eine Hexerei ist), werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diesen Zauberspruch] nur während des Kampfes“).
  - Falls du eine Karte aus dem Exil wirkst, wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, wenn sie verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wird. Sie kehrt nicht ins Exil zurück.
-

Tetsuko Umezawa, die Flüchtige  
{1}{U}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber  
1/3  
Kreaturen mit Stärke oder Widerstandskraft 1 oder weniger, die du kontrollierst, können nicht geblockt werden.

- Sobald eine Kreatur, die du kontrollierst, geblockt wurde, führt das Ändern ihrer Stärke zu 1 oder weniger nicht dazu, dass sie ungeblockt wird. Das Ändern ihrer Widerstandskraft zu 1 führt nicht dazu, dass sie ungeblockt wird, und das Ändern ihrer Widerstandskraft zu weniger als 1 führt dazu, dass sie stirbt.

---

Teysa Karlov  
{2}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater  
2/4  
Falls das Sterben einer Kreatur eine ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.  
Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit und Lebensverknüpfung.

- Eine eigene „wenn diese Kreatur stirbt“-Fähigkeit einer Kreatur, die stirbt, wird von Teysa genauso beeinflusst (und daher ein weiteres Mal ausgelöst), wie alle anderen ausgelösten Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
- Teysas Effekt kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sondern sorgt nur dafür, dass sie zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, zum Beispiel ob Kosten für diese ausgelöste Fähigkeit bezahlt werden sollen oder nicht, werden ebenfalls separat getroffen.
- Das auslösende Ereignis muss sich nicht ausdrücklich auf „Kreaturen“ beziehen. In diesen Fällen kann sich das auslösende Ereignis auch auf etwas beziehen, das „aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt“ wird. Beispielsweise würde eine Fähigkeit, die „immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird“ ausgelöst wird, zweimal ausgelöst werden, falls eine Artefaktkreatur stirbt, während Teysa Karlov im Spiel ist.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur „das Spiel verlässt“ wird zweimal ausgelöst, falls diese Kreatur das Spiel verlässt, indem sie stirbt.
- Eine Fähigkeit, die durch ein Ereignis ausgelöst wird, durch das eine Kreatur stirbt, wird nicht zweimal ausgelöst. Beispielsweise wird eine Fähigkeit, die „immer wenn du eine Kreatur opferst“ ausgelöst wird, nur einmal ausgelöst.
- Schau dir jede Kreatur an, wie sie im Spiel existiert, und berücksichtige dauerhafte Effekte, um zu ermitteln, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten mehrere Male ausgelöst werden. Falls beispielsweise ein Land, das zu einer Kreatur geworden ist, stirbt, wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie stirbt, zweimal ausgelöst.
- Falls eine Kreatur zum gleichen Zeitpunkt stirbt, zu dem eine andere bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, und dabei eine ausgelöste Fähigkeit der bleibenden Karte auslöst, die das Spiel verlässt, wird diese ausgelöste Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Falls Teysa und eine weitere Kreatur zur selben Zeit sterben und dies dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls du aus irgendeinem Grund zwei Teysas kontrollierst und eine Kreatur stirbt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Eine dritte Teysa sorgt dafür, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, eine vierte fünfmal und so weiter. Das bedeutet auch, dass, falls du Teysa kontrollierst und eine zweite wirkst, eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie aufgrund der „Legendenregel“ stirbt, dreimal ausgelöst wird.
- Eine Fähigkeit einer bleibenden Karte, die ausgelöst wird, wenn eine Karte „von irgendwoher“ auf einen Friedhof gelegt wird, wird nur dann zweimal ausgelöst, wenn sowohl Teysa als auch diese bleibende Karte, direkt nachdem die Kreatur gestorben ist, noch im Spiel sind.

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

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

Tymaret, Auserwählter des Todes  
 {B}{B}  
 Legendäre Verzauberungskreatur — Halbgott  
 2/\*  
 Tymarets Widerstandskraft ist gleich deiner Hingabe zu Schwarz. *(Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.)*  
 {1}{B}: Schicke bis zu zwei Karten deiner Wahl aus Friedhöfen ins Exil. Du erhältst für jede Kreaturenkarte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, 1 Lebenspunkt dazu.

- Die Fähigkeit, die Tymarets Widerstandskraft festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Solange Tymaret unter deiner Kontrolle ist, zählen die beiden schwarzen Manasymbole in seinen eigenen Manakosten mit. In den meisten Fällen ist er mindestens 2/2.
- Farblose und generische Manasymbole ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} usw.) in den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöhen deine Hingabe zu einer Farbe nicht.
- Manasymbole in den Textboxen bleibender Karten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.

- Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
- Falls eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit einen Effekt hat, der von deiner Hingabe zu einer Farbe abhängt, zählst du die Anzahl der Manasymbole dieser Farbe in den Manakosten aller bleibenden Karten, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Die bleibende Karte mit der Fähigkeit wird mitgezählt, falls sie sich zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel befindet.
- Falls du eine Aura an eine bleibende Karte eines Gegners anlegst, kontrollierst du trotzdem die Aura und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.
- Falls du eine Schlacht kontrollierst und ein Gegner ihr Beschützer ist, kontrollierst du trotzdem die Schlacht und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe.

