

Sethinweise zu *Modern Horizons 3*

Zusammengestellt von Eric Levine

Fassung vom 15. Mai 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 *Modern Horizons 3* mit dem Set-Code MH3 sind im Format Modern sowie in Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Die in diesem Set gedruckten Karten sind nicht in Standard oder Pioneer legal.

42 Karten mit dem Set-Code MH3 (Sammelnummern 262–303) sind neu aufgelegte Karten aus der Vergangenheit von *Magic*. Diese sind am Wasserzeichen in ihren Textboxen zu erkennen, das jeweils das Erweiterungssymbol des Sets zeigt, in dem die Karte erstmals erschienen ist. Diese Karten werden mit ihrem Erscheinen in *Modern Horizons 3* in das Modern-Format eingeführt. Die Turnierlegalität in anderen Formaten ändert sich dadurch nicht.

Modern Horizons 3 Commander-Karten mit dem Set-Code M3C und den Nummern 1–8 und 84–135 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 9–83 und 136–151) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code M3C und Nummern ab 152 sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist. Karten mit dem Set-Code M3C sind nicht in Modern legal, es sei denn, eine Karte mit demselben Namen ist bereits in Modern erlaubt.

Special Guests sind neu aufgelegte Karten, die als Besucher wiederkehren. Lass dich überraschen, wer bei dir auftaucht! Es gibt 10 Special Guests in *Modern Horizons 3*. Sie haben den Set-Code SPG und sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Alle Karten, die du in einem Sealed-Deck-Event in *Modern Horizons 3* Play-Boostern findest, sind Teil deines Kartenpools. Dasselbe gilt für solche Karten, die du in einem Draft-Event draftest.

Neben den „Spaß mit Boostern“-Versionen von Karten mit den Set-Codes MH3 bzw. M3C enthalten *Modern Horizons 3* Sammler-Booster auch neu aufgelegte Karten aus *Modern Horizons* und *Modern Horizons 2* mit Retro-Kartenrand und ihren ursprünglichen Erweiterungssymbolen. Die kartenspezifischen Regelauslegungen zu diesen Karten findest du auf [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com).

Unter Magic.Wizards.com/Formats findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets sowie eine Liste ausgeschlossener Karten.

Unter Magic.Wizards.com/Commander findest du weitere Informationen zu Commander.

Unter Locator.Wizards.com findest du einen Store oder ein Event in deiner Nähe.

Wiederkehrende Mechaniken

Über siebzig Schlüsselwortfähigkeiten, Schlüsselwortaktionen, Fähigkeitswörter und unbenannte Mechaniken kehren im Set *Modern Horizons 3* zurück. Die Regeln für diese Mechaniken bleiben mit diesem Set unverändert. Aber manche Regeln haben sich geändert, seit Karten mit diesen Fähigkeiten zum ersten Mal gedruckt wurden.

In diesem Abschnitt findest du Hinweise zu den Mechaniken, die am häufigsten auftreten, solchen, die besonders komplex sind, und solchen, die dir vielleicht unbekannt vorkommen.

Wiederkehrende Mechanik: Energie

Manchmal ist Mana einfach nicht genug. Mehrere Karten in *Modern Horizons 3* geben dir *Energiemarken*, die du verwenden kannst, um noch mehr aus deinen Zaubersprüchen und Permanenten herauszuholen. Falls es dir gelingt, ein Deck voller solcher Karten zusammenzustellen, wirst du jede Menge Energiemarken haben und Möglichkeiten, sie auszugeben!

Seelenführerin

{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/2

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und du erhältst {E} (*eine Energiemarke*).

Immer wenn du angreifst, kannst du {E}{E}{E} bezahlen. Wenn du dies tust, lege zwei +1/+1-Marken und eine Fliegend-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl. Sie wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Engel.

Urtümliche Gebete

{2}{G}{G}

Verzauberung

Wenn die Urtümlichen Gebete ins Spiel kommen, erhältst du {E}{E} (*zwei Energiemarken*).

Du kannst Kreaturenzauber mit Manabetrag 3 oder weniger wirken, indem du {E} bezahlst, statt ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kannst du ihn wirken, als ob er Aufblitzen hätte.

- {E} ist das Energiesymbol. Es repräsentiert eine Energiemarke.
- Energiemarken sind eine Sorte von Marken, die ein Spieler haben kann. Sie sind nicht mit einem bestimmten Permanent verbunden.

- Führe Buch, wie viele Energiemarken jeder Spieler hat. Du kannst die Anzahl zum Beispiel auf ein Stück Papier schreiben oder Würfel verwenden, aber auch jede andere eindeutige Methode, mit der alle Spieler einverstanden sind, ist in Ordnung. (Auf höheren Turnierniveaus sind Würfel als Methode zum Mitverfolgen der Marken, die Spieler haben, gegebenenfalls nicht erlaubt.)
- Falls ein Effekt besagt, dass du eine oder mehrere {E} erhältst, dann erhältst du entsprechend viele Energiemarken. Um eine oder mehr {E} zu bezahlen, verlierst du entsprechend viele Energiemarken. Du kannst nicht mehr Energiemarken bezahlen, als du besitzt. Jeder Effekt, der damit interagiert, wie viele Marken ein Spieler erhält, hat oder verliert, kann auch mit Energiemarken interagieren.
- Energiemarken sind kein Mana. Sie verschwinden nicht, wenn Segmente, Phasen oder Züge enden, und Effekte, die Mana „eines beliebigen Typs“ erzeugen, können dir keine Energiemarken geben.
- Einige ausgelöste Fähigkeiten besagen, dass du eine bestimmte Menge {E} bezahlen kannst. Du kannst diesen Betrag nicht mehrmals bezahlen, um den Effekt zu multiplizieren. Du bestimmst, ob du {E} bezahlen willst oder nicht, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Manche ausgelöste Fähigkeiten, die besagen, dass du eine bestimmte Menge {E} bezahlen kannst, beschreiben einen Effekt, der geschieht, „falls du dies tust“. In diesem Fall kann kein Spieler eine Aktion ausführen, um zu verhindern, dass der Effekt der Fähigkeit geschieht, nachdem du deine Entscheidung getroffen hast. Falls auf die Zahlung die Formulierung „wenn du dies tust“ folgt, dann bestimmst du alle Ziele für jene rückwirkend ausgelöste Fähigkeit und legst sie auf den Stapel, bevor Spieler Aktionen ausführen können.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit einem oder mehreren Zielen besagt, dass du eine bestimmte Menge {E} bezahlen kannst, und jedes Permanent, das er bzw. sie zum Ziel hat, ein illegales Ziel geworden ist, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du kannst keine {E} bezahlen, selbst wenn du das möchtest.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen, dass du {E} erhältst, 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 erhältst keine {E}.

Wiederkehrender Kartentyp: Stammeskarte

Die Vorsilbe „*Stammes-*“ kennzeichnet einen Kartentyp, der auf Nichtkreatur-Karten erscheint und ihnen erlaubt, Kreaturentypen zu haben. Auf Englisch heißt der Kartentyp jetzt „Kindred“ statt „Tribal“. Alle Karten, die auf Englisch früher den Kartentyp „Tribal“ hatten, haben ab dem Erscheinen von *Modern Horizons 3* stattdessen den Kartentyp „Kindred“. (Weitere Informationen dazu, warum der Name dieses Kartentyps geändert wurde, findest du in dieser [Ankündigung von Ende November 2023](#).)

Echo der Ewigkeit
{3}{C}{C}{C}
Stammes-Verzauberung — Eldrazi
Falls eine ausgelöste Fähigkeit eines farblosen
Zauberspruchs oder eines anderen farblosen Permanents,
den bzw. das du kontrollierst, ausgelöst wird, wird die
Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
Immer wenn du einen farblosen Zauberspruch wirkst,
kopiere ihn. Du kannst neue Ziele für die Kopie
bestimmen. *(Eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs
wird zu einem Spielstein.)*

Kozileks Befehl
{X}{C}{C}
Stammes-Spontanzauber — Eldrazi
Bestimme zwei —

- Ein Spieler deiner Wahl erzeugt X 0/1 farblose Eldrazi-
Ausgubert-Kreaturespielsteine mit „Opfere diese
Kreatur: Erzeuge {C}.“
- Ein Spieler deiner Wahl wendet Hellsicht X an und
zieht dann eine Karte.
- Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag X
oder weniger ins Exil.
- Schicke bis zu X Karten deiner Wahl aus Friedhöfen
ins Exil.

- „Stammes-“ ist ein Kartentyp, der es Nichtkreatur-Karten erlaubt, Kreaturentypen zu haben. Zum Beispiel ist das Echo der Ewigkeit ein Eldrazi (allerdings keine Kreatur), solange es im Spiel ist, und in anderen Zonen als im Spiel eine Eldrazi-Karte (allerdings keine Kreaturenkarte).
- Obwohl „Stammes-“ nur auf Karten vorkommt, die auch andere Kartentypen haben, ist dies ein Kartentyp, der von Effekten gezählt wird, die sich auf die Anzahl an Kartentypen unter den Karten in einer Zone beziehen.

Wiederkehrende Mechanik: doppelseitige Karten

Das *Modern Horizons 3* Release umfasst sowohl modale als auch transformierende doppelseitige Karten. Die Vorderseiten jeder der 20 modalen doppelseitigen Karten sind allesamt Nichtländer, während ihre Rückseiten allesamt Länder sind.

Schülerin der Freyalise

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

Kreatur — Elf, Druiden

3/3

Wenn die Schülerin der Freyalise ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, erhältst du X Lebenspunkte dazu und ziehst X Karten, wobei X gleich der Stärke jener Kreatur ist.

//

Garten der Freyalise

Land

Sowie der Garten der Freyalise ins Spiel kommt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt er getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {G}.

- Um zu bestimmen, ob es legal ist, eine modale doppelseitige Karte zu spielen, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die du spielen möchtest, und ignoriere die Eigenschaften der anderen Seite. Falls dich beispielsweise ein Effekt daran hindert, Kreaturenzauber zu wirken, kannst du die Schülerin der Freyalise nicht wirken, aber du kannst immer noch den Garten der Freyalise spielen.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, eine spezifische modale doppelseitige Karte zu spielen, kannst du sie als Zauberspruch wirken oder als Land spielen, je nachdem, welche Seite du bestimmst. Falls ein Effekt es dir erlaubt, eine spezifische modale doppelseitige Karte zu „wirken“ (nicht zu „spielen“), kannst du sie nicht als Land spielen.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, aus einer Gruppe von Karten ein Land zu spielen oder einen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine modale doppelseitige Karte mit jeder beliebigen Seite spielen bzw. wirken, die die Kriterien des Effekts erfüllt. Falls dir beispielsweise ein Effekt erlaubt, Länder aus deinem Friedhof zu spielen, kannst du den Garten der Freyalise spielen, aber du kannst nicht die Schülerin der Freyalise wirken.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, eine Karte mit bestimmten Eigenschaften ins Spiel zu bringen, ohne dass er dich anweist, sie zu spielen oder zu wirken, werden nur die Eigenschaften der Vorderseite einer modalen doppelseitigen Karte betrachtet, um zu ermitteln, ob die Erlaubnis für die Karte gilt. Falls dies der Fall ist, kommt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel. Falls ein Effekt es dir beispielsweise erlaubt, eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zu bringen, kannst du die Schülerin der Freyalise ins Spiel bringen. Ein Effekt, der dich eine Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen lässt, erlaubt es dir jedoch nicht, den Garten der Freyalise auf deine Hand zurückzubringen, da die Karte nur die Eigenschaften ihrer Vorderseite hat, solange sie sich im Friedhof befindet.
- Der Manabetrag einer modalen doppelseitigen Karte basiert auf den Eigenschaften der Seite, die betrachtet wird. Auf dem Stapel oder im Spiel wird die jeweils aufgedeckt liegende Seite betrachtet. In allen anderen Zonen wird nur die Vorderseite betrachtet. Das unterscheidet sich von der Ermittlung des Manabetrags für eine transformierende doppelseitige Karte.
- Eine modale doppelseitige Karte kann weder transformiert werden noch transformiert ins Spiel gebracht werden. Ignoriere jede Anweisung, die versuchen würde, eine modale doppelseitige Karte zu transformieren oder transformiert ins Spiel zu bringen.

Die fünf transformierenden doppelseitigen Karten in diesem Release sind auf ihren Vorderseiten einfarbige legendäre Kreaturen mit Fähigkeiten, die sie ins Exil schicken und in mehrfarbige Planeswalker auf ihrer Rückseite transformieren.

Ral der Monsunmagier

{1}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

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

Immer wenn du während deines Zuges einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, wirf eine Münze. Falls du den Münzwurf verlierst, fügt dir Ral der Monsunmagier 1 Schadenspunkt zu. Falls du den Münzwurf gewinnst, kannst du Ral ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe ihn transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

//

Ral, Leylinien-Naturtalent

Legendärer Planeswalker — Ral

2

Ral, Leylinien-Naturtalent, kommt für jeden Spontanzauber und jede Hexerei, den bzw. die du in diesem Zug gewirkt hast, mit einer zusätzlichen Loyalitätsmarke ins Spiel.

+1: Bis zu deinem nächsten Zug kosten Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, beim Wirken {1} weniger.

-2: Ral fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein oder zwei Ziele deiner Wahl du bestimmst. Ziehe eine Karte, falls du ein blaues Permanent außer Ral kontrollierst.

-8: Schicke die obersten acht Karten deiner Bibliothek ins Exil. In diesem Zug kannst du davon Spontanzauber und Hexereien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Jede Seite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange ein transformierendes doppelseitiges Permanent im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Jede transformierende doppelseitige Karte in diesem Set wird mit der Vorderseite nach oben gewirkt. Beachte in jeder anderen Zone außer im Spiel nur die Eigenschaften der Vorderseite. Falls sich die Karte im Spiel befindet, beachte nur die Eigenschaften der Seite, die gerade aufgedeckt ist; die Eigenschaften der verdeckten Seite werden ignoriert.
- Der Manabetrag einer transformierenden doppelseitigen Karte ist der Manabetrag ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade offen liegt.
- Die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat normalerweise einen Farbindikator, der ihre Farbe festlegt. Farblose Rückseiten, wie z. B. Länder, haben keinen Farbindikator.
- In einer Partie Commander wird die Farbidentität einer doppelseitigen Karte durch die Manakosten und Manasymbole auf beiden Seiten gemeinsam bestimmt. Falls eine der Seiten einen Farbindikator oder einen Standardlandtyp hat, werden diese ebenfalls berücksichtigt. Zum Beispiel ist die Farbidentität von Ral dem Monsunmagier blau und rot, da seine Vorderseite rot ist und seine Rückseite einen blauen und roten Farbindikator hat.
- Eine transformierende doppelseitige Karte kommt immer mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen, oder erlaubt dir, sie transformiert zu wirken. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.

- Falls du angewiesen wirst, eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist, transformiert ins Spiel zu bringen, kommt sie gar nicht ins Spiel. In diesem Fall bleibt sie in der Zone, in der sie sich zuvor befand. Falls eine einseitige Karte beispielsweise eine Kopie von Ral dem Monsunmagier ist und sie als Teil der Verrechnung ihrer eigenen ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wird, bleibt sie im Exil.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Schattenbeistand

Die Schlüsselwort-Fähigkeit *Schattenbeistand*, ehemals „Totembeistand“, erscheint nur auf Auren. Eine Aura mit Schattenbeistand trägt zum Schutz des Permanents bei, an das sie angelegt ist. Falls jenes Permanent zerstört würde, wird stattdessen die Aura zerstört!

Schattenhafter Hund

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Solange ein anderer Spieler die verzauberte Kreatur kontrolliert, kann sie nicht angreifen oder blocken.

Anderenfalls hat der Schattenhafte Hund

Schattenbeistand. (*Falls die verzauberte Kreatur zerstört würde, entferne stattdessen allen Schaden von ihr und zerstöre diese Aura.*)

Schattenhafter Löwe

{G}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine modifizierte Kreatur (*Auren, die ihr Beherrscher kontrolliert, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

Die verzauberte Kreatur erhält +3/+3 und hat Wachsamkeit und Reichweite.

Schattenbeistand (*Falls die verzauberte Kreatur zerstört würde, entferne stattdessen allen Schaden von ihr und zerstöre diese Aura.*)

- Der Effekt von Schattenbeistand ist obligatorisch. Falls die verzauberte Kreatur zerstört würde, musst du stattdessen allen Schaden (sofern vorhanden) von ihr entfernen und die Aura mit Schattenbeistand, die an sie angelegt ist, zerstören.
- Der Effekt von Schattenbeistand wird unabhängig davon angewendet, warum die verzauberte Kreatur zerstört würde: weil ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde oder weil sie von einem Zerstörungseffekt betroffen ist (wie jenem des Ersterbenden Atems). In allen Fällen wird aller Schaden von der Kreatur entfernt und stattdessen die Aura zerstört.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, von mehreren Auren mit Schattenbeistand verzaubert ist und zerstört würde, wird stattdessen eine der Auren zerstört – aber nur eine, nicht alle. Du bestimmst, welche zerstört wird, da du die verzauberte Kreatur kontrollierst.
- Falls eine Kreatur, die von einer Aura mit Schattenbeistand verzaubert ist, von mehreren zustandsbasierten Aktionen gleichzeitig zerstört werden würde (z. B. weil eine Kreatur mit Todesberührung dieser Kreatur mindestens Schaden in Höhe von deren Widerstandskraft zugefügt hat), ersetzt der Effekt von Schattenbeistand alle jene zustandsbasierten Aktionen, sodass die Kreatur überlebt.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sowohl die Aura mit Schattenbeistand als auch die davon verzauberte Kreatur gleichzeitig zerstören würde, bewahrt der Effekt von Totembeistand die verzauberte Kreatur davor, zerstört zu werden. Stattdessen zerstört der Zauberspruch oder die Fähigkeit die Aura gleichzeitig auf zwei verschiedene Arten, doch das Ergebnis ist dasselbe wie bei ihrer einfachen Zerstörung.
- Der Effekt von Schattenbeistand ist keine Regeneration. Insbesondere wird die verzauberte Kreatur nicht getappt und nicht aus dem Kampf entfernt, falls der Effekt von Schattenbeistand angewendet wird. Effekte, die besagen, dass die verzauberte Kreatur nicht regeneriert werden kann, verhindern nicht, dass der Effekt von Schattenbeistand angewendet wird.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit besagt, dass er bzw. sie eine mit einer Aura mit Schattenbeistand verzauberte Kreatur „zerstören“ würde, sorgt dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit dafür, dass stattdessen die Aura zerstört wird. Schattenbeistand zerstört die Aura nicht, sondern verändert die Effekte des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit. Andererseits gilt: Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einer Kreatur die mit einer Aura mit Schattenbeistand verzaubert ist, tödlichen Schaden zufügt, sorgen die Spielregeln zu tödlichem Schaden dafür, dass die Aura zerstört wird, nicht jener Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit.
- Schattenbeistand hat keinen Effekt, falls die verzauberte Kreatur aus anderen Gründen auf den Friedhof gelegt wird, beispielsweise falls sie geopfert wird, falls die „Legendenregel“ auf sie zutrifft oder falls ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt.
- Falls eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit mit einer Aura mit Schattenbeistand verzaubert ist, haben tödlicher Schaden und Effekte, die versuchen, sie zu zerstören, einfach keinen Effekt. Schattenbeistand interagiert nicht, weil es keine „Zerstörung“ gibt, die ersetzt werden könnte.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Göttergabe

Göttergabe ist eine Fähigkeit, die auf manchen Verzauberungskreaturen vorkommt. Kreaturen mit Göttergabe können wie gewohnt als Kreaturen gewirkt werden, aber sie können auch als Auren mit einer Kreatur als Ziel gewirkt werden. Wenn die verzauberte Kreatur das Spiel verlässt, hört die Aura mit Göttergabe auf, eine Aura zu sein, und wird wieder zu einer Kreatur im Spiel!

Glyphenelementar

{1}{W}

Verzauberungskreatur — Elementarwesen

2/2

Göttergabe {1}{W} (*Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht angelegt ist.*)

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf das Glyphenelementar.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 für jede +1/+1-Marke auf dem Glyphenelementar.

Tritonier-Wellenbrecher

{U}

Verzauberungskreatur — Meervolk, Zauberer

1/1

Göttergabe {1}{U} (*Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht angelegt ist.*)

Solange der Tritonier-Wellenbrecher eine Kreatur ist, hat er Bravour. (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Bravour.

- Auf dem Stapel ist ein Zauberspruch mit Göttergabe entweder ein Kreaturenzauber oder ein Aura-Zauberspruch. Er ist niemals beides, aber in beiden Fällen ist er ein Verzauberungszauber.
- Im Gegensatz zu anderen Aura-Zaubersprüchen wird ein Aura-Zauberspruch mit Göttergabe nicht neutralisiert, falls sein Ziel illegal ist, sowie seine Verrechnung beginnt. Stattdessen endet der Effekt, der ihn zu einem Aura-Zauberspruch macht, er verliert „Verzaubert eine Kreatur“ und wird wieder zu einem Verzauberungskreaturenzauber. Er wird verrechnet und kommt als Verzauberungskreatur ins Spiel.
- Im Gegensatz zu anderen Auren wird eine Aura mit Göttergabe nicht auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, falls sie gelöst wird. Stattdessen endet der Effekt, der sie zu einer Aura macht, sie verliert „Verzaubert eine Kreatur“ und bleibt als Verzauberungskreatur im Spiel. Sie kann noch im selben Zug, in dem sie gelöst wurde, angreifen (und ihre {T}-Fähigkeiten können aktiviert werden, falls sie welche hat), falls sie seit Beginn deines aktuellen Zuges ununterbrochen unter deiner Kontrolle war (und sei es als Aura).
- Falls ein Permanent mit Göttergabe nicht durch Wirken, sondern auf eine andere Weise ins Spiel kommt, ist es eine Verzauberungskreatur. Du hast nicht die Möglichkeit, die Göttergabe-Kosten zu bezahlen und es zu einer Aura werden zu lassen.
- An eine Kreatur angelegte Auren werden nicht getappt, wenn die Kreatur getappt wird. Mit Ausnahme einiger seltener Fälle bleibt eine Aura mit Göttergabe ungetappt, wenn sie gelöst und zu einer Kreatur wird.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Fahl

In *Modern Horizons 3* sind die Eldrazi zurück und mit ihnen kehrt auch *Fahlheit* wieder. Karten mit *Fahlheit* sind farblos, unabhängig von ihren Manakosten.

Existenzräuber
{1}{C}{G}
Kreatur — Eldrazi
3/4

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke bis zu ein Permanent deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder weniger, das weder eine Kreatur noch ein Land ist und das ein Gegner kontrolliert, ins Exil. Falls du dies tust, erhält der Existenzräuber „Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, zieht ein Gegner deiner Wahl eine Karte.“

Abstruse Aneignung
{2}{W}{B}
Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil. Solange jene Karte im Exil bleibt, kannst du sie wirken, und um sie zu wirken, kannst du farbloses Mana ausgeben, als wäre es Mana beliebiger Farbe.

