

Sethinweise zu *Magic: The Gathering Grundstein*

Zusammengestellt von Eric Levine

Letzte Änderung: 2. Oktober 2024

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

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

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Karten aus Magic: The Gathering Grundstein mit dem Set-Code FDN sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Dominarias Bund*, *Krieg der Brüder*, *Phyrexia: Alles wird eins*, *Marsch der Maschine*, *Marsch der Maschine: Der Nachhall*, *Wildnis von Eldraine*, *Die verlorenen Höhlen von Ixalan*, *Mord in Karlov Manor*, *Outlaws von Thunder Junction*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: Haus des Schreckens* und *Magic: The Gathering Grundstein*.

Neu aufgelegte Karten aus *Magic: The Gathering Grundstein* mit dem Set-Code FDC und den Nummern 1–3 sind in allen Formaten legal, in denen eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Special Guests sind neu aufgelegte Karten, die als Besucher wiederkehren. Lass dich überraschen, wer bei dir auftaucht! Es gibt zehn Special Guests in *Magic: The Gathering Grundstein*. Sie haben den Set-Code SPG und sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Neue Karten aus *Magic: The Gathering Grundstein Jumpstart* mit dem Set-Code J25 und den Nummern 1–56 sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code J25 und den Nummern 57–780 sind in allen Formaten legal, in denen eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

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

Regelaktualisierung: Entfernung der Reihenfolge für die Kampfschadenzuweisung

Ganz in der Tradition von Releases wie *Sechste Edition* und *Magic 2010* bessern wir die Regeln etwas auf, um *Magic* zugänglicher zu machen, ohne die strategische Tiefe zu beeinträchtigen. Mit *Magic: The Gathering Grundstein* entfernen wir die Reihenfolge für die Kampfschadenzuweisung aus dem Spiel. Manche von euch erinnern sich vielleicht noch an die Einführung der Reihenfolge für die Kampfschadenzuweisung mit dem Release von *Magic 2010*, die damit einherging, dass Kampfschaden nicht mehr den Stapel verwendete. (Keine Sorge, falls du nicht weißt, was das bedeutet; du wirst es nicht lernen müssen!)

Anstatt für mehrere Blocker, die dieselbe Kreatur blocken (oder in seltenen Fällen, mehrere Angreifer, die von einer einzelnen Kreatur geblockt werden), eine bestimmte Reihenfolge zu bestimmen und ihnen dann den Schaden in jener Reihenfolge zuzufügen, können Spieler jenen Kreaturen jetzt einfach Kampfschaden auf jede Weise zufügen, die sie möchten. Die Zuweisung geschieht im Kampfschadensegment, direkt bevor der Schaden zugefügt wird. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem der Schaden zugewiesen wird, und dem Zeitpunkt, zu dem der Schaden zugefügt wird, keine Aktionen durchführen.

Kreaturen, die Trampelschaden verursachen, müssen immer noch allen Kreaturen, von denen sie geblockt werden, tödlichen Schaden zuweisen, bevor sie ihren überschüssigen Kampfschaden dem Spieler, dem Planeswalker oder der Schlacht, den bzw. die sie angreifen, zuweisen. Kreaturen, die sowohl Trampelschaden verursachen als auch Todesberührung haben, müssen jedem Blocker immer noch nur 1 Schadenspunkt zuweisen, bevor sie zum verteidigenden Spieler bzw. dem Planeswalker oder der Schlacht übergehen.

Falls du diese neuen Regeln in Aktion sehen möchtest, kannst du dir den Artikel zu den Mechaniken von *Magic: The Gathering Grundstein* durchlesen. Er enthält Beispielszenarien, die dir alles vermitteln, was du wissen musst, also klicke auf den Link und schau sie dir an!

Ein Hinweis zu Erinnerungstext

Zwar sollen die Karten in *Magic: The Gathering Grundstein* von Spielern aller Erfahrungsstufen gespielt und gedraftet werden, aber wir haben trotzdem ein paar Maßnahmen ergriffen, um bestehende Schlüsselwortmechaniken neuen und wiederkehrenden Spielern zu erklären. Insbesondere haben wir selbst für die häufigsten Mechaniken von *Magic* Erinnerungstext hinzugefügt, um ein unterhaltsames und klar verständliches Spielerlebnis zu garantieren. Falls du neu bei *Magic* bist oder nach einer langen Pause zurückkehrst, willkommen! Erinnerungstext (der auf Karten kursiv gedruckt ist und erklärt, wie Fähigkeiten oder Mechaniken funktionieren) sowie dieser und andere ähnliche Artikel erklären dir, wie die Karten funktionieren und beantworten die häufigsten Fragen. Falls du bereits *Magic*-Erfahrung hast, kannst du den zusätzlichen Erinnerungstext und die Hinweise in diesem Artikel nutzen, um deinen Freundeskreis besser mit dem Spiel vertraut zu machen. Vielleicht lernst du dabei sogar selbst das eine oder andere.

Änderungen an der Formulierung des Kartentexts: Seltene Verwendung des Kartennamens im Regeltext

Mit *Magic: The Gathering Grundstein* nehmen wir der Verständlichkeit halber einige Veränderungen an der Formulierung des Kartentexts vor, die keine Auswirkungen auf die Funktionsweise der Karten haben. Die meisten davon sind klein, aber eine Änderung sticht ins Auge und wird daher hier erwähnt: Wir reduzieren ab sofort die Verwendung von Kartennamen in Regeltext. So wird klarer, dass Fähigkeiten, die sich auf das Objekt, auf dem sie sich befinden, und die früher den Namen der Karte genannt haben, ausschließlich für genau jenes Objekt gelten und

nicht auch für andere Objekte mit demselben Namen. Anstelle des Kartennamens werden dir Formulierungen wie „diese Kreatur“, „dieser Zauberspruch“, „diese Karte“ oder „diese Aura“ begegnen, je nach Typ oder Untertyp der Karte, der Art der Fähigkeit und der Zone, in der die Fähigkeit angewendet wird. Es gibt dabei jedoch einige Ausnahmen. Insbesondere bei legendären Kreaturen wird weiterhin der Name (oder eine verkürzte Form des Namens) im Regeltext verwendet.

Während Karten in *Magic: The Gathering Grundstein* mit dem Set-Code FDN diese Formulierung bereits verwenden, kommt sie auf Karten in *Magic: the Gathering Grundstein Jumpstart* mit dem Set-Code J25 noch nicht vor. Ihre Formulierungen sowie die Formulierungen älterer Karten in der Oracle-Datenbank werden mit kommenden Releases aktualisiert.

Koloss der Tore

{8}

Artefaktkreatur — Konstrukt

8/8

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Tor, das du kontrollierst, {1} weniger.

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

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du diese Karte aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen.

Wucht des Aufpralls

{1}{R}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt diese Verzauberung jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

Izzet-Gildeneingang

Land — Tor

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

Wiederkehrende Schlüsselworfähigkeit: Rückblende

Rückblende ist eine wiederkehrende Mechanik, die Spontanzauber- und Hexereikarten eine zweite Gelegenheit gibt, etwas zu bewirken.

Rache der Ratten

{2}{B}{B}

Hexerei

Erzeuge für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof einen getappten 1/1 schwarzen Ratte-Kreaturenspielstein.

Rückblende {2}{B}{B} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.*

Schicke sie danach ins Exil.)

Gründliches Überdenken

{1} {U}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte.

Rückblende {2} {U} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne 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.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Bonus

Zaubersprüche mit *Bonus* erlauben dir, zusätzliche Kosten zu bezahlen, um einen alternativen oder zusätzlichen Effekt zu erhalten.

Geborstener Blitz

{R}

Spontanzauber

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

Der Geborstene Blitz fügt einem Ziel deiner Wahl 2

Schadenspunkte zu. Falls die Bonuskosten dieses

Zauberspruchs bezahlt wurden, fügt er stattdessen 4

Schadenspunkte zu.

Knurrer-Kolonie

{1}{G}

Kreatur — Bestie

2/2

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

Falls die Bonuskosten dieser Kreatur bezahlt wurden, kommt sie mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, verursacht Trampelschaden. (Sie kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)

- Falls du beim Wirken eines Zauberspruchs die Bonuskosten bezahlst, gelten die Bonuskosten als bezahlt.
- Die Bonus-Fähigkeit erlaubt dir nicht, Bonuskosten mehr als einmal zu bezahlen.
- Falls du ein Permanent mit einer Bonus-Fähigkeit ins Spiel bringst, ohne es zu wirken, kannst du auch nicht seine Bonuskosten bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt. Falls der kopierte Zauberspruch ein Permanent-Zauberspruch ist, gelten die Bonuskosten für den Spielstein, zu dem jener Zauberspruch wird, wenn er ins Spiel kommt, ebenfalls als bezahlt.
- Falls eine Karte oder ein Spielstein als Kopie eines Permanents ins Spiel kommt, gelten die Bonuskosten für das neue Permanent nicht als bezahlt. Das gilt selbst dann, falls sie für das Original als bezahlt galten.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonus) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Wiederkehrende Mechanik: Speise

Speise ist ein Artefakttyp, der auf bestimmten gedruckten Karten sowie auf Speise-Spielsteinen vorkommt. Letztere sind Artefaktspielsteine mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“

Backe, backe Kuchen

{2}{B}{B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Erzeuge einen

Speise-Spielstein. (Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)

Eifriger Trüffelschnüffler

{2} {G}

Kreatur — Wildschwein

4/2

Verursacht Trampelschaden (*Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.*)

Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

- Speise ist ein Artefakttyp. Auch wenn das Wort auf einigen Kreaturen erscheint, ist es niemals ein Kreaturentyp.
- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Du kannst beispielsweise den Zähnen Brocken (eine Artefaktkreatur — Speise, Golem) opfern, um die Fähigkeit der Maralaub-Reiterin zu aktivieren (eine Fähigkeit mit „Opfere eine Speise“ in ihren Kosten). Du kannst nicht ein und dieselbe Speise opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du nicht einen Speise-Spielstein opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und damit gleichzeitig auch die Fähigkeit der Maralaub-Reiterin zu aktivieren.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Speise-Spielsteine erzeugen, benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls beim Verrechnen eines solchen Zauberspruchs bzw. einer solchen Fähigkeit alle Ziele illegal sind, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Du erzeugst keine Speise-Spielsteine.
- Was auch immer passiert, erinnere dich daran, dass die köstlichen Karten nicht essbar sind.

Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Landung

Fähigkeitswörter unterscheiden sich von Schlüsselwörtern dadurch, dass sie keine eigene Regelbedeutung haben. Stattdessen kommen sie in Kursivdruck vor und sollen helfen, Fähigkeiten, die gleich oder ähnlich funktionieren, schneller zuzuordnen. Das *Landung*-Fähigkeitswort hebt Fähigkeiten hervor, die dich dafür belohnen, wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt.

Elfentreuer Riese

{3} {G} {G}

Kreatur — Riese

5/3

Reichweite (*Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.*)

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturespielstein.

Zupackender Krake

{4} {U} {U}

Kreatur — Krake

5/6

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie. (*Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

- Eine Landung-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus irgendeinem Grund ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
- Eine Landungsfähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein bereits im Spiel befindliches Permanent zu einem Land wird.
- Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jede Landung-Fähigkeit der Permanente, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet (du kannst jene Fähigkeiten also in der Reihenfolge deiner Wahl verrechnen lassen).

Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Überfall

Das *Überfall*-Fähigkeitswort wird für Fähigkeiten verwendet, die überprüfen, ob du während des aktuellen Zuges mit einer Kreatur angegriffen hast.

Goblin-Entercrew

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Pirat

3/2

Überfall — Diese Kreatur kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls du in diesem Zug angegriffen hast.

Mitternächtlicher Leckerbissen

{2} {B}

Verzauberung

Überfall — Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug angegriffen hast, erzeuge einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)
{2} {B}, opfere diese Verzauberung: Ein Gegner deiner Wahl verliert X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Überfall-Fähigkeiten prüfen nur, ob du mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast. Es spielt keine Rolle, mit wie vielen Kreaturen du angegriffen hast oder welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht jene Kreaturen angegriffen haben.
- Überfall-Fähigkeiten betrachten den gesamten Zug, um festzustellen, ob du mit einer Kreatur angegriffen hast. Die Kreatur muss nicht mehr im Spiel sein. Auch der Spieler, der Planeswalker oder die Schlacht, den bzw. die die Kreatur angegriffen hat, muss nicht mehr in der Partie bzw. im Spiel sein.

- Manche Überfall-Fähigkeiten werden zu Beginn deines Endsegments ausgelöst. Diese Fähigkeiten werden, falls du in jenem Zug mit einer Kreatur angegriffen hast, auch dann ausgelöst, falls das Permanent mit der Überfall-Fähigkeit noch nicht im Spiel war, als du angegriffen hast.

Wiederkehrende Mechanik: Tore

Die zehn Gildeneingänge, ein Zyklus, der im *Rückkehr nach Ravnica* Block sein Debüt feierte, kehrt in der *Magic: The Gathering Grundstein-Sofortstart-Sammlung* zurück.

Gruul-Gildeneingang
Land — Tor
Dieses Land kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {R} oder {G}.

- Für die Spielregeln hat der Untertyp Tor keine spezielle Bedeutung, aber andere Zaubersprüche und Fähigkeiten können sich darauf beziehen.
- Tor ist kein Standardlandtyp.

MAGIC: THE GATHERING GRUNDSTEIN HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:

Aasfressender Schlamm
{1}{G}
Kreatur — Schlammwesen
2/2
{G}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Falls es eine Kreaturenkarte war, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls die Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Es wird keine +1/+1-Marke auf den Aasfressenden Schlamm gelegt und du erhältst keine Lebenspunkte dazu. Insbesondere bedeutet das: Falls du die Fähigkeit des Aasfressenden Schlamms mehrmals aktivierst und dabei dieselbe Kreatur als Ziel bestimmst, hat nur die erste Instanz der Fähigkeit, die verrechnet wird, einen Effekt.

Abenteurer-Ausstattung
{1}
Artefakt — Ausrüstung
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält die ausgerüstete Kreatur +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
Ausrüsten {1} (*{1}*): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Die Landung-Fähigkeit gibt derjenigen Kreatur +2/+2, die zum Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, von der Abenteurer-Ausstattung ausgerüstet ist. Es spielt keine Rolle, an welche Kreatur die Abenteurer-Ausstattung angelegt war (falls überhaupt), als die Fähigkeit ausgelöst wurde. Dieser Bonus

wird auch dann weiterhin auf jene Kreatur angewendet, falls die Abenteuerer-Ausstattung das Spiel verlässt oder später im Zug an eine andere Kreatur angelegt wird.

- Falls die Abenteuerer-Ausstattung das Spiel verlässt, bevor ihre Landung-Fähigkeit verrechnet wurde, erhält die Kreatur, an die sie zu dem Zeitpunkt angelegt war, zu dem sie das Spiel verlassen hat, +2/+2. Falls sie zu jenem Zeitpunkt an keine Kreatur angelegt war, erhält keine Kreatur den Bonus.

Aberwitziges Ausmaß

{5}{G}{G}

Hexerei

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +10/+10 und

Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Das Aberwitzige Ausmaß betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Es betrifft keine Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen.

Ajani der Rudelrufer

{1}{W}{W}

Legendärer Planeswalker — Ajani

4

+1: Lege eine +1/+1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

-3: Eine Kreatur deiner Wahl erhält Flugfähigkeit und Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

-8: Erzeuge X 2/2 weiße Katze-Kreaturespielsteine, wobei X gleich deinem Lebenspunktstand ist.

- Du kannst die erste Fähigkeit ohne ein Ziel aktivieren. Du legst trotzdem eine Loyalitätsmarke auf Ajani, wenn du die Fähigkeit aktivierst.
- Die Anzahl der Katze-Spielsteine, die du ins Spiel bringst, ist gleich deinem Lebenspunktstand zu dem Zeitpunkt, zu dem die dritte Fähigkeit verrechnet wird.

Ajanis Rudelmitglied

{1}{W}

Kreatur — Katze, Soldat

2/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch den Gleißenden Engel oder 4 Lebenspunkte durch den Apothekenstamper dazuerhältst.
- Falls Ajanis Rudelmitglied zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält es durch seine Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um es zu retten.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst,

mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht hat.

Alesha, Verächterin des Schicksals

{1} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Erstschlag

Immer wenn Alesha angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

Überfall — Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug angegriffen hast, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich der Stärke von Alesha aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls die Manakosten einer Kreaturenkarte in deinem Friedhof {X} enthalten, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls ein anderer Effekt bewirkt, dass Aleshas Stärke kleiner als der Manabetrag der Karte deiner Wahl ist, sowie ihre letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.

Allwissenheit

{7} {U} {U} {U}

Verzauberung

Du kannst Zaubersprüche aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen jedes Zauberspruchs, den du wirkst, beachten.
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Verlockung der Möglichkeiten der Fall ist, müssen diese bezahlt werden, um die Karte 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.
 - Sobald du die Allwissenheit gewirkt hast und falls es dein Zug ist, hast du direkt nach ihrer Verrechnung Priorität. Du kannst einen anderen Zauberspruch wirken, bevor ein anderer Spieler versuchen kann, die Allwissenheit mit einem Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu entfernen.
-

Angelrute

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat „{1}, {T}, tappe die

Angelrute: Lege eine Ködermarke auf die Angelrute.“

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur enttappt wird, entferne eine Ködermarke von dieser Ausrüstung. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 blauen Fisch-Kreaturenspielstein.

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

- Die vor der ersten Fähigkeit der Angelrute gewährte Fähigkeit bezieht sich nur auf die Angelrute, die jene Fähigkeit gewährt, nicht auf irgendein anderes Permanent im Spiel namens Angelrute.
-

Anspornender Ruf

{2} {G}

Spontanzauber

Ziehe für jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, eine Karte. Jene Kreaturen erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.)

- Sobald eine Kreatur Unzerstörbarkeit erhält, hat sie für den gesamten Zug Unzerstörbarkeit, selbst wenn sie all ihre +1/+1-Marken verliert.
 - Kreaturen, die du kontrollierst und auf die +1/+1-Marken gelegt werden, nachdem der Anspornende Ruf verrechnet wurde, erhalten nicht Unzerstörbarkeit.
-

Arahbo, der erste Fangzahn

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Katze, Avatar

2/2

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

Immer wenn Arahbo oder eine andere Nichtspielstein-Katze unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Katze-Kreaturenspielstein.

- Falls Arahbo zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Nichtspielstein-Katzen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird die letzte Fähigkeit einmal für jede jener Karten (und einmal für sich selbst) ausgelöst.
-

Arkane Eingebung

{3} {U} {U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du einen Zauberer kontrollierst.

Ziehe drei Karten.

- 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.

Aschwurzel-Animist

{2} {R} {G}

Kreatur — Eidechse, Druiden

4/4

Verursacht Trampelschaden

Wenn diese Kreatur angreift, verursacht eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Trampelschaden und erhält +X/+X, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Aschwurzel-Animisten verrechnet wird. Der Wert des Bonus ändert sich später im Zug nicht mehr, falls sich die Stärke des Aschwurzel-Animisten verändert.
- Falls der Aschwurzel-Animist das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um den Wert von X zu ermitteln.

Ätherisieren

{3} {U}

Spontanzauber

Bringe alle angreifenden Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Eine „angreifende Kreatur“ ist eine Kreatur, die in diesem Kampf als Angreifer deklariert wurde, oder eine, die in diesem Kampf angreifend ins Spiel gebracht wurde. Falls jene Kreatur nicht den Kampf verlässt, bleibt sie auch dann im Ende-des-Kampfes-Segment eine angreifende Kreatur, falls der Spieler, den sie angegriffen hat, die Partie verlassen hat, oder der Planeswalker/die Schlacht, den bzw. die sie angegriffen hat, den Kampf verlassen hat. Außerhalb der Kampfphase gibt es keine angreifenden Kreaturen.

Balmor, Feldherr der Kampfmagier

{U} {R}

Legendäre Kreatur — Vogel, Zauberer

1/3

Fliegend

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

- Balmors letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst, einschließlich Balmor selbst. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, oder Permanente, die keine Kreaturen sind, aber später zu Kreaturen werden, erhalten den Bonus nicht.

- Balmors letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Bannendes Licht

{2} {W}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis diese Verzauberung das Spiel verlässt.

- Falls das Bannende Licht das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird das Permanent deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher zum Beispiel an ein verhülltes Permanent angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.

Behertzter Goblin

{1} {R}

Kreatur — Goblin

2/2

Immer wenn diese Kreatur angreift, während du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhält diese Kreatur +1/+0 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

- Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrolliert hast, als du den Behertzten Goblin als Angreifer deklariert hast, ist es egal, ob du immer noch eine kontrollierst, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird. Der Behetzte Goblin erhält +1/+0 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

Belesene Zauberin

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Die Belesene Zauberin muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit ihre Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du sie kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird ihre ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.

Blasphemisches Edikt

{3} {B} {B}

Hexerei

Falls dreizehn oder mehr Kreaturen im Spiel sind, kannst du {B} bezahlen, statt die Manakosten dieses

Zauberspruchs zu bezahlen.

Jeder Spieler opfert dreizehn Kreaturen, die er bestimmt.

- Falls ein Spieler weniger als dreizehn Kreaturen kontrolliert, wenn das Blasphemische Edikt verrechnet wird, opfert er alle seine Kreaturen.
- Beginnend mit dem Spieler, dessen Zug es ist, bestimmt jeder Spieler in Zugreihenfolge, welche Kreaturen er opfert. Danach werden alle von allen Spielern bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Die Spieler wissen, welche Wahl die anderen Spieler getroffen haben, die vor ihnen an der Reihe waren.

Blitzklingen-Verfechterin

{R} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/1

Doppelschlag (*Diese Kreatur fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.*)

Wachsamkeit (*Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt.*)

Verursacht Trampelschaden (*Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.*)

- Falls eine angreifende Kreatur mit Doppelschlag, die Trampelschaden verursacht, alle sie blockenden Kreaturen mit Erstschlag-Kampfschaden zerstört, wird ihr gesamter normaler Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder dem Planeswalker bzw. der Schlacht, den bzw. die jene Kreatur angreift, zugewiesen.

Blutausaugen

{X} {B} {B}

Hexerei

Jeder Gegner verliert X Lebenspunkte. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise

Lebenspunkte verloren wurden.

- Spieler können mehr Lebenspunkte verlieren, als sie haben. Nehmen wir zum Beispiel an, dass du eine Multiplayer-Partie spielst, in der einer deiner Gegner 3 Lebenspunkte und der andere 10 Lebenspunkte hat. Falls du Blutausaugen mit X gleich 4 wirkst, haben deine Gegner danach -1 bzw. 6 Lebenspunkte. Du erhältst 8 Lebenspunkte dazu.
-

Blutdürstiger Eroberer
{3}{B}{B}
Kreatur — Vampir, Ritter
5/5
Fliegend, Todesberührung
Immer wenn ein Gegner Lebenspunkte verliert, erhältst du entsprechend viele Lebenspunkte dazu. (*Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.*)

- Schaden, der einem Gegner zugefügt wird, bewirkt, dass jener Gegner Lebenspunkte verliert. Ein Gegner, der Lebenspunkte bezahlt, bewirkt auch einen Verlust von Lebenspunkten.
- Falls du und ein Gegner beide gleichzeitig Lebenspunkte verlieren und dies dazu führt, dass dein Lebenspunktstand auf 0 oder weniger fällt, verlierst du das Spiel, bevor die ausgelöste Fähigkeit des Blutdürstigen Eroberers verrechnet werden kann.

Brackgeborener Meuchler
{1}{U}
Kreatur — Meervolk, Pirat
2/1
Aufblitzen (*Du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.*)
Immer wenn du während des Zuges eines Gegners einen Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Der Brackgeborene Meuchler muss im Spiel sein, damit seine letzte Fähigkeit funktioniert. Insbesondere gilt: Die Fähigkeit wird nicht ausgelöst, sowie du den Brackgeborenen Meuchler während des Zuges eines Gegners wirkst.
- Die Fähigkeit des Brackgeborenen Meuchlers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Chandra die Flammenformerin
{5}{R}{R}
Legendärer Planeswalker — Chandra
6
+2: Erzeuge {R}{R}{R}. Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bestimme eine davon. Du kannst jene Karte in diesem Zug spielen.
+1: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er Eile hat und „Zu Beginn des Endsegments opferst du diesen Spielstein.“
-4: Chandra fügt 8 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Planeswalkern deiner Wahl du bestimmst.