#### Umori der Sammler

{2} {B/G} {B/G}

Legendäre Kreatur — Schlammwesen

4/5

Gefährte — Alle Nichtland-Karten in deinem Startdeck haben einen Kartentyp gemeinsam. *(Falls du diese Karte als deinen Gefährten erwählt hast, kannst du {3} bezahlen, um sie von außerhalb der Partie auf deine Hand zu nehmen. Spiele Gefährte wie eine Hexerei.)*

Sowie Umori der Sammler ins Spiel kommt, bestimme einen Kartentyp.

Zaubersprüche des bestimmten Typs, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Umoris letzte Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Jene Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Kosten.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten wie Rückblendekosten angewandt werden.
- Falls die Manakosten eines Zauberspruchs, den du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest. Falls beispielsweise die Manakosten eines Zauberspruchs {X} {R} betragen, kannst du 2 für den Wert von X bestimmen und {1} {R} bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

#### Urabrask der Versteckte

{3} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

4/4

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

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

- Urabrask der Versteckte gibt sich selbst Eile, solange er im Spiel ist.
- Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommt wie Urabrask der Versteckte unter deiner Kontrolle, wird Urabrasks Effekt nicht auf die Kreatur deines Gegners angewendet.

Valduk, Hüter der Flamme

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

3/2

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

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

Vorinclex, Stimme des Hungers

{6} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

7/6

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du ein Land für Mana tappst, erzeuge ein Mana eines beliebigen Typs, den das Land produziert hat.

Immer wenn ein Gegner ein Land für Mana tappt, enttappt jenes Land nicht während des nächsten Enttappsegments seines Beherrschers.

- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Falls ein Land, das du kontrollierst, mehr als ein Mana von mehr als einem Typ erzeugt, erzeugt Vorinclex' erste ausgelöste Fähigkeit ein Mana nur eines jener Typen. Du bestimmst, welchen jener Typen sie erzeugt.
- Falls Vorinclex das Spiel verlässt, nachdem seine zweite Fähigkeit ausgelöst wurde, wird jene Fähigkeit trotzdem verrechnet und die betroffenen Länder enttappen nicht während des nächsten Enttappsegment ihres Beherrschers.

Yarok das Entweihete

{2} {B} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Schrecken

3/5

Todesberührung, Lebensverknüpfung

Falls eine bleibende Karte ins Spiel kommt und dadurch

bei einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, eine

ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein

weiteres Mal ausgelöst.

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

Yedora die Friedhofsgärtnerin  
{4} {G}  
Legendäre Kreatur — Baumhirte, Druiden  
5/5

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du sie verdeckt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückbringen. Sie ist ein Wald-Land. *(Sie hat keine anderen Typen oder Fähigkeiten.)*

- Die verdeckte Karte hat weder einen Namen noch Farben. Ihr einziger Typ ist Land, ihr einziger Untertyp ist Wald, und ihre einzige Fähigkeit ist „{T}: Erzeuge {G}“.
- Falls die verdeckte Karte Morph hat, kannst du ihre Morph-Kosten bezahlen, um sie aufzudecken.
- Falls einer dieser Wälder aufgedeckt wird, endet der Effekt, der ihn zu einem Wald-Land macht. Die aufgedeckte bleibende Karte hat dann wieder den Namen, die Typenzeile, die Manakosten und die Fähigkeiten usw., der bzw. die auf sie aufgedruckt sind.

---

Zada, Polyederschleiferin  
{3} {R}  
Legendäre Kreatur — Goblin, Verbündeter  
3/3

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die nur Zada, Polyederschleiferin, als Ziel hat, kopiere jenen Zauberspruch für jede andere Kreatur, die du kontrollierst und die der Zauberspruch als Ziel haben könnte. Jede Kopie hat eine unterschiedliche jener Kreaturen als Ziel.

- Zadas Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die nur Zada als Ziel hat, aber kein anderes Objekt und keinen Spieler.
- Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die mehrere Ziele hat, aber für alle Ziele nur Zada bestimmt, wird Zadas Fähigkeit ausgelöst. Die Kopien haben dann gleichermaßen jeweils nur eine einzelne andere deiner Kreaturen als Ziel. Du kannst keines der Ziele der Kopie auf andere Kreaturen ändern.
- Jede Kreatur, die du kontrollierst und die vom ursprünglichen Zauberspruch nicht als Ziel gewählt werden kann (weil sie Verhülltheit oder Schutzfähigkeiten hat, es Zieleinschränkungen gibt oder aus anderen Gründen), wird von Zadas Fähigkeit ignoriert.
- Du kontrollierst alle Kopien. Du bestimmst die Reihenfolge, in der die Kopien auf den Stapel gelegt werden. Der ursprüngliche Zauberspruch ist unterhalb all dieser Kopien auf dem Stapel und wird zuletzt verrechnet.
- Die Kopien, die von der Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie Zadas Fähigkeit selbst), werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die Kopien denselben Modus. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beim Rollenden Donner), haben die Kopien den gleichen Wert für X.

- Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.

---

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Neu-Capenna, Dominaria, Krieg der Brüder und Phyrexia sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2023 Wizards.