- Eine Karte mit Fahlheit ist einfach nur farblos. Sie hat nicht die Manafarben in ihren Manakosten und ist gleichzeitig farblos.
- Andere Karten und Fähigkeiten können einer Karte mit Fahlheit eine Farbe geben. Falls dies geschieht, hat sie nur die neue Farbe und sie ist nicht mehr farblos.
- Fahl funktioniert in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Falls eine Karte Fahlheit verliert, ist sie immer noch farblos. Der Grund: Effekte, die die Farbe eines Objekts ändern (wie der von Fahl erzeugte Effekt) werden angewendet, bevor das Objekt die Fahlheit-Fähigkeit verliert.
- Für Commander-Partien hat Fahlheit keine Auswirkungen auf die Farbidentität der Karte. Beispielsweise ist die Abstruse Aneignung zwar farblos, weil sie Fahlheit hat, aber ihre Farbidentität ist trotzdem weiß und schwarz und sie kann nicht in einem Commander-Deck gespielt werden, bei dem die Farbidentität des Commanders nicht sowohl Weiß als auch Schwarz umfasst.

Wiederkehrender Begriff: Modifiziert

Mehrere Karten im *Modern Horizons 3* Release beziehen sich auf „modifizierte“ Kreaturen. Eine Kreatur, die du kontrollierst, gilt als modifiziert, falls mindestens eine Marke auf ihr liegt oder falls sie ausgerüstet und/oder durch eine Aura, die du kontrollierst, verzaubert ist.

Arna Kennerüd, Geschwaderführerin
{2}{W}{U}{B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
4/4
Fliegend, Lebensverknüpfung
Abwehr — Eine Karte abwerfen.
Immer wenn eine modifizierte Kreatur, die du kontrollierst, angreift, verdopple die Anzahl an Marken jeder Sorte auf ihr. Erzeuge dann für jedes Nichtspielstein-Permanent, das an sie angelegt ist, einen an sie angelegten Spielstein, der eine Kopie jenes Permanents ist.

Launischer Schlammköter
{3}{G}
Kreatur — Schlammwesen, Buschköter
4/4
{2}{G}: Adaptieren 2. (*Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege zwei +1/+1-Marken auf sie.*)
Modifizierte Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

- Eine Aura, die ein anderer Spieler kontrolliert, führt nicht dazu, dass deine Kreatur modifiziert ist.
- Eine Kreatur mit einer Marke gilt als modifiziert, unabhängig davon, was es für eine Marke ist und welcher Spieler sie auf die Kreatur gelegt hat.
- Eine Kreatur, die ausgerüstet ist, gilt als modifiziert, unabhängig davon, wer die Ausrüstung kontrolliert, die an sie angelegt ist.
- Nur Kreaturen können modifiziert sein. Falls eine modifizierte Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, gilt sie nicht mehr als modifiziert.

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Adaptieren

Wenn man neue Horizonte erreicht, gehen damit ganz neue Gelegenheiten einher, zu gedeihen. Adaptierbarkeit ist dabei der Schlüssel zum Erfolg! Die *Adaptieren*-Fähigkeit verleiht Kreaturen einen latenten Stärke- und Widerstandskraft-Schub, der sich durch eine Mana-Infusion aktivieren lässt.

Verwester Gargantua
{4}{B}
Kreatur — Schrecken
4/4
{2}{B}: Adaptieren 2. (*Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege zwei +1/+1-Marken auf sie.*)
Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf den Verwesten Gargantua gelegt werden, kannst du zwei Karten ziehen. Falls du dies tust, verlierst du 2 Lebenspunkte.

Hydra-Zähmerin

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

1/1

Du kannst die Hydra-Zähmerin erschöpfen, sowie sie angreift. Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Marken auf Permanenten ist, die du kontrollierst. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*

{2}{G}: Adaptieren 2. *(Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege zwei +1/+1-Marken auf sie.)*

- Du kannst eine Adaptieren-Fähigkeit jederzeit aktivieren. Falls beim Verrechnen der Fähigkeit auf der Kreatur aus irgendeinem Grund eine +1/+1-Marke liegt, legst du einfach keine +1/+1-Marken auf sie.
- Falls eine Kreatur all ihre +1/+1-Marken verliert, kann sie wieder adaptieren und neuerlich +1/+1-Marken erhalten.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Vernichter

Eldrazi sind gekommen, um zu bleiben. Also hoffe lieber, dass sie auf deiner Seite sind. *Vernichter* ist eine ausgelöste Fähigkeit, die einige Eldrazi-Kreaturen noch brutaler macht, wenn sie angreifen.

Übelschlängler

{7}

Kreatur — Eldrazi, Elementarwesen

4/4

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, ziehe zwei Karten.

Fliegend

Vernichter 1 *(Immer wenn diese Kreatur angreift, opfert der verteidigende Spieler ein Permanent.)*

Herbeirufen {2}{U} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.)*

- Vernichter-Fähigkeiten werden im Angreifer-deklarieren-Segment ausgelöst und verrechnet. Der verteidigende Spieler bestimmt und opfert die erforderliche Anzahl an Permanenten, bevor er Blocker deklariert. Kreaturen, die auf diese Weise geopfert werden, können nicht blocken.
- Falls eine Kreatur mit Vernichter einen Planeswalker angreift und der verteidigende Spieler jenen Planeswalker opfert, greift die angreifende Kreatur weiterhin an. Sie kann geblockt werden. Falls sie nicht geblockt wird, fügt sie einfach keinen Kampfschaden zu.

MODERN HORIZONS 3 HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:

Abstruse Aneignung

{2}{W}{B}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil.

Solange jene Karte im Exil bleibt, kannst du sie wirken,

und um sie zu wirken, kannst du farbloses Mana

ausgeben, als wäre es Mana beliebiger Farbe.

- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück. Du kannst ihn nicht wirken.
- Die Abstruse Aneignung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
- Im seltenen Fall, in dem die ins Exil geschickte Karte eine Länderkarte ist (wahrscheinlich, weil jenes Land zu einer Kopie eines Permanents geworden war, während es noch im Spiel war), kannst du sie nicht aus dem Exil spielen.
- 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 oder Permanente, die du durch den Effekt der Abstrusen Aneignung kontrollierst, ins Exil geschickt, und alle Karten, die noch im Exil sind, bleiben im Exil.

Ajani, Ausgestoßener der Nacatl

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Krieger

1/2

Wenn Ajani, Ausgestoßener der Nacatl, ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/1 weißen Katze-Krieger-Kreaturenspielstein.

Immer wenn eine oder mehrere andere Katzen, die du kontrollierst, sterben, kannst du Ajani ins Exil schicken und ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurückbringen.

//

Ajani, Rächer der Nacatl

Legendärer Planeswalker — Ajani

3

+2: Lege auf jede Katze, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

0: Erzeuge einen 2/1 weißen Katze-Krieger-Kreaturenspielstein. Wenn du dies tust und falls du ein rotes Permanent außer Ajani, Rächer der Nacatl, kontrollierst, fügt Ajani einem Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Kreaturen kontrollierst.

-4: Jeder Gegner bestimmt ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung und einen Planeswalker unter den Nichtland-Permanents, die er kontrolliert, und opfert dann den Rest.

- In einigen seltenen Fällen kann ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führen, dass Ajani, Ausgestoßener der Nacatl, transformiert wird, während er als Kreatur (mit der Vorderseite nach oben) im

Spiel ist. Falls dies geschieht, hat Ajani, Rächer der Nacatl, keine Loyalitätsmarken und wird daraufhin auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

- Du kannst eine Loyalitätsfähigkeit von Ajani, Rächer der Nacatl, in dem Zug aktivieren, in dem er ins Spiel gekommen ist. Allerdings kannst du das nur in einer deiner Hauptphasen tun, während der Stapel leer ist. Falls Ajani, Rächer der Nacatl, zum Beispiel während der Kampfphase ins Spiel kommt, hat dein Gegner Gelegenheit, ihn loszuwerden, bevor du eine seiner Fähigkeiten aktivieren kannst.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du die zweite Fähigkeit von Ajani, Rächer der Nacatl, aktivierst, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird (falls du ein rotes Permanent außer Ajani, Rächer der Nacatl, kontrollierst) eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise einen Katze-Krieger-Kreaturespielstein 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.
- In einem Fall, in dem du mit der zweiten Fähigkeit von Ajani, Rächer der Nacatl, mehr als einen Katze-Krieger-Kreaturespielstein erzeugst (zum Beispiel wegen des Effekts der Zeit der Verdopplung), wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit einmal für jeden Katze-Krieger-Kreaturespielstein ausgelöst, den du auf diese Weise erzeugt hast. Falls ein Ersatzeffekt dafür sorgt, dass du stattdessen andere Spielsteine erzeugst (zum Beispiel der Effekt der Göttlichen Erscheinung), führt das Erzeugen jener Spielsteine nicht dazu, dass die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird.
- Wenn die letzte Fähigkeit von Ajani, Rächer der Nacatl, verrechnet wird, bestimmt jeder Gegner, beginnend mit dem nächsten Spieler in Zugreihenfolge, nacheinander Permanente, die er kontrolliert. Jeder Gegner weiß, welche Wahl die Spieler vor ihm getroffen haben. Dann opfern sie alle gleichzeitig alle ihre Nichtland-Permanente, die nicht bestimmt wurden.
- Ein Permanent mit mehr als einem Typ kann als beliebige Kombination seiner Typen bestimmt werden. Eine Artefaktkreatur kann zum Beispiel als Artefakt, als Kreatur oder als beides bestimmt werden. Dasselbe Permanent auf diese Weise zweimal zu bestimmen, hat das gleiche Resultat, wie sie einmal zu bestimmen.
- Länder können nicht bestimmt werden und werden auch dann nicht geopfert, falls sie beliebige Typen haben, auf die sich die letzte Fähigkeit von Ajani, Rächer der Nacatl, bezieht.
- Falls ein Gegner von einem oder mehreren der aufgezählten Typen kein Permanent des entsprechenden Typs kontrolliert, bestimmt er dennoch die Permanente der anderen Typen, die er kontrolliert.

Amphibischer Regenguss

{2}{U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Sturm (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen. Die Kopien werden zu Spielsteinen.*)

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist eine blaue Frosch-Kreatur mit Basis-Stärke und -

Widerstandskraft 1/1.

- Die Kopien werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.
- Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zaubersprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.

- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die die Kopien erzeugt, kann selbst von allem neutralisiert werden, was eine ausgelöste Fähigkeit neutralisieren kann. Falls sie neutralisiert wird, werden keine Kopien auf den Stapel gelegt.
- Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen. Dabei kannst du für jede Kopie ein anderes Ziel bestimmen.
- Falls die verzauberte Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem der Amphibische Regenguss an sie angelegt wurde, behält sie die neue Fähigkeit.
- Der Amphibische Regenguss überschreibt alle Farben und Kreaturentypen der verzauberten Kreatur. Sie ist einfach nur ein blauer Frosch. Die Kreatur behält alle Übertypen, die sie hat (wie Legendär), aber verliert alle anderen Kartentypen, die sie hat (wie Artefakt).
- Falls die verzauberte Kreatur außer Kreaturentypen noch andere Untertypen hat, z. B. Ausrüstung, Fahrzeug oder Urzas, verliert sie diese ebenfalls.
- Der Amphibische Regenguss 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 von Federführen, 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.
- Der Amphibische Regenguss kann ein Permanent verzaubern, das nur temporär eine Kreatur ist, z. B. ein Fahrzeug. Falls das geschieht, zwingt der Effekt des Amphibischen Regengusses das verzauberte Permanent dazu, eine 1/1 blaue Frosch-Kreatur zu bleiben, selbst nachdem der temporäre Effekt, der es zu einer Kreatur macht, abgelaufen ist.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Amphibische Regenguss während desselben Zuges an sie angelegt wird.

Arena des Ruhms

Land

Die Arena des Ruhms kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Gebirge.

{T}: Erzeuge {R}.

{R}, {T}, erschöpfe die Arena des Ruhms: Erzeuge {R}{R}. Falls dieses Mana für einen Kreaturenzauber ausgegeben wird, erhält er Eile bis zum Ende des Zuges.

(Ein erschöpftes Permanent enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)

- Du musst bereits beim Ins-Spiel-Kommen der Arena des Ruhms ein Gebirge kontrollieren, damit sie enttappt ins Spiel kommt. Falls sie gleichzeitig mit einem Gebirge ins Spiel kommt und du kein anderes Gebirge kontrollierst, kommt sie getappt ins Spiel.
- 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 Enttappssegments jenes Gegners.
- Das von der letzten Fähigkeit der Arena des Ruhms erzeugte Mana kann für alles ausgegeben werden, nicht nur für Kreaturenzauber.
- Falls das von der letzten Fähigkeit der Arena des Ruhms erzeugte Mana ausgegeben wird, um zwei verschiedene Kreaturenzauber zu wirken, erhalten beide Zaubersprüche (und beide daraus resultierenden Kreaturen) Eile bis zum Ende des Zuges.
- Falls das von der letzten Fähigkeit der Arena des Ruhms erzeugte Mana ausgegeben wird, um einen beliebigen Teil der Kosten eines Kreaturenzaubers zu bezahlen, einschließlich alternativer oder zusätzlicher Kosten, erhält der Kreaturenzauber (und die daraus resultierende Kreatur) Eile bis zum Ende des Zuges.
- Falls das von der letzten Fähigkeit der Arena des Ruhms erzeugte Mana ausgegeben wird, um einen Nichtkreatur-Zauberspruch zu wirken, der Spielsteine erzeugt, erhalten jene Spielsteine keine Eile.
- Falls das von der letzten Fähigkeit der Arena des Ruhms erzeugte Mana für einen Nichtkreatur-Zauberspruch ausgegeben wird, der später im Zug zu einer Kreatur wird, hat jene Kreatur nicht Eile.

Arna Kennerüd, Geschwaderführerin

{2}{W}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

4/4

Fliegend, Lebensverknüpfung

Abwehr — Eine Karte abwerfen.

Immer wenn eine modifizierte Kreatur, die du kontrollierst, angreift, verdopple die Anzahl an Marken jeder Sorte auf ihr. Erzeuge dann für jedes Nichtspielstein-Permanent, das an sie angelegt ist, einen an sie angelegten Spielstein, der eine Kopie jenes Permanents ist.

- 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.
- Falls ein Aura-Spielstein, der mit Arna Kennerüds letzter Fähigkeit erzeugt würde, aus irgendeinem Grund nicht an die entsprechende Kreatur angelegt werden kann, wird der Spielstein nicht erzeugt. Falls ein Ausrüstung-Spielstein, der nicht an die entsprechende Kreatur angelegt werden kann, erzeugt würde, kommt der Spielstein gelöst ins Spiel.

Ascheline die Flammentänzerin

{2}{R}{R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Schamane

4/4

Du behältst unverbrauchtes rotes Mana, sowie Segmente und Phasen enden.

Magiefertigkeit — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder kopierst, wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte. Falls dies das zweite Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird, fügt Ascheline jedem Gegner und jeder Kreatur, die er kontrolliert, 2 Schadenspunkte zu. Falls es das dritte Mal ist, erzeuge {R}{R}{R}{R}.

- Solange Ascheline im Spiel ist, behältst du unverbrauchtes rotes Mana auf unbestimmte Zeit. Das bedeutet: Falls du in einem Segment oder einer Phase rotes Mana erzeugst, kannst du es während eines späteren Segments, einer späteren Phase oder sogar in einem späteren Zug ausgeben. Du verlierst weiterhin unverbrauchtes Mana anderer Typen, wenn Segmente und Phasen enden.
- Falls du ein rotes Mana mit besonderen Einschränkungen oder Anmerkungen erzeugst (zum Beispiel mit der letzten Fähigkeit der Arena des Ruhms), bleiben diese erhalten und werden auf jenes Mana angewendet, sowie du es aus gibst.
- Sobald Ascheline das Spiel verlässt, hast du bis zum Ende des derzeitigen Segments oder der derzeitigen Phase Zeit, alles rote Mana, das du noch hast, auszugeben, bevor du das Mana wie gewohnt verlierst. Außer dem Verlust des Manas gibt es keinen Nachteil für dich.
- Falls ein Effekt mehrere Kopien eines Spontanzäubers oder einer Hexerei erzeugt, wird Aschelined letzte Fähigkeit für jede durch den Effekt erzeugte Kopie einmal ausgelöst.
- Einige Effekte weisen dich an, einen Spontanzauber oder eine Hexerei in einer anderen Zone als auf dem Stapel zu kopieren. Durch diese Kopien wird Aschelined letzte Fähigkeit nicht ausgelöst. Die meisten Effekte, die dies tun, erlauben es dir jedoch, die Kopie auch zu wirken, und durch das Wirken der Kopie wird Aschelined letzte Fähigkeit ausgelöst.

Äther-Rebellion

{2}{R}{R}

Verzauberung

Rebellion — Solange in diesem Zug ein Permanent unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat, gilt, falls eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner oder einem Permanent, das ein Gegner kontrolliert, Nicht-Kampfschaden zufügen würde, fügt sie stattdessen so viele Schadenspunkte plus 2 zu.

Immer wenn du eine oder mehrere {E} erhältst, fügt die Äther-Rebellion einem Ziel deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Sobald ein Permanent, das du kontrollierst, das Spiel verlässt, wird die Rebellion-Fähigkeit der Äther-Rebellion auf Nicht-Kampfschaden, der von Quellen, die du kontrollierst, zugefügt wird, angewendet, bis der Zug endet oder die Äther-Rebellion das Spiel verlässt, je nachdem, was als Erstes geschieht. Es spielt keine Rolle, was danach mit der Karte oder dem Spielstein geschieht, die bzw. der das Spiel verlassen hat.
- Der zusätzliche Schaden wird von der ursprünglichen Schadensquelle zugefügt, nicht von der Äther-Rebellion.

- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden eine Quelle einem Gegner oder einem Permanent, das er kontrolliert, zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt der Äther-Rebellion nicht mehr zu.
- Falls Nicht-Kampfschaden, den eine Quelle, die du kontrollierst, auf mehrere Gegner und/oder Permanente, die Gegner kontrollieren, verteilt oder ihnen zugewiesen würde, verteilst du den ursprünglichen Betrag, bevor du jeweils 2 addierst. Falls du beispielsweise einen Zauberspruch wirkst, der 6 Schadenspunkte zufügt, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst, und du bestimmst, ihn einer Kreatur 3 Schadenspunkte und dem Beherrscher der Kreatur 3 Schadenspunkte zufügen zu lassen, fügt jener Zauberspruch stattdessen jeweils 5 Schadenspunkte zu.
- Falls du mehrere {E} gleichzeitig erhältst, wird die letzte Fähigkeit der Äther-Rebellion nur einmal ausgelöst. Beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit fügt sie dem Ziel so viele Schadenspunkte zu, wie du {E} erhalten hast.
- Falls ein Effekt dich anweist, eine oder mehrere {E} zu erhalten, und dir dann erlaubt, {E} auszugeben, sieht die letzte Fähigkeit der Äther-Rebellion die Anzahl an {E}, die du erhalten hast. Es spielt keine Rolle, wie viele {E} du danach aus gibst.

Ätherwallung

{1}{U}

Spontanzauber

Bestimme einen Zauberspruch deiner Wahl. Du erhältst

{E}{E} (*zwei Energiemarken*), dann kannst du eine

beliebige Menge {E} bezahlen. Neutralisiere jenen

Zauberspruch, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {1}

für jede auf diese Weise bezahlte {E}.

- Du bestimmst beim Wirken der Ätherwallung den Zauberspruch deiner Wahl Wie viele {E} du bezahlst, bestimmst du erst beim Verrechnen der Ätherwallung. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, wie viele {E} du bezahlst, und dem Zeitpunkt, zu dem der Beherrscher des Zauberspruchs deiner Wahl bestimmt, ob er für jede auf diese Weise bezahlte {E} {1} bezahlt oder nicht, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Du kannst null {E} bezahlen. Dann erhältst du {E}{E} und der Zauberspruch deiner Wahl wird verrechnet, solange sein Beherrscher bestimmt, {0} zu bezahlen. In den meisten Fällen sollte ihm diese Entscheidung nicht schwerfallen.

Aufflackernde Bosheit

{2}{B}{B}

Spontanzauber

Du kannst eine schwarze Nichtspielsteinkreatur opfern,

anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu

bezahlen.

Jeder Gegner opfert eine Kreatur oder einen

Planeswalker mit dem höchsten Manabetrag unter den

Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert.

- Falls der Gegner mehrere Kreaturen und/oder Planeswalker mit dem höchsten Manabetrag hat, bestimmt jener Spieler, welche bzw. welchen er opfert.

- Angefangen beim nächsten Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls du die Aufflackernde Bosheit im Zug eines Gegners gewirkt hast, mit dem Gegner, dessen Zug es ist) und dann weiter in Zugreihenfolge, bestimmt jeder Gegner eine Kreatur oder einen Planeswalker mit dem höchsten Manabetrag unter den Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert, die bzw. der geopfert werden soll. Dann werden diese Permanente gleichzeitig geopfert.

Aufflackernde Standhaftigkeit

{2}{W}{W}

Spontanzauber

Du kannst eine weiße Nichtspielsteinkreatur opfern, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

Bis zum Ende des Zuges kann sich dein Lebenspunktstand nicht ändern und Permanente, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit.

- Zaubersprüche und Fähigkeiten, die normalerweise dazu führen würden, dass du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, werden immer noch verrechnet, solange sich dein Lebenspunktstand nicht verändern kann, nur hat der Teil, bei dem du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, keinen Effekt.
 - Falls Kosten enthalten, dass du Lebenspunkte dazuerhalten würdest, können jene Kosten nicht bezahlt werden. Ebenso gilt: Du kannst keine Kosten bezahlen, die eine Bezahlung von Lebenspunkten, deren Menge nicht 0 ist, enthalten. Allerdings kannst du bestimmen, dass dir Schaden zugefügt wird, obwohl jener Schaden nicht dazu führt, dass sich dein Lebenspunktstand verändert.
 - Der Effekt der Aufflackernden Standhaftigkeit verhindert keinen Schaden. Stattdessen verändert er das Resultat von Schaden. Falls dir zum Beispiel eine Kreatur mit Lebensverknüpfung Schaden zufügt, verlierst du keine Lebenspunkte, aber ihr Beherrscher erhält trotzdem entsprechend viele Lebenspunkte dazu. Ebenso gilt: Falls eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, einem anderen Spieler Schadenspunkte zufügt, verliert jener Spieler Lebenspunkte, aber du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
 - Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn dir Schaden zugefügt wird, werden trotzdem ausgelöst, da der Schaden zugefügt wird, obwohl sich dein Lebenspunktstand dadurch nicht verändert.
 - Effekte, die dein Dazuerhalten von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden, können nicht angewendet werden, da es für dich unmöglich ist, Lebenspunkte dazuzuerhalten.
 - Effekte, die ein Ereignis dadurch ersetzen, dass du Lebenspunkte dazuerhältst (wie beim Effekt der Worte der Anbetung) oder verlierst, ersetzen das Ereignis durch nichts.
 - Falls ein Effekt deinen Lebenspunktstand auf eine bestimmte Zahl setzt, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts.
 - Falls ein Effekt dazu führen würde, dass du mit einem anderen Spieler den Lebenspunktstand tauschst, findet dieser Tausch nicht statt. Der Lebenspunktstand beider Spieler bleibt unverändert.
 - In einer Commander-Partie wird der Schaden, der dir von Commandern zugefügt wird, trotzdem gezählt, auch falls jener Schaden nicht dazu führt, dass du Lebenspunkte verlierst.
-

Aufflackernde Verdopplung

{1}{R}{R}

Spontanzauber

Du kannst eine rote Nichtspielsteinkreatur opfern, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- 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 der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus. Es kann kein anderer Modus bestimmt werden.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beispielsweise Kozileks Befehl), hat die Kopie denselben Wert für X.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadenaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.