- Chandras erste Fähigkeit ist keine Manafähigkeit. Sie verwendet den Stapel und kann beantwortet werden.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von Chandras erster Fähigkeit gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Der Spielstein, der von Chandras zweiter Fähigkeit erzeugt wurde, kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Falls sie ein Fahrzeug ist, ist sie nicht bemannt.
- 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 ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Du bestimmst die Ziele und die Verteilung des Schadens, sowie du Chandras letzte Fähigkeit aktivierst. Jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.
- Falls einige der Ziele von Chandras letzter Fähigkeit illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird nicht zugefügt.

Diabolischer Panda

{2}{W}{B}

Kreatur — Bär, Dämon

3/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Wenn diese Kreatur stirbt, bringe eine andere Nicht-Bär-Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich der Stärke dieser Kreatur aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Die erste Fähigkeit des Diabolischen Pandas wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch den Gleißenden Engel oder 4 Lebenspunkte durch den Apothekenstampfer dazuerhältst.
- Falls dem Diabolischen Panda zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält er durch seine erste Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um gerettet zu werden.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die erste Fähigkeit des Diabolischen Pandas zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und die erste Fähigkeit des Diabolischen Pandas wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die erste Fähigkeit des Diabolischen Pandas ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht.
- Nutze die Stärke des Diabolischen Pandas zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, welche Kreaturenkarten für seine letzte Fähigkeit als Ziel bestimmt werden können. (Du kannst dir das gerne als Maß dessen vorstellen, wie diabolisch der Panda genau war.)

Drakuseth, Schlund der Flammen

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

Legendäre Kreatur — Drache

7/7

Fliegend

Immer wenn Drakuseth angreift, fügt er einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte und bis zu zwei anderen Zielen deiner Wahl je 3 Schadenspunkte zu.

- Falls Drakuseth einen Planeswalker angreift und die Loyalität des Planeswalkers durch den von Drakuseths Fähigkeit zugefügten Schaden auf 0 reduziert wird, greift Drakuseth weiterhin an. Er kann geblockt werden, aber falls er nicht geblockt wird, fügt er keinen Kampfschaden zu. Dasselbe gilt, falls Drakuseth eine Schlacht angreift und die Verteidigung der Schlacht durch den von Drakuseths Fähigkeit zugefügten Schaden auf 0 reduziert wird.

Durchdringender Tjoststoß

{W}

Spontanzauber

Der Durchdringende Tjoststoß fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Durchdringende Tjoststoß verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Dwynen, Güldenlaub-Daen

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

3/4

Reichweite (*Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.*)

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

Immer wenn Dwyne angreift, erhältst du für jeden angreifenden Elfen, den du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

- Zähle die Anzahl der angreifenden Elfen, die du kontrollierst, sowie Dwynens letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
-

Dwynens Elitekrieger

{1} {G}

Kreatur — Elf, Krieger

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls du einen anderen Elfen kontrollierst, erzeuge einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturespielstein.

- Die Fähigkeit von Dwynens Elitekriegern überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du einen anderen Elfen kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt keinen anderen Elfen kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
-

Einäschernde Explosion

{4} {R}

Hexerei

Die Einäschernde Explosion fügt einer Kreatur deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu.

Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Einäschernde Explosion verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du wirfst keine Karte ab und ziehst auch keine.
-

Einsicht bei Mondlicht

{2} {U}

Hexerei

Ziehe für jeden unterschiedlichen Manabetrag unter den Nichtland-Permanenten, die du kontrollierst, eine Karte.

- Falls ein Permanent, das du kontrollierst, {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Bestimmung seines Manabetrags gleich 0.
-

Elektroduplikat

{2} {R}

Hexerei

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er Eile hat und „Zu Beginn des Endsegments opferst du diesen Spielstein.“

Rückblende {2} {R} {R} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.*

Schicke sie danach ins Exil.)

- Der vom Elektroduplikat erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- 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 ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Elenda, Heilige des Zwieliichts

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Ritter

4/4

Lebensverknüpfung, Fluchsicher vor Spontanzaubern

Solange du mehr Lebenspunkte als deine

Startlebenspunktezahl hast, erhält Elenda +1/+1 und hat

Bedrohlichkeit. Elenda erhält zusätzlich +5/+5, solange

du mindestens 10 Lebenspunkte mehr als deine

Startlebenspunktezahl hast.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Elenda zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls dein Lebenspunkttestand unter die aufgelisteten Werte fällt.
- Falls Elenda zum selben Zeitpunkt Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst (wahrscheinlich, weil sie einer blockenden oder von ihr geblockten Kreatur Kampfschaden zugefügt hat) und dein Lebenspunkttestand größer als einer der aufgelisteten Werte wird, wende den Effekt ihrer letzten Fähigkeit an, bevor du ermittelst, ob der Schaden tödlich ist.
- In einer Partie Two-Headed Giant überprüft Elendas letzte Fähigkeit den Lebenspunkttestand deines Teams.

Elfischer Erzdruide

{1}{G}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

2/2

Andere Elf-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

+1/+1.

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

- Die aktivierte Fähigkeit des Elfischen Erzdruiden ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Entstellender Künstler

{1}{B}{R}

Kreatur — Teufel

3/2

Todesberührung (*Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die dies einer Kreatur zufügt, ist ausreichend, um sie zu zerstören.*)

Überfall — Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug angegriffen hast, verliert jeder Gegner 3 Lebenspunkte, es sei denn, jener Spieler opfert ein Nichtland-Permanent, das er bestimmt, oder wirft eine Karte ab.

- Während die letzte Fähigkeit des Entstellenden Künstlers verrechnet wird, bestimmt dein Gegner eine Karte, die abgeworfen werden soll, ohne sie offen vorzuzeigen, oder ein Nichtland-Permanent, das geopfert werden soll, oder er tut weder das eine noch das andere. Dann wirft der Spieler jene Karte ab, opfert jenes Permanent oder verliert 3 Lebenspunkte. Dein Gegner kann immer bestimmen, 3 Lebenspunkte zu verlieren, auch falls er Karten abwerfen oder Nichtland-Permanente opfern könnte.
- In einer Multiplayer-Partie trifft jeder Gegner in Zugreihenfolge seine Entscheidung und dann werden alle Aktionen gleichzeitig ausgeführt. Jeder Gegner weiß, welche Wahl die Gegner getroffen haben, die vor ihm an der Reihe waren, wenn er seine Entscheidung trifft, aber Karten, die zum Abwerfen bestimmt wurden, werden erst aufgedeckt, wenn sie tatsächlich abgeworfen werden.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit des Entstellenden Künstlers dazu, dass beide Gegner ein Nichtland-Permanent opfern, eine Karte abwerfen oder 3 Lebenspunkte verlieren.

Erhöhung der Vergangenheit

{2}{W}{W}

Hexerei

Bringe alle Kreaturenkarten mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.

Erzmagier der Runen

{3}{U}{U}

Kreatur— Riese, Zauberer

3/6

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

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, ziehe eine Karte.

- Die erste Fähigkeit des Erzmagiers der Runen verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du bezahlst, um Spontanzauber und Hexereien zu wirken.
- Die erste Fähigkeit des Erzmagiers der Runen reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.

- Die letzte Fähigkeit des Erzmagiers der Runen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Es schlägt Mitternacht
{2} {W}
Spontanzauber
Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl. Sein
Beherrscher erzeugt einen 1/1 weißen Mensch-
Kreaturespielstein.

- Falls das Permanent deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem Es schlägt Mitternacht verrechnet werden soll, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Mensch-Spielstein. Falls das Ziel legal ist aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugt sein Beherrscher einen Mensch-Spielstein.

Essenzerstäubung
{1} {U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl.

- Ein „Kreaturenzauber“ ist ein Zauberspruch mit dem Typ „Kreatur“, auch falls er andere Typen wie Artefakt oder Verzauberung hat.

Etali der Ursturm
{4} {R} {R}
Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier
6/6
Immer wenn Etali angreift, schicke die oberste Karte der
Bibliothek jedes Spielers ins Exil. Dann kannst du davon
eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen wirken, ohne
ihre Manakosten zu bezahlen.

- 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 der Karte abhängen, werden ignoriert, und die Zaubersprüche werden verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.
- 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, wie das beispielsweise bei der Verlockung der Möglichkeiten der Fall ist, 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 Permanent-Zaubersprüche, die auf diese Weise gewirkt werden, erst verrechnet, nachdem du mit dem Wirken aller Zaubersprüche fertig bist. Keiner der Zaubersprüche kann daher eines der auf diese Weise gewirkten Permanente 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.

- Alle nicht gewirkten Karten, einschließlich aller Länderkarten, bleiben im Exil. Sie können auch nicht in späteren Zügen gewirkt werden, falls Etali erneut angreift.
- Weil alle angreifenden Kreaturen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kann eine Kreatur, die auf diese Weise gewirkt wurde, nicht im selben Kampf wie Etali angreifen, auch nicht, falls sie Eile hat.
- 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 Permanente, die du durch Etalis Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.

Extravagante Replikation

{4}{U}{U}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du einen Spielstein, der eine Kopie eines anderen Nichtland-Permanents deiner Wahl ist, das du kontrollierst.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf das Original-Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent 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 Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.

Fällender Schlag

{2}{G}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Du kannst den Fällenden Schlag nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, als Ziel.
 - Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie der Fällende Schlag verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein legales Ziel ist, die andere Kreatur jedoch nicht, dann erhält deine Kreatur dennoch eine +1/+1-Marke.
-

Felidar-Retter
{3} {W}
Kreatur — Katze, Bestie
2/3
Lebensverknüpfung (*Schaden, der von dieser Kreatur
zugefügt wird, lässt dich entsprechend viele
Lebenspunkte dazuerhalten.*)
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege je eine +1/+1-
Marke auf bis zu zwei andere Kreaturen deiner Wahl, die
du kontrollierst.

- Du kannst mit der letzten Fähigkeit des Felidar-Retters nicht zweimal dieselbe Kreatur als Ziel bestimmen.
-

Feuerspeiender Jungdrache
{2} {R}
Kreatur — Drache
2/2
Fliegend
Immer wenn du einen Nichtkreatur- oder Drache-
Zauberspruch wirkst, fügt diese Kreatur jedem Gegner 1
Schadenspunkt zu.

- Die letzte Fähigkeit des Feuerspeienden Jungdrachen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
-

Feurige Vernichtung
{2} {R}
Spontanzauber
Die Feurige Vernichtung fügt einer Kreatur deiner Wahl
5 Schadenspunkte zu. Schicke bis zu eine Ausrüstung
deiner Wahl, die an jene Kreatur angelegt ist, ins Exil.
Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke
sie stattdessen ins Exil.

- Für die Feurige Vernichtung kann eine Kreatur als Ziel bestimmt werden, an die keine Ausrüstung angelegt ist.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Feurige Vernichtung verrechnet werden soll, wird die Ausrüstung deiner Wahl (falls zutreffend) nicht ins Exil geschickt.
 - Falls die Ausrüstung deiner Wahl nicht mehr an die Kreatur deiner Wahl angelegt ist, wenn die Feurige Vernichtung verrechnet wird, wird sie nicht ins Exil geschickt.
 - Der Ersatzeffekt der Feurigen Vernichtung schickt die Kreatur deiner Wahl ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde und nicht nur wegen tödlichen Schadens.
-

Flammenpfad-Phoenix

{1} {R} {R}

Kreatur — Phoenix

2/2

Fliegend, Eile

Diese Kreatur greift in jedem Kampf an, falls möglich.
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du eine
Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, kannst du
{R} bezahlen. Falls du dies tust, bringe diese Karte aus
deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls der Flammenpfad-Phoenix aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er nicht angreifen.
- Die letzte Fähigkeit des Flammenpfad-Phoenix überprüft zu Beginn deines Beginn-des-Kampfes-Segments, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du zu jenem Zeitpunkt keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Du hast nicht die Möglichkeit, {R} zu bezahlen, und der Flammenpfad-Phoenix wird nicht ins Spiel zurückgebracht.

Flammenpfeil-Bogenschützin

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Bogenschütze

2/1

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst,
fügt diese Kreatur jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Die Fähigkeit der Flammenpfeil-Bogenschützin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Flüchtige Ablenkung

{U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -1/-0 bis zum Ende des
Zuges.

Ziehe eine Karte.

- Falls die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn die Flüchtige Ablenkung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.
-

Garruks Aufstand

{2} {G}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, ziehe eine Karte.

Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen

Trampelschaden. *(Jede der Kreaturen kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

- Falls du, unmittelbar nachdem Garruks Aufstand ins Spiel kommt, keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, wird dessen erste Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du keine kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du keine Karte. Es muss jedoch nicht beide Male dieselbe Kreatur sein.
- Die erste Fähigkeit von Garruks Aufstand lässt dich genau eine Karte ziehen, egal wie viele Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst.
- Falls eine oder mehrere statische Fähigkeiten, die auf Kreaturen wirken, die ins Spiel kommen, ihre Stärke ändern, werden jene Fähigkeiten berücksichtigt, wenn du ermittelst, ob die letzte Fähigkeit von Garruks Aufstand ausgelöst wird. Dasselbe gilt für Ersatzeffekte, die darauf wirken, wie sie ins Spiel kommen, wie beispielsweise mit +1/+1-Marken oder als Kopie einer anderen Kreatur.
- Sobald die letzte Fähigkeit von Garruks Aufstand ausgelöst wurde, verhindert eine Verminderung der Stärke der Kreatur oder das Entfernen der Kreatur aus dem Spiel nicht, dass du eine Karte ziehst.

Gefangen im Mond

{2} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, ein Land oder einen Planeswalker

Das verzauberte Permanent ist ein farbloses Land mit „{T}: Erzeuge {C}“ und verliert alle anderen Kartentypen und Fähigkeiten.

- Zum Zeitpunkt, zu dem das Permanent verzaubert wird, sorgt Gefangen im Mond dafür, dass es alle Fähigkeiten verliert, bis auf die genannte Manafähigkeit. Alle Fähigkeiten, die jenes Permanent zu einem späteren Zeitpunkt erhält, funktionieren normal.
- Das Permanent behält alle Übertypen, die es zuvor hatte. Insbesondere gilt: Falls Gefangen im Mond ein legendäres Permanent verzaubert, bleibt es legendär.
- Falls das verzauberte Permanent ein Land ist und Landtypen hat, behält es jene Typen, verliert aber trotzdem alle diesen Typen zugehörigen Manafähigkeiten. Eine mit Gefangen im Mond verzauberte Ebene ist immer noch eine Ebene, aber sie kann nicht für {W} getappt werden, nur für {C}.
- Falls Gefangen im Mond von einem Planeswalker entfernt wird, nachdem er für Mana getappt wurde, kannst du immer noch eine seiner Loyalitätsfähigkeiten aktivieren.
- Ein Land zu werden kann dazu führen, dass andere Auren illegal angelegt sind. Diese werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, und Ausrüstungen, die an das Land angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Marken bleiben auch dann auf dem Land, falls sie nichts bewirken.

Genesiswelle

{X}{G}{G}{G}

Hexerei

Decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Permanent-Karten mit Manabetrag X oder weniger ins Spiel bringen. Lege dann alle Karten, die auf diese Weise aufgedeckt und nicht ins Spiel gebracht wurden, auf deinen Friedhof.

- Hast du weniger als X Karten in deiner Bibliothek, deckst du alle Karten deiner Bibliothek auf.
- Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Eine Permanent-Karte ist eine Artefaktkarte, eine Kreaturenkarte, eine Länderkarte, eine Planeswalkerkarte, eine Schlachtenkarte oder eine Verzauberungskarte.
- Falls eine Permanent-Karte in deiner Bibliothek keine Manakosten in ihrer rechten oberen Ecke hat (weil sie zum Beispiel eine Länderkarte ist), ist ihr Manabetrag 0. Solche Karten können mit der Genesiswelle immer ins Spiel gebracht werden.
- Du musst auf diese Weise aufgedeckte Permanent-Karten nicht ins Spiel bringen, falls du das nicht willst, unabhängig von ihren Manabeträgen.
- Alle Permanente, die auf diese Weise ins Spiel gebracht werden, kommen zum selben Zeitpunkt ins Spiel. Falls einige darunter ausgelöste Fähigkeiten haben, die ausgelöst werden, wenn etwas anderes ins Spiel kommt, dann lösen sie ihre Effekte gegenseitig aus.

Ghaltha der Urhunger

{10}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

12/12

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

Verursacht Trampelschaden (*Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.*)

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

- Ghaltas erste Fähigkeit kann seine Kosten nicht unter $\{G\}\{G\}$ senken.

Giada, Quelle der Hoffnung

$\{1\}\{W\}$

Legendäre Kreatur — Engel

2/2

Fliegend, Wachsamkeit

Jeder andere Engel, den du kontrollierst, kommt für jeden Engel, den du bereits kontrollierst, mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

$\{T\}$: Erzeuge $\{W\}$. Gib dieses Mana nur aus, um einen Engel-Zauberspruch zu wirken.

- „Für jeden Engel, den du bereits kontrollierst“, schließt alle Engel inklusive Giada ein, die du kontrollierst, außer dem Engel, der ins Spiel kommt. Es spielt keine Rolle, ob einige oder alle Engel, die im Spiel sind, nach Giada ins Spiel gekommen sind.

Gleißender Engel

$\{2\}\{W\}$

Kreatur — Engel

2/3

Fliegend

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

- Falls der Gleißende Engel zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird seine letzte Fähigkeit für jede jener anderen Kreaturen ausgelöst.

Glückseinhorn

$\{1\}\{G\}\{W\}$

Kreatur — Einhorn

2/2

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur.

- Falls das Glückseinhorn zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit für jede jener anderen Kreaturen ausgelöst.

Goblin-Verhandlungskunst

$\{X\}\{R\}\{R\}$

Hexerei

Die Goblin-Verhandlungskunst fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu. Erzeuge so viele 1/1 rote Goblin-Kreaturespielsteine, wie jener Kreatur auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wurde.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann die Goblin-Verhandlungskunst Todesberührung haben. 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.

Heroische Verstärkung

{2}{R}{W}

Hexerei

Erzeuge zwei 1/1 weiße Soldat-Kreaturenspielsteine. Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und Eile. *(Sie können in diesem Zug angreifen und {T}.)*

- Der zweite Teil des Effekts der Heroischen Verstärkung betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem er angewendet wird, einschließlich der durch den ersten Teil des Effekts erzeugten Spielsteine. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+1 noch Eile.

Heroldin des Ewigen Morgens

{4}{W}{W}{W}

Kreatur — Engel

6/6

Aufblitzen *(Du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.)*

Fliegend

Du kannst die Partie nicht verlieren, und deine Gegner können die Partie nicht gewinnen.

- Kein Spieleffekt kann dazu führen, dass du die Partie verlierst oder ein beliebiger Spieler die Partie gewinnt, während du die Heroldin des Ewigen Morgens kontrollierst. Es ist irrelevant, ob du 0 oder weniger Lebenspunkte hast, du eine Karte ziehen musst, obwohl deine Bibliothek leer ist, du zehn oder mehr Giftmarken hast, du keinen Ausweg aus deinem Dämonischen Pakt hast, ein Gegner das Ende des Labyrinths erreicht usw. Du spielst weiter.
- Bestimmte Umstände können allerdings trotzdem dazu führen, dass du die Partie verlierst. Du verlierst zum Beispiel die Partie, falls du aufgibst oder falls während eines sanktionierten Turniers aufgrund eines Verstoßes gegen die Turnierregeln ein Game Loss oder Match Loss gegen dich verhängt wird.
- Du kannst auch dann nicht mehr Lebenspunkte bezahlen, als du hast, falls du das Spiel nicht verlieren kannst.
- Falls du in einer Partie Two-Headed Giant eine Heroldin des Ewigen Morgens kontrollierst, kann dein Team die Partie nicht verlieren und das gegnerische Team die Partie nicht gewinnen.

Herzfeuer-Brandopferer

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

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

{R}, opfere diese Kreatur: Sie fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Verwende die Stärke des Herzfeuer-Brandopferers, die er zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Schadenspunkte seine letzte Fähigkeit zufügt.
 - Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du beginnst, die letzte Fähigkeit des Herzfeuer-Brandopferers zu aktivieren, und dem Zeitpunkt, zu dem er geopfert wird, keine Aktionen ausführen. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, seine Stärke zu vermindern.
-

Herzloser Plünderer

{2} {B}

Kreatur — Skelett, Pirat

2/2

Todesberührung (*Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die dies einer Kreatur zufügt, ist ausreichend, um sie zu zerstören.*)

Überfall — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls du in diesem Zug angegriffen hast, schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine jener Karten zurück auf deine Bibliothek legen. Lege den Rest auf deinen Friedhof.

- Falls du weniger als drei Karten in deiner Bibliothek hast, wenn die letzte Fähigkeit des Herzlosen Plünderers verrechnet wird, schaust du dir alle Karten in deiner Bibliothek an und befolgst dann die Anweisungen in angegebener Reihenfolge. Falls du zum Beispiel nur zwei Karten in deiner Bibliothek hättest, würdest du dir beide anschauen, davon bis zu eine zurück auf deine Bibliothek und den Rest auf deinen Friedhof legen. Das wäre allerdings ein beherztes Manöver.
-

Hidetsugus zweites Ritual

{3} {R}

Spontanzauber

Falls ein Spieler deiner Wahl genau 10 Lebenspunkte hat, fügt Hidetsugus zweites Ritual jenem Spieler 10 Schadenspunkte zu.

- Da der Lebenspunktstand des Spielers nur überprüft wird, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, kannst du für Hidetsugus zweites Ritual einen beliebigen Spieler als Ziel bestimmen, unabhängig von seinem Lebenspunktstand. Falls der Spieler nicht genau 10 Lebenspunkte hat, sowie das Verrechnen von Hidetsugus zweitem Ritual beginnt, bewirkt es nichts und wird fertig verrechnet. Beachte, dass der Zauberspruch nicht wegen eines illegalen Ziels vom Stapel entfernt wird, da es keine Ziel-Einschränkung ist, genau 10 Lebenspunkte zu haben; der Zauberspruch hat einfach keinen Effekt.
-

Himmelsritter-Knappe
{1}{W}
Kreatur — Katze, Späher
1/1

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Solange drei oder mehr +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, hat sie Flugfähigkeit und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Ritter.

- Falls der Himmelsritter-Knappe zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird seine erste Fähigkeit für jede jener anderen Kreaturen ausgelöst.
- Sobald der Himmelsritter-Knappe geblockt wurde, führt das Legen von genug +1/+1-Marken auf ihn, um ihm Flugfähigkeit zu verleihen, nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Himmlischer Harnisch
{2}{W}
Artefakt — Ausrüstung
Aufblitzen (*Du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.*)
Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, lege sie an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Jene Kreatur erhält Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.
Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und hat Flugfähigkeit.
Ausrüsten {3}{W} ({3}{W}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Das Anlegen des Himmlischen Harnischs an eine Kreatur, die bereits geblockt wurde, führt auch dann nicht dazu, dass sie ungeblockt wird, falls eine oder mehrere der blockenden Kreaturen weder Flugfähigkeit noch Reichweite haben.
- Falls eine Kreatur als Antwort auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert und der nur jene Kreatur als Ziel hat, Fluchsicherheit erhält, sind alle seine bzw. ihre Ziele illegal, sowie jener Zauberspruch oder jene Fähigkeit verrechnet werden soll. Infolgedessen wird jener Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.

Hochfeen-Schlawinerin
{3}{U}
Kreatur — Feenwesen, Zauberer
4/2
Aufblitzen (*Du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.*)
Fliegend
Du kannst Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

- Die letzte Fähigkeit der Hochfeen-Schlawinerin betrifft nur das Wirken von Zaubersprüchen. Der Effekt ändert zum Beispiel nicht, wann du Fähigkeiten aktivieren kannst, die nur „wie eine Hexerei“ aktiviert werden können.

Homunkulus-Horde

{3} {U}

Kreatur — Homunkulus

2/2

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieser Kreatur ist.