Aufgedrehter Raptor

{1}{R}

Kreatur — Dinosaurier

2/1

Erstschlag

Wenn der Aufgedrehte Raptor ins Spiel kommt, erhältst du {E}{E} (*zwei Energiemarken*). Falls du ihn aus deiner Hand gewirkt hast, schicke dann Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Du kannst jene Karte wirken, indem du {E} in Höhe des Manabetrags des Zauberspruchs bezahlst, statt seine Manakosten zu bezahlen.

- Länderkarten, die mit der ausgelösten Fähigkeit des Aufgedrehten Raptors ins Exil geschickt werden, bleiben im Exil. Falls du entscheidest, die ins Exil geschickte Nichtland-Karte nicht zu wirken (entweder, weil du nicht genug {E} hast oder weil du es einfach nicht möchtest), bleibt jene Karte ebenfalls im Exil.
- Du bestimmst erst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit des Aufgedrehten Raptors, ob du die ins Exil geschickte Nichtland-Karte wirkst oder nicht. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung jener Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.

- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „anstatt 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 der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn zu wirken.

Aufstieg der Flut des Hungers
 {2}{G}
 Verzauberung — Sage
(Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach IV.)
 I, II, III — Erzeuge einen 1/1 schwarzen und grünen Insekt-Kreaturespielstein.
 IV — Opfere eine beliebige Anzahl an Kreaturen.
 Durchsuche deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Kreaturen, die auf diese Weise geopfert wurden, und bringe sie ins Spiel. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach.

- Falls eine Karte in einer Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.

Ausmerzer der Territorien
 {4}{G}
 Kreatur — Eldrazi
 7/5
 Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)
 Reichweite
Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du die Karte nicht auf deine Hand nimmst, kannst du sie auf deinen Friedhof legen.

- Du musst die Karte auch dann nicht offen vorzeigen, falls es eine Kreaturenkarte ist. Du kannst sie oben auf deiner Bibliothek lassen oder sie auf deinen Friedhof legen.

Ausweiders Einblick
 {1}{B}
 Spontanzauber
 Opfere ein Artefakt oder eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.
 Ziehe zwei Karten.
 Rückblende {4}{B} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten und zusätzliche Kosten 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.“
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

Axt des Erfinders

{R}

Artefakt — Ausrüstung

Aufblitzen

Wenn die Axt des Erfinders ins Spiel kommt, erhältst du {E}{E} (*zwei Energiemarken*).

Wenn die Axt des Erfinders ins Spiel kommt, lege sie an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0.

Ausrüsten — Bezahle {E}{E}.

- Die Axt des Erfinders kommt nicht an eine Kreatur angelegt ins Spiel. Stattdessen kommt die Axt des Erfinders ins Spiel, und dann legt ihre ausgelöste Fähigkeit sie an eine Kreatur an. Du kannst die Axt des Erfinders auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, bleibt die Axt des Erfinders gelöst im Spiel.

Belagerungsbresche

{1}{R}

Spontanzauber

Sekundenbruchteil (*Solange dieser Zauberspruch sich auf dem Stapel befindet, können Spieler keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, die keine Manafähigkeiten sind.*)

Bestimme eines —

- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
- Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+2 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Die Spieler erhalten immer noch Priorität, während ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel ist; allerdings sind ihre Optionen jetzt auf Manafähigkeiten und bestimmte Sonderaktionen beschränkt.

- Spieler können verdeckte Kreaturen aufdecken, während sich ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
- Sekundenbruchteil verhindert nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten wie vom Kelch der Leere ausgelöst werden. Wenn das geschieht, legt ihr Beherrscher sie auf den Stapel und wählt Ziele dafür, falls nötig. Diese Fähigkeiten werden ganz normal verrechnet.
- Einen Zauberspruch mit Sekundenbruchteil zu wirken, wirkt sich nicht auf die Zaubersprüche und Fähigkeiten aus, die sich bereits auf dem Stapel befinden.
- Falls das Verrechnen einer ausgelösten Fähigkeit das Wirken eines Zauberspruchs enthält, kann dieser nicht gewirkt werden, falls sich eine Karte mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel befindet.
- Nachdem ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil verrechnet wurde (oder auf andere Weise den Stapel verlässt), können die Spieler erneut Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, bevor das nächste Objekt auf dem Stapel verrechnet wird.

Bezwinger der Schöpfung

{6}{C}{C}

Kreatur — Eldrazi

8/4

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, erhältst du für jedes farblose Permanent, das du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

Fluchsicher vor jeder Farbe

Vernichter 2 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, opfert der verteidigende Spieler zwei Permanente.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit des Bezwingers der Schöpfung wird vor dem Bezwinger der Schöpfung verrechnet. Falls der Bezwinger der Schöpfung neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.

Blutgetränkte Einblicke

{5}{B/R}{B/R}

Hexerei

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

Ein Gegner deiner Wahl schickt die obersten drei Karten seiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kann Mana beliebigen Typs ausgegeben werden, um ihn zu wirken.

//

Blutgetränkter Morast

Land

Der Blutgetränkte Morast kommt getappt ins Spiel.

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

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von den Blutgetränkten Einblicken gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls beispielsweise eine der

ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

Brückengefecht

{2}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Sie kämpft gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)

//

Knäuelschlucht-Brückengeflecht

Land

Sowie das Knäuelschlucht-Brückengeflecht ins Spiel kommt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {G}.

- Du kannst das Brückengefecht wirken und dabei nur die Kreatur als Ziel bestimmen, die du kontrollierst.
 - Falls du zwei Kreaturen deiner Wahl bestimmst und eines oder beide Ziele illegal sind, wenn das Brückengefecht verrechnet werden soll, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
 - Falls die Kreatur, die du kontrollierst, beim Verrechnendes Brückengefechts ein illegales Ziel ist, erhält sie nicht +2/+2. Falls jene Kreatur ein legales Ziel ist, aber die Kreatur, die du nicht kontrollierst, ein illegales Ziel ist, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, dennoch +2/+2.
-

Bruttrupp-Kommandant

{3}{R}{R}

Kreatur — Eldrazi, Goblin

2/2

Fahl *(Diese Karte hat keine Farbe.)*

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, erzeuge drei 0/1 farblose Eldrazi-Ausgeburts-Kreaturenspielsteine mit

„Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

{1}{C}, opfere einen Eldrazi: Der Bruttrupp-

Kommandant fügt einem Ziel deiner Wahl 2

Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Bruttrupp-Kommandanten wird vor dem Bruttrupp-Kommandanten verrechnet. Falls der Bruttrupp-Kommandant neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
-

Charakteristischer Hieb

{2}{G}

Spontanzauber

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, dann fügt jede modifizierte Kreatur, die du kontrollierst, einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie der Charakteristische Hieb verrechnet werden soll, die Kreatur, die du nicht kontrollierst, jedoch noch ein legales Ziel ist, fügt jede modifizierte Kreatur, die du kontrollierst (wozu auch die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, zählen kann, falls sie noch im Spiel ist), trotzdem der Kreatur, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
- Falls die Kreatur, die du nicht kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie der Charakteristische Hieb verrechnet werden soll, die Kreatur, die du kontrollierst, jedoch ein legales Ziel ist, legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Chthonischer Albtraum

{1}{B}

Verzauberung

Wenn der Chthonische Albtraum ins Spiel kommt, erhältst du {E}{E}{E} (*drei Energiemarken*). Bezahle X {E}, opfere eine Kreatur, bringe den Chthonischen Albtraum auf die Hand seines Besitzers zurück: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die letzte Fähigkeit des Chthonischen Albtraum muss ein Ziel haben, um aktiviert zu werden. Du kannst sie nicht ohne Ziel aktivieren, um den Chthonischen Albtraum auf deine Hand zurückzubringen.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.

Die Erschaffung Avacyns

{1}{B}{B}

Verzauberung — Sage

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

I — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, schicke sie verdeckt ins Exil und mische danach.

II — Decke die ins Exil geschickte Karte auf. Falls es eine Kreaturenkarte ist, verlierst du Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags.

III — Du kannst die ins Exil geschickte Karte ins Spiel bringen, falls es eine Kreaturenkarte ist. Falls du sie nicht ins Spiel bringst, bringe sie auf die Hand ihres Besitzers.

- Jedes Exemplar von Die Erschaffung Avacyns, das du kontrollierst, hat seinen eigenen Satz verdeckt ins Exil geschickter Karten. (In den meisten Fällen enthält dieser Satz Karten nur eine Karte.) Die zweite und

dritte Kapitel-Fähigkeit von Die Erschaffung Avacyns bezieht sich nur auf jene Karten, nicht auf die anderer Exemplare von Die Erschaffung Avacyns.

- Im ungewöhnlichen Fall, in dem zwei oder mehr Karten von der ersten Kapitel-Fähigkeit von Die Erschaffung Avacyns verdeckt ins Exil geschickt werden (z. B. weil die ausgelöste Fähigkeit kopiert wurde oder die Fähigkeit ein zweites Mal ausgelöst wurde), deckt die zweite Kapitel-Fähigkeit alle ins Exil geschickten Karten auf. Falls mindestens eine davon eine Kreaturenkarte ist, verlierst du Lebenspunkte in Höhe des kombinierten Manabetrags aller ins Exil geschickten Karten.
- Im ungewöhnlichen Fall, in dem zwei oder mehr Karten von der ersten Kapitel-Fähigkeit von Die Erschaffung Avacyns ins Exil geschickt wurden, gilt: Beim Verrechnen der dritten Kapitel-Fähigkeit – und falls mindestens eine der ins Exil geschickten Karten eine Kreaturenkarte ist – kannst du bestimmen, alle oder keine der ins Exil geschickten Permanent-Karten ins Spiel zu bringen. Egal, wie du dich entscheidest, alle verbleibenden ins Exil geschickten Karten werden auf die Hand ihrer Besitzer gebracht.

Die Nekroblüte

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

Legendäre Kreatur — Pflanze

2/7

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/1 grünen Pflanze-Kreaturespielstein. Falls du sieben oder mehr Länder mit unterschiedlichen Namen kontrollierst, erzeuge stattdessen einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein.

Länderkarten in deinem Friedhof haben Ausgraben 2.
(*Du kannst eine Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen und zwei Karten millen, anstatt eine Karte zu ziehen.*)

- Falls du mehrere Länder mit demselben Namen kontrollierst, wird nur eines davon für die sieben oder mehr mitgezählt, die erforderlich sind, um einen Zombie zu erzeugen. Falls du z. B. vier Länder namens Wald, zwei namens Ebene und eines namens Sumpf kontrollierst, kontrollierst du drei Länder mit unterschiedlichen Namen.
- Falls mehrere Länder gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, werden alle diese Länder mitgezählt. Falls du beispielsweise sieben Länder opferst, sowie du den Landschaftswechsel wirkst, und deine Bibliothek nach sieben Ländern, die allesamt verschiedene Namen haben, durchsuchst, erzeugst du sieben Zombie-Spielsteine.
- Falls ein Effekt eine Karte auf deine Hand bringt, ohne das Wort „ziehen“ zu verwenden, ziehst du keine Karte. Ausgraben kann dieses Ereignis nicht ersetzen.
- Ausgraben kann jedes Ziehen ersetzen, nicht nur das Ziehen während deines Ziehsegments. Das Ziehen einer einzelnen Karte kann nicht durch mehrere Ausgraben-Fähigkeiten ersetzt werden.
- Du kannst eine Ausgraben-Fähigkeit nur dann verwenden, falls du mindestens entsprechend viele Karten in deiner Bibliothek hast.
- Sobald du angekündigt hast, dass du die Ausgraben-Fähigkeit anwendest, um ein Ziehen zu ersetzen, können Spieler keine Aktionen ausführen, bis du die Karte auf deine Hand genommen und die obersten Karten von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt hast.
- Falls du mehrere Karten ziehst, wird jedes Ziehen einzeln nacheinander ausgeführt. Falls du zum Beispiel zwei Karten ziehen sollst und du das erste Ziehen durch eine Ausgraben-Fähigkeit ersetzt, kannst du eine

weitere Karte mit einer Ausgraben-Fähigkeit (auch eine, die durch die erste Ausgraben-Fähigkeit auf den Friedhof gelegt wurde) verwenden, um das zweite Ziehen zu ersetzen.

Echo der Ewigkeit

{3}{C}{C}{C}

Stammes-Verzauberung — Eldrazi

Falls eine ausgelöste Fähigkeit eines farblosen Zauberspruchs oder eines anderen farblosen Permanenten, den bzw. das du kontrollierst, ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

Immer wenn du einen farblosen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. *(Eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten, deren Erinnerungstext „wenn“, „immer wenn“ oder „zu Beginn“ enthält.
- Ersatzeffekte sind von der ersten Fähigkeit des Echos der Ewigkeit nicht betroffen. Beispielsweise erhält eine farblose Kreatur, die unter deiner Kontrolle mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, keine zusätzliche +1/+1-Marke.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“ oder „sowie [dieses Permanent] aufgedeckt wird“, sind ebenfalls nicht betroffen.
- Die erste Fähigkeit des Echos der Ewigkeit kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls du zwei Exemplare des Echos der Ewigkeit kontrollierst, werden Fähigkeiten farbloser Zaubersprüche und anderer farbloser Permanente, die du kontrollierst, dreimal ausgelöst. Ein drittes Exemplar des Echos der Ewigkeit sorgt dafür, dass solche Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein viertes fünfmal und so weiter.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Elite-Arkanisten zweimal ausgelöst wird, werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit des Elite-Arkanisten ist die Summe der Manabeträge der beiden Karten. Beim Verrechnen der Fähigkeit erzeugst du Kopien von beiden Karten und kannst entweder keine, eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „wenn [dieses Permanent] aufgedeckt wird“, werden nur dann ein weiteres Mal ausgelöst, falls jenes Permanent farblos ist, sobald es aufgedeckt wurde.
- Nachdem eine Fähigkeit eines Permanenten, das du kontrollierst, bereits ausgelöst wurde, führt das Farblos-Machen jener Kreatur nicht dazu, dass jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Ebenso gilt: Sobald

eine Fähigkeit eines farblosen Permanents aufgrund der ersten Fähigkeit des Echos der Ewigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wurde, wird die zusätzliche ausgelöste Fähigkeit nicht vom Stapel entfernt, falls das Permanent ein- oder mehrfarbig gemacht wird.

- Falls du zwei Exemplare des Echos der Ewigkeit kontrollierst und einen farblosen Zauberspruch wirkst, werden die zweiten Fähigkeiten beider Exemplare ausgelöst. Dann führt jeweils ihre erste Fähigkeit dazu, dass die zweite Fähigkeit des anderen ein weiteres Mal ausgelöst wird. Insgesamt erhältst du vier Kopien des Zauberspruchs zusätzlich zum ursprünglichen Zauberspruch. Falls du drei Exemplare des Echos der Ewigkeit kontrollierst, erhältst du neun Kopien des Zauberspruchs plus den ursprünglichen Zauberspruch. Vier Exemplare des Echos der Ewigkeit bedeuten sechzehn Kopien des Zauberspruchs plus das Original, fünf bedeuten fünfundzwanzig Kopien plus das Original und so weiter.
- Die von der letzten Fähigkeit des Echos der Ewigkeit erzeugte Kopie wird direkt auf den Stapel gelegt. Sie wird nicht gewirkt, daher werden alle Fähigkeiten, die angewendet werden, „wenn du [diesen Zauberspruch] wirkst“, nicht ausgelöst.

Eigensinniger Gargoyle

{1}{W}{B}

Artefaktkreatur — Gargoyle

2/2

Der Eigensinnige Gargoyle hat Flugfähigkeit, solange er modifiziert ist. (*Auren, die du kontrollierst,*

Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.)

Beharrlichkeit (*Wenn diese Kreatur stirbt und falls keine -1/-1-Marke auf ihr lag, bringe sie mit einer -1/-1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.*)

- Sobald der Eigensinnige Gargoyle geblockt wurde, führt das Gewähren von Flugfähigkeit, indem er modifiziert wird, nicht dazu, dass er aufhört, geblockt zu sein.
 - Falls eine Karte mit Beharrlichkeit den Friedhof verlässt, nachdem sie gestorben ist, aber bevor die ausgelöste Beharrlichkeit-Fähigkeit verrechnet wird, wird die Karte nicht ins Spiel zurückgebracht.
 - Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), sodass nur eine dieser Sorten Marken auf ihr liegt. Die Beharrlichkeit-Fähigkeit einer Kreatur kann sie wieder zurückbringen, falls ihre -1/-1-Marken auf diese Weise entfernt werden.
 - Falls auf einer Kreatur mit Beharrlichkeit bereits +1/+1-Marken liegen und sie dann so viele -1/-1-Marken erhält, dass sie durch tödlichen Schaden zerstört wird oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, weil ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, wird Beharrlichkeit nicht ausgelöst und die Karte wird nicht ins Spiel zurückgebracht. Das liegt daran, dass Beharrlichkeit prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt liegen noch -1/-1-Marken auf der Kreatur.
-

Einberufung der Hirnlosen

{2}{B}

Verzauberung

Wenn die Einberufung der Hirnlosen ins Spiel kommt und immer wenn du deine dritte Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, wende *Zombie-Aufmarsch 3* an. *(Lege drei +1/+1-Marken auf eine Armee, die du kontrollierst. Sie ist auch ein Zombie. Falls du keine Armee kontrollierst, erzeuge zuerst einen 0/0 schwarzen Zombie-Armee-Kreaturespielstein.)*

- Im seltenen Fall, dass du mehrere Armee-Kreaturen kontrollierst (vielleicht weil du eine Kreatur mit Wandelwicht gespielt hast), während du *Zombie-Aufmarsch* anwendest, bestimmst du, auf welche deiner Armee-Kreaturen du die +1/+1-Marken legst. Falls jene Kreatur kein *Zombie* ist, wird sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein *Zombie*.
- Falls du keine Armee kontrollierst, kommt der erste *Zombie-Armee-Kreaturespielstein*, den du erzeugst, als 0/0 Kreatur ins Spiel. Jede Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, wie die des Mentors der Sanften, sieht den Spielstein als 0/0 Kreatur ins Spiel kommen, bevor er +1/+1-Marken erhält.

Eladamri, der Korvecdal

{1}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

3/3

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

Du kannst *Kreaturenzauber* oben von deiner Bibliothek wirken.

{G}, {T}, tappe zwei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst: Zeige eine Karte aus deiner Hand oder die oberste Karte deiner Bibliothek offen vor. Falls du auf diese Weise eine Kreaturenkarte vorzeigst, bringe sie ins Spiel. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
 - Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
 - Wenn du Zaubersprüche auf diese Weise oben von deiner Bibliothek wirkst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
 - Da man Länderkarten niemals „wirkt“, erlaubt *Eladamri, der Korvecdal*, dir nicht, eine Landkreatur (wie die *Laube der Dryaden*) oben von deiner Bibliothek zu spielen.
-

Eldrazi-Frontbrecher
{1}{C}{R}
Kreatur — Eldrazi
3/3
Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)
Verursacht Trampelschaden
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine
Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende
des Zuges Eile und +X/+0, wobei X gleich der Anzahl an
Eldrazi ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, nämlich beim Verrechnen der letzten Fähigkeit des Eldrazi-Frontbrechers.

Eldrazi-Wiederverwerter
{2}{G}
Kreatur — Eldrazi, Drohne
3/3
Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und wenn der
Eldrazi-Wiederverwerter stirbt, erzeuge einen 0/1
farblosen Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturenspielstein mit
„Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

- Die ausgelöste Fähigkeit des Eldrazi-Wiederverwerter wird vor dem Eldrazi-Wiederverwerter verrechnet. Falls der Eldrazi-Wiederverwerter neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.

Emrakul, die erneuerte Welt
{12}
Legendäre Kreatur — Eldrazi
12/12
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, übernimm die
Kontrolle über alle Kreaturen, die ein Spieler deiner
Wahl kontrolliert.
Fliegend, Schutz vor Zaubersprüchen und Permanenten,
die in diesem Zug gewirkt wurden
Wenn Emrakul, die erneuerte Welt, das Spiel verlässt,
opfere alle Kreaturen, die du kontrollierst.
Wahnsinn — Bezahle sechs {C}.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Emrakul, die erneuerte Welt, wird vor Emrakul verrechnet. Falls Emrakul neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
- Der Kontrollwechsel-Effekt von Emrakuls erster Fähigkeit dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder wenn Emrakul das Spiel verlässt.
- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, wirfst du sie ins Exil ab, anstatt sie auf deinen Friedhof zu legen. Wenn du dies tust, kannst du sie entweder aus dem Exil für ihre Wahnsinn-Kosten wirken, oder du legst sie auf deinen Friedhof.

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

Entarteter Keiler

{7}

Kreatur — Eldrazi, Wildschwein, Bestie

6/8

Reichweite

Wenn du den Entarteten Keiler wirkst oder umwandelst, erzeuge einen 0/1 farblosen Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturespielstein mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

Umwandlung {2}{G} ({2}{G}), wirf diese Karte ab:

Ziehe eine Karte.)

- Die ausgelöste Fähigkeit des Entarteten Keilers wird vor dem Entarteten Keiler bzw. seiner Umwandlung-Fähigkeit verrechnet. Falls der Entartete Keiler bzw. seine Umwandlung-Fähigkeit neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.

Entstellter Gestaltwandler
{3}{U}
Kreatur — Eldrazi, Gestaltwandler
/

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Sowie der Entstellte Gestaltwandler ins Spiel kommt, wird er entweder eine 3/3 Kreatur mit Flugfähigkeit, eine 2/5 Kreatur mit Wachsamkeit oder eine 0/12 Kreatur mit Verteidiger (du entscheidest).

- Solange der Entstellte Gestaltwandler nicht im Spiel ist, ist er eine 0/0 Kreaturenkarte. Er hat weder Flugfähigkeit noch Wachsamkeit noch Verteidiger.
- Falls ein Objekt im Spiel zu einer Kopie des Entstellten Gestaltwandlers wird, kopiert es die Werte, die durch dessen Kommt-ins-Spiel-Ersatzeffekt bestimmt wurden.
- Falls ein Permanent als Kopie des Entstellten Gestaltwandlers ins Spiel kommt, sind zwei Kopier-Effekte darauf anzuwenden. Der eine kopiert die Werte, die für den Entstellten Gestaltwandler bestimmt wurden, der kopiert wird. Und du bestimmst die Werte für den eigenen Kommt-ins-Spiel-Ersatzeffekt der Kopie. Das resultierende Permanent hat die Fähigkeit von beiden Effekten, und seine Stärke und Widerstandskraft werden durch den zuletzt angewendeten Effekt bestimmt. Falls zum Beispiel eine Kreatur, die ins Spiel kommt, einen 0/12 Entstellten Gestaltwandler mit Verteidiger kopiert, könntest du sie zu einer 3/3 oder einer 0/12 Kreatur werden lassen, in beiden Fällen mit Flugfähigkeit und Verteidiger.

Ersterbender Atem
{1}{B}{B}
Spontanzauber
Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl. Du erhältst für jede ihrer bzw. seiner Farben 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls das Ziel eine farblose Kreatur oder ein farbloser Planeswalker ist, erhältst du keine Lebenspunkte dazu.

Ertränker der Wahrheit
{5}{G/U}{G/U}
Kreatur — Eldrazi
7/6
Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls {C} ausgegeben wurde, um ihn zu wirken, erzeuge zwei 0/1 farblose Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturenspielsteine mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“
//
Überschwemmter Dschungel
Land
Der Überschwemmte Dschungel kommt getappt ins Spiel.
{T}: Erzeuge {G} oder {U}.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Ertränkers der Wahrheit wird vor dem Ertränker der Wahrheit verrechnet. Falls der Ertränker der Wahrheit neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.

Es, das das Ende ankündigt

{1}{C}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

2/2

Farblose Zaubersprüche mit Manabetrag 7 oder mehr, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Andere farblose Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

+1/+1.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von Es, das das Ende ankündigt) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Existenzräuber

{1}{C}{G}

Kreatur — Eldrazi

3/4

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke bis zu ein Permanent deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder weniger, das weder eine Kreatur noch ein Land ist und das ein Gegner kontrolliert, ins Exil. Falls du dies tust, erhält der Existenzräuber „Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, zieht ein Gegner deiner Wahl eine Karte.“

- Die ausgelöste Fähigkeit des Existenzräubers wird vor dem Existenzräuber verrechnet. Falls der Existenzräuber neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
- Falls das Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Existenzräubers illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Der Existenzräuber erhält dann keine weitere Fähigkeit.

Fangzahnflammen

{1}{R}

Hexerei

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Die Fangzahnflammen fügen 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 der Fangzahnflammen schickt die als Ziel bestimmte Kreatur bzw. den als Ziel bestimmten Planeswalker ins Exil, falls sie bzw. er aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde und nicht nur wegen tödlichen Schadens.

Frogmyr-Vollstrecker
 {7}
 Artefaktkreatur — Frosch, Myr
 4/4
 Affinität zu Artefakten (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.*)
 //
 {3}{R}
 Prototyp (*Du kannst diesen Zauberspruch mit anderen Manakosten, Farben und anderer Größe wirken. Er behält seine Fähigkeiten und Typen.*)
 2/2

- Eine Karte mit Prototyp ist in jeder Zone außer auf dem Stapel oder im Spiel eine farblose Karte; auch auf dem Stapel und im Spiel ist sie farblos, falls du sie nicht als Prototyp-Zauberspruch gewirkt hast. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Solange beispielsweise der Frogmyr-Vollstrecker in deinem Friedhof ist, ist er eine farblose Kreaturenkarte mit Manabetrag 7. Er kann nicht das Ziel der Wiederinbetriebnahme sein, einem Zauberspruch, der eine Artefakt- oder Kreaturenkarte mit Manabetrag 3 oder weniger in deinem Friedhof als Ziel haben muss.
- Wenn die Karte als Prototyp-Zauberspruch gewirkt wird, hat jener Zauberspruch die Manakosten, Stärke und Widerstandskraft, die in der farbigen sekundären Textbox angegeben sind, anstatt der normalen Werte jener Eigenschaften. Seine Farbe und sein Manabetrag werden durch jene Manakosten bestimmt. Das Permanent, zu dem jener Zauberspruch wird, sowie er verrechnet wird, hat dieselben Eigenschaften. Falls jener Zauberspruch den Stapel auf irgendeine andere Weise verlässt oder das Permanent, zu dem er wird, das Spiel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Eine Karte mit Prototyp hat immer denselben Namen, dieselben Fähigkeiten, dieselben Typen und so weiter, unabhängig davon, wie sie gewirkt wurde. Nur die Manakosten, der Manabetrag, die Farbe, die Stärke und die Widerstandskraft ändern sich, je nachdem, ob die Karte als Prototyp-Zauberspruch gewirkt wurde oder nicht.
- Die Prototyp-Fähigkeit wirkt in jeder Zone, aus der der Zauberspruch gewirkt werden kann. Falls beispielsweise ein Effekt dir erlaubt, Artefaktzauber aus deinem Friedhof zu wirken, kannst du einen Frogmyr-Vollstrecker als Prototyp aus deinem Friedhof wirken.
- Einen Zauberspruch als Prototyp zu wirken ist nicht dasselbe, wie ihn für alternative Kosten zu wirken, und alternative Kosten können auf einen Zauberspruch angewendet werden, der auf diese Weise gewirkt wird. Fall beispielsweise ein Effekt dir erlaubt, eine Artefaktkarte zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, kannst du den Frogmyr-Vollstrecker entweder normal oder als Prototyp-Zauberspruch wirken.
- Wenn du einen Prototyp-Zauberspruch wirkst, verwende nur die Prototyp-Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, ihn zu wirken. Falls beispielsweise der Frogmyr-Vollstrecker mit der letzten Fähigkeit von Chandra, todschick, ins Exil geschickt wird, kannst du ihn für {3}{R} wirken (weil er dann ein roter Zauberspruch ist), obwohl du ihn nicht als farblosen Zauberspruch für seine normalen Kosten wirken könntest.
- Falls ein Effekt einen Prototyp-Zauberspruch kopiert, hat jene Kopie (sowie der Spielstein, zu der sie im Spiel wird) dieselben Eigenschaften wie der Prototyp-Zauberspruch. Ebenso gilt: Falls ein Effekt einen

Spielstein erzeugt, der eine Kopie eines Prototyp-Permanents ist oder ein anderes Permanent zu einer Kopie von einem solchen macht, hat die Kopie dieselben Eigenschaften wie das Prototyp-Permanent.

- Wenn du den Frogmyr-Vollstrecker als Prototyp wirkst, wird seine Affinität zu Artefakten trotzdem angewendet.

Frühlingsherz-Nantuko

{1}{G}

Verzauberungskreatur — Insekt, Mönch

1/1

Göttergabe {1}{G}

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {1}{G} bezahlen, falls der Frühlingsherz-Nantuko an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist. Falls du auf diese Weise keinen Spielstein erzeugt hast, erzeuge einen 1/1 grünen Insekt-Kreaturenspielstein.

- Falls du nicht {1}{G} bezahlst, entweder weil du dich einfach dagegen entscheiden hast oder weil der Frühlingsherz-Nantuko nicht an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist, erzeugst du trotzdem einen 1/1 grünen Insekt-Kreaturenspielstein, wenn die Landung-Fähigkeit des Frühlingsherz-Nantukos verrechnet wird.

Führung der Legion

{1}{R/W}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges wird die Stärke einer Kreatur deiner Wahl verdoppelt und sie erhält Erstschlag.

//

Festung der Legion

Land

Die Festung der Legion kommt getappt ins Spiel.

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

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

Galvanische Entladung

{R}

Spontanzauber

Bestimme eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl. Du erhältst {E}{E}{E} (*drei Energiemarken*), dann kannst du eine beliebige Anzahl an {E} bezahlen.

Die Galvanische Entladung fügt jenem Permanent entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Du kannst null {E} bezahlen. Du erhältst {E}{E}{E}, aber die Galvanische Entladung fügt keinen Schaden zu.

Geätzter Slith

{1}{B}

Artefaktkreatur — Phyrexianer, Slith

1/1

Bedrohlich

Immer wenn der Geätzte Slith einem Spieler

Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Wenn du dies tust, kannst du eine Marke von einem anderen Permanent oder Gegner deiner Wahl entfernen.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Geätzten Sliths ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine +1/+1-Marke auf den Geätzten Slith legst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Falls mehr als ein Markentyp auf dem als Ziel bestimmten Permanent oder Gegner liegt, bestimmt der Beherrscher des Geätzten Sliths, welche Marke entfernt werden soll.
- In einem Fall, in dem du mit der letzten Fähigkeit des Geätzten Sliths mehr als eine +1/+1-Marke auf ihn legst (zum Beispiel wegen des Effekts der Zeit der Verdopplung), wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit einmal für jede +1/+1-Marke ausgelöst, die du auf diese Weise auf ihn legst.

Gebärritual

{1}{G}

Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du eine Kreatur kontrollierst, schaue dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Dann kannst du eine Kreatur opfern. Falls du dies tust, kannst du von jenen Karten eine Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger ins Spiel bringen, wobei X gleich 1 plus dem Manabetrag der geopferten Kreatur ist. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Die Fähigkeit des Gebärrituals prüft, ob du zu Beginn deines Endsegments eine Kreatur kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
 - Falls die Fähigkeit des Gebärrituals ausgelöst wird, du jedoch keine Kreaturen kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
 - Verwende den Manabetrag der geopferten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.
 - Falls eine der aufgedeckten Kreaturenkarten {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.
-

Gedankenschwall

{2}{U}

Spontanzauber

Ziehe vier Karten und lege dann zwei Karten aus deiner Hand in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.

- Die beiden Karten, die du oben auf deine Bibliothek legst, können aus den vier stammen, die du gerade gezogen hast, oder aus den anderen auf deiner Hand.

Gemeinnützige Abgabe

{1}{W}

Verzauberung

Nichtkreatur-Zaubersprüche kosten beim Wirken {1} mehr.

Immer wenn ein Spieler einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, lege eine Sammlungsmarke auf die Gemeinnützige Abgabe. Falls dann drei oder mehr Sammlungsmarken auf ihr liegen, opfere sie. Falls du dies tust, ziehe eine Karte, dann kannst du deine Bibliothek nach einer Ebene-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

- 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 ausgelöste Fähigkeit der Gemeinnützigen Abgabe 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.
- Im seltenen Fall, in dem der Spieler, der die Gemeinnützige Abgabe beim Auslösen ihrer letzten Fähigkeit kontrolliert hat, sie beim Verrechnen der Fähigkeit nicht mehr kontrolliert, kann er die Gemeinnützige Abgabe nicht opfern, selbst falls drei oder mehr Sammlungsmarken auf ihr liegen.

Genku, Gestalter der Zukunft

{2}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Mondvolk, Zauberer

2/5

Immer wenn ein anderes Nichtspielstein-Permanent, das du kontrollierst, das Spiel verlässt, bestimme eines, das in diesem Zug noch nicht bestimmt wurde. Erzeuge einen Kreaturespielstein mit jenem Set an Eigenschaften.

- 2/2 weißer Fuchs mit Wachsamkeit.
- 1/2 blaues Mondvolk mit Flugfähigkeit.
- 1/1 schwarze Ratte mit Lebensverknüpfung.

{3}{W}{U}: Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls mehrere andere Nichtspielstein-Permanente, die du kontrollierst, gleichzeitig das Spiel verlassen, musst du trotzdem für jedes Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit, das auf den Stapel gelegt wird, einen anderen Modus bestimmen. Falls mehr als drei Nichtspielstein-Permanente, die du kontrollierst, gleichzeitig das Spiel verlassen, wird diese Entscheidung nur für die ersten drei getroffen.
- Falls Genku und ein oder mehrere Nichtspielstein-Permanente, die du kontrollierst, gleichzeitig das Spiel verlassen, wird Genkus Fähigkeit für jedes jener anderen Nichtspielstein-Permanente ausgelöst.
- Falls du keinen legalen Modus bestimmen kannst, weil alle drei in diesem Zug bestimmt wurden, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt.
- Falls du irgendwie zwei oder mehr Exemplare von Genku, Gestalter der Zukunft, kontrollierst, wird für die Fähigkeit jedes einzelnen separat vermerkt, welcher Modus in diesem Zug bereits bestimmt wurde.

Geringschätzen

{3}{U}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Karte, die du in diesem Zug gezogen hast, {1} weniger.

Der Besitzer eines Nichtland-Permanents deiner Wahl legt es als zweite Karte von oben oder als unterste Karte in seine Bibliothek.

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

Gesandte der Ahnen

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/3

Standhaft {W} (*{W}*, *{T}*): *Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. Spiele Standhaft wie eine Hexerei.*)

Modifizierte Kreaturen, die du kontrollierst, haben Lebensverknüpfung. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

- Die Kosten für das Aktivieren der Standhaft-Fähigkeit einer Kreatur enthalten das Symbol für Tappen (*{T}*). Die Standhaft-Fähigkeit der Gesandten der Ahnen kann nur aktiviert werden, falls sie durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle war oder sie Eile hat.

Gesandter des Seelenfeuers
{1}{W}{U}
Kreatur — Dschinn, Mönch
1/4

Wenn der Gesandte des Seelenfeuers ins Spiel kommt, erhältst du {E}{E}{E} (*drei Energiemarken*).
Bezahle {E}{E}: Lege eine Edelmut-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie für jedes Vorkommen von Edelmut auf Permanenten, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Beispielsweise wird Edelmut nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreiffst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden. Ebenso gilt: Kreaturen, die später im Kampf angreifend ins Spiel kommen, haben keine Auswirkung auf Edelmut-Fähigkeiten, die bereits ausgelöst oder verrechnet wurden.
 - Eine Kreatur mit mehreren Edelmut-Marken hat entsprechend oft Edelmut.
-

Geschmolzener Torwächter
{2}{R}
Artefaktkreatur — Golem
2/3

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt der Geschmolzene Torwächter jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.
Exhumieren {R} (*{R}: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*)

- Falls du die Exhumieren-Fähigkeit einer Karte aktivierst, diese Karte jedoch aus deinem Friedhof entfernt wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Exhumieren-Fähigkeit zwar verrechnet, hat aber keinen Effekt.
- Das Aktivieren der Exhumieren-Fähigkeit einer Karte ist nicht dasselbe wie das Wirken jener Karte. Die Exhumieren-Fähigkeit wird auf den Stapel gelegt, die Karte jedoch nicht. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren, interagieren auch mit Exhumieren; Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit Zaubersprüchen auf dem Stapel interagieren (wie die Aufflackernde Ablehnung) dagegen nicht.
- Zu Beginn des nächsten Endsegments werden Permanente, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurden, ins Exil geschickt. Das ist eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, und sie kann durch Effekte, die ausgelöste Fähigkeiten neutralisieren, neutralisiert werden. Falls die Fähigkeit neutralisiert wird, bleibt das Permanent im Spiel und die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird nicht erneut ausgelöst. Der Ersatzeffekt bleibt jedoch weiterhin bestehen und wird das Permanent ins Exil schicken, sobald es das Spiel verlässt.
- Exhumieren gewährt dem Permanent, das ins Spiel zurückgebracht wird, Eile (auch falls es keine Kreaturenkarte ist). Das Permanent erhält jedoch keine der Fähigkeiten, die es später ins Exil schicken. Falls das Permanent alle seine Fähigkeiten verliert, wird es dennoch zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil geschickt, und falls es das Spiel verlassen würde, wird es dennoch stattdessen ins Exil geschickt.

- Falls ein Permanent, das mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurde, das Spiel aus einem beliebigen Grund verlassen würde, wird es stattdessen ins Exil geschickt – es sei denn, der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die dafür sorgt, dass das Permanent das Spiel verlässt, versucht selbst, es ins Exil zu schicken! In diesem Fall gelingt es ihm bzw. ihr, es ins Exil zu schicken. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die es ins Exil geschickt hat, es später ins Spiel zurückbringt (wie das beispielsweise beim Statischen Gefängnis der Fall wäre), kehrt das Permanent als neues Objekt ohne Verbindung zu seiner früheren Existenz ins Spiel zurück. Die Exhumieren-Effekte gelten dann nicht mehr für es.

Goldschwanz-Lehrmeister

{1}{G}{W}

Kreatur — Fuchs, Samurai

1/3

Aura- und Ausrüstung-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der Stärke des Goldschwanz-Lehrmeisters ist.

Immer wenn der Goldschwanz-Lehrmeister angreift, erhalten andere modifizierte Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Stärke des Goldschwanz-Lehrmeisters ist.

(Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.)

- Alle Kosten beim Wirken eines Zauberspruchs werden festgelegt, bevor Manafähigkeiten aktiviert und die Kosten bezahlt werden. Falls sich die Stärke des Goldschwanz-Lehrmeisters ändert, nachdem Kosten festgelegt wurden, oder falls der Goldschwanz-Lehrmeister das Spiel verlässt, während du Manafähigkeiten aktivierst oder die Kosten bezahlst, wird der kostenreduzierende Effekt davon nicht betroffen und die Gesamtkosten, um den Zauberspruch zu wirken, ändern sich nicht.
- 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.
- Der Wert von X für die letzte Fähigkeit des Goldschwanz-Lehrmeisters wird erst beim Verrechnen der Fähigkeit ermittelt.

Götzenbild der Falschen Götter

{2}

Stammes-Artefakt — Eldrazi

{1}{C}, {T}: Erzeuge einen 0/1 farblosen Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturespielstein mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

Immer wenn ein anderer Eldrazi, den du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf das Götzenbild der Falschen Götter.

Solange acht oder mehr +1/+1-Marken auf dem Götzenbild der Falschen Götter liegen, ist es zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 0/0 Kreatur und hat Vernichter 2.

- Die zweite Fähigkeit des Götzenbilds der Falschen Götter wird ausgelöst, immer wenn ein anderer Eldrazi, den du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, auch falls jener Eldrazi keine Kreatur war.
- Falls das Götzenbild der Falschen Götter seine Fähigkeiten verliert, wird der typverändernde Effekt seiner letzten Fähigkeit weiterhin darauf angewendet. Dies liegt daran, dass Effekte, die die Typen eines Objekts ändern, immer vor Effekten, die Fähigkeiten entfernen, angewendet werden. Falls in diesem Fall acht oder mehr +1/+1-Marken auf ihm liegen, ist es eine Eldrazi-Stammes-Artefaktkreatur. Dies gilt auch dann, falls es irgendwie seine achte +1/+1-Marke erhalten hat, nachdem es seine Fähigkeiten verloren hatte. Falls das Götzenbild der Falschen Götter seine Fähigkeiten verliert, bevor es seine achte +1/+1-Marke erhalten hat, hat es Vernichter 2, sonst nicht.
- Im seltenen Fall, in dem genügend -1/-1-Marken auf das Götzenbild der Falschen Götter gelegt werden, um seine Widerstandskraft auf 0 oder weniger zu reduzieren, während es aufgrund des Effekts seiner letzten Fähigkeit eine Kreatur ist, wird das Götzenbild der Falschen Götter auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, wenn zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden. Effekte, die Anzahl und Typen von Marken prüfen, die auf dem Götzenbild der Falschen Götter lagen, als es starb, sehen sowohl die +1/+1- als auch die -1/-1-Marken und alle Effekte, die ausgelöst werden, „immer wenn eine modifizierte Kreatur stirbt“, werden trotzdem ausgelöst.

Grauenhafter Angriff

{G}

Hexerei

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 du einen Eldrazi kontrollierst, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls beim Verrechnen des Grauenhaften Angriffs eines der Ziele illegal ist, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu. Solange eines der Ziele noch legal ist und du einen Eldrazi kontrollierst, erhältst du trotzdem 3 Lebenspunkte dazu.

Grausamer Diener

{3}{B}

Kreatur — Zombie, Hexenmeister

3/2

Bedrohlich

Wenn der Grausame Diener ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte mit Manabetrag kleiner oder gleich deiner Hingabe zu Schwarz, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach. Du verlierst 3 Lebenspunkte. *(Jedes {B} in den Manakosten von Permanenten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.)*

- Falls eine Karte in einer Bibliothek eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn der Manabetrag der Karte ermittelt wird.
- Farblose und generische Manasymbole ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} usw.) in den Manakosten der Permanente, die du kontrollierst, erhöhen nicht deine Hingabe zu einer Farbe.

- Manasymbole in den Textboxen von Permanenten, die du kontrollierst, zählen nicht für deine Hingabe zu einer Farbe.
- Hybride Manasymbole, einfarbige hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole erhöhen deine Hingabe zu ihrer Farbe bzw. ihren Farben.
- Zähle die schwarzen Manasymbole in den Manakosten von Permanenten, die du beim Verrechnen der Fähigkeit des Grausamen Dieners kontrollierst, um deine Hingabe zu Schwarz zu ermitteln. Falls der Grausame Diener zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel ist, wird er dabei mitgezählt.
- Falls du eine Aura an ein Permanent eines Gegners anlegst, kontrollierst du trotzdem die Aura und Manasymbole in ihren Manakosten erhöhen deine Hingabe. Ebenso gilt: Falls du einen Gegner zum Beschützer einer Belagerung, die du kontrollierst, machst, erhöhen die Manasymbole in den Manakosten jener Schlacht deine Hingabe.

Grist, gefräßige Larve

{G}

Legendäre Kreatur — Insekt

1/2

Todesberührung

Immer wenn Grist, gefräßige Larve, oder eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls sie aus deinem Friedhof ins Spiel gekommen ist oder du sie aus deinem Friedhof gewirkt hast, kannst du {G} bezahlen. Falls du dies tust, schicke Grist ins Exil und bringe sie dann transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

//

Grist der Seuchenschwarm

Legendärer Planeswalker — Grist

3

+1: Erzeuge einen 1/1 schwarzen und grünen Insekten-Kreaturenspielstein, dann millst du zwei Karten. Lege eine Todesberührung-Marke auf den Spielstein, falls auf diese Weise eine schwarze Karte gemillt wurde.
 -2: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.
 -6: Erzeuge für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 1/1 schwarzes und grünes Insekt ist.

- In einigen seltenen Fällen kann ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führen, dass Grist, gefräßige Larve, transformiert wird, während sie als Kreatur (mit der Vorderseite nach oben) im Spiel ist. Falls dies geschieht, hat Grist der Seuchenschwarm keine Loyalitätsmarken und wird daraufhin auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- Du kannst eine Loyalitätsfähigkeit von Grist dem Seuchenschwarm in dem Zug aktivieren, in dem er ins Spiel gekommen ist. Allerdings kannst du das nur in einer deiner Hauptphasen tun, während der Stapel leer ist. Falls Grist der Seuchenschwarm zum Beispiel während der Kampfphase ins Spiel kommt, hat dein Gegner Gelegenheit, ihn zu entfernen, bevor du eine seiner Fähigkeiten aktivieren kannst.
- Falls Grist, gefräßige Larve, das Spiel verlässt, während ihre ausgelöste Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, kannst du sie nicht aus der Zone, in die sie gelangt ist, ins Exil schicken und daher auch nicht transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückbringen.

- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopieren die von der letzten Fähigkeit von Grist dem Seuchenschwarm erzeugten Spielsteine genau das, was auf den Originalkarten aufgedruckt war, und sonst nichts. Sie kopieren keinerlei Informationen über die Objekte, die jene Karten darstellten, bevor sie auf deinen Friedhof gelegt wurden.
- Die Spielsteine sind Insekten anstatt ihrer anderen Kreaturentypen und sie sind schwarz und grün anstatt ihrer anderen Farben. Dies sind kopierbare Werte der Spielsteine, die von anderen Effekten kopiert werden können.
- Falls irgendwelche der kopierten Karten {X} in ihren Manakosten hatten, ist {X} gleich 0.
- Falls eine von einem der Spielsteine 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 ein Spielstein kopiert hat, funktionieren ebenfalls.