- Die Homunkulus-Horde muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit ihre Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du sie kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird ihre ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.
- Die Spielsteinkopie hat die Fähigkeiten der Homunkulus-Horde und kann Kopien von sich selbst erzeugen.
- Der Spielstein kopiert nicht, ob die Homunkulus-Horde getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihr liegen oder Auren an sie angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Falls die Homunkulus-Horde das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie der Homunkulus-Horde ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte der Homunkulus-Horde, die sie zuletzt im Spiel hatte.
- Im ungewöhnlichen Fall, dass die Homunkulus-Horde zu einer Kopie von etwas anderem wird, während ihre ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wurde, kommt der Spielstein als Kopie dessen ins Spiel, was die Homunkulus-Horde kopiert. (Manchmal ist eine Homunkulus-Horde eben einfach nicht besonders hilfreich.)

Inspiration aus dem Jenseits

{2} {U}

Hexerei

Du millst drei Karten. Bringe dann eine Spontanzauber- oder Hexereikarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Rückblende {5} {U} {U} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.*

Schicke sie danach ins Exil.)

- Die Spontanzauber- oder Hexerei-Karte, die du zurückbringst, muss nicht eine der gemillten Karten sein. Sie kann nicht die Inspiration aus dem Jenseits selbst sein, da diese sich auf dem Stapel und nicht in deinem Friedhof befindet, sowie sie verrechnet wird.

Inspirierender Paladin

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/3

Während deines Zuges hat diese Kreatur Ersts Schlag. (*Sie fügt Kampfschaden vor Kreaturen ohne Ersts Schlag zu.*)

Während deines Zuges haben Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen +1/+1-Marken liegen, Ersts Schlag.

- Das Erhalten oder Verlieren von Ersts Schlag, nachdem Ersts Schlagschaden zugefügt wurde, führt nicht dazu, dass eine Kreatur zweimal Kampfschaden zufügt bzw. überhaupt keinen Kampfschaden zufügt.

Jägerin der Oberschicht

{3}{B}{B}

Kreatur — Vampir, Adliger

5/3

Fliegend

Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur stirbt, ziehe eine Karte.

- Falls die Jägerin der Oberschicht zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine oder mehrere andere Nichtspielsteinkreaturen, wird ihre letzte Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst.

Jahrtausendsturm

{4}{U}{R}

Verzauberung

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie einmal für jeden anderen Spontanzauber und jede andere Hexerei, die du zuvor in diesem Zug gewirkt hast. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

- Zaubersprüche, die du gewirkt hast und die neutralisiert wurden, wurden trotzdem gewirkt, sodass sie Kopien hinzufügen, wenn die Fähigkeit des Jahrtausendsturms später für andere Zaubersprüche in dem Zug verrechnet wird.
- Die Fähigkeit des Jahrtausendsturms kopiert jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei, nicht nur solche mit Zielen.
- Kopien werden auch dann erzeugt, falls der Zauberspruch, der die Fähigkeit des Jahrtausendsturms ausgelöst hat, neutralisiert wurde, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde. Die Kopien werden vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Die Kopien haben dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopieren, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.

- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, haben die Kopien dieselben Werte 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, zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopien, die die Fähigkeit des Jahrtausendsturms erzeugt, werden auf dem Stapel erzeugt und werden daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (beispielsweise die des Jahrtausendsturms selbst), werden nicht ausgelöst.

Jugendliche Walküre

{1}{W}

Kreatur — Engel

1/3

Fliegend

Immer wenn ein anderer Engel unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Falls die Jugendliche Walküre zum selben Zeitpunkt wie ein oder mehrere andere Engel unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird ihre letzte Fähigkeit für jeden jener anderen Engel ausgelöst.

Juggernaut

{4}

Artefaktkreatur — Juggernaut

5/3

Diese Kreatur greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Diese Kreatur kann von Mauern nicht geblockt werden.

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

Kaito, geschickter Eindringling

{1}{U}{U}

Legendärer Planeswalker — Kaito

3

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine Loyalitätsmarke auf Kaito.

+1: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kann in diesem Zug nicht geblockt werden. Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

-2: Erzeuge einen 2/1 blauen Ninja-Kreaturenspielstein.

-9: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, erzeugst du einen 2/1 blauen Ninja-Kreaturenspielstein.“

- Du musst für Kaitos erste Loyalitätsfähigkeit kein Ziel bestimmen. 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. Du ziehst dann keine Karte und wirfst keine ab. Die Loyalitätsmarke, die auf Kaito gelegt wurde, um die Kosten der Fähigkeit zu bezahlen, bleibt jedoch auf Kaito.
- Die Fähigkeit des Emblems, das von Kaitos letzter Fähigkeit erzeugt wird, wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Katzennärrin

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Bürger

3/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

Immer wenn du zum ersten Mal in deinem Zug Lebenspunkte dazuerhältst, erzeuge einen 1/1 weißen Katze-Kreaturenspielstein.

- Die letzte Fähigkeit der Katzennärrin wird nur einmal ausgelöst und erzeugt nur einen Katze-Spielstein für das erste Ereignis in jedem deiner Züge, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
 - Falls du während deines Zuges Lebenspunkte dazuerhältst, bevor die Katzennärrin im Spiel ist, wird ihre letzte Fähigkeit in jenem Zug auch dann nicht ausgelöst, falls du später im Zug erneut Lebenspunkte dazuerhältst.
-

Kellan der Weltenpionier

{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Feenwesen, Späher

2/1

{1} {R}: Falls Kellan ein Späher ist, wird er zu einem Mensch-Feenwesen-Detektiv und erhält „Immer wenn Kellan einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.“

{2} {R}: Falls Kellan ein Detektiv ist, wird er zu einem 3/2 Mensch-Feenwesen-Räuber und erhält Doppelschlag.

- Keine dieser beiden Fähigkeiten hat eine beschränkte Dauer. Falls eine von ihnen verrechnet wird, bleibt der Effekt bestehen, bis die Partie endet, Kellan das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt seine Eigenschaften ändert, je nachdem, was zuerst eintritt.
- Kellans Fähigkeiten überschreiben seine existierenden Kreaturentypen. Falls beispielsweise Kellans erste Fähigkeit verrechnet wird und er ein Späher war, als sie verrechnet wurde, wird Kellan zu einem Mensch, Feenwesen, Detektiv. Er hat dann nicht mehr den Kreaturentyp Späher.
- Du kannst Kellans Fähigkeiten unabhängig davon aktivieren, welche Kreaturentypen er gerade hat. Jede der Fähigkeiten überprüft Kellans Kreaturentypen, wenn sie verrechnet wird. Falls Kellan zu jenem Zeitpunkt nicht die entsprechenden Kreaturentypen hat, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
- Die Effekte von Kellans Fähigkeiten überschreiben andere Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft festlegen, falls und nur falls jene Effekte bereits existierten, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde. Sie überschreiben jedoch weder Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft modifizieren, ohne sie festzulegen (sei es durch eine statische Fähigkeit, durch Marken oder durch einen verrechneten Zauberspruch bzw. eine verrechnete Fähigkeit), noch Effekte, die Stärke und Widerstandskraft festlegen und beginnen, nachdem sie verrechnet wurden. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur vertauschen, werden immer nach allen anderen Effekten angewendet, die Stärke oder Widerstandskraft verändern (wie diese beiden) unabhängig von der Reihenfolge, in der sie erzeugt werden.

Kichernder Herumtreiber

{3} {G}

Kreatur — Hyäne, Räuber

4/3

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

Morbide — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Die letzte Fähigkeit des Kichernden Herumtreibers überprüft zu Beginn des Endsegments, ob eine Kreatur in diesem Zug gestorben ist. Falls keine gestorben ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
-

Kiora, Welle der Gezeiten
{2} {U}
Legendäre Kreatur — Meervolk, Adliger
3/2

Wenn Kiora ins Spiel kommt, ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.
Grenzwert — Immer wenn Kiora angreift und falls dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält, kannst du die Ausgeburt der Tiefe erzeugen, einen legendären 8/8 blauen Oktopus-Kreaturespielstein.

- Kioras Grenzwert-Fähigkeit überprüft deinen Friedhof zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, um zu ermitteln, ob dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls dein Friedhof zu diesem Zeitpunkt nicht sieben oder mehr Karten enthält, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.

Knisternder Zyklus
{2} {R}
Kreatur — Zyklus, Zauberer
0/4

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +3/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Knöchling der Broschendieb
{1} {B}
Legendäre Kreatur — Skelett, Räuber
1/3

Immer wenn ein Gegner eine Karte abwirft, schicke sie mit einer Versteckmarke aus seinem Friedhof ins Exil.

Während deines Zuges kannst du Karten mit Versteckmarken, die du nicht besitzt, aus dem Exil spielen und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um jene Zaubersprüche zu wirken.

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

- Knöchlings zweite Fähigkeit erlaubt dir, alle Karten mit Versteckmarken, die du nicht besitzt, aus dem Exil zu spielen, unabhängig davon, ob sie von dem Exemplar von Knöchling, das du gerade kontrollierst, oder einem Exemplar von Knöchling, das zuvor im Spiel war, dorthin geschickt wurden.
 - Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von Knöchlings zweiter Fähigkeit gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
-

Koma die Weltenverschlingerin

{3}{G}{G}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Schlange

8/12

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Verursacht Trampelschaden, Abwehr {4}

Immer wenn Koma einem Spieler Kampfschaden zufügt,

erzeuge vier 3/3 blaue Schlange-Kreaturenspielsteine

namens Komas Windungen.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Koma immer noch als Ziel haben. Koma kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.

Krallen raus

{3}{W}{W}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Katze,

die du kontrollierst, {1} weniger.

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 bis zum

Ende des Zuges.

- 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.

Krenko der Boss

{2}{R}{R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Krieger

3/3

{T}: Erzeuge X 1/1 rote Goblin-Kreaturenspielsteine,

wobei X gleich der Anzahl an Goblins ist, die du

kontrollierst.

- Die Fähigkeit zählt alle Goblins, die du kontrollierst, auch Krenko selbst, und nicht nur die Spielsteine, die er erzeugt hat.

Kristallbarrikade

{1}{W}

Artefaktkreatur — Mauer

0/4

Verteidiger (*Diese Kreatur kann nicht angreifen.*)

Du hast Fluchsicherheit. (*Du kannst nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.*)

Verhindere allen Nicht-Kampfschaden, der anderen

Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde.

- Falls der Kristallbarrikade und anderen Kreaturen, die du kontrollierst, gleichzeitig tödlicher Nicht-Kampfschaden zugefügt würde, wird der Schaden, der deinen anderen Kreaturen zugefügt würde, auch dann verhindert, falls der Schaden, der der Kristallbarrikade zugefügt wird, tödlicher Schaden ist.
-

Kryptenfresser

{3} {B}

Kreatur — Zombie

3/4

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

Grenzwert — Immer wenn diese Kreatur angreift und falls dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält, erhält diese Kreatur +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die Grenzwert-Fähigkeit des Kryptenfressers überprüft deinen Friedhof zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, um zu ermitteln, ob dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls dein Friedhof zu diesem Zeitpunkt nicht sieben oder mehr Karten enthält, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.
-

Kurator der Schicksale

{4} {U} {U}

Kreatur — Sphinx

5/5

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an und teile sie auf einen verdeckten und einen aufgedeckten Haufen auf. Ein Gegner bestimmt einen der Haufen. Nimm ihn auf deine Hand und lege den anderen auf deinen Friedhof.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann den Kurator der Schicksale trotzdem als Ziel haben. Der Kurator der Schicksale wird dann zwar nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte des neutralisierenden Zauberspruchs bzw. der neutralisierenden Fähigkeiten geschehen trotzdem, wenn er bzw. sie verrechnet wird.
 - Du darfst die Karten in einen Haufen von fünf Karten und einen Haufen von null Karten aufteilen. Dabei kann der Haufen von fünf Karten der aufgedeckte Haufen oder der verdeckte Haufen sein. Der Gegner kann bestimmen, dass du den leeren Haufen auf deine Hand nimmst.
 - Du bestimmst, welcher Gegner den Haufen bestimmt, während die letzte Fähigkeit des Kurators der Schicksale verrechnet wird.
 - Falls der Gegner bestimmt, dass du den verdeckten Haufen auf die Hand nimmst, musst du die Karten in jenem Haufen nicht offen vorzeigen.
-

Lathril, Klinge der Elfen
{2} {B} {G}
Legendäre Kreatur — Elf, Adliger
2/3
Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)
Immer wenn Lathril einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge entsprechend viele 1/1 grüne Elf-Krieger-Kreaturenspielsteine.
{T}, tappe zehn ungetappte Elfen, die du kontrollierst:
Jeder Gegner verliert 10 Lebenspunkte und du erhältst 10 Lebenspunkte dazu.

- Du kannst zehn beliebige ungetappte Elfen tappen (einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um den Teil der Kosten von Lathrils aktivierter Fähigkeit zu bezahlen. Du musst jedoch Lathril seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend kontrolliert haben. Lathril zählt nicht als einer der zehn.

Leuchtende Zurechtweisung
{4} {W}
Spontanzauber
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls er eine getappte Kreatur als Ziel hat.
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

- 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.

Leylinien-Axt
{4}
Artefakt — Ausrüstung
Falls diese Karte auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1, hat Doppelschlag und verursacht Trampelschaden.
Ausrüsten {3} ({3}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen haben. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.
-

Lichtstrahlender Adler
{1}{W}{U}
Kreatur — Vogel, Geist
2/3
Fliegend
Andere fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten
+1/+1.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der anderen fliegenden Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Lichtstrahlende Adler während des Zuges das Spiel verlässt.

Liliana, Schreckenshorde-Generalin
{4}{B}{B}
Legendärer Planeswalker — Liliana
6
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt,
ziehe eine Karte.
+1: Erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-
Kreaturenspielstein.
-4: Jeder Spieler opfert zwei Kreaturen, die er bestimmt.
-9: Jeder Gegner bestimmt für jeden Permanent-Typ ein
Permanent, das er kontrolliert, und opfert den Rest.

- Falls Liliana zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird ihre erste Fähigkeit für jede der anderen Kreaturen ausgelöst.
 - Falls Liliana irgendwie eine Kreatur wird und stirbt, wird ihre erste Fähigkeit ausgelöst.
 - Sowie Lilianas zweite Loyalitätsfähigkeit verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, zwei Kreaturen, die er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Falls ein Spieler nur eine Kreatur bestimmen kann, tut er dies.
 - Sowie Lilianas letzte Fähigkeit verrechnet wird, trifft der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es irgendwie der Zug eines Gegners ist, dieser Gegner) zuerst all seine Entscheidungen, gefolgt von allen anderen Gegnern in Zugreihenfolge. Die anderen Gegner wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle nicht bestimmten Permanente gleichzeitig geopfert.
 - Permanente können folgende Typen haben: Artefakt, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht und Verzauberung. Übertypen wie legendär sind keine Permanent-Typen.
 - Während die Entscheidungen für Lilianas letzte Fähigkeit getroffen werden, kann ein Permanent, das mehr als einen Permanent-Typ hat, für jeden beliebigen davon gezählt werden. Beispielsweise könntest du eine Artefaktkreatur als das Artefakt bestimmen, eine andere Kreatur als die Kreatur und eine Verzauberungskreatur als die Verzauberung, die verschont werden sollen. Nach dem gleichen Prinzip könntest du die Verzauberungskreatur sowohl als Verzauberung als auch als Kreatur bestimmen, die verschont werden sollen; selbst dann, wenn du noch weitere Kreaturen und/oder Verzauberungen kontrollierst.
-

List der Blütenfeen

{2}{U}

Spontanzauber

Erzeuge zwei 1/1 blaue Feenwesen-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit. Wenn du dies tust, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du diesen Zauberspruch wirkst, bestimmst du kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise zwei 1/1 blaue Feenwesen-Spielsteine erzeugst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Loot, quirliger Entdecker

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Bestie, Adliger

1/4

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

{4}{G}{G}, {T}: Schau dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst, offen vorzeigen und ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.

- Der Effekt von Loots erster Fähigkeit ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du beispielsweise sowohl Loot als auch die Erforschung (eine Verzauberung mit „Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.“) kontrollierst, kannst du während jedes deiner Züge drei Länder spielen.
- Falls eine Kreaturenkarte in deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.

Makabrer Walzer

{1}{B}

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück und wirf dann eine Karte ab.

- Falls du keine anderen Karten auf der Hand hast, musst du eine der Kreaturenkarten abwerfen, die du auf deine Hand zurückgebracht hast.
 - Du kannst den Makabren Walzer auch mit einer oder null Kreaturenkarten als Ziel wirken. Du wirfst dennoch eine Karte ab, selbst wenn du keine Kreaturenkarte als Ziel bestimmst.
-

Marodierende Fäulnispriesterin

{2} {B}

Kreatur — Vampir, Kleriker

3/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

- Die Fähigkeit der Marodierenden Fäulnispriesterin wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch den Gleißenden Engel oder 4 Lebenspunkte durch den Apothekenstampfer dazuerhältst.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, dann wird die Fähigkeit der Marodierenden Fäulnispriesterin zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und die Fähigkeit der Marodierenden Fäulnispriesterin wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit der Marodierenden Fäulnispriesterin ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

Mikromagier

{3} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

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

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

Mitternächtlicher Leckerbissen

{2} {B}

Verzauberung

Überfall — Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug angegriffen hast, erzeuge einen Speise-Spielstein. (Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)

{2} {B}, opfere diese Verzauberung: Ein Gegner deiner Wahl verliert X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Mitternächtlichen Leckerbissens verrechnet wird.

Moosgeborene Hydra

{2} {G}

Kreatur — Elementarwesen, Hydra

0/0

Verursacht Trampelschaden (*Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.*)

Diese Kreatur kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf dieser Kreatur.

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf der Moosgeborenen Hydra zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie dort bereits liegen. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
- Falls die Moosgeborene Hydra irgendwie zum selben Zeitpunkt wie ein oder mehrere andere Länder unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird ihre letzte Fähigkeit für jedes jener anderen Länder ausgelöst.

Muldrotha die Gräberflut

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

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Avatar

6/6

Während jedes deiner Züge kannst du aus deinem Friedhof ein Land spielen und pro Permanent-Typ je einen Permanent-Zauberspruch wirken. (*Falls eine Karte mehrere Permanent-Typen hat, bestimme beim Spielen einen davon.*)

- Du kannst z. B. einen Artefaktkreaturenzauber als deinen Artefaktzauber wirken und einen weiteren Artefaktkreaturenzauber als deinen Kreaturenzauber wirken.
- Verwende den Typ der Karte, sowie sie gespielt oder gewirkt wird, um zu ermitteln, als welcher Permanent-Typ sie gezählt wird. Falls du beispielsweise einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirkst, kannst du eine Karte mit Göttergabe als Verzauberungszauber wirken.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und anderen Einschränkungen der Karten beachten, die du aus deinem Friedhof spielst. Du kannst Muldrotha beispielsweise nicht dazu verwenden, ein Land zu spielen, falls du in diesem Zug kein Land mehr spielen darfst, oder einen Planeswalkerzauber während deines Endsegments zu wirken.
- Du musst die Kosten bezahlen, um einen Zauberspruch auf diese Weise zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Muldrotha verlierst.
- Falls du eine Karte aus deinem Friedhof spielst und dann im selben Zug ein neues Exemplar von Muldrotha unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du im selben Zug eine weitere Karte desselben Typs aus deinem Friedhof spielen.

- Falls eine Permanent-Karte während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, jene Karte zu spielen, bevor ein Spieler sie aus deinem Friedhof entfernen kann.
- Falls mehrere Effekte dir erlauben, eine Karte aus deinem Friedhof zu spielen, musst du ankündigen, mit wessen „Erlaubnis“ du beginnst, die Karte zu spielen.

Muskelmasse aufbauen

{1} {R}

Spontanzauber

Verdopple die Stärke einer Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges.

Rückblende {4} {R} {R} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.*

Schicke sie danach ins Exil.)

- Um die Stärke einer Kreatur zu verdoppeln, erhält die Kreatur +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, wenn Muskelmasse aufbauen verrechnet wird.

Nadelzahn-Rudel

{3} {G} {G}

Kreatur — Dinosaurier

4/5

Morbide — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die letzte Fähigkeit des Nadelzahn-Rudels überprüft zu Beginn des Endsegments, ob eine Kreatur in diesem Zug gestorben ist. Falls keine gestorben ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Nessischer Atlaskäfer

{1} {G}

Kreatur — Insekt

2/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie deine Kampfphase beginnt, wird die Fähigkeit des Nessischen Atlaskäfers nicht ausgelöst. Falls du keine kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat sie keinen Effekt. Es muss jedoch nicht beide Male dieselbe Kreatur sein.
- Die Fähigkeit des Nessischen Atlaskäfers gibt ihm nur eine +1/+1-Marke, egal wie viele weitere Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst.

Nicht ablehnbares Angebot
{U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner
Wahl. Sein Beherrscher erzeugt zwei Schatz-Spielsteine.
*(Sie sind Artefakte mit „{T}, opfere diesen Spielstein:
Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

- Falls das Ziel nicht mehr legal ist, sowie das Nicht ablehnbare Angebot verrechnet wird, werden keine Schatz-Spielsteine erzeugt.
- Falls das Ziel noch legal ist, sowie es verrechnet wird, aber der Zauberspruch aus irgendeinem Grund nicht neutralisiert werden kann, erzeugt sein Beherrscher trotzdem zwei Schatz-Spielsteine.

Plündernder Schreckflügler
{1}{U}{B}
Kreatur — Nachtmahr, Vogel
2/2
Fliegend
Immer wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder
angreift, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.
Grenzwert — Diese Kreatur erhält +1/+1 und hat
Todesberührung, solange dein Friedhof sieben oder mehr
Karten enthält.

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

Progenitus
{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}
Legendäre Kreatur — Hydra, Avatar
10/10
Schutz vor allem
Falls Progenitus von irgendwoher auf einen Friedhof
gelegt würde, zeige Progenitus offen vor und mische ihn
stattdessen in die Bibliothek seines Besitzers.

- „Schutz vor allem“ bedeutet Folgendes: Progenitus kann nicht geblockt werden, Progenitus kann nicht verzaubert oder ausgerüstet werden, Progenitus kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein und aller Schaden, der Progenitus zugefügt würde, wird verhindert.
 - Progenitus ist dennoch von Effekten betroffen, die ihn nicht als Ziel haben und ihm keinen Schaden zufügen (wie der Tag Abrechnung).
-

Rachsüchtiger Bluthexer

{1} {B}

Kreatur — Vampir, Hexenmeister

1/1

Immer wenn diese Kreatur oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, verliert ein Gegner deiner Wahl 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls der Rachsüchtige Bluthexer zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird seine Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst, ihn selbst eingeschlossen.

Reise ins Unbekannte

{3} {U}

Spontanzauber

Der Besitzer einer Kreatur deiner Wahl legt sie auf oder unter seine Bibliothek (er entscheidet).

Überwachen 1. (*Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

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

Ritus des Drachenrufers

{4} {R} {R}

Verzauberung

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 5/5 roten Drachekreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Die Fähigkeit des Ritus des Drachenrufers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Rubina, wagemutige Spurensucherin

{R} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Späher

1/2

Eile (*Diese Kreatur kann angreifen und {T}, sobald sie unter deine Kontrolle kommt.*)

Immer wenn Rubina angreift, während du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhält Rubina +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

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

- Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrolliert hast, als du Rubina als Angreifer deklariert hast, ist es egal, ob du sie immer noch kontrollierst, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird. Rubina erhält trotzdem +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

Ruf der Walküre

{3}{W}{W}

Verzauberung

Immer wenn eine Nicht-Engel-Kreatur, die kein Spielstein ist und die du kontrollierst, stirbt, bringe sie mit einer +1/+1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Sie hat Flugfähigkeit und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Engel.

- Falls der Ruf der Walküre zum selben Zeitpunkt auf den Friedhof gelegt wird, wie eine oder mehrere Nicht-Engel-Kreaturen, die keine Spielsteine sind und die du kontrollierst, sterben, wird seine Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.

Säer des Chaos

{3}{R}

Kreatur — Teufel

4/3

{2}{R}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.