Halle des Meisterspions

Land

Die Halle des Meisterspions kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Sumpf.

{T}: Erzeuge {B}.

{B}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, intrigiert X Mal, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die in diesem Zug gestorben sind. (*Ziehe X Karten und wirf dann X Karten ab. Lege für jede auf diese Weise abgeworfene Nichtland-Karte eine +1/+1-Marke auf die Kreatur.*)

- Du musst bereits beim Ins-Spiel-Kommen der Halle des Meisterspions einen Sumpf kontrollieren, damit sie enttappt ins Spiel kommt. Falls sie gleichzeitig mit einem Sumpf ins Spiel kommt und du keinen anderen Sumpf kontrollierst, kommt sie getappt ins Spiel.
- Intrigieren X ist eine Variante von Intrigieren. Falls eine Kreatur X Mal intrigiert, zieht ihr Beherrscher X Karten, wirft X Karten ab und legt dann so viele +1/+1-Marken auf das intrigierende Permanent, wie auf diese Weise Nichtland-Karten abgeworfen wurden.
- Sobald die Verrechnung einer Fähigkeit, die dazu führt, dass eine Kreatur intrigiert, begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis die Verrechnung abgeschlossen ist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die intrigierende Kreatur zu entfernen, nachdem du Karten abgeworfen hast, aber bevor sie +1/+1-Marken erhält, falls zutreffend.
- Falls keine Karten abgeworfen werden, z. B. weil jener Spieler keine Karten auf der Hand hat und ein Effekt besagt, dass er keine Karten ziehen kann, erhält die intrigierende Kreatur keine +1/+1-Marken.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu intrigieren, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, intrigiert die Kreatur trotzdem, jedoch kannst du keine +1/+1-Marken auf sie legen. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „wenn [die Kreatur] intrigiert“, werden ausgelöst.

Herigast, auflodernder Fahldrache
 {9}
 Legendäre Kreatur — Eldrazi, Drache
 6/6
 Auftauchen {6}{R}{R} (*Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich des Manabetrags der geopferten Kreatur.*)
 Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du deine Hand ins Exil schicken. Falls du dies tust, ziehe drei Karten.
 Fliegend
 Jeder Kreaturenzauber, den du wirkst, hat Auftauchen.
 Die Auftauchen-Kosten sind gleich seinen Manakosten.

- Falls du eine Kreatur mit {X} in ihren Manakosten opferst, ist X gleich 0.
- Der Manabetrag einer Kreatur wird nur von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind (sofern diese Kreatur nicht die Rückseite einer doppelseitigen Karte oder ein verschmolzenes Permanent ist oder irgendetwas anderes kopiert; siehe unten). Falls die Manakosten {X} enthalten, ist X gleich 0. Falls es eine einseitige Karte ohne Manakosten in ihrer rechten oberen Ecke ist (weil sie zum Beispiel ein belebtes Land ist), beträgt ihr Manabetrag 0. Ignoriere alle alternativen Kosten oder zusätzlichen Kosten (wie Bonus), die bezahlt wurden, als die Kreatur gewirkt wurde.
- Der farbige Teil der Auftauchen-Kosten kann durch das Opfern von Kreaturen nicht reduziert werden.
- Du kannst eine Kreatur mit Manabetrag 0 opfern, zum Beispiel eine Spielsteinkreatur, die keine Kopie eines anderen Permanents ist, um einen Zauberspruch für seine Auftauchen-Kosten zu wirken. Du bezahlst dann einfach die vollen Auftauchen-Kosten ohne Rabatt.
- Du kannst eine Kreatur opfern, deren Manabetrag größer oder gleich den Auftauchen-Kosten ist. Falls du dies tust, musst du nur den farbigen Teil der Auftauchen-Kosten bezahlen.
- Der Manabetrag der Rückseite einer doppelseitigen Karte ist derjenige der Vorderseite. Der Manabetrag eines verschmolzenen Permanents ist die Summe der Manabeträge seiner Vorderseiten. Eine Kreatur, die eine Kopie einer transformierten oder verschmolzenen Karte ist, hat Manabetrag 0.
- Der Manabetrag eines Kreaturenzaubers mit Auftauchen ist unabhängig davon, ob seine Auftauchen-Kosten bezahlt werden. Falls du beispielsweise Herigast für seine Auftauchen-Kosten wirkst und eine Kreatur mit Manabetrag 3 opferst, bleibt Herigasts Manabetrag 9.
- Die zum Opfern bestimmte Kreatur ist noch im Spiel, bis du Manafähigkeiten aktivierst. Ihre Fähigkeiten können sich auf die Kosten des Zauberspruchs auswirken, sie können aktiviert werden, um Mana zu erzeugen und so weiter. Falls sie jedoch eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, wurde sie bereits geopfert, bevor jene Fähigkeit ausgelöst werden kann.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Auftauchen zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, das Permanent zu entfernen, das du opfern möchtest.
- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „anstatt seine Manakosten zu bezahlen“, etwa für Auftauchen-Kosten, kannst du nicht bestimmen, ihn für andere alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn zu wirken.
- Herigasts ausgelöste Fähigkeit wird vor Herigast verrechnet. Falls Herigast neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf seine ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.

- Du kannst auch dann bestimmen, deine Hand ins Exil zu schicken, falls du keine Karten auf deiner Hand hast. Falls du dies tust, ziehst du trotzdem drei Karten.
- Falls ein Zauberspruch mehr als ein Vorkommen von Auftauchen-Kosten hat, kannst du ihn für beliebige jener Auftauchen-Kosten wirken.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit einer von Herigast gewährten Auftauchen-Fähigkeit zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Herigast verlierst. Du kannst das Wirken ganz normal beenden. Du kannst zum Beispiel Herigast opfern, sowie du bestimmst, die Auftauchen-Kosten eines Kreaturenzaubers von einer Auftauchen-Fähigkeit zu bezahlen, die von Herigast selbst gewährt wurde.

Hirsch des Tricksters

{2}{G}

Verzauberungskreatur — Hirsch

3/3

Göttergabe {1}{G} (*Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht angelegt ist.*)

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist eine grüne Hirsch-Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3.

- Falls die verzauberte Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem der Hirsch des Tricksters an sie angelegt wurde, behält sie die Fähigkeit.
- Der Hirsch des Tricksters überschreibt alle Farben und Kreaturentypen der verzauberten Kreatur. Sie ist einfach nur ein grüner Hirsch. Die Kreatur behält alle Übertypen (wie Legendär), aber sie verliert alle anderen Kartentypen, die sie hat (wie Artefakt).
- Falls die verzauberte Kreatur außer Kreaturentypen noch andere Untertypen hat, z. B. Ausrüstung, Fahrzeug oder Urzas, verliert sie diese ebenfalls.
- Der Hirsch des Tricksters 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 von Federführen, 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.
- Der Hirsch des Tricksters kann ein Permanent verzaubern, das nur temporär eine Kreatur ist, z. B. ein Fahrzeug. Falls das geschieht, zwingt der Effekt des Hirschs des Tricksters das verzauberte Permanent dazu, eine 3/3 grüne Hirsch-Kreatur zu bleiben, selbst nachdem der temporäre Effekt, der es zu einer Kreatur macht, abgelaufen ist.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Hirsch des Tricksters während jenes Zuges an sie angelegt oder später im Zug von ihr gelöst wird.

Hoffnungsverschlingender Coatl

{2}{U}

Kreatur — Eldrazi, Ophis

2/2

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Aufblitzen

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, den ein Gegner kontrolliert, es sei denn, er bezahlt {1}.

Fliegend

- Die ausgelöste Fähigkeit des Hoffnungsverschlingenden Coatls wird vor dem Hoffnungsverschlingenden Coatl verrechnet. Falls der Hoffnungsverschlingende Coatl neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.

Hüter der Vergessenen

{3}{W}

Kreatur — Elefant, Krieger

4/4

Wachsamkeit

Immer wenn eine modifizierte Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, manifestiere die oberste Karte deiner Bibliothek. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen. Um eine Karte zu manifestieren, bringe die oberste Karte deiner Bibliothek als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

- Um eine Karte zu manifestieren, bringe sie verdeckt ins Spiel. Sie wird zu einer verdeckten 2/2 Kreaturenkarte ohne Namen, Manakosten oder Kreaturentyp. Die Kreatur ist farblos und hat Manabetrag 0. Andere Effekte, die auf das Permanent angewendet werden, können ihm dennoch beliebige Eigenschaften verleihen, die es nicht hat, oder die Eigenschaften ändern, die es hat.
- Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du eine manifestierte Kreatur aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei Kopier-Effekte oder typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und ihre Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Falls eine manifestierte Kreatur Morph oder Verkleidung hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kannst du sie auch aufdecken, indem du ihre Morph- oder Verkleidungskosten bezahlst.
- Im Gegensatz zu einer verdeckten Kreatur, die mithilfe einer Morph- oder Verkleidung-Fähigkeit gewirkt wurde, kann eine manifestierte Kreatur auch dann noch aufgedeckt werden, nachdem sie ihre Fähigkeiten verloren hat, falls es eine Kreaturenkarte ist.
- Falls eine doppelseitige Karte manifestiert wird, kommt sie verdeckt ins Spiel. Solange sie verdeckt ist, kann sie nicht transformiert werden. Falls die Vorderseite der Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du dies tust, ist ihre Vorderseite oben.
- Da das Permanent sowohl bevor als auch nachdem es aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken eines Permanents keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.

- Da verdeckte Kreaturen keinen Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.
- Ein Permanent, das aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert seine Eigenschaften, bleibt aber sonst dasselbe Permanent. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die das Permanent als Ziel hatten, und auch Auren und Ausrüstungen, die an das Permanent angelegt waren, sind davon nicht betroffen, es sei denn, die neuen Eigenschaften des Objekts verändern die Legalität der Ziele oder angelegten Auren oder Ausrüstungen.
- Das Aufdecken oder Verdecken eines Permanents ändert nichts daran, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist.
- Falls ein verdecktes Permanent das Spiel verlässt, musst du es offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und Permanente, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.
- Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und Permanente leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel kommen, sollte klar erkenntlich bleiben, ebenso wie die Fähigkeit, die dazu geführt hat, dass sie verdeckt sind. (Das gilt für Morph, Manifestieren, Verkleidung, Tarnen und einige andere Effekte, die Karten verdecken.) Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen.
- Falls irgendetwas versucht, eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexereikarte, die sich im Spiel befindet, aufzudecken, zeige diese Karte allen Spielern, um zu beweisen, dass es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist. Das Permanent bleibt verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Permanent aufgedeckt wird, werden dadurch nicht ausgelöst, da die Karte zwar offen vorgezeigt, aber nicht aufgedeckt wurde.

Hydra-Zähmerin

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

1/1

Du kannst die Hydra-Zähmerin erschöpfen, sowie sie angreift. Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Marken auf Permanenten ist, die du kontrollierst. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*

{2}{G}: Adaptieren 2. *(Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege zwei +1/+1-Marken auf sie.)*

- 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 die Hydra-Zähmerin erschöpfen, sowie du sie als eine angreifende Kreatur deklarierst. 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.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die erste Fähigkeit der Hydra-Zähmerin ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise die Hydra-Zähmerin erschöpfst. 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 ermittelt, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Hydroelektrisches Exemplar

{2}{U}

Kreatur — Seltsamkeit

1/4

Aufblitzen

Wenn das Hydroelektrische Exemplar ins Spiel kommt, kannst du das Ziel eines Spontanzaubers oder einer Hexerei deiner Wahl, der bzw. die nur ein einzelnes Ziel hat, auf das Hydroelektrische Exemplar ändern.

//

Hydroelektrisches Labor

Land

Sowie das Hydroelektrische Labor ins Spiel kommt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {U}.

- Das Ziel des Zauberspruchs wird nur auf das Hydroelektrische Exemplar geändert, falls das Hydroelektrische Exemplar ein legales Ziel für jenen Zauberspruch ist.
- Falls ein Zauberspruch mehrere Ziele hat, kannst du ihn auch dann nicht als Ziel der Fähigkeit des Hydroelektrischen Exemplars bestimmen, falls nur eines jener Ziele eine Kreatur ist oder alle bis auf eines jener Ziele illegal geworden sind.
- Falls ein Zauberspruch mehrere Ziele hat, aber für alle Ziele dieselbe Kreatur als Ziel bestimmt wurde (beispielsweise die Samen der Stärke, für die dreimal dieselbe Kreatur als Ziel bestimmt wurde), kannst du diesen Zauberspruch als Ziel der Fähigkeit des Hydroelektrischen Exemplars bestimmen. In diesem Fall änderst du all diese Ziele auf das Hydroelektrische Exemplar.

Imposanter Steinkreis

Land

Der Imposante Steinkreis kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst eine Ebene.

{T}: Erzeuge {W}.

{2}{W}{W}, {T}: Schau dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine historische Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. (*Legenden, Artefakte und Sagen sind historisch.*)

- Du musst bereits beim Ins-Spiel-Kommen des Imposanten Steinkreises eine Ebene kontrollieren, damit er enttappt ins Spiel kommt. Falls er gleichzeitig mit einer Ebene ins Spiel kommt und du keine andere Ebene kontrollierst, kommt er getappt ins Spiel.

Imskir Eisenfresser

{6}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Dämon

5/5

Affinität zu Artefakten (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.*)

Wenn Imskir Eisenfresser ins Spiel kommt, ziehst du X Karten und verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich der Hälfte der Anzahl an Artefakten ist, die du kontrollierst, abgerundet.

{3}{R}, opfere ein Artefakt: Imskir fügt einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags des geopferten Artefakts zu.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Imskir Eisenfressers ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- Verwende den Manabetrag, die den das geopfert Artefakt zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.
- Falls ein Artefakt im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.

In Schuld stehender Geist

{W}

Verzauberungskreatur — Geist

1/1

Göttergabe {2}{W} (*Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht angelegt ist.*)

Seelenwandlung 1 (*Wenn dieses Permanent aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, erzeuge einen 1/1 weißen und schwarzen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.*)

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Seelenwandlung 1.

- Da alle Blocker zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kannst du nicht mit einer Kreatur mit Seelenwandlung blocken und dann, falls sie stirbt, mit den daraus resultierenden Geist-Spielsteinen blocken.
 - Falls der In Schuld stehende Geist aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, während er eine Aura ist, wird seine Seelenwandlung-Fähigkeit trotzdem ausgelöst.
 - Falls ein mit Göttergabe angelegter In Schuld stehender Geist und die Kreatur, an die er angelegt ist, gleichzeitig aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt werden, werden ihre beiden Seelenwandlung-Fähigkeiten ausgelöst.
-

In Stumpfsinn verfallen

{1}{U}{U}

Spontanzauber

Bringe einen Zauberspruch oder ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, den bzw. das ein Gegner kontrolliert, auf die Hand seines Besitzers zurück.

//

Betäubende Quellen

Land

Sowie die Betäubenden Quellen ins Spiel kommen, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommen sie getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {U}.

- Ein Zauberspruch, der auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, wird vom Stapel entfernt und daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, sondern existiert einfach nicht mehr. Dies funktioniert daher sogar gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.
- Falls eine Kopie eines Zauberspruchs auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht werden soll, wird sie dorthin zurückgebracht und hört anschließend als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren. Sie kann nicht erneut gewirkt werden.

Instabiles Amulett

{1}{R}

Artefakt

Wenn das Instabile Amulett ins Spiel kommt, erhältst du {E}{E} (*zwei Energiemarken*).

Immer wenn du einen Zauberspruch von irgendwoher außer aus deiner Hand wirkst, fügt das Instabile Amulett jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

{T}, bezahle {E}{E}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie spielen, bis eine andere Karte vom Instabilen Amulett ins Exil geschickt wird.

- Die zweite Fähigkeit des Instabilen Amuletts zählt alle Zaubersprüche, die du aus Zonen außer aus deiner Hand wirkst. Das sind normalerweise Zaubersprüche, die aus dem Exil, dem Friedhof oder der Kommandozone gewirkt werden. Gezählt werden auch Zaubersprüche, die von außerhalb der Partie gewirkt werden, wie Zaubersprüche, die mit einem Wunsch oder der Fähigkeit von Garth Einauge gewirkt werden.
 - Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der letzten Fähigkeit des Instabilen Amuletts 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.
 - Falls das Instabile Amulett das Spiel verlässt, bevor du die zuletzt ins Exil geschickte Karte spielst, kannst du jene Karte spielen, solange sie im Exil bleibt.
-

Intriganter Imitator

{2}{U}{U}

Kreatur — Gestaltwandler, Räuber

0/0

Du kannst den Intriganten Imitator als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass er „Immer wenn diese Kreatur angreift, intrigiert sie“ hat. *(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)*

- Abgesehen von der aufgelisteten Ausnahme kopiert der Intrigante Imitator genau das, was auf der ursprünglichen Kreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie von etwas anderem oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder Auren an sie angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls die bestimmte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls die bestimmte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls sie zum Beispiel ein Klon ist), dann kommt dein Intriganter Imitator als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
 - Falls das bestimmte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der Intrigante Imitator die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit der aufgelisteten Ausnahme. Der Intrigante Imitator wird nicht zu einem Spielstein.
 - Jegliche Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Intrigante Imitator ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des bestimmten Permanents funktionieren ebenfalls.
 - Falls der Intrigante Imitator irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann der Intrigante Imitator nicht zu einer Kopie jener Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.
 - Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In dem Fall kommt der Intrigante Imitator einfach als 0/0 Kreatur ins Spiel und wird wahrscheinlich sofort auf deinen Friedhof gelegt, es sei denn, etwas anderes erhöht seine Widerstandskraft, sodass er nicht stirbt. Er hat dann nicht „Immer wenn diese Kreatur angreift, intrigiert sie.“
 - Sobald die Verrechnung einer Fähigkeit, die dazu führt, dass eine Kreatur intrigiert, begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis die Verrechnung abgeschlossen ist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die intrigierende Kreatur zu entfernen, nachdem du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, aber bevor sie eine Marke erhält.
 - Falls keine Karte abgeworfen wird, z. B. weil jener Spieler keine Karten auf der Hand hat und ein Effekt besagt, dass er keine Karten ziehen kann, erhält die intrigierende Kreatur keine +1/+1-Marke.
 - Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu intrigieren, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, intrigiert die Kreatur trotzdem. Falls du auf diese Weise eine Nichtland-Karte abwirfst, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „wenn [die Kreatur] intrigiert“, werden ausgelöst.
-

Izzet-Generatorium

{U}{R}

Artefakt

Falls du eine oder mehrere {E} (*Energiemarken*) erhalten würdest, erhältst du stattdessen entsprechend viele plus eine {E}.

{T}: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du in diesem Zug vier oder mehr {E} bezahlt oder verloren hast.

- Falls du zwei Izzet-Generatorien kontrollierst, ist die Anzahl an {E}, die du erhältst, die ursprüngliche Anzahl plus zwei. Drei Izzet-Generatorien fügen der ursprünglichen Anzahl drei hinzu und so weiter.
-

Kaiser der Knochen

{1}{B}

Kreatur — Skelett, Adliger

2/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug schickst du bis zu eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

{1}{B}: Adaptieren 2.

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf den Kaiser der Knochen gelegt werden, bringe eine Kreaturenkarte, die vom Kaiser der Knochen ins Exil geschickt wurde, mit einer Endgültigkeitsmarke unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie erhält Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

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

Kaloniens Fangzähne

{1}{G}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, dann verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf jeder Kreatur, auf die auf diese Weise eine +1/+1-Marke gelegt wurde.

Überlast {4}{G}{G} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, ersetze im Text „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“*)

- 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.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch, der eine Überlast-Fähigkeit hat, zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.
- Da ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch Permanente betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs mit Überlast nicht bezahlt, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlt, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-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.

Kauzgesang
 {U}
 Spontanzauber
 Neutralisiere einen Artefakt-, Kreaturen- oder
 Planeswalkerzauber deiner Wahl. Sein Beherrscher
 erzeugt einen 2/2 blauen Vogel-Kreaturenspielstein mit
 Flugfähigkeit.

- Der Kauzgesang kann einen Zauberspruch als Ziel haben, der nicht neutralisiert werden kann. Dieser Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn der Kauzgesang verrechnet wird, aber sein Beherrscher erhält einen Vogel-Spielstein. (Das wird nicht oft vorkommen, aber wenn doch, ist es zum Eulen.)

Kieferflügler
 {W}
 Artefakt — Ausrüstung
 Lebende Waffe (*Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt,*
erzeuge einen 0/0 schwarzen Phyrexianer-Keim-
Kreaturenspielstein und lege sie dann an ihn an.)
 Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 und hat
 Flugfähigkeit.
 Ausrüsten {3}{W}

- Der Phyrexianer-Keim-Spielstein kommt als 0/0 Kreatur ins Spiel und die Ausrüstung wird an ihn angelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen dazu führen würden, dass der Spielstein stirbt. Fähigkeiten, die beim Ins-Spiel-Kommen des Spielsteins ausgelöst werden, sehen, dass eine 0/0 Kreatur ins Spiel gekommen ist.
- Wie alle anderen Ausrüstungen haben auch Ausrüstungen mit Lebende Waffe Ausrüsten-Kosten. Du kannst diese Kosten bezahlen, um eine Ausrüstung an eine andere Kreatur anzulegen, die du kontrollierst. Sobald der Phyrexianer-Keim-Spielstein nicht mehr ausgerüstet ist, wird er auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.
- Falls der Phyrexianer-Keim-Spielstein zerstört wird, bleibt die Ausrüstung im Spiel, wie bei Ausrüstungen üblich.

- Falls durch die ausgelöste Fähigkeit der Lebenden Waffe zwei Phyrexianer-Keime erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ausrüstung an einen von ihnen angelegt. Der andere wird auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.

Kolossale Schreckensmaske

{4}{G}{G}

Artefakt — Ausrüstung

Lebende Waffe (*Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 schwarzen Phyrexianer-Keim-Kreaturespielstein und lege sie dann an ihn an.*)

Die ausgerüstete Kreatur erhält +6/+6 und verursacht

Trampelschaden.

Ausrüsten {3}{G}{G}

- Der Phyrexianer-Keim-Spielstein kommt als 0/0 Kreatur ins Spiel und die Ausrüstung wird an ihn angelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen dazu führen würden, dass der Spielstein stirbt. Fähigkeiten, die beim Ins-Spiel-Kommen des Spielsteins ausgelöst werden, sehen, dass eine 0/0 Kreatur ins Spiel gekommen ist.
- Wie alle anderen Ausrüstungen haben auch Ausrüstungen mit Lebende Waffe Ausrüsten-Kosten. Du kannst diese Kosten bezahlen, um eine Ausrüstung an eine andere Kreatur anzulegen, die du kontrollierst. Sobald der Phyrexianer-Keim-Spielstein nicht mehr ausgerüstet ist, wird er auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.
- Falls der Phyrexianer-Keim-Spielstein zerstört wird, bleibt die Ausrüstung im Spiel, wie bei Ausrüstungen üblich.
- Falls durch die ausgelöste Fähigkeit der Lebenden Waffe zwei Phyrexianer-Keime erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ausrüstung an einen von ihnen angelegt. Der andere wird auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.

Kozilek, die zerborstene Realität

{9}

Legendäre Kreatur — Eldrazi

9/9

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, manifestieren bis zu zwei Spieler deiner Wahl jeweils zwei Karten aus ihrer Hand. Du ziehst für jede auf diese Weise manifestierte Karte eine Karte. (*Um eine Karte zu manifestieren, bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

Andere farblose Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

+3/+2.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Kozilek, die zerborstene Realität, wird vor Kozilek verrechnet. Falls Kozilek neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
- Falls der als Ziel bestimmte Spieler nur eine Karte auf der Hand hat, sowie Kozileks ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, manifestiert er jene Karte.

- Um eine Karte zu manifestieren, bringe sie verdeckt ins Spiel. Sie wird zu einer verdeckten 2/2 Kreaturenkarte ohne Namen, Manakosten oder Kreaturentyp. Die Kreatur ist farblos und hat Manabetrag 0. Andere Effekte, die auf das Permanent angewendet werden, können ihm dennoch beliebige Eigenschaften verleihen, die es nicht hat, oder die Eigenschaften ändern, die es hat.
 - Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du Priorität hast, kannst du eine manifestierte Kreatur aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei Kopier-Effekte oder typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und ihre Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
 - Falls eine manifestierte Kreatur Morph oder Verkleidung hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kannst du sie auch aufdecken, indem du ihre Morph- oder Verkleidungskosten bezahlst.
 - Im Gegensatz zu einer verdeckten Kreatur, die mithilfe einer Morph- oder Verkleidung-Fähigkeit gewirkt wurde, kann eine manifestierte Kreatur auch dann noch aufgedeckt werden, nachdem sie ihre Fähigkeiten verloren hat, falls es eine Kreaturenkarte ist.
 - Falls eine doppelseitige Karte manifestiert wird, kommt sie verdeckt ins Spiel. Solange sie verdeckt ist, kann sie nicht transformiert werden. Falls die Vorderseite der Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du dies tust, ist ihre Vorderseite oben.
 - Da das Permanent sowohl bevor als auch nachdem es aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken eines Permanents keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.
 - Da verdeckte Kreaturen keinen Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.
 - Ein Permanent, das aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert seine Eigenschaften, bleibt aber sonst dasselbe Permanent. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die das Permanent als Ziel hatten, und auch Auren und Ausrüstungen, die an das Permanent angelegt waren, sind davon nicht betroffen, es sei denn, die neuen Eigenschaften des Objekts verändern die Legalität der Ziele oder angelegten Auren oder Ausrüstungen.
 - Das Aufdecken oder Verdecken eines Permanents ändert nichts daran, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist.
 - Falls ein verdecktes Permanent das Spiel verlässt, musst du es offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und Permanente, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.
 - Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und Permanente leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel kommen, sollte klar erkenntlich bleiben, ebenso wie die Fähigkeit, die dazu geführt hat, dass sie verdeckt sind. (Das gilt für Morph, Manifestieren, Verkleidung, Tarnen und einige andere Effekte, die Karten verdecken.) Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen.
 - Falls irgendetwas versucht, eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexereikarte, die sich im Spiel befindet, aufzudecken, zeige diese Karte allen Spielern, um zu beweisen, dass es eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist. Das Permanent bleibt verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Permanent aufgedeckt wird, werden dadurch nicht ausgelöst, da die Karte zwar offen vorgezeigt, aber nicht aufgedeckt wurde.
-

Kozileks Befehl

{X}{C}{C}

Stammes-Spontanzauber — Eldrazi

Bestimme zwei —

- Ein Spieler deiner Wahl erzeugt X 0/1 farblose Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturenspielsteine mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“
- Ein Spieler deiner Wahl wendet Hellsicht X an und zieht dann eine Karte.
- Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger ins Exil.
- Schicke bis zu X Karten deiner Wahl aus Friedhöfen ins Exil.

- Falls alle Ziele von Kozileks Befehl illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, hat er keinen Effekt. Falls mindestens ein Ziel noch legal ist, wird er verrechnet und bewirkt so viel wie möglich.
 - Falls eine Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.
-

Kozileks Entfesselung

{2}{U}

Verzauberung

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit Manabetrag

4, 5 oder 6 wirkst, erzeuge zwei 0/1 farblose Eldrazi-

Ausgeburt-Kreaturenspielsteine mit „Opfere diese

Kreatur: Erzeuge {C}.“

Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit Manabetrag 7

oder mehr wirkst, ziehe drei Karten.

- Die ausgelösten Fähigkeiten von Kozileks Entfesselung werden 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.
 - Falls du einen Kreaturenzauber mit {X} in seinen Manakosten wirkst, verwende den beim Wirken für X bestimmten Wert, um den Manabetrag zu ermitteln.
-

Krabbscheulichkeit

{4}{B}{B}

Kreatur — Krabbe, Dämon

5/5

Auftauchen aus einem Artefakt {5}{B}{B} (*Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du ein Artefakt opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich des Manabetrags des geopferten Artefakts.*)

Wenn die Krabbscheulichkeit ins Spiel kommt, schickt ein Gegner deiner Wahl die oberste Karte seiner Bibliothek, eine per Zufall bestimmte Karte aus seinem Friedhof und eine per Zufall bestimmte Karte aus seiner Hand ins Exil. Du kannst von den auf diese Weise ins Exil geschickten Karten einen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Auftauchen aus einem Artefakt ist eine Variante der Fähigkeit Auftauchen. Sie erlaubt dir, ein Artefakt statt einer Kreatur zu opfern, funktioniert aber ansonsten genauso wie Auftauchen.
 - Der Manabetrag eines Artefakts wird nur von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind (sofern dieses Artefakt nicht die Rückseite einer doppelseitigen Karte oder ein verschmolzenes Permanent ist oder irgendetwas anderes kopiert; siehe unten). Falls die Manakosten {X} enthalten, ist X gleich 0. Falls es eine einseitige Karte ohne Manakosten in ihrer rechten oberen Ecke ist (weil sie zum Beispiel ein belebtes Land ist), beträgt ihr Manabetrag 0. Ignoriere alle alternativen Kosten oder zusätzlichen Kosten (wie Bonus), die beim Wirken des Artefakts bezahlt wurden.
 - Der farbige Teil der Auftauchen-Kosten kann durch das Opfern von Kreaturen nicht reduziert werden.
 - Du kannst ein Artefakt mit Manabetrag 0, wie z. B. einen Speise-Spielstein, opfern, um die Krabbscheulichkeit für ihre Auftauchen-Kosten zu wirken. Du bezahlst dann einfach die vollen Auftauchen-Kosten ohne Rabatt.
 - Du kannst ein Artefakt opfern, dessen Manabetrag größer oder gleich den Auftauchen-Kosten ist. Falls du dies tust, musst du nur den farbigen Teil der Auftauchen-Kosten bezahlen.
 - Der Manabetrag der Rückseite einer doppelseitigen Karte ist derjenige der Vorderseite. Der Manabetrag eines verschmolzenen Permanents ist die Summe der Manabeträge seiner Vorderseiten. Ein Artefakt, das eine Kopie einer transformierten oder verschmolzenen Karte ist, hat Manabetrag 0.
 - Der Manabetrag eines Kreaturenzaubers mit Auftauchen ist unabhängig davon, ob seine Auftauchen-Kosten bezahlt werden. Falls du beispielsweise die Krabbscheulichkeit für ihre Auftauchen-Kosten wirkst und ein Artefakt mit Manabetrag 3 opferst, bleibt der Manabetrag der Krabbscheulichkeit 6.
 - Das zum Opfern bestimmte Artefakt ist noch im Spiel, bis du Manafähigkeiten aktivierst. Ihre Fähigkeiten können sich auf die Kosten des Zauberspruchs auswirken, sie können aktiviert werden, um Mana zu erzeugen und so weiter. Falls sie jedoch eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, wurde sie bereits geopfert, bevor jene Fähigkeit ausgelöst werden kann.
 - Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Auftauchen zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, das Permanent zu entfernen, das du opfern möchtest.
 - Der Zauberspruch, den du wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wird gewirkt, während die ausgelöste Fähigkeit der Krabbscheulichkeit verrechnet wird. Zeitpunkts-Einschränkungen jenes Zauberspruchs, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
 - Die ausgelöste Fähigkeit der Krabbscheulichkeit erlaubt dir nicht, Länderkarten zu spielen, daher bleiben alle Länderkarten, die von der ausgelösten Fähigkeit der Krabbscheulichkeit ins Exil geschickt wurden, im Exil. Falls du bestimmst, keine der ins Exil geschickten Nichtland-Karten zu wirken (entweder weil du es nicht kannst oder nicht möchtest), bleiben jene Karten ebenfalls im Exil.
 - Du bestimmst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit der Krabbscheulichkeit, ob du eine der ins Exil geschickten Karte wirkst oder nicht. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung jener Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
 - Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten 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 der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn zu wirken.
-

Kudo, König der Bären
{G}{W}
Legendäre Kreatur — Bär
2/2
Andere Kreaturen haben Basis-Stärke und -
Widerstandskraft 2/2 und sind zusätzlich zu ihren
anderen Typen Bären.

- Die Fähigkeit von Kudo, König der Bären, überschreibt alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur festgelegt hatten. Alle bestehenden Effekte oder Marken, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur erhöhen, verringern oder vertauschen, werden weiter auf die neu festgelegte Stärke und Widerstandskraft der Kreatur angewendet. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen und erst angewendet werden, nachdem Kudo ins Spiel gekommen ist, überschreiben diesen Effekt.
- Falls ein anderer Effekt später dazu führt, dass ein Permanent, das keine Kreatur ist, zu einer Kreatur wird, und dabei dessen Stärke und Widerstandskraft festlegt, hat die Kreatur jene Stärke und Widerstandskraft, nicht 2/2. Beachte: Das Bemannen eines Fahrzeugs legt nicht dessen Stärke und Widerstandskraft fest. Daher bleibt ein Fahrzeug eine 2/2 Kreatur, sobald du es bemannst.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Kreaturen zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Kudo im Laufe des Zuges ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt.

Launischer Sturmsceada
{1}{U}
Kreatur — Sceada
3/2
Fliegend, Fluchsicher vor aktivierten und ausgelösten
Fähigkeiten
Wenn der Launische Sturmsceada ins Spiel kommt,
tausche die Kontrolle über den Launischen Sturmsceada
und eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner
kontrolliert. Falls du dies tust, erhältst du {E}{E}{E}{E}
und opferst dann jene Kreatur, es sei denn, du bezahlst
{E} in Höhe ihres Manabetrags.

- Der Launische Sturmsceada kann nicht das Ziel von aktivierten oder ausgelösten Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.
 - Der Effekt der letzten Fähigkeit des Launischen Sturmsceadas dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder falls der Launische Sturmsceada das Spiel verlässt.
 - Sowie die letzte Fähigkeit des Launischen Sturmsceadas verrechnet wird, muss sich der Launische Sturmsceada im Spiel befinden und die Kreatur deiner Wahl muss ein legales Ziel sein. Falls eine dieser Bedingungen nicht zutrifft, macht die Fähigkeit nichts.
 - Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, endet der Effekt, der dir die Kontrolle über die Kreatur deiner Wahl gibt.
-

Lichtbogen-Kondor

{2}{B}{B}

Artefaktkreatur — Vogel

0/0

Fliegend

Bausteine 3 (*Diese Kreatur kommt mit drei +1/+1-Marken ins Spiel. Wenn sie stirbt, kannst du ihre +1/+1-Marken auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen.*)

Immer wenn ein anderes Artefakt unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls auf diese Kreatur genug -1/-1-Marken gelegt werden, um sie auf den Friedhof zu legen, legt Bausteine so viele +1/+1-Marken auf die Artefaktkreatur deiner Wahl, wie +1/+1-Marken auf dieser Kreatur lagen, bevor sie das Spiel verlassen hat.

Machtgleichgewicht

{R}{R}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, kannst du die oberste Karte deiner Bibliothek aufdecken. Falls du dies tust, kannst du jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls beide Zaubersprüche denselben Manabetrag haben.

- Falls ein Gegner einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkt, verwende den beim Wirken für X bestimmten Wert, um den Manabetrag zu ermitteln.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte, die nicht auf dem Stapel ist, oder eines fusionierten geteilten Zauberspruchs auf dem Stapel wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Anderenfalls wird der Manabetrag einer geteilten Karte von den Manakosten der Hälfte bestimmt, die gewirkt wurde, während sie auf dem Stapel ist.
- Du bestimmst, ob du die ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Machtgleichgewichts verrechnet wird. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung jener Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls die aufgedeckte 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 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 der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn zu wirken.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann die Karte, die du oben von deiner Bibliothek aufdeckst, nicht denselben Manabetrag haben wie der Zauberspruch, den dein Gegner gewirkt hat, aber du kannst jene Karte trotzdem wirken, weil der daraus resultierende Zauberspruch denselben Manabetrag hat. Falls dein Gegner beispielsweise einen Zauberspruch mit Manabetrag 4 wirkt und du einen Frogmyr-Vollstrecker

aufdeckst (eine Prototyp-Karte mit Manakosten {7} und Prototyp-Kosten {3}{R}), kannst du den Frogmyr-Vollstrecker als Prototyp-Zauberspruch wirken, da jener Zauberspruch Manabetrag 4 hat.

Marionettenlehrling

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Handwerker

1/2

Fabrizieren 1 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf sie oder erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturespielstein.*)

Immer wenn eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt, die bzw. das du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

- Du bestimmst, ob eine +1/+1-Marke auf die Kreatur gelegt oder ein Servo-Spielstein erzeugt werden soll, sowie die Fabrizieren-Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, und dem Zeitpunkt, zu dem die Marke hinzugefügt bzw. der Spielstein erzeugt wird, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Fabrizieren bewirkt nicht, dass die Kreatur mit der Fähigkeit bereits mit +1/+1-Marken auf ihr ins Spiel kommt. Der Marionettenlehrling kommt beispielsweise als eine 1/2 Kreatur ins Spiel und erst dann geht seine Fabrizieren-Fähigkeit auf den Stapel. Spieler können Aktionen ausführen (zum Beispiel Spontanzauber wirken), während die Fähigkeit darauf wartet, verrechnet zu werden.
- Falls du aus einem beliebigen Grund keine +1/+1-Marke auf die Kreatur legen kannst, sowie Fabrizieren verrechnet wird (zum Beispiel, falls sie nicht mehr im Spiel ist), erzeugst du einfach einen Servo-Spielstein.

Maßgefertigter Kriegswagen

{3}{U}

Artefakt — Fahrzeug

5/6

{T}: Du erhältst {E}{E} (*zwei Energiemarken*).

{T}, bezahle {E}{E}: Tappe eine Kreatur deiner Wahl.

{T}, bezahle {E}{E}{E}: Ziehe eine Karte.

Bezahle {E}{E}{E}{E}: Der Maßgefertigte Kriegswagen wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.

Bemannen 4

- Solange der Maßgefertigte Kriegswagen keine Kreatur ist, können seine {T}-Fähigkeiten auch dann aktiviert werden, falls er „Einsatzverzögerung“ hat, also falls du ihn nicht bereits seit Beginn deines aktuellen Zuges ununterbrochen kontrollierst. Solange er jedoch eine Kreatur ist, ist er während dieses Zeitraums von „Einsatzverzögerung“ betroffen.
-

Metastatischer Evangelist

{1}{W}

Kreatur — Phyrexianer, Mensch, Kleriker

3/1

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Wenn du Wucherung durchführst, kannst du beliebige Permanente mit Marken bestimmen, also auch solche, die Gegner kontrollieren. Du kannst beliebige Spieler mit Marken bestimmen, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

Moggmeute

{R}{R}{R}

Kreatur — Goblin

3/3

Opfere die Moggmeute: Sie fügt 3 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein, zwei oder drei Ziele deiner Wahl du bestimmst.

- Du bestimmst die Anzahl der Ziele und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird beim Aktivieren der Fähigkeit der Moggmeute. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.
 - Falls einige der Ziele illegal sind, sowie die aktivierte Fähigkeit der Moggmeute verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt würde, geht verloren. Er wird nicht stattdessen einem legalen Ziel zugefügt.
-

Monströser Strudel

{3}{G}

Verzauberung

Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit Stärke 5 oder mehr wirkst, wende Entdeckung X an, wobei X gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist. (*Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag X oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.*)

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
 - Beim Anwenden von Entdeckung musst du Karten ins Exil schicken. Der einzige optionale Teil der Fähigkeit ist, ob du die ins Exil geschickte Karte wirkst oder ob du sie auf deine Hand nimmst.
 - Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um ihn zu wirken.
 - Falls die entdeckte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
 - Falls du die entdeckte Karte nicht wirken kannst (vielleicht weil es keine legalen Ziele für den Zauberspruch gibt), nimmst du sie auf deine Hand.
 - Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dazu führen, dass du Entdeckung anwendest, benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls beim Verrechnen eines solchen Zauberspruchs bzw. einer solchen Fähigkeit alle Ziele illegal sind, wird er bzw. sie nicht verrechnet und du wendest auch nicht Entdeckung an.
 - Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Entdeckung dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken (solange ihr Manabetrag kleiner oder gleich dem Entdeckung-Wert des Effekts ist), aber nicht beide Hälften.
 - Falls du eine Abenteurerkarte, eine geteilte Karte oder eine modale doppelseitige Karte entdeckst, kannst du die Karte je nach Entdeckung-Wert des Effekts möglicherweise mit einem der beiden Sets von Eigenschaften wirken. Falls du beispielsweise Entdeckung 4 anwendest und die Galvanische Riesin (eine Abenteurerkarte aus *Wildnis von Eldraine* mit Manabetrag 4) aufdeckst, kannst du die Galvanische Riesin wirken, aber nicht Sturmlesen (ihr Abenteuer mit Manabetrag 7). Falls du hingegen Entdeckung 7 anwendest und die Galvanische Riesin aufdeckst, kannst du entweder die Galvanische Riesin oder Sturmlesen wirken.
-

Musterung der Dahingeshiedenen

{2}{W}

Verzauberung

Wenn die Musterung der Dahingeshiedenen ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

Morbide — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, führe Bevölkern durch. (*Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturespielsteins ist, den du kontrollierst.*)

- Die Musterung der Dahingeshiedenen muss nicht im Spiel gewesen sein, als die Kreatur gestorben ist. Falls beispielsweise eine Kreatur während des Kampfes in deinem Zug stirbt und du die Musterung der Dahingeshiedenen in deiner zweiten Hauptphase wirkst, wird ihre letzte Fähigkeit zu Beginn deines Endsegments ausgelöst.
- Die letzte Fähigkeit der Musterung der Dahingeshiedenen wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben sind. Falls jedoch in diesem Zug bisher noch keine Kreaturen unter deiner Kontrolle gestorben sind, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, eine Kreatur unter deiner Kontrolle während des Endsegments rechtzeitig sterben zu lassen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
- Falls du keinen Kreaturespielstein kontrollierst, wenn du Bevölkern durchführst, geschieht nichts.
- Der neue Kreaturespielstein kopiert die Eigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat.
- Der neue Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
- Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des neuen Spielsteins werden angewendet.

Nadu, geflügelte Weisheit

{1}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Vogel, Zauberer

3/4

Fliegend

Kreaturen, die du kontrollierst, haben „Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Länderkarte ist, bringe sie ins Spiel. Nimm sie sonst auf deine Hand. Diese Fähigkeit wird nur zweimal pro Zug ausgelöst.“

- Die letzte Fähigkeit von Nadu, geflügelte Weisheit, gewährt ihm selbst sowie anderen Kreaturen, die du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit.
- Die Fähigkeit, die Nadu jeder Kreatur, die du kontrollierst, gewährt, funktioniert für jede Kreatur unabhängig. Die Fähigkeit kann für jede Kreatur, die du kontrollierst, zweimal pro Zug ausgelöst werden, nicht zweimal insgesamt.

- Falls Nadu 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 Nadu auf irgendeine Weise ins Spiel kommt, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die eine Kreatur als Ziel hat, die du kontrollierst, auf dem Stapel ist, wird die von Nadu gewährte Fähigkeit nicht ausgelöst, da jene Kreatur jene Fähigkeit nicht hatte, als sie das Ziel jenes Zauberspruchs bzw. jener Fähigkeit wurde.
- Falls du auf irgendeine Weise mehrere Exemplare von Nadu kontrollierst, hat jedes Permanent, das du kontrollierst, entsprechend viele Vorkommen der gewährten Fähigkeit. Diese Fähigkeiten haben zusätzliche Wirkung. Falls du beispielsweise zwei Exemplare von Nadu kontrollierst und eines das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, wird jede seiner gewährten Fähigkeiten ausgelöst. Falls dasselbe Exemplar von Nadu später im selben Zug erneut das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, wird jede seiner gewährten Fähigkeiten erneut ausgelöst, weil jede davon in jenem Zug bisher nur einmal ausgelöst wurde.
- Falls Nadu im selben Zug das Spiel verlässt und wieder ins Spiel kommt, oder falls Nadu das Spiel verlässt und ein anderes Exemplar von Nadu erscheint, ist die gewährte ausgelöste Fähigkeit des neuen Exemplars von Nadu eine andere ausgelöste Fähigkeit als die, die das alte Exemplar von Nadu gewährt hat. Die neue Fähigkeit kann für jede deiner Kreaturen zweimal ausgelöst werden, auch falls die Fähigkeit, die das alte Exemplar von Nadu gewährt hat, in jenem Zug bereits zweimal ausgelöst wurde. (Beachte, dass Kreaturen, die du kontrollierst, nicht mehr die Fähigkeit des alten Exemplars von Nadu haben werden, und wenn du mehrere Exemplare von Nadu kontrollierst, wirst du nicht die Möglichkeit haben, Aktionen auszuführen, bevor die „Legendenregel“ deine Exemplare von Nadu wieder auf ein einziges reduziert.)

Nekrodominanz

{B}{B}{B}

Legendäre Verzauberung

Übergehe dein Ziehsegment.

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine beliebige Anzahl an Lebenspunkten bezahlen. Falls du dies tust, ziehe entsprechend viele Karten.

Deine maximale Handkartenzahl ist fünf.

Falls eine Karte oder ein Spielstein von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

- Falls ein Spieler während des Aufräumsegments seines Zuges mehr Karten auf der Hand hat als seine maximale Handkartenzahl, wirft jener Spieler Karten ab, bis er die erlaubte Anzahl erreicht hat. Die maximale Handkartenzahl eines Spielers wird nur während des Aufräumsegments seines eigenen Zuges überprüft.
- Falls mehrere Effekte deine Handkartenzahl verändern, werden sie in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Falls du beispielsweise die Nekrodominanz ins Spiel bringst und dann das Zauberbuch (ein Artefakt, das besagt, dass du keine maximale Handkartenzahl hast) ins Spiel bringst, hast du keine maximale Handkartenzahl. Falls diese beiden Permanente jedoch in umgekehrter Reihenfolge ins Spiel kämen, würde deine maximale Handkartenzahl fünf betragen.
- Solange die Nekrodominanz unter deiner Kontrolle im Spiel ist, werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn ein Permanent, das du besitzt, aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird (zum Beispiel „Wenn diese Kreatur stirbt ...“), nicht ausgelöst, weil Karten und Spielsteine nie auf deinen Friedhof gelegt werden.