- Sobald eine Kreatur als Blocker deklariert wurde, führt das Aktivieren der letzten Fähigkeit des Säers des Chaos mit jener Kreatur als Ziel nicht dazu, dass jene Kreatur aufhört, zu blocken.

Sanftmütige Bibliothekarin

{G}

Kreatur — Mensch

1/1

{3}{G}: Diese Kreatur wird zu einem Werwolf. Lege zwei +1/+1-Marken auf sie und ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal.

- Sowie die Fähigkeit der Sanftmütigen Bibliothekarin verrechnet wird, verliert sie alle anderen Kreaturentypen und wird zu einem Werwolf. Sie ist kein Mensch mehr.

Schatullen-Plünderin

{2}{R}{R}

Kreatur — Ork, Pirat

5/2

Überfall — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls du in diesem Zug angegriffen hast, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bestimme eine davon. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von der Fähigkeit der Schatullen-Plünderin gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Schelmischer Mystiker

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/1

Fliegend

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben

Zuges ziehst, erzeuge einen 1/1 blauen Feenwesen-

Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Der Schelmische Mystiker muss nicht unter deiner Kontrolle gewesen sein, als die erste Karte gezogen wurde, damit seine Fähigkeit ausgelöst wird. Solange du sie kontrollierst, wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wird ihre ausgelöste Fähigkeit ausgelöst.

Schleichweg der Diebe

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{4}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Wird die zweite Fähigkeit des Schleichweges der Diebe aktiviert, nachdem eine Kreatur geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass jene Kreatur ungeblockt wird.

Schmerzhafte Zwickmühle

{3} {B} {B}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt,

verliert er 5 Lebenspunkte, es sei denn, er wirft eine

Karte ab.

- Die Fähigkeit der Schmerzhafte Zwickmühle wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Falls der Gegner keine Karten auf der Hand hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, kann er nicht bestimmen, eine Karte abzuwerfen. Er muss 5 Lebenspunkte verlieren.

Seelenstein-Sanktuarium

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{4}: Dieses Land wird zu einer 3/3 Kreatur mit

Wachsamkeit und allen Kreaturentypen. Es ist immer noch ein Land.

- Die letzte Fähigkeit des Seelenstein-Sanktuariums hat keine beschränkte Dauer. Sobald sie verrechnet wurde, bleibt der Effekt bestehen, bis die Partie endet, das Seelenstein-Sanktuarium das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt seine Eigenschaften ändert, je nachdem, was zuerst eintritt.

- Falls diese Karte zu einer Kreatur wird, sie aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug ihre Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihr angreifen.

Selbstreflexion

{4} {U} {U}

Hexerei

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

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

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

Seraph der Vorhut

{3} {W}

Kreatur — Engel, Krieger

3/3

Fliegend

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug

Lebenspunkte dazuerhältst, wende Überwachen 1 an.

(Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)

- Die letzte Fähigkeit des Seraphs der Vorhut wird nur einmal für das erste Ereignis jedes Zuges ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
- Falls du während eines Zuges Lebenspunkte dazuerhältst, bevor der Seraph der Vorhut im Spiel ist, wird seine letzte Fähigkeit in jenem Zug auch dann nicht ausgelöst, falls du später im Zug erneut Lebenspunkte dazuerhältst.

Sonnengeweihter Heiler

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

3/1

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

Lebensverknüpfung (*Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt dich entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls ihre Bonuskosten bezahlt wurden, bringe eine Nichtland-Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.

Spottende Sylphide

{2}{U}

Kreatur — Feenwesen, Räuber

2/1

Fliegend

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

- Die letzte Fähigkeit der Spottenden Sylphide verändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Die letzte Fähigkeit der Spottenden Sylphide kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.

Stachelrücken-Riesenwurm

{4}{G}{G}

Kreatur — Wurm

7/7

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, während deines Zuges Kampfschaden zufügt, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf sie. (*Sie muss überleben, um die Marken zu erhalten.*)

Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten sechs Marken von Kreaturen, die du kontrollierst, entfernst.

- Du musst trotzdem alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du den Stachelrücken-Riesenwurm mit der Berechtigung, die dir seine letzte Fähigkeit gewährt, aus deinem Friedhof wirkst.
-

Stromkirch-Blutdiebin

{2} {B}

Kreatur — Vampir, Räuber

2/2

Zu Beginn deines Endsegments und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, lege eine +1/+1-Marke auf einen Vampir deiner Wahl, den du kontrollierst.

- Die Fähigkeit der Stromkirch-Blutdiebin prüft, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunktstand verändert hat. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.

Tierlieber Waldläufer

{2} {G}

Kreatur — Elf, Waldläufer

3/3

Verursacht Trampelschaden (*Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.*)

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält diese Kreatur +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Falls der Tierlieber Waldläufer zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird seine letzte Fähigkeit für jede jener anderen Kreaturen ausgelöst.

Tod vortäuschen

{1} {B}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+0 und „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück und du erzeugst einen Schatz-Spielstein.“ (*Er ist ein Artefakt mit „{T}“, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.*)

- Der Schatz-Spielstein wird vom Beherrscher der Kreatur erzeugt. Dies kann ein anderer Spieler sein als der Beherrscher von Tod vortäuschen und ein anderer Spieler als der Besitzer der Kreatur.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein Spielstein ist, wird die Fähigkeit trotzdem ausgelöst, wenn er stirbt. Sein Beherrscher bringt den Spielstein nicht ins Spiel zurück, aber er erzeugt einen Schatz-Spielstein.
-

Tolarianischer Schrecken

{6} {U}

Kreatur — Schlange

5/5

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

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

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

Überrennen

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

Hexerei

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +3/+3 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. *(Jede der Kreaturen kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

- Das Überrennen betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Es betrifft keine Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen.
-

Unfreiwillige Anstellung

{3} {R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Unfreiwillige Anstellung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Schatz-Spielstein. (Schieb es der Buchhaltung in die Schuhe.)
-

Unterwelt-Schmitter

{1}{B}{B}

Kreatur — Dämon, Hexenmeister

3/2

{T}: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil, die in diesem Zug dorthin gelegt wurde. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Nachtmahr ist. Schicke dann alle anderen Nachtmahr-Spielsteine, die du kontrollierst, ins Exil.

- Außer der aufgelisteten Ausnahme kopiert der von der Fähigkeit des Unterwelt-Schmitters erzeugte Spielstein genau das, was auf die Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keine Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
- Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Kreaturentypen ein Nachtmahr. Dies ist ein kopierbarer Wert des Spielsteins, den andere Effekte kopieren können.
- Falls eine von dem Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn diese Kreatur ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der entsprechende Spielstein ebenfalls diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ebenso gilt: Alle „sowie diese Kreatur ins Spiel kommt“- oder „diese Kreatur kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die der Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.
- Die Fähigkeit des Unterwelt-Schmitters schickt alle anderen Nachtmahr-Spielsteine, die du kontrollierst, ins Exil, nicht nur Nachtmahr-Spielsteine, die mit der Fähigkeit des Unterwelt-Schmitters erzeugt wurden.

Verlockung der Möglichkeiten

{1}{R}

Spontanzauber

Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab.

Ziehe zwei Karten.

- Du musst genau eine Karte abwerfen, um die Verlockung der Möglichkeiten zu wirken; du kannst sie nicht wirken, ohne eine Karte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen.

Verschmutes Indrik

{5}{G}

Kreatur — Bestie

4/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du sie gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, kämpfen lassen. *(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- Du bestimmst das Ziel der ausgelösten Fähigkeit, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Ob die Kreaturen kämpfen oder nicht, bestimmst du erst beim Verrechnen der Fähigkeit.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit des Verschmutes Indriks verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls das Verschmutes Indrik nicht mehr im Spiel ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.
-

Versteckter Innenhof

Land

Sowie dieses Land ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um einen Kreaturenzauber des bestimmten Typs zu wirken oder eine Fähigkeit einer Kreaturenquelle des bestimmten Typs zu aktivieren.

- Falls der Versteckte Innenhof aus irgendeinem Grund im Spiel ist, ohne dass ein Typ bestimmt wurde, kann das Mana der zweiten Manafähigkeit für nichts verwendet werden.
-

Verzehrende Scheußlichkeit

{3}{U}{B}

Kreatur — Schrecken

/

Stärke und Widerstandskraft der Verzehrenden Scheußlichkeit sind gleich der Anzahl an Karten in den Friedhöfen deiner Gegner.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, deckt jeder Gegner Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Länderkarte aufdeckt, dann legt er alle auf diese Weise aufgedeckten Karten auf seinen Friedhof.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Verzehrenden Scheußlichkeit festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
 - Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
 - Falls ein Gegner keine Länderkarten in seiner Bibliothek hat, werden alle Karten seiner Bibliothek aufgedeckt und auf seinen Friedhof gelegt.
-

Vorbild des Lichts

{2}{W}{W}

Kreatur — Engel

3/3

Fliegend

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Immer wenn du eine oder mehrere +1/+1-Marken auf diese Kreatur legst, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Die zweite Fähigkeit des Vorbilds des Lichts wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch den Gleißenden Engel oder 4 Lebenspunkte durch den Apothekenstampfer dazuerhältst.

- Falls dem Vorbild des Lichts zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält es durch seine zweite Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um gerettet zu werden.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die zweite Fähigkeit des Vorbilds des Lichts zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und die zweite Fähigkeit des Vorbilds des Lichts wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die zweite Fähigkeit des Vorbilds des Lichts ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht.
- Die letzte Fähigkeit des Vorbilds des Lichts wird immer dann ausgelöst, wenn du aus irgendeinem Grund eine oder mehrere +1/+1-Marken auf es legst, nicht nur infolge seiner zweiten Fähigkeit.

Wabernde Kreischmasse

{3} {B}

Kreatur — Geist

2/3

Fliegend

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

Grenzwert — Diese Kreatur erhält +2/+1, solange dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält.

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

Wächter des Kreislaufs

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

Kreatur — Elf, Hexenmeister

3/4

Morbide — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, bestimme eines

- Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
- Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

- Die letzte Fähigkeit der Wächter des Kreislaufs überprüft zu Beginn des Endsegments, ob eine Kreatur in diesem Zug gestorben ist. Falls keine gestorben ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Wappenbanner

{3}

Artefakt

Sowie dieses Artefakt ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

Kreaturen der bestimmten Farbe, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.

{T}: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.

- Für die Fähigkeit des Wappenbanners musst du Weiß, Blau, Schwarz, Rot oder Grün bestimmen. Du kannst nicht „mehrfarbig“, „Gold“ oder „farblos“ bestimmen.
 - Falls aus irgendeinem Grund keine Farbe bestimmt wurde, hat die statische Fähigkeit des Wappenbanners keinen Effekt und seine Manafähigkeit produziert kein Mana, falls du sie aktivierst. Farblose Kreaturen erhalten nicht +1/+0 und du erzeugst nicht {C}.
-

Weberin der Seelen

{2}{G}

Kreatur — Spinne, Geist

4/3

Reichweite

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du Karten oben von deiner Bibliothek aufdecken, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Nimm sie auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls die Weberin der Seelen zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird ihre letzte Fähigkeit für jede jener anderen Kreaturen ausgelöst.
-

Wegbereitender Armasaurus

{4}{W}

Kreatur — Dinosaurier

4/4

Wachsamkeit (*Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt.*)

Immer wenn du mit drei oder mehr Kreaturen angreifst, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Es spielt keine Rolle, was mit den Kreaturen, mit denen du angegriffen hast, geschieht, sobald die letzte Fähigkeit des Wegbereitenden Armasaurus ausgelöst wurde. Wenn jene Fähigkeit verrechnet wird, legst du eine +1/+1-Marke auf die Kreatur deiner Wahl, unabhängig davon, ob die Kreatur, mit der du angegriffen hast, (oder der Wegbereitenden Armasaurus) noch im Spiel ist.
-

Widerlegen

{1}{U}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Falls der Zauberspruch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Widerlegen verrechnet soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte und wirfst keine ab.

Wildgewordener Goblin

{R}

Kreatur — Goblin, Berserker

1/1

Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du {R} bezahlen. Falls du dies tust, kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken.

- Die Fähigkeit des Wildgewordenen Goblings hat nur ein Ziel. Du kannst nicht mehrmals {R} bezahlen, um mehrere Kreaturen am Blocken zu hindern.

Wildholz-Geißel

{X} {G}

Kreatur — Hydra

0/0

Diese Kreatur kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel. Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine andere Nicht-Hydra-Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Marken auf eine Kreatur gelegt werden, werden sowohl ausgelöst, wenn eine Kreatur mit Marken ins Spiel kommt, als auch wenn ein Spieler Marken auf eine Kreatur legt.
- Die Wildholz-Geißel erhält nur eine +1/+1-Marke, wenn ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, egal wie viele Marken auf die Nicht-Hydra-Kreatur gelegt wurden.

Zeit der Verdopplung

{4} {G}

Verzauberung

Falls ein Effekt einen oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugen würde, erzeugt er stattdessen doppelt so viele solcher Spielsteine.

Falls ein Effekt eine oder mehrere Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, legen würde, legt er stattdessen doppelt so viele solcher Marken auf das Permanent.

- Alles, was von dem Effekt festgelegt wurde, der den ursprünglichen Spielstein bzw. die ursprünglichen Spielsteine erzeugt, gilt auch für den zusätzlichen Spielstein bzw. die zusätzlichen Spielsteine, die der Ersatzeffekt der Zeit der Verdopplung erzeugt. Falls ein Effekt dich zum Beispiel anweist, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, werden auch die zusätzlichen Spielsteine getappt und angreifend erzeugt.
- Die Zeit der Verdopplung betrifft Permanente, die mit Marken ins Spiel kommen.
- Planeswalker kommen mit doppelt so vielen Loyalitätsmarken ins Spiel. Falls du jedoch eine Fähigkeit aktivierst, für deren Kosten du Loyalitätsmarken auf einen Planeswalker legst, wird diese Anzahl nicht verdoppelt. Das liegt daran, dass jene Marken als Kosten daraufgelegt werden, nicht als Effekt.

- Schlachten kommen mit der doppelten Anzahl an Verteidigungsmarken ins Spiel.
- Falls zwei Zeiten der Verdopplung im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder Marken das Vierfache der ursprünglichen Anzahl. Falls drei im Spiel sind, beträgt die Anzahl an Spielsteinen oder Marken das Achtfache der ursprünglichen Anzahl und so weiter.

Zeitstopp

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Beende den Zug. (*Schicke alle Zaubersprüche und Fähigkeiten ins Exil, einschließlich dieses Zauberspruchs. Der Spieler, dessen Zug es ist, wirft so viele Karten ab, bis er seine maximale Handkartenzahl erreicht hat. Schaden heilt und „In-diesem-Zug“- und „Bis-zum-Ende-des-Zuges“-Effekte enden.*)

- Den Zug auf diese Art zu beenden bedeutet, dass folgende Dinge in dieser Reihenfolge geschehen: 1) Alle Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel werden ins Exil geschickt. Dies betrifft auch den Zeitstopp, der jedoch noch weiter verrechnet wird. Es betrifft auch Zaubersprüche und Fähigkeiten, die nicht neutralisiert werden können. 2) Alle angreifenden und blockenden Kreaturen werden aus dem Kampf entfernt. 3) Zustandsbasierte Aktionen werden durchgeführt. Kein Spieler erhält Priorität, und keine ausgelösten Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt. 4) Die aktuelle Phase bzw. das aktuelle Segment enden. Das Spiel springt direkt zum Aufräumsegment. Das Aufräumsegment wird vollständig durchlaufen.
- Falls irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten während dieses Vorgangs ausgelöst werden, werden sie während des Aufräumsegments auf den Stapel gelegt. Falls dies geschieht, haben alle Spieler die Möglichkeit, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren; danach gibt es dann ein weiteres Aufräumsegment, bevor der Zug schließlich endet.

Zephaliden-Tintenmagier

{2} {U}

Kreatur — Oktopus, Zauberer

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, wende Überwachen 3 an. (*Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.*)

Grenzwert — Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, solange dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält.

- Sobald der Zephaliden-Tintenmagier geblockt wurde, führt das Erreichen von insgesamt sieben oder mehr Karten in deinem Friedhof nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Zeugenschutz

{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist eine grüne und weiße Bürger-Kreatur mit Basis-Stärke

und -Widerstandskraft 1/1 namens Seriöse

Geschäftsperson. *(Sie verliert alle anderen Farben, Kartentypen, Kreaturentypen und Namen.)*

- Der Zeugenschutz überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
 - Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur modifizieren, wie der Effekt des Riesenwuchses, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
 - Falls die verzauberte Kreatur andere Untertypen als Kreaturentypen hatte, z. B. Ausrüstung, Fahrzeug oder Schrein, verliert sie diese ebenfalls.
 - Falls ein Effekt einen Spieler anweist, einen Kartennamen zu bestimmen, kann der Spieler nicht „Seriöse Geschäftsperson“ bestimmen, auch falls eine Kreatur derzeit diesen Namen hat. (Aber keine Sorge, das tut der Seriosität der Geschäftstätigkeit keinen Abbruch.)
-

Zimone, Paradoxon-Bildnerin

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

{G}{U}, {T}: Verdopple die Anzahl an Marken jeder

Sorte auf bis zu zwei Kreaturen und/oder Artefakten deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Um die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einem Permanent zu verdoppeln, lege für jede Marke, die sich bereits darauf befindet, eine weitere Marke derselben Sorte darauf. Effekte, die damit interagieren, dass Marken auf Permanente gelegt werden, wie der Effekt der Verzweigten Evolution, werden angewendet, falls zutreffend.
-

Zul Ashur, Lichfürstin

{1}{B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Hexenmeister

2/2

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

{T}: Du kannst in diesem Zug eine Zombie-

Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof wirken.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Zombie-Kreaturenkarten, die mit der von Zul Ashurs letzter Fähigkeit gewährten Berechtigung gewirkt werden.
-

Zupackender Krake

{4}{U}{U}

Kreatur — Krake

5/6

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Du kannst mit der Fähigkeit des Zupackenden Kraken eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist. In diesem Fall legst du nur eine Betäubungsmarke auf jene Kreatur.
-

Zusammen durchbrennen

{1}{U}

Spontanzauber

Bestimme zwei Kreaturen deiner Wahl, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden. Bringe die Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Falls eine der zwei Kreaturen deiner Wahl zu einem illegalen Ziel wird, kann Zusammen durchbrennen noch immer ihren Beherrscher ermitteln, um zu überprüfen, ob die andere Kreatur ein legales Ziel ist. Falls das illegale Ziel das Spiel verlassen hat, verwende seine zuletzt bekannten Informationen. Falls die andere Kreatur weiterhin ein legales Ziel ist, wird sie auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.
 - Falls aus irgendeinem Grund beide Kreaturen vom gleichen Spieler kontrolliert werden, wenn Zusammen durchbrennen verrechnet werden soll, sind beide Ziele illegal. Der Zauberspruch wird nicht verrechnet.
-

Zusammenbeißen

{1}{G}

Spontanzauber

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

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

Zwillingsflammen-Tyrann

{3}{R}{R}

Kreatur — Drache

3/5

Fliegend

Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner oder einem Permanent, das ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

- Der Schaden wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der verdoppelte Schaden wird nicht vom Zwillingsflammen-Tyrannen zugefügt, es sei denn, er war die Quelle des Schadens.
- Falls ein oder mehrere andere Effekte modifizieren, wie viel Schaden eine Quelle, die du kontrollierst, zufügen würde – indem beispielsweise ein Teil davon verhindert wird –, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte (einschließlich desjenigen des Zwillingsflammen-Tyrannen) angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt des Zwillingsflammen-Tyrannen nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine Quelle, die du kontrollierst, zufügt, auf mehrere Permanente 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.

MAGIC: THE GATHERING GRUNDSTEIN SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES:

Belehrung der Sphinx

{2}{U}

Verzauberung

Immer wenn du eine Karte ziehst, millt ein Gegner deiner Wahl zwei Karten. Falls auf diese Weise zwei Nichtland-Karten, die eine Farbe gemeinsam haben, gemillt wurden, wiederhole diesen Vorgang.

{5}{U}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Farblos ist keine Farbe, also wird der Vorgang nicht wiederholt, wenn zwei farblose Karten auf den Friedhof gelegt werden.
- Der Vorgang wird wiederholt, solange beide Karten eine Farbe gemeinsam haben und keine von ihnen eine Länderkarte ist.

Blütenpflegerin

{1}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

1/1

{T}: Erzeuge für jede Farbe unter den Permanenten, die du kontrollierst, ein Mana jener Farbe.

- Überprüfe für jede Farbe (Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün), ob du ein Permanent der entsprechenden Farbe kontrollierst. Du kannst dasselbe Permanent für mehrere Farben zählen. Falls du zum Beispiel eine grüne Kreatur und eine weiß-schwarze Verzauberung kontrollierst, erzeugt die Fähigkeit der Blütenpfliegerin $\{W\}\{B\}\{G\}$.
- Die Blütenpfliegerin erzeugt höchstens ein Mana pro Farbe. Im besten Fall erzeugt sie $\{W\}\{U\}\{B\}\{R\}\{G\}$.
- Die Blütenpfliegerin kann auch dann kein farbloses Mana erzeugen, falls du ein farbloses Permanent kontrollierst.

Funkenspalter

$\{4\}\{R\}\{R\}$

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Aufblitzen

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede angreifende Kreatur, die du kontrollierst, $\{1\}$ weniger.

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

Die ausgerüstete Kreatur erhält $+1/+1$, hat Doppelschlag und verursacht Trampelschaden.

Ausrüsten $\{3\}$

- 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.
- Die zweite Fähigkeit des Funkenspalter kann seine Kosten nicht unter $\{R\}\{R\}$ senken.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können deine Gegner nicht versuchen, die Kosten des Funkenspalter zu erhöhen, indem sie angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, entfernen.

Goblin-Buschguerillero

$\{R\}$

Kreatur — Goblin, Krieger

1/1

Bonus $\{R\}$

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls ihre Bonuskosten bezahlt wurden, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, $+1/+0$ und Eile bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit des Goblin-Buschguerilleros betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Sie betrifft keine Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen.

Grimmiger Lehrmeister

{1} {B} {B}

Hexerei

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

- Du zeigst die Karte, nach der du deine Bibliothek durchsuchst, nicht offen vor.
-

Handwerker des Bösen

{B/G} {B/G}

Kreatur — Nachtmahr

1/1

Diese Kreatur erhält +1/+1 für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof.

{X} {B/G}, {T}, opfere eine andere Kreatur: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger, bringe sie ins Spiel und mische danach. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die erste Fähigkeit des Handwerkers des Bösen wird nur angewendet, solange er im Spiel ist.
 - Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Handwerker des Bösen zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls Kreaturenkarten im Laufe des Zuges deinen Friedhof verlassen.
 - Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
-

Verdammen

{W}

Spontanzauber

Lege eine angreifende Kreatur deiner Wahl unter die Bibliothek ihres Besitzers. Ihr Beherrscher erhält Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.

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

Zeitmanipulation

{3} {U} {U}

Hexerei

Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

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

MAGIC: THE GATHERING GRUNDSTEIN STARTER-SAMMLUNG – KARTENSPEZIFISCHES:

Abrisszone

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{2}, {T}, opfere dieses Land: Zerstöre ein

Nichtstandardland deiner Wahl, das ein Gegner

kontrolliert. Der Beherrscher des Landes kann seine

Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen,

sie ins Spiel bringen und danach mischen. Du kannst

deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte

durchsuchen, sie ins Spiel bringen und danach mischen.

- Falls das als Ziel gewählte Land zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit der Abrisszone verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet, und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler kann nach einer Standardland-Karte suchen.
- Der Beherrscher des Landes deiner Wahl kann nach einer Standardland-Karte suchen, selbst wenn das Land beim Verrechnen der Fähigkeit der Abrisszone nicht zerstört wurde. Das könnte beispielsweise eintreten, weil das Land Unzerstörbarkeit hat.

Anpassungsfähige Kampfmaschine

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

2/2

Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme einen

Kreaturentyp.

Diese Kreatur hat zusätzlich zu ihren anderen Typen den

bestimmten Typ.

Andere Kreaturen des bestimmten Typs, die du

kontrollierst, erhalten +1/+1.

- Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie die Anpassungsfähige Kampfmaschine ins Spiel kommt. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem diese Entscheidung getroffen wird, und dem Zeitpunkt, zu dem die entsprechenden Kreaturen +1/+1 erhalten, keine Aktionen ausführen.
- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Mensch oder Krieger. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legendär können nicht bestimmt werden.
- Obwohl die Anpassungsfähige Kampfmaschine ein Konstrukt ist, erhalten andere Konstrukt-Kreaturen, die du kontrollierst, nicht +1/+1, es sei denn, du hast Konstrukt bestimmt, sowie die Anpassungsfähige Kampfmaschine ins Spiel kam.

Arcanis der Allgewaltige

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

Legendäre Kreatur — Zauberer

3/4

{T}: Ziehe drei Karten.

{2}{U}{U}: Bringe Arcanis auf die Hand seines Besitzers zurück.

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

Ausräuchern

{3}{W}{W}

Hexerei

Zerstöre alle Kreaturen. Du erhältst für jede auf diese

Weise zerstörte Kreatur 1 Lebenspunkt dazu.

- Auch falls auf diese Weise zerstörte Kreaturen in eine andere Zone als auf einen Friedhof gelegt werden, zählen sie bei der Ermittlung der Anzahl dazuerhaltener Lebenspunkte mit.
- Für Kreaturen, die nicht zerstört werden, zum Beispiel weil sie Unzerstörbarkeit haben, erhältst du keine Lebenspunkt dazu.

Ayli, die Ewige Pilgerin

{W}{B}

Legendäre Kreatur — Kor, Kleriker

2/3

Todesberührung (*Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die dies einer Kreatur zufügt, ist ausreichend, um sie zu zerstören.*)

{1}, opfere eine andere Kreatur: Du erhältst

Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft der

geopferten Kreatur beträgt.

{1}{W}{B}, opfere eine andere Kreatur: Schicke ein

Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil. Aktiviere

diese Fähigkeit nur, falls du mindestens 10 Lebenspunkte

mehr als deine Startlebenspunktezahl hast.

- Sobald du Aylis letzte Fähigkeit aktiviert hast, spielt es keine Rolle, was mit deinem Lebenspunktstand geschieht.
- In einer Partie Two-Headed Giant überprüft Aylis letzte Fähigkeit den Lebenspunktstand deines Teams.

Bannerträger aus Ballyrush

{1}{W}

Kreatur — Kithkin, Soldat

2/1

Kithkin-Zaubersprüche und Soldat-Zaubersprüche, die

du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Die Fähigkeit des Bannerträgers aus Ballyrush ändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du bezahlst, um Kithkin- und Soldat-Zaubersprüche zu wirken.
- Die Fähigkeit des Bannerträgers aus Ballyrush kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.
- Zaubersprüche, die du wirkst und die beide Typen haben, kosten beim Wirken {1} weniger und nicht {2} weniger.

Beutegreifender Schlamm

{G}{G}{G}

Kreatur — Schlammwesen

1/1

Unzerstörbar (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören diese Kreatur nicht.*)

Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

Immer wenn eine Kreatur, der in diesem Zug von dieser Kreatur Schaden zugefügt wurde, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Immer wenn eine Kreatur stirbt, überprüfst du, ob ihr vom Beutegreifenden Schlamm irgendwann in diesem Zug irgendwelcher Schaden zugefügt wurde. Falls dies zutrifft, wird die Fähigkeit des Beutegreifenden Schlammes ausgelöst. Es spielt dabei keine Rolle, wer die Kreatur kontrolliert hat und auf wessen Friedhof sie gelegt wurde.

Bezaubernder Prinz

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Adliger

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Hellsicht 2.
- Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
- Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl, die du besitzt, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Der dritte Modus des Bezaubernden Prinzen kann eine beliebige Kreatur, die du besitzt, als Ziel haben, einschließlich einer solchen, die ein anderer Spieler kontrolliert.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Blitzableitung

{3}{R}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Ändere das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit deiner Wahl, der bzw. die nur ein einzelnes Ziel hat.

- 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.
- Sobald du angekündigt hast, dass du die Blitzableitung wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis ihre Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.
- Sobald du die Blitzableitung gewirkt hast, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über alle Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr verlierst. Du musst auch nicht mehr Mana bezahlen.
- Das einzelne Ziel, das der Zauberspruch oder die Fähigkeit als Ziel hat, muss keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr sein, die du kontrollierst.
- Du bestimmst das neue Ziel für den Zauberspruch oder die Fähigkeit erst, sowie die Blitzableitung verrechnet wird. Du musst das Ziel ändern, falls das möglich ist. Du kannst das Ziel allerdings nicht auf ein illegales Ziel ändern. Stehen keine legalen Ziele zur Auswahl, bleibt das ursprüngliche Ziel unverändert. Es ist dabei unerheblich, ob das ursprüngliche Ziel irgendwie illegal geworden ist.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit mehrere Ziele hat, kannst du ihn bzw. sie nicht als Ziel für die Blitzableitung bestimmen, auch dann nicht, falls alle Ziele bis auf eines illegal geworden sind.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit denselben Spieler oder dasselbe Objekt mehrfach als Ziel hat, kannst du ihn bzw. sie nicht als Ziel für die Blitzableitung bestimmen.

Blutige Maßlosigkeit

{3} {B}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast.

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

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Blutigen Maßlosigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die erste Fähigkeit der Blutigen Maßlosigkeit überprüft, wie viele Lebenspunkte du in dem Zug dazuerhalten hast. Sie berücksichtigt nicht, ob du Lebenspunkte verloren hast, auch dann nicht, falls du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.

Blutkappen-Gossenbewohner

{2} {R} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

3/3

Bedrohlich

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 schwarze Ratte-Kreaturespielsteine mit „Dieser Spielstein kann nicht blocken.“

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur und schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst jene Karte in diesem Zug spielen.

- Falls der Blutkappen-Gossenbewohner das Spiel verlässt, nachdem seine letzte Fähigkeit ausgelöst wurde, kannst du immer noch eine Kreatur opfern und die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil schicken, obwohl du keine +1/+1-Marke auf den Blutkappen-Gossenbewohner legst.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von der letzten Fähigkeit des Blutkappen-Gossenbewohners gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Boros-Amulett

{R} {W}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Das Boros-Amulett fügt einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.
- Permanente, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.
- Eine Kreatur deiner Wahl erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Der zweite Modus des Boros-Amuletts betrifft nur Permanente, die du zum Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Er betrifft keine Permanente, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen.
- Von Planeswalkern mit Unzerstörbarkeit werden trotzdem Loyalitätsmarken entfernt, sowie ihnen Schaden zugefügt wird. Falls auf einem Planeswalker mit Unzerstörbarkeit keine Loyalitätsmarken liegen, wird er trotzdem auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, da die Regel, die dies bewirkt, den Planeswalker nicht zerstört.

Dämonischer Pakt

{2} {B} {B}

Verzauberung

Bestimme zu Beginn deines Versorgungssegments eines, das noch nicht bestimmt wurde —

- Diese Verzauberung fügt einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu und du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.
- Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab.
- Ziehe zwei Karten.
- Du verlierst die Partie.

- Du bestimmst den Modus, sowie die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel geht. Du kannst einen Modus, der ein Ziel benötigt, nur dann bestimmen, wenn es legale Ziele gibt.
- Falls die Fähigkeit nicht verrechnet wird (entweder weil ihr Ziel illegal wurde oder weil ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sie neutralisiert), zählt der Modus, den du bestimmt hast, trotzdem zu den Modi, die bereits bestimmt wurden.
- Die Formulierung „das noch nicht bestimmt wurde“ bezieht sich nur auf genau diesen Dämonischen Pakt. Falls du ein Exemplar kontrollierst und ein weiteres Exemplar wirkst, kannst du für das zweite jeden Modus bestimmen, wenn dessen Fähigkeit zum ersten Mal ausgelöst wird.
- Es spielt keine Rolle, wer einen Modus bestimmt hat. Nehmen wir beispielsweise an, du kontrollierst einen Dämonischen Pakt und hast die ersten beiden Modi bestimmt. Falls ein Gegner die Kontrolle über diesen Dämonischen Pakt erhält, kann jener Spieler nur den dritten oder vierten Modus bestimmen.
- In ungewöhnlichen Fällen kannst du womöglich keinen Modus bestimmen, entweder weil alle Modi bereits bestimmt wurden oder weil der einzig verbleibende Modus ein Ziel benötigt, es jedoch kein legales Ziel gibt. In diesem Fall wird die Fähigkeit einfach ohne Effekt vom Stapel entfernt.
- Ja, falls nur noch der vierte Modus übrig ist, musst du ihn bestimmen. Du hast doch den gesamten Vertrag gelesen, oder?

Drachenmagier

{5}{R}{R}

Kreatur — Drache, Zauberer

5/5

Fliegend

Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, wirft jeder Spieler seine Hand ab und zieht dann sieben Karten.

- Falls ein Spieler weniger als sieben Karten in seiner Bibliothek hat, verliert jener Spieler das Spiel, nachdem die ausgelöste Fähigkeit des Drachenmagiers verrechnet wurde. Falls jeder Spieler auf diese Weise das Spiel verliert, endet die Partie unentschieden.

Drogskol-Plünderer

{5}{W}{U}

Kreatur — Geist

3/5

Fliegend

Doppelschlag (*Diese Kreatur fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.*)

Lebensverknüpfung (*Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt dich entsprechend viele*

Lebenspunkte dazuerhalten.)

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, ziehe eine Karte.

- Falls der Drogskol-Plünderer genügend Erstschlagschaden zufügt, um alle Kreaturen zu zerstören, die er blockt bzw. von denen er geblockt wird, fügt er im normalen Kampfschadensegment keinen Schaden zu und seine letzte Fähigkeit wird in diesem Kampf nicht noch einmal ausgelöst. Dies unterscheidet sich von einer Situation, in der ein Drogskol-Plünderer angreift und irgendwie „Verursacht Trampelschaden“ erhält.

- Die letzte Fähigkeit des Drogskol-Plünderers wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch den Gleißenden Engel oder 4 Lebenspunkte durch den Apothekenstampfer dazuerhältst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die letzte Fähigkeit des Drogskol-Plünderers wird nur einmal ausgelöst.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die letzte Fähigkeit des Drogskol-Plünderers zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

Durchbrechen

{R}

Hexerei

Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen

Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. *(Jede der Kreaturen kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

Ziehe eine Karte.

- Durchbrechen betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, verursachen keinen Trampelschaden.
- Du kannst Durchbrechen auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst. Falls du keine Kreatur kontrollierst, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, ziehst du nur eine Karte.

Einsammeln

{4} {U} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Permanent

Du kontrollierst das verzauberte Permanent.

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

Ende des Labyrinths

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {C}.

{3}, {T}, bringe dieses Land auf die Hand seines

Besitzers zurück: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Tor-Karte, bringe sie ins Spiel und mische danach.

Falls du zehn oder mehr Tore mit unterschiedlichen Namen kontrollierst, gewinnst du die Partie.

- Du bringst das Ende des Labyrinths als Teil der Kosten für das Aktivieren seiner letzten Fähigkeit auf die Hand seines Besitzers zurück. Sobald diese Fähigkeit angekündigt wurde, können Spieler nicht darauf antworten, bis du die Aktivierungskosten bezahlt und das Ende des Labyrinths auf die Hand zurückgebracht hast.
 - Wenn die letzte Fähigkeit des Endes des Labyrinths verrechnet wird, durchsuchst du deine Bibliothek nach einer Tor-Karte und bringst sie ins Spiel, bevor du überprüfst, ob du die Partie gewinnst. Diese Überprüfung erfolgt auch dann, falls du auf diese Weise kein Tor ins Spiel bringst. Diese Überprüfung erfolgt nur, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, nicht zu irgendeinem anderen Zeitpunkt.
 - Wenn ein Tor durch das Ende des Labyrinths ins Spiel kommt, zählt das nicht als das eine Land, das du während deines Zuges spielen darfst. Falls es dein Zug ist, kannst du das Ende des Labyrinths oder eine andere Länderkarte aus deiner Hand spielen, nachdem seine Fähigkeit verrechnet wurde.
 - Ob du mehrere Tore mit demselben Namen kontrollierst, hat das keinen Einfluss darauf, ob du das Spiel mit dem Ende des Labyrinths gewinnen kannst. Die überzähligen Tore werden einfach ignoriert.
-

Engel der Lebenskraft

{2}{W}

Kreatur — Engel

2/2

Fliegend

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

Diese Kreatur erhält +2/+2, solange du 25 oder mehr Lebenspunkte hast.

- Falls du zwei Engel der Lebenskraft kontrollierst und Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du so viele Lebenspunkte plus 2 dazu. Bei einem dritten Engel der Lebenskraft erhältst du so viele Lebenspunkte plus 3 dazu und so weiter.
- Die zweite Fähigkeit des Engels der Lebenskraft wird nur einmal auf jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, angewendet, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch den Gleißenden Engel oder 4 Lebenspunkte durch den Apothekenstampfer dazuerhältst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die zweite Fähigkeit des Engels der Lebenskraft wird nur einmal angewendet.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, dann wird die zweite Fähigkeit des Engels der Lebenskraft zweimal angewendet. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden

zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal angewendet.

- Falls dem Engel der Lebenskraft Schaden zugefügt wird und dein Lebenspunktstand 25 übersteigt, bevor zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden (weil zum Beispiel dem Engel der Lebenskraft zum selben Zeitpunkt Kampfschaden zugefügt wird, zu dem eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, Kampfschaden zufügt), wird die letzte Fähigkeit des Engels der Lebenskraft angewendet, bevor überprüft wird, ob er zerstört wird, weil tödlicher Schaden auf ihm vermerkt wurde.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Engel der Lebenskraft zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls dein Lebenspunktstand während des Zuges unter 25 sinkt.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die zweite Fähigkeit des Engels der Lebenskraft angewendet wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.
- In Formaten, bei denen dein Lebenspunktstand nicht mit 20 beginnt, wird die letzte Fähigkeit des Engels der Lebenskraft dennoch angewendet, falls du 25 oder mehr Lebenspunkte hast.
- In einer Partie Two-Headed Giant wird die letzte Fähigkeit des Engels der Lebenskraft angewendet, solange dein Team 25 oder mehr Lebenspunkte hat.

Engelsschicksal

{2}{W}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +4/+4, hat Flugfähigkeit und Erstschlag und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Engel.

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, bringe das Engelsschicksal auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Falls die Kreatur stirbt, bevor der Engelsschicksal-Zauberspruch verrechnet wurde, wird das Engelsschicksal auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Es wird nicht auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht.
- Falls das Engelsschicksal nicht mehr in einem Friedhof ist, wenn seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird es nicht auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht.

Entweihender Dämon

{2}{B}{B}

Kreatur — Dämon

6/6

Fliegend

Zu Beginn jedes Kampfes kann jeder Gegner eine Kreatur opfern, die er bestimmt. Falls ein Spieler dies tut, tappe diese Kreatur und lege eine +1/+1-Marke auf sie.

- Die Spieler wissen nicht, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht der Entweihende Dämon gegebenenfalls angreifen wird, wenn sie entscheiden, ob sie eine Kreatur opfern.

- Jeder Gegner kann in Zugreihenfolge bestimmen, eine Kreatur zu opfern, auch falls ein Gegner bereits bestimmt hat, in jenem Kampf eine Kreatur zu opfern. Auf den Entweihenden Dämon wird in jedem Kampf höchstens eine +1/+1-Marke gelegt, egal wie viele Kreaturen geopfert wurden.

Erhabene Karakals

{3}{W}{W}

Kreatur — Katze

3/3

Andere Katzen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben Lebensverknüpfung. (*Schaden, der von jenen Kreaturen zugefügt wird, lässt dich entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 weiße Katze-Kreaturespielsteine mit Lebensverknüpfung.

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
- Alle anderen Katzen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Lebensverknüpfung – nicht nur jene, die durch die letzte Fähigkeit der Erhabenen Karakals erzeugt wurden.

Expeditionskarte

{1}

Artefakt

{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Länderkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Du kannst ein beliebiges Land finden, es muss kein Standardland sein.

Fahrer der Toten

{3}{B}

Kreatur — Vampir

3/2

Wenn diese Kreatur stirbt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls eine Karte im Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
 - Falls der Fahrer der Toten zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine Kreatur mit Manabetrag 2 oder weniger, kannst du jene Karte als Ziel bestimmen und sie ins Spiel zurückbringen.
 - Falls eine Kreaturenkarte mit Manabetrag 2 oder weniger zu einer Kopie des Fahrers der Toten wird und stirbt, kann sie selbst das Ziel ihrer Fähigkeit sein.
-

Frühlingsblüten-Druide

{2} {G}

Kreatur — Elf, Druiden

1/1

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du ein Land opfern. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Während die ausgelöste Fähigkeit des Frühlingsblüten-Druiden verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Länder opfern, um nach mehr als zwei Standardland-Karten zu suchen.

Furchteinflößende Beschwörungen

{X} {B} {B}

Hexerei

Jeder Spieler millt X Karten. Du erzeugst für jede Kreaturenkarte, die auf diese Weise auf einen Friedhof gelegt wurde, einen getappten 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein. *(Um eine Karte zu millen, legt der Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.)*

- Falls eine Kreaturenkarte eine Fähigkeit hat, die dazu führt, dass sie „stattdessen“ oder „anstatt“ auf den Friedhof gelegt zu werden, woandershin gelegt wird, wird sie bei der Ermittlung, wie viele Zombies du erhältst, nicht gezählt. Kreaturenkarten mit einer ausgelösten Fähigkeit, die dazu führt, dass sie aus dem Friedhof entfernt werden, wenn sie von irgendwoher (oder aus deiner Bibliothek) dorthin gelegt werden, zählen jedoch.

Futter für den Schwarm

{1} {B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Permanents.

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Futter für den Schwarm verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du verlierst dann keine Lebenspunkte. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), verlierst du Lebenspunkte.
 - Die Anzahl der Lebenspunkte, die du verlierst, wird durch den Manabetrag des Permanents, wie es zuletzt im Spiel existierte, bestimmt.
 - Falls ein Permanent im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Bestimmung seines Manabetrags gleich 0.
-

Fynn Fangzahnträger

{1}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

1/3

Todesberührung (*Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die dies einer Kreatur zufügt, ist ausreichend, um sie zu zerstören.*)

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.
-

Gebietischer Perfekter

{2}{G}

Kreatur — Elf, Krieger

2/2

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

{G}, {T}: Erzeuge einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturespielstein.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Elfen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Gebietische Perfekte während des Zuges das Spiel verlässt.
-

Gedankenlabyrinth-Zauberbuch

{2}

Artefakt

{T}, lege eine Seitenmarke auf das Gedankenlabyrinth-Zauberbuch: Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

{2}, {T}, lege eine Seitenmarke auf das Gedankenlabyrinth-Zauberbuch: Ziehe eine Karte.

Wenn vier oder mehr Seitenmarken auf dem Gedankenlabyrinth-Zauberbuch liegen, schicke es ins Exil. Falls du dies tust, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

- Falls das Gedankenlabyrinth-Zauberbuch das Spiel verlässt, während seine ausgelöste Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, kannst du es nicht aus der Zone, in die es gelangt ist, ins Exil schicken.
-

Gefräßiger Riesenhai

{3} {U} {U}

Kreatur — Hai

5/4

Aufblitzen (*Du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, neutralisiere einen Artefakt- oder Kreaturenzauber deiner Wahl.

- Du kannst den Gefräßigen Riesenhai ohne ein Ziel für seine ausgelöste „Kommt-ins Spiel“-Fähigkeit wirken. Diese Fähigkeit findet einfach nicht statt. Sie führt nicht dazu, dass sich der Gefräßige Riesenhai selbst neutralisiert. So hungrig ist er auch wieder nicht.
-

Ghitu-Lavaläufer

{R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

Solange sich zwei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexereikarten in deinem Friedhof befinden, erhält der Ghitu-Lavaläufer +1/+0 und hat Eile. (*Er kann angreifen und {T}, sobald er unter deine Kontrolle kommt.*)

- Falls der Ghitu-Lavaläufer Eile verliert, nachdem er in dem Zug, in dem er unter deine Kontrolle gekommen ist, bereits als Angreifer deklariert wurde, greift er weiterhin an. Er wird nicht aus dem Kampf entfernt. Falls er jedoch Eile vor deinem Angreifer-deklarieren-Segment verliert, kann er nicht angreifen.
-

Gossenschütze

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Schamane

2/2

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt diese Kreatur jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Gossenschützen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
 - In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Gossenschützen dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert.
-

Grimmiger Empath

{2} {G}

Kreatur — Elf

1/1

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag 6 oder mehr durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

- Falls eine Karte in der Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
-

Halana und Alena, Partner

{2} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Waldläufer

2/3

Ersts Schlag (*Diese Kreatur fügt Kampfschaden vor Kreaturen ohne Ersts Schlag zu.*)

Reichweite (*Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.*)

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

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

Harmloses Präsent

{2} {R}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl übernimmt die Kontrolle über ein Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst.

- Dein Gegner kann deine großzügige Spende nicht ablehnen.
-

Heldenverschlingerin

{3} {G} {G}

Kreatur — Hydra

0/0

Diese Kreatur kommt mit vier +1/+1-Marken ins Spiel.

{2} {G} {G}: Lege X +1/+1-Marken auf diese Kreatur, wobei X gleich ihrer Stärke ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit der Heldenverschlingerin verrechnet wird.
 - Falls die Stärke der Heldenverschlingerin weniger als 0 beträgt, wenn ihre zweite Fähigkeit verrechnet wird, wird für X ein Wert von 0 angenommen.
-

Hochgeborene Kalastria

{B} {B}

Kreatur — Vampir, Schamane

2/2

Immer wenn diese Kreatur oder ein anderer Vampir, den du kontrollierst, stirbt, kannst du {B} bezahlen. Falls du dies tust, verliert ein Spieler deiner Wahl 2

Lebenspunkte, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls mehrere Vampire, die du kontrollierst (einschließlich möglicherweise der Hochgeborenen Kalastria selbst), gleichzeitig sterben, wird die Fähigkeit der Hochgeborenen Kalastria entsprechend oft ausgelöst.
- Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit der Hochgeborenen Kalastria verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Immersturm-Jäger

{2} {B} {R}

Kreatur — Vampir, Drache

3/3

Fliegend

Immer wenn diese Kreatur getappt wird, schicke bis zu eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil und lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Opfere eine andere Kreatur: Diese Kreatur erhält

Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe sie.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Immersturm-Jägers erlaubt es dir nicht, den Immersturm-Jäger zu tappen. Du musst einen anderen Weg finden, ihn zu tappen. Wir würden vorschlagen, ihn als Angreifer zu deklarieren.
- Damit die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, muss der Zustand des Immersturm-Jägers von ungetappt zu getappt wechseln. Falls ein Effekt versucht, ihn zu tappen, während er bereits getappt ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Du musst für die ausgelöste Fähigkeit des Immersturm-Jägers kein Ziel bestimmen. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und jene Karte ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. In diesem Fall legst du keine +1/+1-Marke auf den Immersturm-Jäger.
- Du kannst die letzte Fähigkeit des Immersturm-Jägers auch aktivieren, falls er schon getappt ist.

Knorriges Nashorn

{2} {G} {G}

Kreatur — Nashorn

4/4

Verursacht Trampelschaden (*Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.*)

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der diese Kreatur als Ziel hat, ziehe eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit des Knorrigen Nashorns wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Die letzte Fähigkeit des Knorrigen Nashorns wird ausgelöst, wenn du einen Zauberspruch wirkst, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele das Knorrige Nashorn ist. Sie wird nicht mehrfach ausgelöst, falls du einen Zauberspruch wirkst, der das Knorrige Nashorn mehrfach als Ziel hat.

Koloss der Tore

{8}

Artefaktkreatur — Konstrukt

8/8

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Tor, das du kontrollierst, {1} weniger.

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

Immer wenn ein Tor unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du diese Karte aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen.

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

Kriechende Ödnis

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{4}: Lege zwei +1/+1-Marken auf dieses Land. Dann kannst du es bis zum Ende des Zuges zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur werden lassen. Es ist immer noch ein Land.