- Falls eine Nekrodominanz, die du kontrollierst, von einem Zauberspruch, den du besitzt, zerstört wird, wird die Nekrodominanz ins Exil geschickt und der Zauberspruch anschließend auf deinen Friedhof gelegt.
- Falls du eine Karte abwirfst, während du die Nekrodominanz kontrollierst, funktionieren Fähigkeiten, die beim Abwerfen einer Karte funktionieren (wie Wahnsinn) immer noch, obwohl diese Karte nie deinen Friedhof erreicht. Zusätzlich können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften einer abgeworfenen Karte überprüfen (wie Intrigieren), die Karte im Exil finden.

Niedergoyf

{B}

Kreatur — Lhurgoyf

1+

Die Stärke des Niedergoyfs ist gleich der Anzahl an Kartentypen in deinem Friedhof und seine

Widerstandskraft ist gleich dieser Zahl plus 1.

Befreiung — {2}{B}, schicke eine beliebige Anzahl an anderen Karten mit insgesamt vier oder mehr unterschiedlichen Kartentypen aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Niedergoyfs bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Die erste Fähigkeit des Niedergoyfs zählt Kartentypen, nicht Karten. Falls die einzige Karte in deinem Friedhof eine Artefaktkreaturenkarte ist, ist der Niedergoyf 2/3. Falls dein Friedhof aus zehn Artefaktkarten und zehn Kreaturenkarten besteht, ist der Niedergoyf immer noch 2/3.
- Die Kartentypen, die auf Karten in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Belagerung, Lhurgoyf und Wald sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
- Nachdem ein Zauberspruch, der sich befreit hat, verrechnet wurde, wird er wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist ein Permanent-Zauberspruch. Falls er ein Permanent-Zauberspruch ist, kommt er ins Spiel und wird wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls er später stirbt. Er kann sich erneut befreien.
- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.

- Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.

Niederträchtiger Wachposten

{3}{B}

Kreatur — Mensch, Ritter, Räuber

2/3

Bedrohlich

Immer wenn der Niederträchtige Wachposten ins Spiel kommt oder angreift, intrigiert er. *(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)*

- Sobald die Verrechnung einer Fähigkeit, die dazu führt, dass eine Kreatur intrigiert, begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis die Verrechnung abgeschlossen ist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, die intrigierende Kreatur zu entfernen, nachdem du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, aber bevor sie eine Marke erhält.
- Falls keine Karte abgeworfen wird, z. B. weil jener Spieler keine Karten auf der Hand hat und ein Effekt besagt, dass er keine Karten ziehen kann, erhält die intrigierende Kreatur keine +1/+1-Marke.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bestimmte Kreatur anweist, zu intrigieren, jene Kreatur aber das Spiel verlassen hat, intrigiert die Kreatur trotzdem. Falls du auf diese Weise eine Nichtland-Karte abwirfst, legst du keine +1/+1-Marke auf irgendetwas. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „wenn [die Kreatur] intrigiert“, werden ausgelöst.

Nyxgeborenes Einhorn

{1}{W}

Verzauberungskreatur — Einhorn

2/2

Göttergabe {3}{W} *(Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht angelegt ist.)*

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

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat Mentor.

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

- Falls die Kreatur mit Mentor das Spiel verlässt, während sich die Mentor-Fähigkeit auf dem Stapel befindet, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu entscheiden, ob die Stärke der Kreatur deiner Wahl niedriger ist.

Obhut der Erinnerung

{U}

Spontanzauber

Reproduktion {1} (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du seine Reproduktionskosten bezahlst. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.*)

Neutralisiere eine ausgelöste Fähigkeit oder einen farblosen Zauberspruch deiner Wahl.

- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Reproduktion neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter (wie Bravour) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.

Ondu-Strickmeister

{2}{W}{B}

Kreatur — Kor, Räuber

2/2

Lebensverknüpfung

Immer wenn eine andere modifizierte Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege zwei +1/+1-Marken auf den

Ondu-Strickmeister.

////

Seil zuwerfen

{W}{B}

Hexerei — Abenteuer

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

Kreaturen deiner Wahl. (*Schicke diese Karte dann ins*

Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil

wirken.)

- Du bestimmst, wie die Marken verteilt werden, sowie du Seil zuwerfen wirkst. Jedes Ziel muss mindestens eine +1/+1-Marke erhalten.
- Falls du zwei Ziele für Seil zuwerfen bestimmst, und eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie Seil zuwerfen verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marke, die auf das illegale Ziel gelegt würde, geht verloren.
- Eine Abenteuerkarte ist in jeder Zone außer auf dem Stapel ein Permanent, ebenso auf dem Stapel, es sei denn, sie wurde als Abenteuer gewirkt. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Beispielsweise ist der Ondu-Strickmeister eine weiße und schwarze Kreaturenkarte mit Manabetrag 4, solange er in deinem Friedhof ist. Er kann nicht das Ziel der letzten Fähigkeit des Gipfelmönchs sein („Wenn der Gipfelmönch ins Spiel kommt, bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück“).

- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteuer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
 - Falls du eine Abenteuerkarte als Abenteuer wirkst, verwende nur ihre alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls du beispielsweise Eladamri, den Korvecdal, kontrollierst („Du kannst Kreaturenzauber oben von deiner Bibliothek wirken“) und der Ondu-Strickmeister die oberste Karte deiner Bibliothek ist, kannst du den Ondu-Strickmeister wirken, aber nicht Seil zuwerfen.
 - Falls ein Zauberspruch als Abenteuer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil ist, kann der Spieler ihn als Permanent-Zauberspruch wirken. Falls ein Abenteuerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht als Permanent-Zauberspruch wirken.
 - Falls eine Abenteuerkarte aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später als Permanent-Zauberspruch zu wirken.
 - Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für den Permanent-Zauberspruch beachten, den du aus dem Exil wirkst. Normalerweise kannst du ihn nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
 - Falls ein Effekt einen Abenteuerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Sie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren; es ist nicht möglich, die Kopie als Permanent zu wirken.
 - Ein Effekt kann sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent „mit einem Abenteuer“ beziehen. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent, die, der bzw. das ein alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteuerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteuer gewirkt wurde.
 - Falls ein Effekt sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent mit Abenteuer bezieht, findet er keinen Spontanzauber und keine Hexerei auf dem Stapel, der bzw. die als Abenteuer gewirkt wurde.
 - Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteuer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteuer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie ein Nichtspielstein-Permanent ist). Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteuer wirken.
 - Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteuers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
 - Das Wirken einer Karte als Abenteuer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteuer anzuwenden.
-

Ozelot-Rudel

{W}

Kreatur — Katze

1/1

Erstschlag, Lebensverknüpfung

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

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen 1/1 weißen Katze-Kreaturespielstein. Falls du dann den Segen der Stadt hast, erzeuge für jeden Spielstein, den du kontrollierst und der in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, einen Spielstein, der eine Kopie von ihm ist.

- Sobald du den Segen der Stadt erhalten hast, hast du diesen auch dann für den Rest der Partie, falls du die Kontrolle über einige oder alle deine Permanente verlierst. Der Segen der Stadt ist selbst kein Permanent und kann durch keinen Effekt entfernt werden.
- Ein Permanent ist jedes Objekt im Spiel, einschließlich Spielsteinen und Ländern. Zaubersprüche und Embleme sind keine Permanente.
- Falls du zehn Permanente kontrollierst, aber kein Permanent mit Aufstieg und auch keinen Zauberspruch mit Aufstieg, der verrechnet wird, erhältst du nicht den Segen der Stadt. Falls du beispielsweise zehn Permanente kontrollierst, die Kontrolle über zwei verlierst und dann das Ozelot-Rudel wirkst, hast du den Segen der Stadt nicht.
- Falls dein zehntes Permanent ins Spiel kommt und dann eines deiner Permanente direkt danach das Spiel verlässt (weil z. B. die „Legendenregel“ angewendet wird oder weil es eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 ist), erhältst du den Segen der Stadt, bevor es das Spiel verlässt.
- Aufstieg auf einem Permanent ist keine ausgelöste Fähigkeit und geht nicht auf den Stapel. Spieler können auf einen Zauberspruch antworten, der dir dein zehntes Permanent geben würde, aber sie können nicht darauf antworten, dass du den Segen der Stadt erhältst, sobald du das zehnte Permanent kontrollierst. Falls demnach dein zehntes Permanent ein Land ist, das du spielst, können Spieler nicht antworten, bevor du den Segen der Stadt erhältst.
- Das Ozelot-Rudel muss nicht im Spiel gewesen sein, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls beispielsweise eine Kreatur mit Lebensverknüpfung in deinem Zug Kampfschaden zufügt und du das Ozelot-Rudel in deiner zweiten Hauptphase wirkst, wird seine letzte Fähigkeit zu Beginn deines Endsegments ausgelöst.
- Falls der von der letzten Fähigkeit des Ozelot-Rudels erzeugte Kreaturespielstein dein zehntes Permanent ist, erhältst du den Segen der Stadt, bevor die Fähigkeit überprüft, ob du den Segen der Stadt hast.
- Die letzte Fähigkeit des Ozelot-Rudels hat keinen der Spielsteine als Ziel.
- Jeder der Spielsteine, den du erzeugst, kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins, den er kopiert, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat. Der neu erzeugte Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren und/oder Ausrüstungen daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
- Falls der ursprüngliche Spielstein etwas anderes kopiert, verwendet die von dir erzeugte Spielsteinkopie die kopierbaren Werte des ursprünglichen Spielsteins. In den meisten Fällen wird sie zu einer Kopie von dem, was der ursprüngliche Spielstein kopiert. Falls sie ein Permanent oder eine Karte mit {X} in ihren Manakosten kopiert, ist X gleich 0.

- Jegliche Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten von Spielsteinen, die du erzeugst, werden ausgelöst, wenn sie ins Spiel kommen. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanents] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Spielsteine funktionieren ebenfalls.

Perlenohr, kaiserliche Beraterin

{1}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Fuchs, Berater

3/4

Lebensverknüpfung

Verzauberungszauber, die du wirkst, haben Affinität zu Auren. (*Sie kosten beim Wirken für jede Aura, die du kontrollierst, {1} weniger.*)

Immer wenn du einen Aura-Zauberspruch wirkst, der ein modifiziertes Permanent, das du kontrollierst, als Ziel hat, ziehe eine Karte. (*Auren, die du kontrollierst, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

- Falls ein Zauberspruch mehrfach Affinität hat, wird jedes Vorkommen einzeln angewendet. Falls du beispielsweise auf irgendeine Weise zwei Exemplare von Perlenohr, kaiserliche Beraterin, und zwei Auren kontrollierst, kostet jeder Verzauberungszauber, den du wirkst, beim Wirken {4} weniger.
- Falls du eine Aura an ein Permanent eines Gegners anlegst, kontrollierst du jene Aura trotzdem und sie zählt trotzdem für deine Zauberprüche mit, die Affinität zu Auren haben.
- Eine Kreatur, die du kontrollierst und die das Ziel eines Aura-Zauberspruchs ist, ist nicht modifiziert, es sei denn, auf ihr liegt eine Marke oder an sie ist eine Ausrüstung oder bereits eine Aura, die du kontrollierst, angelegt.

Pfad der Vernichtung

{3}{G}

Verzauberung

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn der Pfad der Vernichtung ins Spiel kommt, erzeuge zwei 0/1 farblose Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturenspielsteine mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

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

Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit Manabetrag 7 oder mehr wirkst, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

- Im seltenen Fall, in dem der Pfad der Vernichtung ein Eldrazi ist, gewährt er sich selbst die Fähigkeit „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe“.
- Die letzte Fähigkeit des Pfads der Vernichtung 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.

Phantom der weißen Orchidee

{W}{W}

Kreatur — Geist, Ritter

2/2

Fliegend, Erstschlag

Wenn das Phantom der weißen Orchidee ins Spiel kommt, zerstöre bis zu ein Nichtstandardland deiner Wahl. Sein Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die letzte Fähigkeit des Phantoms der weißen Orchidee verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Beherrscher jenes Landes darf seine Bibliothek nicht nach einer Standardland-Karte durchsuchen.
- Falls das Land deiner Wahl von der letzten Fähigkeit des Phantoms der weißen Orchidee nicht zerstört wird (vielleicht weil das Land Unzerstörbarkeit hat), darf sein Beherrscher seine Bibliothek trotzdem nach einer Standardland-Karte durchsuchen.

Phelia, überschwängliche Schäferin

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Hund

2/2

Aufblitzen

Immer wenn Phelia, überschwängliche Schäferin, angreift, schicke bis zu ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil. Bringe es zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück. Falls es unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, lege eine +1/+1-Marke auf Phelia.

- Die ins Exil geschickte Karte wird auch dann zu Beginn des Endsegments ins Spiel zurückgebracht, falls Phelia zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist.
 - Falls das Permanent, das ins Spiel zurückkehrt, Fähigkeiten hat, die zu Beginn des Endsegments ausgelöst werden, werden diese Fähigkeiten in diesem Zug nicht ausgelöst.
 - Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das Permanent, das ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
 - Phelia ist ein braver Hund.
-

Phlage, Titan des Feuerzorns
{1}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Ältester, Riese
6/6

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

Immer wenn Phlage ins Spiel kommt oder angreift, fügt er einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

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

- Phlages erste Fähigkeit führt dazu, dass du ihn opferst, falls du ihn nicht gewirkt hast oder falls er auf einem anderen Weg als durch eine Befreiung-Fähigkeit gewirkt wurde.
 - Phlages zweite Fähigkeit wird ausgelöst, wenn er ins Spiel kommt, auch falls er sich nicht befreit hat.
 - Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
 - Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
 - Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
 - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.
 - Nachdem ein Zauberspruch, der sich befreit hat, verrechnet wurde, wird er wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist ein Permanent-Zauberspruch. Falls er ein Permanent-Zauberspruch ist, kommt er ins Spiel und wird wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls er später stirbt. Er kann sich erneut befreien.
 - Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
 - Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.
-

Phoenix des Detektivs

{2}{R}

Verzauberungskreatur — Phoenix

2/2

Göttergabe — {R}, Beweissicherung 6. (*Um diese Göttergabe-Kosten zu bezahlen, bezahle {R} und schicke Karten mit Gesamt-Manabetrag 6 oder mehr aus deinem Friedhof ins Exil.*)

Fliegend, Eile

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat

Flugfähigkeit und Eile.

Du kannst den Phoenix des Detektivs mithilfe seiner

Göttergabe-Fähigkeit aus deinem Friedhof wirken.

- Falls du nicht genug Karten ins Exil schicken kannst, um den erforderlichen Manabetrag zu erreichen oder zu überschreiten, kannst du gar nicht erst Beweissicherung durchführen.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, Karten aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du nicht Beweissicherung durchführen kannst.

Polaritäts-Invertierung

{U}{U}{R}

Spontanzauber

Bestimme einen Zauberspruch deiner Wahl und wirf dann eine Münze. Falls du den Münzwurf gewinnst, übernimm die Kontrolle über den Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für ihn bestimmen. Falls du den Münzwurf verlierst, neutralisiere den Zauberspruch.

- Du triffst keine Entscheidungen über neue Ziele für den Zauberspruch, bis du den Münzwurf gewinnst.
- Falls du neue Ziele für den Zauberspruch deiner Wahl bestimmst, müssen diese Ziele legal sein.
- Falls der Zauberspruch deiner Wahl eine variable Anzahl an Zielen hat, kannst du nicht ändern, wie viele Ziele er hat.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs deiner Wahl Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden, die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon. Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.

Potenzialrad

{2}{R}

Hexerei

Du erhältst {E}{E}{E} (*drei Energiemarken*), dann kannst du X {E} bezahlen.

Jeder Spieler kann seine Hand ins Exil schicken und X Karten ziehen. Falls X 7 oder mehr ist, kannst du Karten, die du besitzt und die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Die Spieler müssen in Zugreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler, entscheiden und ankündigen, ob sie ihre Hand ins Exil schicken möchten oder nicht. Danach schicken alle Spieler, die sich dafür

entschieden haben, ihre Hand ins Exil und ziehen X Karten. Die in der Zugreihenfolge später folgenden Spieler wissen zwar, ob die Spieler vor ihnen ihre Hand ins Exil schicken werden, aber sie sehen nicht, was diese Spieler ins Exil schicken, bevor sie entscheiden müssen, ob sie selbst ihre Hand ins Exil schicken möchten.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

Pyretische Wiedergeburt

{2}{B}{R}

Spontanzauber

Bringe eine Artefakt- oder Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Die

Pyretische Wiedergeburt fügt bis zu einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in

Höhe des Manabetrags jener Karte zu.

- Falls die Karte deiner Wahl in deinem Friedhof ein illegales Ziel ist, wenn die Pyretische Wiedergeburt verrechnet werden soll, wird kein Schaden zugefügt.
 - Falls die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Pyretische Wiedergeburt verrechnet werden soll, bringst du die Artefakt- oder Kreaturenkarte deiner Wahl trotzdem aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
-

Ral der Monsunmagier

{1}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

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

Immer wenn du während deines Zuges einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, wirf eine Münze. Falls du den Münzwurf verlierst, fügt dir Ral der Monsunmagier 1 Schadenspunkt zu. Falls du den Münzwurf gewinnst, kannst du Ral ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe ihn transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

//

Ral, Leylinien-Naturtalent

Legendärer Planeswalker — Ral

2

Ral, Leylinien-Naturtalent, kommt für jeden Spontanzauber und jede Hexerei, den bzw. die du in diesem Zug gewirkt hast, mit einer zusätzlichen Loyalitätsmarke ins Spiel.

+1: Bis zu deinem nächsten Zug kosten Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, beim Wirken {1} weniger.

-2: Ral fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein oder zwei Ziele deiner Wahl du bestimmst. Ziehe eine Karte, falls du ein blaues Permanent außer Ral kontrollierst.

-8: Schicke die obersten acht Karten deiner Bibliothek ins Exil. In diesem Zug kannst du davon Spontanzauber und Hexereien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- In einigen seltenen Fällen kann ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führen, dass Ral der Monsunmagier transformiert wird, während er als Kreatur (mit der Vorderseite nach oben) im Spiel ist. Falls dies geschieht, hat Ral, Leylinien-Naturtalent, keine Loyalitätsmarken und wird daraufhin auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- Du kannst eine Loyalitätsfähigkeit von Ral, Leylinien-Naturtalent, in dem Zug aktivieren, in dem er ins Spiel gekommen ist. Allerdings kannst du das nur in einer deiner Hauptphasen tun, während der Stapel leer ist. Falls Ral, Leylinien-Naturtalent, zum Beispiel während der Kampfphase ins Spiel kommt, hat dein Gegner Gelegenheit, ihn zu entfernen, bevor du eine seiner Fähigkeiten aktivieren kannst.
- Du wirfst eine Münze, sowie die ausgelöste Fähigkeit von Ral dem Monsunmagier verrechnet wird. Kein Spieler kann Aktionen ausführen, nachdem er das Ergebnis des Münzwurfs gesehen hat und bevor die Effekte geschehen, die vom Ergebnis des Münzwurfs abhängen.
- Falls Ral der Monsunmagier ins Exil geschickt und transformiert ins Spiel zurückgebracht wird, während ein oder mehrere Vorkommen seiner ausgelösten Fähigkeit noch auf dem Stapel sind, werden jene Fähigkeiten trotzdem verrechnet. Falls der Beherrscher einer jener Fähigkeiten jedoch den Münzwurf gewinnt, geschieht nichts, da das Objekt, auf das sich jene Fähigkeit bezieht, nicht mehr im Spiel ist.
- Die erste Fähigkeit von Ral, Leylinien-Naturtalent, zählt alle Spontanzauber und Hexereien, die du in jenem Zug gewirkt hast, einschließlich solcher, die neutralisiert wurden, aus anderen Gründen nicht verrechnet wurden oder noch auf dem Stapel sind.

- Du bestimmst beim Aktivieren der zweiten Loyalitätsfähigkeit von Ral, Leylinien-Naturtalent, die Anzahl der Ziele und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.
- Falls einige der Ziele illegal sind, sowie die zweite Loyalitätsfähigkeit von Ral, Leylinien-Naturtalent, verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt würde, geht verloren. Er wird nicht stattdessen einem legalen Ziel zugefügt. Falls alle Ziele illegal sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.
- Du befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Zaubersprüche, die du mit der von der letzten Fähigkeit von Ral, Leylinien-Naturtalent, gewährten Berechtigung wirkst. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Hexerei ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Falls eine der ins Exil geschickten Karten {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- 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 der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn zu wirken.

Ral und das Verborgene Labyrinth

{3}{R}{R}

Verzauberung — Sage

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

I — Ral und das Verborgene Labyrinth fügt allen Kreaturen und Planeswalkern, die deine Gegner kontrollieren, jeweils 2 Schadenspunkte zu.

II — Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

III — Erzeuge einen „Zauberverschlinger-Seltsamkeit“-Spielstein. *(Er ist eine {2}{R} 2/2 Seltsamkeit-Kreatur mit „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf die Zauberverschlinger-Seltsamkeit.“)*

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der zweiten Kapitel-Fähigkeit von Ral und das Verborgene Labyrinth gespielt werden. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
- Die letzte Fähigkeit von Ral und das Verborgene Labyrinth erzeugt einen Spielstein, der eine Kopie der Karte Zauberverschlinger-Seltsamkeit in der Oracle-Kartenreferenz ist. Der offizielle Text der Zauberverschlinger-Seltsamkeit ist in der Gatherer-Kartendatenbank unter **Gatherer.Wizards.com** zu finden.

Rätselort-Gargoyle
{W}{U}
Artefaktkreatur — Gargoyle
2/2

Fliegend

Wenn der Rätselort-Gargoyle ins Spiel kommt, erhältst du {E}{E}{E} (*drei Energiemarken*).

Immer wenn du angreifst, kannst du {E}{E} bezahlen.

Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Rätselort-Gargoyles ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {E}{E} 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.
-

Replizierender Blitz

{1}{R}

Hexerei

Reproduktion — Bezahle {E}{E}{E}. (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn so oft, wie du seine Reproduktionskosten bezahlst. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.*)

Der Replizierende Blitz fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Reproduktion neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
-

Restaurierter Vertrauter

{3}{B}

Artefaktkreatur — Zombie, Ratte

2/1

Affinität zu Artefakten (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.*)

Fliegend

Wenn der Restaurierte Vertraute ins Spiel kommt, wirft jeder Gegner eine Karte ab. Du ziehst für jeden Gegner, der dies nicht kann, eine Karte.

- Wenn die letzte Fähigkeit des Restaurierten Vertrauten verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, jener Gegner) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge (falls zutreffend) dasselbe. Alle bestimmten Karten werden dann gleichzeitig abgeworfen.
-

Rhonas-Fanatiker

{1}{G}

Kreatur — Ophis, Druiden

1/4

{T}: Erzeuge {G}.