- Du kannst die zweite Fähigkeit der Kriechenden Ödnis auch aktivieren, falls sie bereits eine Kreatur ist.
- Marken auf der Kriechenden Ödnis bleiben auch auf ihr, wenn sie aufhört, eine Kreatur zu sein. Falls sie später zu einer Kreatur wird, werden sie auf sie angewendet.
- Falls die Kriechende Ödnis nicht bereits eine Kreatur ist, bewirkt ihre zweite Fähigkeit, dass die +1/+1-Marken auf ein Land gelegt werden, das keine Kreatur ist. Fähigkeiten, die angewendet oder ausgelöst werden, wenn Marken auf eine Kreatur gelegt werden, werden nicht angewendet bzw. ausgelöst.
- Falls diese Karte zu einer Kreatur wird, sie aber nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war, kannst du in diesem Zug ihre Manafähigkeit nicht aktivieren und nicht mit ihr angreifen.

Kriegsführerin Aurelia
{2} {R} {R} {W} {W}
Legendäre Kreatur — Engel
3/4
Fliegend, Wachsamkeit, Eile
Immer wenn Aurelia zum ersten Mal in einem Zug angreift, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst.
Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

- Aurelias letzte Fähigkeit gibt dir keine zusätzlichen Hauptphasen. Das bedeutet, dass du direkt vom Ende-des-Kampfes-Segment einer Kampfphase zum Beginn-des-Kampfes-Segment der nächsten übergehst.

Kryptische Höhlen
Land
{T}: Erzeuge {C}.
{1}, {T}, opfere dieses Land: Ziehe eine Karte.
Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du fünf oder mehr Länder kontrollierst.

- Die Kryptischen Höhlen können eines der fünf Länder sein, die du kontrollierst. Du musst nicht fünf andere Länder kontrollieren. Es stört nicht, falls du nur noch vier Länder kontrollierst, sowie du das Aktivieren der letzten Fähigkeit der Kryptischen Höhlen abschließt.
- Falls du zwei Exemplare der Kryptischen Höhlen und exakt drei andere Länder kontrollierst, kannst du die letzte Fähigkeit nur für ein Exemplar der Kryptischen Höhlen aktivieren. Sobald die Kosten für diese Fähigkeit bezahlt sind, kontrollierst du nicht mehr genügend Länder, um die Fähigkeit für das zweite Exemplar der Kryptischen Höhlen zu aktivieren.

Lathliss, Königin der Drachen
{4} {R} {R}
Legendäre Kreatur — Drache
6/6
Fliegend
Immer wenn ein anderer Nichtspielstein-Drache unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 5/5 roten Drache-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.
{1} {R}: Drachen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Falls Lathliss zum selben Zeitpunkt wie ein oder mehrere andere Nichtspielstein-Drachen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird ihre zweite Fähigkeit einmal für jeden jener anderen Drachen ausgelöst.
-

Lyra Morgenbringer
{3}{W}{W}
Legendäre Kreatur — Engel
5/5
Fliegend
Erstschlag (*Diese Kreatur fügt Kampfschaden vor Kreaturen ohne Erstschlag zu.*)
Lebensverknüpfung (*Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt dich entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten.*)
Andere Engel, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben Lebensverknüpfung.

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

Magisches Fernrohr
{2}
Artefakt
Sowie dieses Artefakt ins Spiel kommt, schaue dir die Karten auf der Hand eines Gegners an und bestimme dann einen beliebigen Kartennamen.
Aktivierte Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

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

Massakerwurm

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

Kreatur — Phyrexianer, Wurm

6/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, verliert jener Spieler 2 Lebenspunkte.

- Die erste Fähigkeit des Massakerwurms betrifft nur Kreaturen, die deine Gegner zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollieren. Kreaturen, die erst später im Zug unter ihre Kontrolle geraten, erhalten nicht -2/-2.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Massakerwurms wird ausgelöst, falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, aus irgendeinem Grund (auch durch die Verringerung der Widerstandskraft der Kreatur auf 0 durch die erste Fähigkeit des Massakerwurms) stirbt, solange der Massakerwurm im Spiel ist.
- Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, gleichzeitig mit dem Massakerwurm stirbt, wird die letzte Fähigkeit des Massakerwurms für die Kreatur ausgelöst.
- Falls dein Lebenspunktestand im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert wird, in dem auch einer Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, tödlicher Schaden zugefügt wird, verlierst du die Partie, bevor die letzte Fähigkeit des Massakerwurms auf den Stapel gelegt wird.

Mentor der Sanften

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Immer wenn eine andere Kreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Die Fähigkeit des Mentors der Sanften überprüft die Stärke der anderen Kreatur nur, sowie sie ins Spiel kommt. Falls die Stärke der Kreatur 2 oder weniger beträgt, wird die Fähigkeit ausgelöst. Sobald die Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, falls die Stärke der Kreatur über 2 erhöht wird. Ebenso gilt, dass die Fähigkeit nicht ausgelöst wird, wenn die Stärke der Kreatur auf 2 oder weniger reduziert wird, nachdem sie ins Spiel gekommen ist.
- Falls eine oder mehrere statische Fähigkeiten, die auf Kreaturen wirken, die ins Spiel kommen, ihre Stärke ändern, werden jene Fähigkeiten berücksichtigt, wenn du ermittelst, ob die Fähigkeit des Mentors der Sanften ausgelöst wird. Dasselbe gilt für Ersatzeffekte, die darauf wirken, wie sie ins Spiel kommen, wie beispielsweise mit +1/+1-Marken oder als Kopie einer anderen Kreatur.
- Während die ausgelöste Fähigkeit des Mentors der Sanften verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Male {1} bezahlen, um mehr als eine Karte zu ziehen.

Militante Dryade

{G/W}

Kreatur — Dryade, Soldat

2/1

({G/W} kann entweder mit {G} oder mit {W} bezahlt werden.)

Falls eine Spontanzauber- oder Hexereikarte von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei die Militante Dryade direkt zerstört (wie es zum Beispiel der Mord tut), wird diese Spontanzauber- oder Hexereikarte auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Falls aber eine Spontanzauber- oder Hexereikarte der Militanten Dryade tödlichen Schaden zufügt, bleibt die Militante Dryade im Spiel, bis das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden, was erst der Fall ist, wenn der Spontanzauber oder die Hexerei fertig verrechnet wurde. Der Spontanzauber oder die Hexerei wird ins Exil geschickt.
- Falls eine Spontanzauber- oder Hexereikarte abgeworfen wird, während die Militante Dryade im Spiel ist, sind Fähigkeiten, die funktionieren, wenn eine Karte abgeworfen wird (wie beispielsweise Wahnsinn) immer noch wirksam, auch wenn diese Karte nie einen Friedhof erreicht. Zusätzlich können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften einer abgeworfenen Karte überprüfen, die Karte im Exil finden.

Mitternachts-Sensenmann

{2} {B}

Kreatur — Zombie, Ritter

3/2

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, fügt diese Kreatur dir 1 Schadenspunkt zu und du ziehst eine Karte.

- Wenn der Mitternachts-Sensenmann stirbt, wird seine Fähigkeit ausgelöst, sofern er kein Spielstein ist.
- Falls der Mitternachts-Sensenmann zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird die Fähigkeit des Mitternachts-Sensenmanns für jede von ihnen ausgelöst.

Modernatter

{G}

Kreatur — Ophis, Pilzwesen

1/1

Immer wenn ein Gegner einen blauen oder schwarzen Zauberspruch wirkt, kannst du eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur legen.

- Die Fähigkeit der Modernatter wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
 - Falls ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, der sowohl blau als auch schwarz ist, wird die Fähigkeit der Modernatter nur einmal ausgelöst.
-

Myojin des Griffs der Nacht

{5}{B}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Geist

5/2

Der Myojin des Griffs der Nacht kommt mit einer Göttlichkeitsmarke ins Spiel, falls du ihn aus deiner Hand gewirkt hast.

Solange auf dem Myojin des Griffs der Nacht eine Göttlichkeitsmarke liegt, hat er Unzerstörbarkeit.

Entferne eine Göttlichkeitsmarke vom Myojin des Griffs der Nacht: Jeder Gegner wirft seine Hand ab.

- In einer Partie Commander, in der diese Karte dein Commander ist, zählt das Wirken dieser Karte aus der Kommandozone nicht als das Wirken aus deiner Hand.

Nebelbank

{1}{U}

Kreatur — Mauer

0/2

Verteidiger (*Diese Kreatur kann nicht angreifen.*)

Fliegend

Verhindere allen Kampfschaden, der dieser Kreatur zugefügt und von ihr zugefügt würde.

- Der Verhinderungseffekt der Nebelbank wird nicht berücksichtigt, wenn Kampfschaden von einer Kreatur zugewiesen wird, die Trampelschaden verursacht. Falls sie beispielsweise eine 5/5 Kreatur blockt, die Trampelschaden verursacht, muss der Beherrscher jener Kreatur der Nebelbank 2 Kampfschaden zuweisen und der Rest kann dem verteidigenden Spieler, dem Planeswalker oder der Schlacht zugewiesen werden.

Negieren

{1}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl.

- Ein „Kreaturenzauber“ ist ein Zauberspruch mit dem Typ „Kreatur“, auch falls er andere Typen wie Artefakt oder Verzauberung hat.

Oberste Sprecherin Zegana

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

Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer

1/1

Die Oberste Sprecherin Zegana kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den anderen Kreaturen ist, die du kontrollierst.

Wenn die Oberste Sprecherin Zegana ins Spiel kommt, ziehe so viele Karten, wie ihre Stärke beträgt.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die erste Fähigkeit der Obersten Sprecherin Zegana verrechnet wird. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine anderen Kreaturen kontrollierst, ist X gleich 0.

- Falls die Oberste Sprecherin Zegana zum selben Zeitpunkt wie eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jene Kreatur beim Ermitteln der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, nicht berücksichtigt.
- Falls die Oberste Sprecherin Zegana nicht mehr im Spiel ist, wenn ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke, zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Karten gezogen werden.

Odrics Kreuzritter

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

/

Stärke und Widerstandskraft von Odrics Kreuzritter sind gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft von Odrics Kreuzritter bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Solange Odrics Kreuzritter im Spiel und immer noch eine Kreatur ist, zählt er sich bei seiner Fähigkeit selbst mit.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Odrics Kreuzritter zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls andere Kreaturen, die du kontrollierst, im Laufe des Zuges das Spiel verlassen.

Ovika, rätselhafter Goliath

{5}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Nachtmahr

6/6

Fliegend

Abwehr — {3}, 3 Lebenspunkte bezahlen.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge X 1/1 rote Phyrexianer-Goblin-Kreaturenspielsteine, wobei X gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

- Falls ein Zauberspruch auf dem Stapel {X} in seinen Kosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um seinen Manabetrag zu ermitteln.

Prüfung der Nylea

{1}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie. Falls dann drei oder mehr +1/+1-Marken auf ihr liegen, opfere diese Aura.

Wenn du diese Aura opferst, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Das Überprüfen, ob auf der verzauberten Kreatur drei oder mehr +1/+1-Marken liegen, geschieht als Teil der Verrechnung der durch den Angriff ausgelösten Fähigkeit. Falls die dritte +1/+1-Marke auf andere Weise auf die verzauberte Kreatur gelegt wird, opferst du die Prüfung der Nylea erst, wenn die Kreatur das nächste Mal angreift.
- Die letzte Fähigkeit der Prüfung der Nylea wird ausgelöst, wenn du sie aus einem beliebigen Grund opferst, nicht nur, wenn du sie aufgrund des Effekts ihrer zweiten Fähigkeit opferst.

Psychischer Funkensprüher

{1}{R}{R}

Kreatur — Elementarwesen

3/2

Erstschlag (*Diese Kreatur fügt Kampfschaden vor Kreaturen ohne Erstschlag zu.*)

Immer wenn ein Gegner einen weißen oder blauen Spontanzauber oder eine weiße oder blaue Hexerei wirkt, fügt diese Kreatur jenem Spieler 2 Schadenspunkte zu.

- Die letzte Fähigkeit des Psychischen Funkensprühers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Falls ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, der sowohl weiß als auch blau ist, wird die letzte Fähigkeit des Psychischen Funkensprühers nur einmal ausgelöst.

Puls des Mahlstroms

{1}{B}{G}

Hexerei

Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl und alle anderen Permanente mit demselben Namen wie jenes Permanent.

- Falls ein Spielstein nicht eine Kopie eines anderen Permanents ist oder durch den Effekt, der ihn erzeugt hat, einen Namen erhalten hat, ist sein Name gleich den Untertypen, die er erhalten hat, als er erzeugt wurde, gefolgt von einem Bindestrich und dem Wort „Spielstein“. Falls ein Effekt zum Beispiel einen 1/1 Soldat-Kreaturespielstein erzeugt, hat jener Spielstein den Namen „Soldat-Spielstein“.

Raffender Drache

{3}{R}{R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte durchsuchen, sie ins Exil schicken und danach mischen.

Wenn diese Kreatur stirbt, kannst du die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

- Die Artefaktkarte, die du findest, wird aufgedeckt ins Exil geschickt. Alle Spieler können sie sehen.

- Die letzten beiden Fähigkeiten des Raffenden Drachen sind miteinander verbunden. Die dritte Fähigkeit bezieht sich nur auf die Karte, die durch die zweite Fähigkeit des Raffenden Drachen ins Exil geschickt wurde. Mit anderen Worten: Jeder Drache hat seinen eigenen Hort.
- Falls der Raffende Drache stirbt, bevor seine zweite Fähigkeit verrechnet wurde, wird seine dritte Fähigkeit ausgelöst und bewirkt nichts. Danach wird seine zweite Fähigkeit verrechnet. Falls du dich dann entscheidest, eine Artefaktkarte aus deiner Bibliothek ins Exil zu schicken, bleibt sie bis zum Ende der Partie im Exil.

Ramos die Drachenmaschine

{6}

Legendäre Artefaktkreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, lege für jede Farbe des Zauberspruchs eine +1/+1-Marke auf Ramos.

Entferne fünf +1/+1-Marken von Ramos: Erzeuge {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

- Ramos' ausgelöste Fähigkeit zählt die Anzahl der Farben, die ein Zauberspruch hat (von null bis fünf), nicht, wie viele farbige Manasymbole er in seinen Manakosten hat oder wie viele Farben Mana du ausgegeben hast.
- Falls du einen farblosen Zauberspruch wirkst, wird Ramos' ausgelöste Fähigkeit ausgelöst, aber er erhält keine +1/+1-Marken.
- Ramos' ausgelöste Fähigkeit wird erst ausgelöst, wenn du das Wirken eines Zauberspruchs, einschließlich des Bezahls all seiner Kosten, abgeschlossen hast. Falls auf Ramos weniger als fünf +1/+1-Marken liegen, gibt es keine Möglichkeit, mit einem Zauberspruch Marken auf ihn zu legen und jenen Zauberspruch mit den neu auf ihn gelegten Marken zu bezahlen.
- Ramos' ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden. Verwende in diesem Fall seine zuletzt bekannten Informationen, um zu ermitteln, welche Farben er hatte.

Rätselhafter Sceada

{1}{U}{R}

Kreatur — Sceada

*/4

Fliegend

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

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Rätselhaften Sceadas festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Replikationsritual

{2} {U} {U}

Hexerei

Bonus {5} (Du kannst zusätzlich {5} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.)

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, erzeuge stattdessen fünf solcher Spielsteine.

- Falls die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn das Replikationsritual verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keine Spielsteine.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur deiner Wahl funktionieren ebenfalls.
- Die Spielsteine sehen sich gegenseitig ins Spiel kommen. Falls sie eine ausgelöste Fähigkeit haben, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden sie alle gegenseitig voneinander ausgelöst.

Riesen-Zundermaul

{2} {R}

Kreatur — Dinosaurier, Bestie

4/3

Verursacht Trampelschaden (Diese Kreatur kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)

Spieler können keine Lebenspunkte dazuerhalten.

- Während das Riesen-Zundermaul im Spiel ist, werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dafür sorgen würden, dass Spieler Lebenspunkte dazuerhalten, weiterhin verrechnet. Allerdings erhält kein Spieler Lebenspunkte dazu. Nur die anderen Effekte der Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen.
 - Falls, während das Riesen-Zundermaul im Spiel ist, ein Effekt den Lebenspunktstand eines Spielers auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als der derzeitige Lebenspunktstand des Spielers, bleibt der Lebenspunktstand des Spielers unverändert.
-

Ritterin der Boshaftigkeit

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Erstschlag (*Diese Kreatur fügt Kampfschaden vor Kreaturen ohne Erstschlag zu.*)

Fluchsicher vor Weiß (*Diese Kreatur kann nicht das Ziel von weißen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.*)

Diese Kreatur erhält +1/+0, solange ein beliebiger Spieler ein weißes Permanent kontrolliert.

- „Fluchsicher vor [Eigenschaft]“ ist eine Variante der Fluchsicher-Fähigkeit. „Fluchsicher vor Weiß“ bedeutet, „dieses Permanent kann nicht das Ziel von weißen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten einer weißen Quelle sein, die deine Gegner kontrollieren“.
- Falls ein Effekt besagt, dass eine Kreatur Fluchsicherheit verliert oder als Ziel bestimmt werden kann, als hätte sie keine Fluchsicherheit, betrifft dies auch Fluchsicher vor Weiß.
- Die Ritterin der Boshaftigkeit erhält nur +1/+0, falls ein Spieler mindestens ein weißes Permanent kontrolliert, unabhängig davon, wie viele weiße Permanente Spieler kontrollieren.

Ritterin der Gnade

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Erstschlag (*Diese Kreatur fügt Kampfschaden vor Kreaturen ohne Erstschlag zu.*)

Fluchsicher vor Schwarz (*Diese Kreatur kann nicht das Ziel von schwarzen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.*)

Diese Kreatur erhält +1/+0, solange ein beliebiger Spieler ein schwarzes Permanent kontrolliert.

- „Fluchsicher vor [Eigenschaft]“ ist eine Variante der Fluchsicher-Fähigkeit. „Fluchsicher vor Schwarz“ bedeutet, „dieses Permanent kann nicht das Ziel von schwarzen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten einer schwarzen Quelle sein, die deine Gegner kontrollieren“.
- Falls ein Effekt besagt, dass eine Kreatur Fluchsicherheit verliert oder als Ziel bestimmt werden kann, als hätte sie keine Fluchsicherheit, betrifft dies auch Fluchsicher vor Schwarz.
- Die Ritterin der Gnade erhält nur +1/+0, falls ein Spieler mindestens ein schwarzes Permanent kontrolliert, unabhängig davon, wie viele schwarze Permanente Spieler kontrollieren.

Sakrales Dekret

{1}{W}

Hexerei

Schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, die bzw. der schwarz oder rot ist, ins Exil.

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

- Falls die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Sakrale Dekret verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an.
-

Schlinge des Erstarrens

{1}{W}{W}

Verzauberung

Aufblitzen (*Du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.*)

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis diese Verzauberung das Spiel verlässt.

- Falls die Schlinge des Erstarrens das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
 - Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
 - Falls ein Kreaturenspielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
-

Schutzbrille der Pyromagierin

{5}

Legendäres Artefakt

{T}: Erzeuge {R}. Wenn dieses Mana ausgegeben wird, um einen roten Spontanzauber oder eine rote Hexerei zu wirken, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Das Mana, das durch die Schutzbrille der Pyromagierin erzeugt wird, kann beliebig verwendet werden und nicht nur für einen roten Spontanzauber oder eine rote Hexerei.
- Jeder rote Spontanzauber bzw. jede rote Hexerei, für den bzw. die du dieses Mana verwendest, wird kopiert, und nicht nur solche, die Ziele benötigen.
- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, unabhängig davon, ob die Schutzbrille der Pyromagierin noch im Spiel ist oder nicht.
- Falls mehr als ein rotes Mana durch die Schutzbrille der Pyromagierin produziert wird und es für das Wirken eines einzelnen roten Spontanzaubers oder einer einzelnen roten Hexerei verwendet wird, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit für jedes einzelne so verbrauchte rote Mana separat ausgelöst. Es werden entsprechend viele Kopien erzeugt. Dabei spielt es keine Rolle, ob dieses rote Mana durch eine oder mehrere Schutzbrillen der Pyromagierin produziert wurde.
- Eine Kopie wird auch dann erzeugt, falls der Zauberspruch, der mit dem von der Schutzbrille der Pyromagierin erzeugten roten Mana gewirkt wurde, neutralisiert wurde oder auf andere Weise den Stapel verlassen hat, ohne verrechnet zu werden, bevor jene Fähigkeit verrechnet wurde. Die Kopie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.

- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines –“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.

Sphinx des Letzten Wortes

{5}{U}{U}

Kreatur — Sphinx

5/5

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Fliegend

Fluchsicher (*Diese Kreatur kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.*)

Spontanzauber und Hexereien, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann die Sphinx des Letzten Wortes oder beliebige andere Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, trotzdem als Ziel haben. Der betreffende Zauberspruch wird dann zwar nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte des neutralisierenden Zauberspruchs bzw. der neutralisierenden Fähigkeit geschehen trotzdem.

Stählerner Höllendrache

{6}

Artefaktkreatur — Drache

5/5

Fliegend

{2}: Diese Kreatur erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

{X}: Zerstöre jedes Nichtland-Permanent mit Manabetrag X, dessen Beherrscher in diesem Zug von dieser Kreatur Kampfschaden zugefügt wurde. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

- Die letzte Fähigkeit des Stählernen Höllendrachens zerstört nur Nichtland-Permanente, deren Manabeträge genau gleich X sind, und nur jene, die von Spielern kontrolliert werden, denen in diesem Zug Kampfschaden von dem Stählerne Höllendrache zugefügt wurde.
- Es spielt keine Rolle, wer diese Permanente zu dem Zeitpunkt kontrolliert hat, an dem der Stählerne Höllendrache Kampfschaden zugefügt hat, oder ob diese Permanente zu jenem Zeitpunkt schon im Spiel waren.

- Du kannst die letzte Fähigkeit auch dann aktivieren, falls der Stählerne Höllendrache in diesem Zug gar keinem Spieler Kampfschaden zugefügt hat. Falls du dies tust, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
- Falls die letzte Fähigkeit des Stählernen Höllendrachens mit X gleich 0 aktiviert wird, zerstört sie jedes Nichtland-Permanent, dessen Manabetrag 0 beträgt und das einer der entsprechenden Spieler kontrolliert.
- Der Manabetrag eines Permanents wird nur von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind, solange es nicht etwas anderes kopiert (siehe unten). Der Manabetrag ist die Gesamtmenge Mana in jenen Kosten, unabhängig von den Farben. Eine Karte mit Manakosten von $\{3\}\{U\}\{U\}$ hat zum Beispiel Manabetrag 5.
- Falls ein Permanent etwas anderes kopiert, ist sein Manabetrag gleich dem Manabetrag dessen, was es kopiert.
- Ignoriere auf alle Fälle alle alternativen Kosten oder zusätzlichen Kosten (wie Bonuskosten), die bezahlt wurden, als das Permanent gewirkt wurde.
- Falls die Manakosten eines Permanents $\{X\}$ enthalten, ist X für die Bestimmung seines Manabetrags gleich 0.
- Falls ein Nichtland-Permanent keine Manasymbole in seiner rechten oberen Ecke hat (weil es zum Beispiel ein Spielstein ist, der nicht etwas anderes kopiert), ist sein Manabetrag 0.

Stierköpfiger Malmer

$\{2\}\{R\}$

Kreatur — Gestaltwandler

2/2

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, kannst du eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur legen.

- Die letzte Fähigkeit des Stierköpfigen Malmers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Sturmwind-Dschinn

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

Kreatur — Dschinn

0/4

Fliegend

Diese Kreatur erhält +1/+0 für jedes Insel-Standardland, das du kontrollierst.

- Die Fähigkeit des Sturmwind-Dschinns, die seine Stärke modifiziert, wird nur angewendet, während er sich im Spiel befindet. In allen anderen Zonen ist er eine 0/4 Kreaturenkarte.

Surrak der Jagdrufer

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

5/4

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls die Kreaturen, die du kontrollierst, eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Eile bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann angreifen und {T}, egal wann sie unter deine Kontrolle gekommen ist.)*

- Falls du eine Kreatur mit Stärke kleiner als 0 kontrollierst, nutze ihre tatsächliche Stärke bei der Berechnung der Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst. Falls du beispielsweise drei Kreaturen mit Stärke 4, 5 und -2 kontrollierst, dann beträgt die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, 7.
- Surraks Fähigkeit überprüft die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, zweimal: einmal zum entsprechenden Zeitpunkt, um zu überprüfen, ob die Fähigkeit ausgelöst wird, und dann noch einmal, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll. Falls zu diesem Zeitpunkt die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, nicht mehr 8 oder mehr beträgt, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Tödliches Gebräu

{B} {G}

Hexerei

Jeder Spieler opfert eine Kreatur oder einen Planeswalker, die bzw. den er bestimmt. Falls du auf diese Weise ein Permanent geopfert hast, kannst du eine andere Permanent-Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Zuerst bestimmt der aktive Spieler, welche Kreatur oder welcher Planeswalker geopfert werden soll. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden all jene Permanente gleichzeitig geopfert.
- Falls du das Tödliche Gebräu wirkst und Kreaturen oder Planeswalker kontrollierst, sowie es verrechnet wird, musst du eine bzw. einen von ihnen opfern.
- Du bestimmst, welche Permanent-Karte (falls überhaupt) du auf deine Hand zurückbringst, sowie das Tödliche Gebräu verrechnet wird, nachdem Permanente geopfert wurden.
- Du kannst nicht dieselbe Permanent-Karte zurückbringen, die du geopfert hast.

Tribut an den Hunger

{2} {B}

Spontanzauber

Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur, die er bestimmt. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.

- Verwende die Widerstandskraft, die die geopfertete Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
-

Unbeirrbarer Tapferkeit
{1}{G}{W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2, hat
Lebensverknüpfung und verursacht Trampelschaden.
(Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt
ihren Beherrscher entsprechend viele Lebenspunkte
dazuerhalten.)

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

Uralte Macht
{X}{G}
Hexerei
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält
+X/+X bis zum Ende des Zuges. Dann kämpft sie gegen
bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht
kontrollierst. (Jede fügt der anderen Schadenspunkte in
Höhe ihrer Stärke zu.)

- Du kannst die Uralte Macht wirken und dabei nur die Kreatur als Ziel bestimmen, die du kontrollierst.
 - Du kannst die Uralte Macht mit 0 als Wert für X wirken, damit die beiden Kreaturen deiner Wahl gegeneinander kämpfen.
 - Falls du zwei Kreaturen deiner Wahl bestimmst und eines oder beide Ziele illegal sind, wenn die Uralte Macht verrechnet werden soll, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
 - Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn die Uralte Macht verrechnet werden soll, erhält keine Kreatur +X/+X. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein legales Ziel ist, die Kreatur, die du nicht kontrollierst, aber nicht, erhält deine Kreatur immer noch +X/+X.
-

Urtümliche Belohnung
{5}{G}
Verzauberung
Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, erzeuge
einen 3/3 grünen Bestie-Kreaturespielstein.
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst,
lege drei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl,
die du kontrollierst.
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner
Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte
dazu.

- Die erste und zweite Fähigkeit der Urtümlichen Belohnung werden jeweils vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie werden auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
-

Vasall des Gilblaus
{1} {G/W} {G/W} {G/W}
Kreatur — Elf, Ritter

4/4

({G/W} kann entweder mit {G} oder mit {W} bezahlt werden.)

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

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

Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dazu führt, dass du diese Karte abwirfst, bringe sie ins Spiel, anstatt sie auf deinen Friedhof zu legen.

- Die ersten beiden Fähigkeiten des Vasallen des Gilblaus werden getrennt und kumulativ angewendet. Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, beide genannten Farben hat, erhält sie insgesamt +2/+2.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die ein Gegner kontrolliert, dafür sorgt, dass du den Vasallen des Gilblaus abwirfst, und sowohl die Fähigkeit des Vasallen des Gilblaus als auch eine andere Fähigkeit (wie die einer gegnerischen Ley-Linie der Leere) dich anweisen, den Vasallen des Gilblaus woanders hin als auf den Friedhof zu legen, bestimmst du, welchen Effekt du anwendest.
- Falls du den Vasallen des Gilblaus abwirfst und ihn ins Spiel bringst, hast du ihn dennoch abgeworfen. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn du eine Karte abwirfst, werden immer noch ausgelöst.

Vernichtender Blitz

{1} {R}

Hexerei

Der Vernichtende Blitz fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur bzw. der Planeswalker in diesem Zug sterben würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

- Der Ersatzeffekt des Vernichtenden Blitzes schickt die Kreatur oder den Planeswalker deiner Wahl ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde und nicht nur wegen tödlichen Schadens.

Vorzeige-Unterricht

{U/R} {U/R}

Spontanzauber

({U/R} kann entweder mit {U} oder mit {R} bezahlt werden.)

Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Spontanzauber oder deine nächste Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Nachdem der Vorzeige-Unterricht verrechnet wurde, wird der nächste Spontanzauber oder die nächste Hexerei, den bzw. die du in jenem Zug wirkst, kopiert, unabhängig davon, ob er bzw. sie Ziele hat oder nicht.

- Falls der Zauberspruch Ziele hat, hat die Kopie die gleichen Ziele, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Wesirin der Menagerie

{3} {G}

Kreatur — Ophis, Kleriker

3/4

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

Du kannst Kreaturenzauber oben von deiner Bibliothek wirken.

Du kannst Mana beliebigen Typs ausgeben, um Kreaturenzauber zu wirken.

- Die Wesirin der Menagerie lässt dich die oberste Karte zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Ausnahme – siehe unten), auch falls du 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.
- Normalerweise erlaubt dir die Wesirin der Menagerie, die oberste Karte deiner Bibliothek zu wirken, falls es eine Kreaturenkarte ist, es deine Hauptphase ist und der Stapel leer ist. Falls diese Kreaturenkarte jedoch Aufblitzen hat, kannst du sie zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du auch einen Spontanzauber wirken könntest, also sogar im Zug eines Gegners.
- Du kannst Mana ausgeben, als wäre es Mana beliebigen Typs, um beliebige Kreaturenzauber zu wirken; nicht nur solche, die du oben von deiner Bibliothek wirkst.
- Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen.
- Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand. Daher kannst du sie nicht umwandeln, abwerfen oder eine ihrer aktivierten Fähigkeiten aktivieren.

Wildes Dampfmaul

{4} {R} {G}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge

{R} {R} {R} {G} {G} {G}. Bis zum Ende des Zuges

verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

- Dieses Mana geht bis zum Ende des Zuges auch dann nicht verloren, sowie Segmente und Phasen enden, falls das Wilde Dampfmaul das Spiel während des Zuges verlässt.

Wucht des Aufpralls

{1} {R}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins

Spiel kommt, fügt diese Verzauberung jedem Gegner 1

Schadenspunkt zu.

- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird die Wucht des Aufpralls einmal für jede jener Kreaturen ausgelöst. Dies gilt auch, falls die Wucht des Aufpralls zum selben Zeitpunkt ins Spiel kommt, wie jene Kreaturen.

Wunschkrallen-Talisman

{1} {B}

Artefakt

Dieses Artefakt kommt mit drei Wunschmarken ins

Spiel.

{1}, {T}, entferne eine Wunschmarke von diesem

Artefakt: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte,

nimm sie auf deine Hand und mische danach. Ein

Gegner übernimmt die Kontrolle über dieses Artefakt.

Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

- Hat der Wunschkrallen-Talisman keine Wunschmarken mehr, bleibt er im Spiel. Du kannst seine letzte Fähigkeit nicht aktivieren.
- Du bestimmst, welcher Gegner die Kontrolle über den Wunschkrallen-Talisman übernimmt, während seine Fähigkeit verrechnet wird. Falls der Spieler später die Partie verlässt, erhältst du die Kontrolle über den Wunschkrallen-Talisman zurück.

Zetalpa die Ursonne

{6} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Ältester, Dinosaurier

4/8

Fliegend, Doppelschlag, Wachsamkeit, verursacht

Trampelschaden, Unzerstörbar

- Falls eine angreifende Kreatur mit Doppelschlag, die Trampelschaden verursacht, alle sie blockenden Kreaturen mit Erstschlag-Kampfschaden zerstört, wird ihr gesamter normaler Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder dem Planeswalker bzw. der Schlacht, den bzw. die jene Kreatur angreift, zugewiesen.

MAGIC: THE GATHERING GRUNDSTEIN STARTER-SAMMLUNG COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES:

Arkanes Petschaft
{2}
Artefakt
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Commanders.

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

Befehlsturm
Land
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Commanders.

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

MAGIC: THE GATHERING GRUNDSTEIN EINSTEIGERBOX – KARTENSPEZIFISCHES:

Augenblick des Triumphs
{W}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Augenblick des Triumphs verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst nicht 2 Lebenspunkte dazu.
-

Beute fassen

{2} {R}

Hexerei

Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab.

Ziehe zwei Karten und erzeuge einen Schatz-Spielstein.

(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere diesen Spielstein:

Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)

- Du musst genau eine Karte abwerfen, um Beute fassen zu wirken; du kannst es nicht wirken, ohne eine Karte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen.

Biogene Aufrüstung

{4} {G} {G}

Hexerei

Verteile drei +1/+1-Marken auf eine, zwei oder drei

Kreaturen deiner Wahl, dann verdopple die Anzahl der

+1/+1-Marken auf jeder jener Kreaturen.

- Du bestimmst, wie viele Ziele die Biogene Aufrüstung hat und wie die Marken verteilt werden, sowie du sie wirkst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten. Das bedeutet beispielsweise, dass du nicht drei Kreaturen deiner Wahl bestimmen und ihnen zwei, eine und null Marken zuweisen kannst.
- Falls einige der Ziele illegal sind, wenn die Biogene Aufrüstung 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.
- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer Kreatur zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.

Blutzehnt-Eintreiberin

{4} {B}

Kreatur — Vampir, Adliger

3/4

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls ein

Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, wirft

jeder Gegner eine Karte ab.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Blutzehnt-Eintreiberin prüft, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunkttestand verändert hat. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.
-

Brennendes Drachenfeuer

{1}{R}

Spontanzauber

Das Brennende Drachenfeuer fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur bzw. der Planeswalker in diesem Zug sterben würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

- Der Ersatzeffekt des Brennenden Drachenfeuers schickt die als Ziel gewählte Kreatur oder den Planeswalker ins Exil, falls sie bzw. er aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens.

Diener der Drachenfürstin

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Schamane

1/3

Drache-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Die Fähigkeit des Dieners der Drachenfürstin ändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du bezahlst, um Drache-Zaubersprüche zu wirken.
- Die Fähigkeit des Dieners der Drachenfürstin kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.

Doppelklingen-Paladin

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/3

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Solange du 25 oder mehr Lebenspunkte hast, hat diese Kreatur Doppelschlag. *(Sie fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.)*

- Die erste Fähigkeit des Doppelklingen-Paladins wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch den Gleißenden Engel oder 4 Lebenspunkte durch den Apothekenstampfer dazuerhältst.
- Falls dem Doppelklingen-Paladin zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält er durch seine erste Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um ihn zu retten.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die erste Fähigkeit des Doppelklingen-Paladins zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und die erste Fähigkeit des Doppelklingen-Paladins wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die erste Fähigkeit des Doppelklingen-Paladins ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht.
- Falls dir Erstschlagskampfschaden zugefügt wird, durch den deine Lebenspunkte unter 25 sinken, verliert der Doppelklingen-Paladin sofort Doppelschlag. Er fügt keinen normalen Kampfschaden zu, es sei denn, du bringst deinen Lebenspunkttestand noch vor dem normalen Kampfschadensegment wieder auf über 25.
- Falls der Doppelklingen-Paladin Doppelschlag erhält, nachdem der reguläre Kampfschaden bereits zugefügt wurde (z. B. weil eine Kreatur mit Lebensverknüpfung Kampfschaden zugefügt hat), fügt der Doppelklingen-Paladin nicht erneut Kampfschaden zu.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die erste Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht.
- In einer Partie Two-Headed Giant hat der Doppelklingen-Paladin Doppelschlag, solange dein Team 25 oder mehr Lebenspunkte hat.

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.

- Der Ersatzeffekt von Elspeths Schlag schickt die als Ziel gewählte Kreatur oder den Planeswalker ins Exil, falls sie bzw. er aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens.

Entzündete Wut

{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 und Erstschlag

bis zum Ende des Zuges. *(Sie fügt Kampfschaden vor*

Kreaturen ohne Erstschlag zu.)

- Erhält eine Kreatur Erstschlag, nachdem Kreaturen mit Erstschlag Kampfschaden zugefügt haben, verhindert das nicht, dass jene Kreatur normalen Kampfschaden zufügt.

Freistoß-Bomberin

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

2/3

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

{R}: Bis zum Ende des Zuges erhält ein anderer Goblin deiner Wahl, den du kontrollierst, Flugfähigkeit und

„Wenn diese Kreatur Kampfschaden zufügt, opfere sie.“

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Goblin, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Freistoß-Bomberin während des Zuges das Spiel verlässt.

Friedhofsrekrutierung

{1} {B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls es eine Zombie-Karte ist, ziehe eine Karte.

- Falls die Kreaturenkarte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Friedhofsrekrutierung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst auch dann keine Karte, falls die Kreaturenkarte deiner Wahl eine Zombie-Karte war.

Gebet der Bindung

{3} {W}

Verzauberung

Aufblitzen

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, schicke bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis diese Verzauberung das Spiel verlässt. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Du musst für die ausgelöste Fähigkeit des Gebets der Bindung kein Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und das Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
- Falls das Gebet der Bindung das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird das Permanent deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher zum Beispiel an ein verhülltes Permanent angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.

Goblin-Schmuggler

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Räuber

2/2

Eile (*Diese Kreatur kann angreifen und {T}, sobald sie unter deine Kontrolle kommt.*)

{T}: Eine andere Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl größer als 2 ist, wenn die aktivierte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Wird die Stärke der Kreatur jedoch auf über 2 erhöht, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in diesem Zug weiterhin nicht geblockt werden.

Joraga-Anrufung

{4} {G} {G}

Hexerei

Jede Kreatur, die du kontrollierst, erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges und muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

- Falls mehrere angreifende Kreaturen geblockt werden müssen, falls möglich, muss der verteidigende Spieler jeder von ihnen mindestens einen Blocker zuweisen, falls möglich. Falls beispielsweise zwei solche Kreaturen angreifen und es zwei mögliche Blocker gäbe, könnten nicht beide als Blocker desselben Angreifers deklariert werden.
- Die Joraga-Anrufung zwingt keine bestimmte Kreatur dazu, eine bestimmte angreifende Kreatur zu blocken. Der verteidigende Spieler bestimmt, wie die Kreaturen, die er kontrolliert, blocken.

Kargische Drachenreiterin

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Solange du einen Drachen kontrollierst, hat diese Kreatur Flugfähigkeit.

- Sobald die Kargische Drachenreiterin geblockt wurde, führt das Gewähren von Flugfähigkeit, indem ein Drache ins Spiel gebracht wird, nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Karneolkugel der Drachen

{2} {R}

Artefakt

{T}: Erzeuge {R}. Falls dieses Mana für einen Drache-Kreaturenzauber ausgegeben wird, erhält der Drache Eile bis zum Ende des Zuges.

- Das von der Karneolkugel der Drachen erzeugte Mana kann für alles ausgegeben werden, nicht nur für Drache-Kreaturenzauber.

- Falls das Mana von der Karneolkugel der Drachen dazu verwendet wird, einen beliebigen Teil der Kosten des Drache-Kreaturenzaubers zu bezahlen, einschließlich alternativer oder zusätzlicher Kosten, erhält der Drache Eile bis zum Ende des Zuges.
- Ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist kein Kreaturenzauber, auch dann nicht, falls der Zauberspruch einen Drache-Kreaturenspielstein erzeugt.
- Falls das Mana für einen Nicht-Drache-Zauberspruch ausgegeben wird, der später im Zug zu einem Drachen wird, hat die Kreatur nicht Eile.

Korsarenkapitän

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

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

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Piraten, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Korsarenkapitän während des Zuges das Spiel verlässt.

Kreuzweg-Unruhestifter

{5}{B}

Kreatur — Vampir

5/5

Angreifende Vampire, die du kontrollierst, haben Todesberührung und Lebensverknüpfung. *(Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die sie einer Kreatur zufügen, ist ausreichend, um jene Kreatur zu zerstören. Schaden, der von ihnen zugefügt wird, lässt ihren Beherrscher entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten.)*

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

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

Lenkdrachen-Korsar

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/1

Diese Kreatur hat Flugfähigkeit, solange sie angreift.

- Der Lenkdrachen-Korsar hat unmittelbar, nachdem er angreift, Flugfähigkeit. Das bedeutet, dass Kampfeinschränkungen für Kreaturen mit Flugfähigkeit nicht angewendet werden, aber Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit Flugfähigkeit angreift, werden ausgelöst.

Leoniden-Vorhut

{W}

Kreatur — Katze, Soldat

1/1

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls du nicht drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie deine Kampfphase beginnt, wird die Fähigkeit der Leoniden-Vorhut nicht ausgelöst. Dafür zu sorgen, dass ein Permanent während des Beginn-des-Kampfes-Segments zu einer Kreatur wird, führt nicht dazu, dass die Fähigkeit der Leoniden-Vorhut ausgelöst wird.
- Falls du nicht drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie die Fähigkeit der Leoniden-Vorhut verrechnet wird, tut die Fähigkeit nichts. Falls du jedoch drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, wird nicht verhindert, dass der +1/+1-Bonus angewendet wird, falls du später im Zug keine drei Kreaturen mehr kontrollierst.

Neue Horizonte

{2}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land

Wenn diese Aura ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Das verzauberte Land hat „{T}: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.“

- Du kannst Neue Horizonte auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.
- Falls das Land, das die Neuen Horizonte verzaubern würden, ein illegales Ziel ist, sowie die Neuen Horizonte verrechnet werden sollen, werden sie nicht verrechnet. Sie kommen nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Neugeborener Vampir

{B}

Kreatur — Vampir

0/3

{2}, {T}: Jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Neugeborenen Vampirs dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Pfeilhagelveteran

{3} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

4/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, so viele Schadenspunkte zu, wie du Goblins kontrollierst.

- Die Anzahl der Goblins, die du kontrollierst, wird erst überprüft, sowie die Fähigkeit des Pfeilhagelveterans verrechnet wird. Falls der Pfeilhagelveteran dann noch im Spiel ist, zählt er sich selbst.
-

Piranhafutter

{1} {U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen (*Du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.*)

Verzaubert eine Kreatur

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

- Das Piranhafutter überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
 - Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur modifizieren, wie der Effekt des Riesenwuchses, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
 - Falls die verzauberte Kreatur andere Untertypen als Kreaturentypen hatte, z. B. Ausrüstung, Fahrzeug oder Höhle, verliert sie diese ebenfalls.
-

Piratensäbel

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, lege sie an einen Piraten deiner Wahl an, den du kontrollierst.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1.

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

- Du kannst den Piratensäbel auch wirken, falls du keine Piraten kontrollierst. Falls du keine Piraten kontrollierst, sowie der Piratensäbel ins Spiel kommt, hat seine ausgelöste Fähigkeit keinen Effekt.
-

Plötzliches Verlangen

{1} {B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Plötzliche Verlangen verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst nicht 2 Lebenspunkte dazu.
 - Die Kreatur deiner Wahl ist immer noch im Spiel, wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, auch falls ihre Stärke auf 0 oder weniger reduziert wurde. Alle Fähigkeiten, die sie besitzt und die mit dem Dazuerhalten von Lebenspunkten interagieren, tun dies, falls zutreffend. Falls irgendeine Fähigkeit dadurch ausgelöst wurde, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wird die Kreatur auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, nachdem die Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird.
-

Schlachtrassel-Schamane

{3} {R}

Kreatur — Goblin, Schamane

2/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +2/+0 erhalten lassen.

- Die Fähigkeit des Schlachtrassel-Schamanen wird in jedem deiner Züge im Beginn-des Kampfes-Segment ausgelöst. Sie wird verrechnet, bevor du Angreifer deklariert.
 - Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass dein Zug mehrere Kampfphasen hat, wird die Fähigkeit des Schlachtrassel-Schamanen in jeder davon ausgelöst.
-

Schrecken vom Velusberg

{5} {R} {R}

Kreatur — Drache

5/5

Fliegend

Doppelschlag (*Diese Kreatur fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Doppelschlag auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
 - Die ausgelöste Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Doppelschlag.
-

Todesbaron
{1}{B}{B}
Kreatur — Zombie, Zauberer
2/2

Skelette, die du kontrollierst, und andere Zombies, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben Todesberührung.
(Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die sie einer Kreatur zufügen, ist ausreichend, um jene Kreatur zu zerstören.)

- Eine Kreatur, die sowohl ein Skelett als auch ein Zombie ist, erhält den Bonus nur einmal.
- Der Todesbaron hat normalerweise keinen Effekt auf sich selbst. Falls es dir allerdings gelingt, ihn in ein Skelett zu verwandeln, gibt er auch sich selbst +1/+1 und Todesberührung.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Skelett oder Zombie, das bzw. den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Todesbaron während des Zuges das Spiel verlässt.

Tödlicher Gegenschlag
{1}{W}
Spontanzauber
Der Tödliche Gegenschlag fügt einer getappten Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Tödliche Gegenschlag verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Unerforschter Zufluchtsort
Land
Dieses Land kommt getappt ins Spiel. Sowie es ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.
{T}: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.

- Falls der Unerforschte Zufluchtsort aus irgendeinem Grund im Spiel ist, ohne dass eine Farbe gewählt wurde, erzeugt seine Manafähigkeit kein Mana.

Vampirbrut
{2}{B}
Kreatur — Vampir
2/3
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Vampirbrut dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkt dazuerhältst.
-

MAGIC: THE GATHERING GRUNDSTEIN JUMPSTART – KARTENSPEZIFISCHES:

Ableben aberkennen

{4} {B}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls er eine Kreaturenkarte mit Manabetrag 3 oder weniger als Ziel hat.

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- 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.
- Falls die Kreaturenkarte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Ableben aberkennen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Anep, Wesirin von Hazoret

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Schakal, Krieger

4/2

Verursacht Trampelschaden

Du kannst Anep, Wesirin von Hazoret, erschöpfen, sowie sie angreift. Wenn du dies tust, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.
(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)

- Falls ein erschöpftes Permanent während deines nächsten Enttappsegments bereits enttappt ist (z. B. weil von einem Effekt enttappt wurde), verstreicht der Effekt von Erschöpfen, der sein Enttappen verhindert hat, ohne Wirkung.
 - Falls du bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über ein Permanent deines Gegners übernimmst und dieses erschöpfst und jener Spieler dann die Kontrolle über es zurückerhält, enttappt es regulär während des Enttappsegments jenes Gegners.
 - Du kannst Anep erschöpfen, sowie du sie als eine angreifende Kreatur deklariert. Später im Kampf ist dies nicht mehr möglich und Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, können nicht erschöpft werden. Alle Fähigkeiten, die durch das Erschöpfen einer angreifenden Kreatur ausgelöst werden, werden verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.
 - Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der Berechtigung gespielt werden, die dir von der Fähigkeit gewährt wird, die ausgelöst wird, wenn du Anep erschöpfst. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
-

Aphelia die Schlangenflüsterin

{1}{B}

Legendäre Kreatur — Gorgo, Assassine

1/3

Todesberührung

Immer wenn Aphelia angreift, kannst du {1}{B/G}

bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 1/1 schwarzen

Ophis-Kreaturespielstein mit Todesberührung.

{4}{B}: Immer wenn bis zum Ende des Zuges eine oder

mehrere Gorgos und/oder Ophis, die du kontrollierst,

einem Spieler Kampfschaden zufügen, verliert der

Spieler die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet.

- Die von Aphelias letzter Fähigkeit erzeugte ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst und verrechnet, nachdem Kampfschaden zugefügt wird. Falls beispielsweise Gorgos und/oder Ophis, die du kontrollierst, einem Spieler mit 12 Lebenspunkten insgesamt 3 Kampfschaden zufügen, reduziert sich der Lebenspunktstand des Spielers durch den Kampfschaden auf 9. Dann sorgt die ausgelöste Fähigkeit dafür, dass der Spieler 5 Lebenspunkte verliert und sein Lebenspunktstand beträgt dann 4.

Braulios von der Pheres-Herde

{3}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Zentaur, Späher

/

Stärke und Widerstandskraft von Braulios sind gleich der

Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

Immer wenn Braulios angreift, ziehe eine Karte, dann

kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel

bringen.

- Die Fähigkeit, die Braulios' Stärke und Widerstandskraft festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Brigone, Soldatin aus Meletis

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Wachsamkeit

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst,

der Brigone, Soldatin aus Meletis, als Ziel hat, lege eine

+1/+1-Marke auf Brigone.

{T}, entferne eine +1/+1-Marke von Brigone: Ziehe eine

Karte.

- Brigones zweite Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
-

Cleon, vergnügter Champion
{2}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
2/2

Doppelschlag
Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der Cleon als Ziel hat, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Cleons zweite Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von Cleons zweiter Fähigkeit gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Cynette die Quallentreiberin
{3}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
2/2

Wenn Cynette die Quallentreiberin ins Spiel kommt oder stirbt, erzeuge einen 1/1 blauen Quallen-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.
Fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der fliegenden Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Cynette während des Zuges das Spiel verlässt.

Dionus, elfischer Erzdruide
{3}{G}
Legendäre Kreatur — Elf, Druiden
3/3

Elfen, die du kontrollierst, haben „Immer wenn diese Kreatur während deines Zuges getappt wird, enttappe sie und lege eine +1/+1-Marke auf sie. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.“

- Dionus' Fähigkeit gewährt ihm selbst sowie anderen Elfen, die du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit.
- Ein Permanent, das getappt ins Spiel kommt, „wird nicht getappt“. Falls sie die von Dionus gewährte Fähigkeit hat, wird jene Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls Dionus das Spiel verlässt, während eine oder mehrere ausgelöste Fähigkeiten, die von der von ihm gewährten Fähigkeit erzeugt wurden, noch auf dem Stapel sind, werden jene Fähigkeiten trotzdem wie gewohnt verrechnet.
- Falls du auf irgendeine Weise mehrere Exemplare von Dionus kontrollierst, hat jedes Permanent, das du kontrollierst, entsprechend viele Vorkommen der gewährten Fähigkeit. Diese Fähigkeiten haben zusätzliche Wirkung. Falls du beispielsweise zwei Exemplare von Dionus kontrollierst und eines davon

während deines Zuges getappt wird, werden alle ihm gewährten Fähigkeiten ausgelöst. Wenn jene Fähigkeiten verrechnet werden, enttappt jede davon jenes Exemplar von Dionus (falls es zu jenem Zeitpunkt getappt ist) und legt eine +1/+1-Marke auf es, unabhängig davon, ob es getappt oder ungetappt ist.

- Falls Dionus im selben Zug das Spiel verlässt und dann wieder ins Spiel kommt oder falls ein Exemplar von Dionus das Spiel verlässt und ein anderes Exemplar von Dionus ins Spiel kommt, ist die vom alten Exemplar gewährte Fähigkeit nicht dieselbe wie die vom neuen Exemplar gewährte Fähigkeit. Das bedeutet, dass ein Elf, der von der zuvor gewährten ausgelösten Fähigkeit bereits enttappt wurde und eine +1/+1-Marke erhalten hat, von der neu gewährten ausgelösten Fähigkeit erneut enttappt werden und eine +1/+1-Marke erhalten könnte, wenn er im selben Zug zuvor erneut getappt wurde.

Eidolon der Astralwinde

{2} {W}

Verzauberungskreatur — Geist

2/4

Wachsamkeit

Konstellation — Immer wenn das Eidolon der Astralwinde oder eine andere Verzauberung, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Bis zum Ende des Zuges hat jene Kreatur Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4 und erhält Flugfähigkeit.

- Falls das Eidolon der Astralwinde zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Verzauberungen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird seine letzte Fähigkeit für jede jener Verzauberungen ausgelöst, es selbst eingeschlossen.
- Der Effekt der letzten Fähigkeit des Eidolons der Astralwinde überschreibt 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.

Entzückende Entdeckung

{4} {U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Zauberspruch, den deine Gegner in diesem Zug gewirkt haben, {1} weniger.

Hellsicht 2, ziehe dann zwei Karten. (*Schaue dir für Hellsicht 2 die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an und lege dann eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.*)

- 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.
 - Die erste Fähigkeit der Entzückenden Entdeckung kann ihre Kosten nicht unter {U} senken.
-

Evereth, raubende Vizekönigin

{2} {B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Soldat

2/2

Fliegend

Opfere eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt:

Lege eine +1/+1-Marke auf Evereth, raubende Vizekönigin. Falls das geopfert Permanent ein Schatz war, erhält Evereth Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Wenn Evereth stirbt, kannst du {1} {B/R} bezahlen.

Wenn du dies tust, fügt Evereth jedem Gegner

Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Verwende Evereths Stärke, die sie zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie aufgrund ihrer letzten Fähigkeit zufügt.

Feuerspeiender Jungdrache

{2} {R}

Kreatur — Drache

2/2

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur- oder Drache-Zauberspruch wirkst, fügt der Feuerspeiende Jungdrache jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Die letzte Fähigkeit des Feuerspeienden Jungdrachen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Freigiebige Hündchen

{1} {W}

Kreatur — Hund

2/2

Wachsamkeit

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf das Freigiebige Hündchen gelegt werden, lege auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Die letzte Fähigkeit des Freigiebigen Hündchens legt nur eine +1/+1-Marke auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst, egal wie viele +1/+1-Marken auf das Freigiebige Hündchen gelegt wurden.
-

Frontlinien-Heldentum

{2} {R}

Verzauberung

Wenn das Frontlinien-Heldentum ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 roten Soldat-Kreaturespielstein mit Eile.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der nur eine einzelne Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, erzeuge einen 1/1 roten Soldat-Kreaturespielstein mit Eile und kopiere dann jenen Zauberspruch. Die Kopie hat den Spielstein als Ziel.

- Die letzte Fähigkeit des Frontlinien-Heldentums wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, der mehrere Ziele hat, aber alle dieselbe Kreatur als Ziel haben, wird die letzte Fähigkeit des Frontlinien-Heldentums ausgelöst. In diesem Fall sind die Ziele der Kopie alle der von der Fähigkeit erzeugte Spielstein.
 - Die Kopie, die von der letzten Fähigkeit des Frontlinien-Heldentums erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie die eigene Fähigkeit des Frontlinien-Heldentums), werden nicht ausgelöst.
 - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
 - Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
 - Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
 - Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
 - Falls ein Permanent-Zauberspruch kopiert wird, wird die Kopie als Spielstein ins Spiel gebracht, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, anstatt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Permanent-Zauberspruch zu einem Permanent wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
 - Der Spielstein, zu dem eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird, gilt nicht als „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt wurden, wie die erste Fähigkeit der Zeit der Verdopplung.
-

Fumulus die Plage

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Insekt

2/2

Fliegend, Todesberührung

Immer wenn ein Spieler eine Nichtspielsteinkreatur

opfert, erzeuge einen 1/1 schwarzen Insekt-

Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

Immer wenn ein Insekt, Egel, Würmchen oder eine

Schnecke unter deiner Kontrolle angreift, verliert der

verteidigende Spieler 1 Lebenspunkt und du erhältst 1

Lebenspunkt dazu.

- Falls eine Nichtspielsteinkreatur geopfert wird, um die Kosten eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zu bezahlen, wird Fumulus' zweite Fähigkeit vor jenem Zauberspruch bzw. jener Fähigkeit verrechnet. Im Gegensatz dazu gilt: Falls eine Nichtspielsteinkreatur während der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit geopfert wird, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit fertig verrechnet, bevor Fumulus' Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird.
 - Falls du Fumulus opferst, wird seine zweite Fähigkeit trotzdem ausgelöst.
-

Gelehrte der Verbrennung

{3} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/2

Wenn die Gelehrte der Verbrennung ins Spiel kommt,

schicke bis zu eine Spontanzauber- oder Hexereikarte

deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Du kannst

jene Karte bis zum Ende deines nächsten Zuges wirken.

(Du bezahlst immer noch ihre Kosten. Zeitpunkts-

Einschränkungen gelten weiterhin.)

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für die Spontanzauber- oder Hexereikarte, die du mit der von der Gelehrten der Verbrennung gewährten Berechtigung wirkst. Falls beispielsweise die ins Exil geschickte Karte eine Hexerei ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
-

Generalin Kreat, die Blitzbringerin

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Soldat

2/2

Immer wenn ein oder mehrere Goblins, die du

kontrollierst, angreifen, erzeuge einen getappten und

angreifenden 1/1 roten Goblin-Kreaturenspielstein.

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle

ins Spiel kommt, fügt Generalin Kreat, die

Blitzbringerin, jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Obwohl der von Generalin Kreats erster Fähigkeit erzeugte Spielstein angreifend ins Spiel kommt, wurde er nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für den Spielstein.

- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht der Spielstein angreift. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht sein, den bzw. die irgendeiner der anderen Goblins angreift.
- Falls Generalin Kreat zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird ihre letzte Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst.

Gornog, der rote Schnitter

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Minotaurus, Krieger

2/3

Eile

Feiglinge können keine Krieger blocken.

Immer wenn ein oder mehrere Krieger, die du kontrollierst, einen Spieler angreifen, wird eine Kreatur deiner Wahl, die der Spieler kontrolliert, zu einem Feigling.

Angreifende Krieger, die du kontrollierst, erhalten +X/+0, wobei X gleich der Anzahl an Feiglingen ist, die deine Gegner kontrollieren.

- Sobald eine Kreatur einen Krieger geblockt hat, führt das Verwandeln der Kreatur in einen Feigling nicht dazu, dass sie aus dem Kampf entfernt wird oder dass der Krieger ungeblockt wird. (Der Feigling könnte seine vorherige Entscheidung jedoch plötzlich bereuen.)
- Gornogs dritte Fähigkeit überschreibt die existierenden Kreaturentypen des Ziels. Sobald die Fähigkeit verrechnet wird, ist jene Kreatur ein Feigling und hat keine seiner bisherigen Kreaturentypen. Sie behält alle anderen Typen und Übertypen, die sie hat, sowie alle Untertypen, die keine Kreaturentypen sind.
- Gornogs dritte Fähigkeit hat keine beschränkte Dauer. Ihr Effekt bleibt bestehen, bis die Partie endet, die Kreatur deiner Wahl das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt die Eigenschaften der Kreatur ändert, je nachdem, was zuerst eintritt.
- Der von Gornogs letzter Fähigkeit gewährte Bonus ändert sich, sowie sich die Anzahl an Feiglingen, die deine Gegner kontrollieren, ändert.

Güldene Krabbe

{2} {U}

Artefaktkreatur — Krabbe

1/3

Die Güldene Krabbe kann nicht geblockt werden.

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

- Du kannst mit der letzten Fähigkeit der Güldenen Krabbe eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist. In diesem Fall legst du nur eine Betäubungsmarke auf jene Kreatur.

Hinterland-Heiligmacher

{W}

Kreatur — Kaninchen, Kleriker

1/2

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

- Falls der Hinterland-Heiligmacher zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit für jede jener anderen Kreaturen ausgelöst.

Hurska das Schleckermaul

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Bär

3/3

Immer wenn Hurska das Schleckermaul angreift, erzeuge einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du {G/W} bezahlen. Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an dazuerhaltenen Lebenspunkten ist.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Hurskas letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {G/W} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Klingengras-Anrufer

{3}{G}

Kreatur — Elf, Späher

4/3

Wachsamkeit (*Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt.*)

{8}: Der Klingengras-Anrufer und bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl erhalten +3/+3 bis zum Ende des Zuges.

- Du musst für die letzte Fähigkeit des Klingengras-Anrufers kein Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Klingengras-Anrufer erhält nicht +3/+3. (Offenbar kann man sich mit Klingengras auch ins eigene Fleisch schneiden.)
-

Nazar, der samtige Biss

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Hexenmeister

3/3

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

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine Schmausmarke auf Nazar.

Immer wenn Nazar angreift, kannst du drei

Schmausmarken von ihm entfernen. Falls du dies tust, ziehst du drei Karten und verlierst 3 Lebenspunkte.

- Nazars zweite Fähigkeit wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch den Gleißenden Engel oder 4 Lebenspunkte durch den Apothekenstampfer dazuerhältst.
- 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 Nazars zweite Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und Nazars zweite Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass Nazars zweite Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.
- Falls Nazar nicht im Spiel ist, sowie das Verrechnen seiner letzten Fähigkeit beginnt, kannst du auch dann keine Schmausmarken von ihm entfernen, falls zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, drei oder mehr Schmausmarken auf ihm lagen. Du ziehst keine Karten und verlierst keine Lebenspunkte.

Neerdiv, durchtriebene Taucherin

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Räuber

2/2

Immer wenn Neerdiv, durchtriebene Taucherin, getappt wird, millt ein Spieler deiner Wahl so viele Karten, wie ihre Stärke beträgt.

Immer wenn du einen Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst oder eine Fähigkeit einer Karte in deinem Friedhof aktivierst, ziehe eine Karte und lege eine +1/+1-Marke auf Neerdiv.

- Falls Neerdiv das Spiel verlässt, während ihre erste Fähigkeit auf dem Stapel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Karten der Spieler deiner Wahl millt.
- Neerdivs letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.

Plagon, Fürst des Gestades

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Seestern, Zauberer

0/3

Wenn Plagon, Fürst des Gestades, ins Spiel kommt, ziehe für jede Kreatur, die du kontrollierst und deren Widerstandskraft größer ist als ihre Stärke, eine Karte.
{W/U}: Eine Kreatur deiner Wahl weist in diesem Zug Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft statt ihrer Stärke zu.

- Plagons letzte Fähigkeit ändert nicht die tatsächliche Stärke der Kreatur deiner Wahl. 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.

Pol Jamaar, Illusionist

{4}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Illusion, Zauberer

4/5

Fliegend

Wenn Pol Jamaar, Illusionist, ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp. Ziehe für jede Kreatur des bestimmten Typs, die du kontrollierst, eine Karte.

- Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie Pol Jamaars letzte Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem die Entscheidung getroffen wird, und dem Zeitpunkt, zu dem du Karten ziehst, keine Aktionen ausführen.

Psemilla, meletischer Poet

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Barde

1/1

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug einen Verzauberungszauber wirkst, erzeuge einen 2/2 weißen Nymphe-Verzauberungskreaturespielstein.
Zu Beginn jedes Kampfes und falls du fünf oder mehr Verzauberungen kontrollierst, erhält Psemilla, meletischer Poet, +4/+4 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. (*Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt dich obendrein entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten.*)

- Falls du während eines Zuges einen Verzauberungs-Zauberspruch wirkst, bevor Psemilla im Spiel ist, wird seine letzte Fähigkeit in jenem Zug auch dann nicht ausgelöst, falls du später im Zug einen anderen Verzauberungs-Zauberspruch wirkst.
- Psemillas letzte Fähigkeit überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du fünf oder mehr Verzauberungen kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem

Zeitpunkt nicht fünf oder mehr Verzauberungen kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Falls du zu diesem Zeitpunkt fünf oder mehr Verzauberungen kontrollierst, spielt es keine Rolle, was später im Zug mit jenen Verzauberungen geschieht.

Qala, Ajanis Rudelmitglied

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Krieger

3/3

Immer wenn Qala, Ajanis Rudelmitglied, angreift, erhalten andere angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges $+X/+0$, wobei X gleich der Anzahl an Marken auf Qala ist.

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine $+1/+1$ -Marke auf Qala.

{3}{W}: Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Qalas erste Fähigkeit verrechnet wird.
 - Qalas zweite Fähigkeit wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch den Gleißenden Engel oder 4 Lebenspunkte durch den Apothekenstampfer dazuerhältst.
 - Falls Qala zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält sie durch ihre zweite Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um gerettet zu werden.
 - Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird Qalas zweite Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
 - Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und Qalas zweite Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst.
 - In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass Qalas zweite Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.
-

Rev die Zehnteintreiberin

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

3/3

Immer wenn du angreifst, erhält eine Kreatur deiner Wahl Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeuge einen Schatz-Spielstein, dann schaue dir die oberste Karte der Bibliothek jenes Spielers an und schicke sie verdeckt ins Exil. Du kannst die Karte wirken, solange sie im Exil bleibt. *(Ein Schatz-Spielstein ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

- Du kannst dir Karten, die mit Revs letzter Fähigkeit verdeckt ins Exil geschickt wurden, auch dann anschauen und sie wirken, falls Rev das Spiel verlässt. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über Rev übernimmt, darf jener Spieler die zuvor mit seiner letzten Fähigkeit ins Exil geschickten Karten nicht anschauen oder sie wirken, du aber schon.
- Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt dir nicht, Länder zu spielen.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Zaubersprüche, die du mit der von Revs letzter Fähigkeit gewährten Berechtigung wirkst. Falls beispielsweise die ins Exil geschickte Karte eine Hexerei ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Falls du die Partie verlässt, bleiben die mit Revs letzter Fähigkeit verdeckt ins Exil geschickten Karten dauerhaft verdeckt im Exil. Kein Spieler kann sie sich anschauen.

Traumschildrücken

{U}

Kreatur — Schildkröte, Illusion

1/3

Wenn der Traumschildrücken das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, opfere ihn.

Wenn der Traumschildrücken stirbt, ziehe eine Karte.

- Die erste Fähigkeit des Traumschildrückens wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
 - Sofern der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die den Traumschildrücken als Ziel hat, nicht ein oder mehrere andere Ziele hat, wird er bzw. sie dann vom Stapel entfernt, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll. Keiner der Effekte tritt ein.
-

Sandsturm-Schmetterer

{3}{R}

Kreatur — Minotaurus, Berserker, Zauberer

3/4

Verursacht Trampelschaden

Du kannst den Sandsturm-Schmetterer erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, erzeugst du einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.

Opfere den Spielstein zu Beginn des nächsten Endsegments. (*Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.*)

- Falls ein erschöpftes Permanent während deines nächsten Enttappsegments bereits enttappt ist (z. B. weil von einem Effekt enttappt wurde), verstreicht der Effekt von Erschöpfen, der sein Enttappen verhindert hat, ohne Wirkung.
- Falls du bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über ein Permanent deines Gegners übernimmst und dieses erschöpfst und jener Spieler dann die Kontrolle über es zurückerhält, enttappt es regulär während des Enttappsegments jenes Gegners.
- Du kannst den Sandsturm-Schmetterer erschöpfen, sowie du ihn als eine angreifende Kreatur deklariert. Später im Kampf ist dies nicht mehr möglich und Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, können nicht erschöpft werden. Alle Fähigkeiten, die durch das Erschöpfen einer angreifenden Kreatur ausgelöst werden, werden verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.
- Der von der rückwirkend ausgelösten Fähigkeit erzeugte Spielsteine kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Falls sie ein Fahrzeug ist, ist sie nicht benannt.
- 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 ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Sichelpanther-Junges

{1}{G}

Kreatur — Katze

2/2

Verursacht Trampelschaden

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Falls dies das zweite Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird, verdopple stattdessen die Anzahl an +1/+1-Marken auf jener Kreatur.

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer Kreatur zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Legen von Marken auf sie haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.

Slinza die Dornenstampede

{4} {G}

Legendäre Kreatur — Bestie

5/5

Bestie-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

Jede andere Bestie-Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

Immer wenn Slinza oder eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr ins Spiel kommt, kannst du {1} {R/G} bezahlen. Wenn du dies tust, kämpft Slinza gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

- Slinzas erste Fähigkeit verändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du bezahlst, um Bestie-Zaubersprüche zu wirken.
 - Slinzas erste Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.
 - Slinzas zweite Fähigkeit wird auf alle Bestien angewendet, sowie sie unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, auch falls sie normalerweise nicht mit +1/+1-Marken ins Spiel kommen würden.
 - Alle Bestien, die zum selben Zeitpunkt wie Slinza ins Spiel kommen, kommen nicht mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.
 - Slinzas letzte Fähigkeit wird ausgelöst, immer wenn eine beliebige Kreatur mit Stärke 4 oder mehr ins Spiel kommt, nicht nur, wenn eine unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt.
 - Falls eine oder mehrere statische Fähigkeiten, die auf Kreaturen wirken, die ins Spiel kommen, ihre Stärke ändern, werden jene Fähigkeiten berücksichtigt, wenn du ermittelst, ob Slinzas letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Dasselbe gilt für Ersatzeffekte, die darauf wirken, wie sie ins Spiel kommen, wie beispielsweise mit +1/+1-Marken (wie nicht ganz zufälligerweise der Effekt von Slinzas zweiter Fähigkeit) oder als Kopie einer anderen Kreatur.
 - Falls Slinza zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr ins Spiel kommt, wird ihre letzte Fähigkeit einmal für jede jener anderen Kreaturen plus ein weiteres Mal für sich selbst ausgelöst.
 - Zu dem Zeitpunkt, zu dem Slinzas letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {1} {R/G} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
-

Stachel-Tyrranax

{4} {G}

Kreatur — Dinosaurier, Bestie

5/5

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {2} {G} bezahlen. Wenn du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Die Kreatur verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

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

Sutina, Sprecherin der Tajuru

{2} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Späher

2/2

Wenn Sutina, Sprecherin der Tajuru, ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach. Immer wenn Sutina angreift, kannst du ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurückbringen. Wenn du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Sutinas letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurückbringst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
-

Taeko, geduldige Lawine

{3} {U}

Legendäre Kreatur — Schildkröte, Ninja

4/5

Taeko, geduldige Lawine, kommt getappt ins Spiel. Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt und falls sie nicht gestorben ist, wende Hellsicht 1 an und lege eine +1/+1-Marke auf Taeko. Immer wenn Taeko angreift, kannst du {U/B} bezahlen. Wenn du dies tust, kann eine angreifende Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls Taeko zum selben Zeitpunkt das Spiel verlässt oder stirbt, zu dem eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, das Spiel verlassen, ohne zu sterben, wird seine zweite Fähigkeit einmal für jede jener anderen Kreaturen ausgelöst. Du wendest für jede jener Kreaturen Hellsicht an, aber Taeko ist dann nicht mehr im Spiel, um +1/+1-Marken zu erhalten.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Taekos letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {U/B} bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Thurid, Stute des Schicksals

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Pegasus

2/4

Fliegend, Lebensverknüpfung

Immer wenn du einen Pegasus-, Einhorn- oder Pferd-Kreaturenzauber wirkst, kopiere ihn. (*Die Kopie wird zu einem Spielstein.*)

Andere Pegasi, Einhörner und Pferde, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

- Thurids ausgelöste Fähigkeit und die von ihr erzeugte Kopie werden vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Sie werden auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Sowie eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs verrechnet wird, wird sie als Spielstein ins Spiel gebracht, statt eine Kopie des Zauberspruchs ins Spiel zu bringen. Die Regeln, die angewendet werden, wenn ein Permanent-Zauberspruch zu einem Permanent wird, werden auch angewendet, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs zu einem Spielstein wird.
- Der Spielstein, zu dem eine zu verrechnende Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird, wird nicht „erzeugt“. Fähigkeiten, die sich darauf beziehen, dass ein Spielstein erzeugt wird, interagieren nicht mit der Kopie, wenn sie verrechnet wird.
- Thurids ausgelöste Fähigkeit kopiert nur Kreaturenzauber. Nichtkreatur-Stammeszauber werden auch dann nicht kopiert, falls jene Zaubersprüche den Typ Pegasus, Einhorn oder Pferd haben.
- Thurids ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls eine Pegasus-, Einhorn- oder Pferd-Kreatur ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden.

Vasallin des Waldlands

{2}{G}

Kreatur — Elf, Druide, Adliger

2/2

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

- Falls die Vasallin des Waldlands zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere Bestien unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird ihre letzte Fähigkeit für jede jener Bestien ausgelöst.
- Falls die Vasallin des Waldlands selbst eine Bestie ist, wenn sie ins Spiel kommt (wahrscheinlich weil eine statische Fähigkeit auf sie angewendet wird, die ihre Kreaturentypen verändert), wird ihre Fähigkeit ausgelöst, wenn sie ins Spiel kommt.

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, Krieg der Brüder, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Thunder Junction, Bloomburrow und Duskmourn sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern.
©2024 Wizards.