Wildheit — {T}: Erzeuge {G}{G}{G}{G}. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

Verewigen {2}{G}{G} (*{2}{G}{G}*), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie-Ophis-Druiden ohne Manakosten ist. Spiele Verewigen wie eine Hexerei.*)

- Falls eine Kreaturenkarte mit Verewigen während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird, erhältst du direkt danach Priorität. Du kannst ihre Verewigen-Fähigkeit aktivieren, bevor ein anderer Spieler versuchen kann, sie ins Exil zu schicken.
- Sobald du eine Verewigen-Fähigkeit aktiviert hast, wird die Karte sofort ins Exil geschickt. Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem sie die Karte ins Exil schicken.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, mit Ausnahme der Eigenschaften, die ausdrücklich durch Verewigen verändert werden. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf deinen Friedhof gelegt wurde.
- Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Zombie und statt seiner anderen Farben schwarz. Seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft sind 4/4. Er hat keine Manakosten. Sein Manabetrag ist somit 0. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.

Rosheen, Brüllende Prophetin

{2}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Riese, Schamane

4/4

Wenn Rosheen, Brüllende Prophetin, ins Spiel kommt, millst du sechs Karten. Du kannst davon eine Karte mit {X} in ihren Manakosten auf deine Hand nehmen.

{T}: Zeige eine beliebige Anzahl an Karten mit {X} in ihren Manakosten aus deiner Hand offen vor. Erzeuge {C}{C} für jede auf diese Weise vorgezeigte Karte. Gib dieses Mana nur für Kosten aus, die {X} enthalten.

- Du kannst Mana, das von Rosheens letzter Fähigkeit erzeugt wurde, für jeden Teil von Kosten ausgeben, die {X} enthalten. Du bist nicht darauf beschränkt, es nur für den {X}-Teil auszugeben.
- Du musst nicht alles Mana, das von Rosheens letzter Fähigkeit erzeugt wurde, für dieselben Kosten ausgeben.
- Du kannst das Mana, das von Rosheens letzter Fähigkeit erzeugt wurde, für alle Kosten verwenden, die {X} enthalten, einschließlich Manakosten von Zaubersprüchen, Aktivierungskosten und sogar Kosten für Sonderaktionen (wie Morph). Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt Mana bezahlst, sind das Kosten.
- „Kosten, die {X} enthalten“, können die Gesamtkosten eines Zauberspruchs sein, die Kosten einer aktivierten Fähigkeit, Aussetzen-Kosten oder Kosten, die du als Teil der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit bezahlen sollst (zum Beispiel bei Herablassen). Die Gesamtkosten eines Zauberspruchs enthalten entweder ihre Manakosten (in der rechten oberen Ecke aufgedruckt) oder ihre

alternativen Kosten (wie bei Rückblende) sowie zusätzliche Kosten (wie Bonus). Wenn du für etwas Mana ausgeben kannst, sind es Kosten. Falls diese Kosten das Manasymbol {X} enthalten, kannst du Mana, das von Rosheen produziert wurde, für diese Kosten verwenden.

Schädelramme

{B}{R}

Artefakt — Ausrüstung

Lebende Waffe (*Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 schwarzen Phyrexianer-Keim-Kreaturespielstein und lege sie dann an ihn an.*)

Die ausgerüstete Kreatur erhält +X/+1, wobei X gleich der Anzahl an Artefakten ist, die du kontrollierst.

Ausrüsten {2}

- Der Phyrexianer-Keim-Spielstein kommt als 0/0 Kreatur ins Spiel und die Ausrüstung wird an ihn angelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen dazu führen würden, dass der Spielstein stirbt. Fähigkeiten, die beim Ins-Spiel-Kommen des Spielsteins ausgelöst werden, sehen, dass eine 0/0 Kreatur ins Spiel gekommen ist.
 - Wie alle anderen Ausrüstungen haben auch Ausrüstungen mit Lebende Waffe Ausrüsten-Kosten. Du kannst diese Kosten bezahlen, um eine Ausrüstung an eine andere Kreatur anzulegen, die du kontrollierst. Sobald der Phyrexianer-Keim-Spielstein nicht mehr ausgerüstet ist, wird er auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.
 - Falls der Phyrexianer-Keim-Spielstein zerstört wird, bleibt die Ausrüstung im Spiel, wie bei Ausrüstungen üblich.
 - Falls durch die ausgelöste Fähigkeit der Lebenden Waffe zwei Phyrexianer-Keime erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ausrüstung an einen von ihnen angelegt. Der andere wird auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.
-

Schatten der zweiten Sonne

{4}{U}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert einen Spieler

Zu Beginn der Hauptphase nach dem Kampf des verzauberten Spielers gibt es nach dieser Phase eine zusätzliche Startphase. (*Das Endsegment findet nach dem zusätzlichen Enttapp-, Versorgungs- und Ziehsegment statt.*)

- Die zusätzliche Startphase des verzauberten Spielers läuft ähnlich ab wie seine normale Startphase. Während des Enttappsegments stabilisieren oder destabilisieren sich Permanente, falls zutreffend, und der Spieler enttappt seine getappten Permanente. Alles, was er kontrolliert und was „zu Beginn deines Versorgungssegments“ oder Ähnlichem ausgelöst wird, wird während des Versorgungssegments ausgelöst, und zuletzt zieht er für sein Ziehsegment eine Karte.
- Alles, was zu der zusätzlichen Startphase gehört, geschieht im aktuellen Zug. Effekte, die „bis zu deinem nächsten Zug“ oder Ähnliches andauern, enden nicht, nur weil eine zusätzliche Startphase durchlaufen wird.
- Nach der zusätzlichen Startphase geht die Partie mit der Endphase weiter (es sei denn, etwas hat noch mehr Phasen hinzugefügt; siehe unten).

- Falls an derselben Stelle in deinem Zug mehrere Phasen hinzugefügt werden, geschieht die zuletzt erzeugte Phase zuerst. Nehmen wir zum Beispiel an, du bist vom Schatten der zweiten Sonne verzaubert und seine Fähigkeit wird in deiner Hauptphase nach dem Kampf ausgelöst. Später während derselben Hauptphase gibt dir ein anderer Effekt eine zusätzliche Kampfphase nach dieser Hauptphase. Der zusätzliche Kampf geschieht zuerst, gefolgt von der zusätzlichen Startphase.
- Auch falls der verzauberte Spieler während des Kampfes nicht mit Kreaturen angreift, erhält er dennoch eine Hauptphase nach dem Kampf, und die Fähigkeit des Schattens der zweiten Sonne wird ausgelöst.
- Falls der verzauberte Spieler irgendwie mehr als zwei Hauptphasen in einem Zug hat, ist jede Hauptphase (außer der ersten) eine Hauptphase nach dem Kampf, und die Fähigkeit des Schattens der zweiten Sonne wird zu Beginn jeder davon ausgelöst.

Schattenhafter Hund

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Solange ein anderer Spieler die verzauberte Kreatur kontrolliert, kann sie nicht angreifen oder blocken.

Anderenfalls hat der Schattenhafte Hund

Schattenbeistand. (*Falls die verzauberte Kreatur zerstört würde, entferne stattdessen allen Schaden von ihr und zerstöre diese Aura.*)

- Der Schattenhafte Hund überprüft kontinuierlich, ob der Beherrscher der verzauberten Kreatur ein anderer Spieler als der Beherrscher des Schattenhaften Hundes ist. Falls eines der beiden Permanente den Beherrscher wechselt, kann sich der Effekt ändern.
- Das Anlegen des Schattenhaften Hundes an eine Kreatur, die ein anderer Spieler kontrolliert und die bereits angreift oder blockt, entfernt jene Kreatur nicht aus dem Kampf.

Schattenhafter Löwe

{G}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine modifizierte Kreatur (*Auren, die ihr Beherrscher kontrolliert, Ausrüstungen und Marken sind Modifizierungen.*)

Die verzauberte Kreatur erhält +3/+3 und hat Wachsamkeit und Reichweite.

Schattenbeistand (*Falls die verzauberte Kreatur zerstört würde, entferne stattdessen allen Schaden von ihr und zerstöre diese Aura.*)

- Der Schattenhafte Löwe kann nicht an eine Kreatur angelegt werden, es sei denn, jene Kreatur ist bereits modifiziert.
- Falls ein Schattenhafter Löwe an eine Kreatur, die du kontrollierst, angelegt ist, bleibt jene Kreatur weiterhin eine „modifizierte Kreatur“, solange der Schattenhafte Löwe an sie angelegt bleibt, unabhängig davon, ob andere Auren, die du kontrollierst, oder Ausrüstungen an sie angelegt sind oder ob Marken auf ihr liegen. Falls ein Schattenhafter Löwe, den du kontrollierst, jedoch an eine Kreatur angelegt ist, die du nicht kontrollierst, und an jene Kreatur keine Auren angelegt sind, die der Beherrscher der Kreatur kontrolliert, keine Ausrüstungen angelegt sind und keine Marken auf ihr liegen, wird der Schattenhafte

Löwe auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, sowie das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden, weil er an ein illegales Objekt angelegt ist.

Schauderhafter Schattenspinner

{1}{U}{B}

Kreatur — Schrecken

2/3

Lebensverknüpfung

Immer wenn der Schauderhafte Schattenspinner angreift, kannst du so viele Karten ziehen, wie seine Stärke beträgt. Falls du dies tust, wirf entsprechend viele Karten ab.

- Die Anzahl an Karten, die du abwirfst, ist auch dann gleich der Stärke des Schauderhaften Schattenspinners zu dem Zeitpunkt, zu dem du bestimmt hast, Karten zu ziehen, falls ein anderer Effekt die Anzahl an Karten, die du gezogen hast, verändert hat oder im ungewöhnlichen Fall, in dem die Stärke des Schauderhaften Schattenspinners sich verändert hat, seit du bestimmt hast, Karten zu ziehen.
-

Schimmer des Unmöglichen

{2}{R}

Hexerei

Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Zu Beginn des nächsten Endsegments und falls sich noch eine jener Karten im Exil befindet, lege sie auf deinen Friedhof und erzeuge dann für jede auf diese Weise auf deinen Friedhof gelegte Karte einen 0/1 farblosen Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturespielstein. Die Spielsteine haben „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen, die für eine auf diese Weise gespielte Karte gelten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
 - Nur die Karten, die im Exil geblieben sind, werden auf deinen Friedhof gelegt. Beispielsweise bleibt ein Permanent-Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wurde, im Spiel.
-

Schlackenklaue

{1}{B}

Artefakt — Ausrüstung

Lebende Waffe (*Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 schwarzen Phyrexianer-Keim-Kreaturespielstein und lege sie dann an ihn an.*)

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

Ausrüsten {2}

- Der Phyrexianer-Keim-Spielstein kommt als 0/0 Kreatur ins Spiel und die Ausrüstung wird an ihn angelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen dazu führen würden, dass der Spielstein stirbt. Fähigkeiten, die beim Ins-Spiel-Kommen des Spielsteins ausgelöst werden, sehen, dass eine 0/0 Kreatur ins Spiel gekommen ist.
- Wie alle anderen Ausrüstungen haben auch Ausrüstungen mit Lebende Waffe Ausrüsten-Kosten. Du kannst diese Kosten bezahlen, um eine Ausrüstung an eine andere Kreatur anzulegen, die du kontrollierst. Sobald der Phyrexianer-Keim-Spielstein nicht mehr ausgerüstet ist, wird er auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.
- Falls der Phyrexianer-Keim-Spielstein zerstört wird, bleibt die Ausrüstung im Spiel, wie bei Ausrüstungen üblich.
- Falls durch die ausgelöste Fähigkeit der Lebenden Waffe zwei Phyrexianer-Keime erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ausrüstung an einen von ihnen angelegt. Der andere wird auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.

Schockiertes Erwachen

{W}

Hexerei

Bestimme bis zu eine Artefakt- oder Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof. Du erhältst {E}{E} (*zwei Energiemarken*). Dann kannst du {E} in Höhe des Manabetrags jener Karte bezahlen. Falls du dies tust, bringe sie aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
Umwandlung {2} (*{2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.

Schülerin der Freyalise

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

Kreatur — Elf, Druiden

3/3

Wenn die Schülerin der Freyalise ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, erhältst du X Lebenspunkte dazu und ziehst X Karten, wobei X gleich der Stärke jener Kreatur ist.

//

Garten der Freyalise

Land

Sowie der Garten der Freyalise ins Spiel kommt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt er getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {G}.

- Verwende die Stärke der geopfertten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.

Sechs
{2}{G}
Legendäre Kreatur — Baumhirte
2/4

Reichweite
Immer wenn Sechs angreift, millst du drei Karten. Du kannst davon eine Länderkarte auf deine Hand nehmen. Solange es dein Zug ist, haben Nichtland-Permanent-Karten in deinem Friedhof Zurückverfolgen. *(Du kannst Permanent-Karten aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Länderkarte abwirfst.)*

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

Seelenführerin
{W}
Kreatur — Mensch, Kleriker
1/2

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und du erhältst {E} (*eine Energiemarke*).
Immer wenn du angreiffst, kannst du {E}{E}{E} bezahlen. Wenn du dies tust, lege zwei +1/+1-Marken und eine Fliegend-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl. Sie wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Engel.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit der Seelenführerin ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {E}{E}{E} 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 typverändernde Effekt der rückwirkend ausgelösten Fähigkeit dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder wenn die Seelenführerin das Spiel verlässt.

Shilgengar, Vater des Hungers
{3}{B}{B}
Legendäre Kreatur — Ältester, Dämon
6/6

Fliegend
Opfere eine andere Kreatur: Erzeuge einen Blut-Spielstein. Falls du auf diese Weise einen Engel geopfert hast, erzeuge stattdessen so viele Blut-Spielsteine, wie seine Widerstandskraft betrug.
{W/B}{W/B}{W/B}, opfere sechs Blut-Spielsteine: Bringe jede Kreaturenkarte aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. Jene Kreaturen sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Vampire.

- Falls du einen Engel geopfert hast, um die Kosten von Shilgengars zweiter Fähigkeit zu bezahlen, verwende die Widerstandskraft jenes Engels, wie er zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, wie viele Blut-Spielsteine du erzeugst.
- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

Silberpodest

{1}{W}

Artefakt

Das Silberpodest kommt mit zwei Ölmarken ins Spiel. Immer wenn zwei oder mehr Kreaturen angreifen, lege eine Ölmarke auf das Silberpodest.

{2}, {T}, entferne zwei Ölmarken vom Silberpodest: Schicke ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil. Sein Beherrscher zieht zwei Karten.

- Die zweite Fähigkeit des Silberpodests wird ausgelöst, immer wenn zwei oder mehr Kreaturen angreifen, nicht nur, wenn du mit zwei oder mehr Kreaturen angreifst.
- Falls das Nichtland-Permanent deiner Wahl beim Verrechnen der letzten Fähigkeit des Silberpodests ein illegales Ziel ist, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler zieht Karten.

Sorin vom Haus Markov

{1}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

1/4

Lebensverknüpfung

Abnötigen (*Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du {W/B} bezahlen. Falls du dies tust, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst entsprechend viele Lebenspunkte dazu.*)

Zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf und falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, schicke Sorin vom Haus Markov ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

//

Sorin, unersättlicher Neugeborener

Legendärer Planeswalker — Sorin

3

Abnötigen (*Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du {W/B} bezahlen. Falls du dies tust, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst entsprechend viele Lebenspunkte dazu.*)

+2: Erzeuge einen Speise-Spielstein.

-1: Sorin, unersättlicher Neugeborener, fügt einem Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast.

-6: Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Sie wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Vampir. Lege eine Lebensverknüpfung-Marke auf sie, falls du ein weißes Permanent außer Sorin und jener Kreatur kontrollierst.

- In einigen seltenen Fällen kann ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führen, dass Sorin vom Haus Markov transformiert wird, während er als Kreatur (mit der Vorderseite nach oben) im Spiel ist. Falls dies geschieht, hat Sorin, unersättlicher Neugeborener, keine Loyalitätsmarken und wird daraufhin auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- Du kannst eine Loyalitätsfähigkeit von Sorin, unersättlicher Neugeborener, in dem Zug aktivieren, in dem er ins Spiel gekommen ist. Allerdings kannst du das nur in einer deiner Hauptphasen tun, während der Stapel leer ist. Falls du beispielsweise ein anderes Permanent mit einer Fähigkeit kontrollierst, die zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf ausgelöst wird, und jene Fähigkeit unter der letzten Fähigkeit von Sorin vom Haus Markov auf dem Stapel ist, hat dein Gegner Gelegenheit, Sorin, unersättlicher Neugeborener, zu entfernen, bevor du eine seiner Fähigkeiten aktivieren kannst.
- Für jede ausgelöste Abnötigen-Fähigkeit kannst du höchstens einmal {W/B} bezahlen. Ob du bezahlen willst, entscheidest du, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Die Anzahl der Lebenspunkte, die du durch Abnötigen dazuerhältst, richtet sich nach der Gesamtmenge Lebenspunkte, die verloren wurde, und nicht nach der Anzahl der Gegner. Falls sich zum Beispiel der Lebenspunktstand deines Gegners nicht verändern kann (vielleicht weil jener Spieler einen Platin-Emperion kontrolliert), erhältst du keine Lebenspunkte.
- Die Fähigkeit Abnötigen hat keinen Spieler als Ziel.
- Sorin vom Haus Markov muss nicht im Spiel gewesen sein, als du die Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls du beispielsweise während deines Versorgungssegments 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast

und Sorin vom Haus Markov in deiner ersten Hauptphase wirkst, wird seine letzte Fähigkeit zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf ausgelöst.

- Die letzte Fähigkeit von Sorin vom Haus Markov wird während deiner Hauptphase nach dem Kampf nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du in diesem Zug dazuerhalten hast. Falls du jedoch in diesem Zug bisher noch keine Lebenspunkte dazuerhalten hast, sowie deine Hauptphase nach dem Kampf beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, in deiner Hauptphase nach dem Kampf noch rechtzeitig Lebenspunkte dazuzuerhalten, um die Fähigkeit auszulösen.
- Die zweite Loyalitätsfähigkeit von Sorin, unersättlicher Neugeborener, zählt, wie viele Lebenspunkte du insgesamt dazuerhalten hast, ohne zu berücksichtigen, wie viele Lebenspunkte du in jenem Zug verloren hast. Falls du beispielsweise zuvor im Zug 3 Lebenspunkte dazuerhalten und 3 Lebenspunkte verloren hast, fügt Sorin, unersättlicher Neugeborener, dem Ziel 3 Schadenspunkte zu.
- Der Kontrolleffekt, der von der letzten Fähigkeit von Sorin, unersättlicher Neugeborener, erzeugt wird, dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder falls Sorin, unersättlicher Neugeborener, das Spiel verlässt.

Spaltender Ausbruch

{2}{R}

Hexerei

Zerstöre ein Land deiner Wahl. Sein Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen. Nichtfliegende Kreaturen können in diesem Zug nicht blocken.

//

Vulkanische Felsspalte

Land

Sowie die Vulkanische Felsspalte ins Spiel kommt, kannst du 3 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt sie getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {R}.

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Spaltende Ausbruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Beherrscher des Landes darf seine Bibliothek nicht nach einer Standardland-Karte durchsuchen und nichtfliegende Kreaturen können in diesem Zug weiterhin blocken.
 - Falls das Land deiner Wahl vom Effekt des Spaltenden Ausbruchs nicht zerstört wird (vielleicht weil das Land Unzerstörbarkeit hat), darf sein Beherrscher seine Bibliothek trotzdem nach einer Standardland-Karte durchsuchen und nichtfliegende Kreaturen können trotzdem in diesem Zug nicht blocken.
 - Der Effekt des Spaltenden Ausbruchs hindert in jenem Zug alle nichtfliegenden Kreaturen daran zu blocken, einschließlich Kreaturen, die Flugfähigkeit verlieren, nachdem der Spaltende Ausbruch verrechnet wurde, und nichtfliegender Kreaturen, die später im Zug ins Spiel kommen. Nichtfliegende Kreaturen, die später im Zug Flugfähigkeit erhalten, können blocken, falls sie Flugfähigkeit haben, wenn Blocker deklariert werden.
-

Sporende Pilzbrut

{3}{G}

Kreatur — Eldrazi, Pilzwesen

3/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

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

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, durchsuche deine Bibliothek nach einer Länderkarte, bringe sie ins Spiel und mische danach.

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, schicke ein Land deiner Wahl ins Exil.

- Die ausgelösten Fähigkeiten der Sporenden Pilzbrut werden vor der Sporenden Pilzbrut verrechnet. Falls die Sporende Pilzbrut neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelösten Fähigkeiten den Stapel verlässt, werden die ausgelösten Fähigkeiten trotzdem wie gewohnt verrechnet.
-

Statisches Gefängnis

{W}

Verzauberung

Wenn das Statische Gefängnis ins Spiel kommt, schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis das Statische Gefängnis das Spiel verlässt. Du erhältst {E}{E} (*zwei Energiemarken*).

Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf opferst du das Statische Gefängnis, es sei denn, du bezahlst {E}.

- Falls das Statische Gefängnis das Spiel verlässt, bevor seine erste 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.
-

Stierender Fleischschaber

{2}{C}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

2/2

Immer wenn du einen farblosen Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 0/1 farblosen Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturenspielstein mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

Immer wenn eine andere farblose Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt der Stierende Fleischschaber jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Die erste Fähigkeit des Stierenden Fleischschabers geht über dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, auf den Stapel und wird zuerst verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.
-

Stolzes Lastennashorn

{2}{W}

Kreatur — Nashorn

3/3

Wenn das Stolze Lastennashorn ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Lege eine Schildmarke auf ein Permanent deiner Wahl. *(Falls ihm Schaden zugefügt oder es zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihm.)*
- Führe Wucherung durch. *(Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

- Schildmarken hindern Spieler nicht daran, Kreaturen zu opfern.
 - Das Entfernen einer Schildmarke, wenn einem Permanent Schaden zugefügt würde oder es zerstört werden würde, ist nicht dasselbe, wie jenes Permanent zu regenerieren.
 - Falls auf einem Permanent, dem Schaden zugefügt würde, mehr als eine Schildmarke liegt, wird der Schaden verhindert, und nur eine Schildmarke wird entfernt.
 - Falls einem Permanent mit einer Schildmarke Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, wird der Schaden zugefügt und eine Schildmarke wird trotzdem entfernt.
 - Eine Kreatur mit Schildmarke kann trotzdem durch zustandsbasierte Aktionen zerstört werden, falls auf ihr Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft vermerkt sind oder falls ihr von einer Quelle mit Todesberührung Schaden zugefügt wurde, der nicht verhindert werden kann.
 - „Schild“ ist keine Fähigkeit, die Kreaturen haben, und Schildmarken sind keine Schlüsselwort-Marken. Falls eine Kreatur mit einer Schildmarke ihre Fähigkeiten verliert, schützt die Schildmarke sie trotzdem wie gehabt.
 - Wenn du Wucherung durchführst, kannst du beliebige Permanente mit Marken bestimmen, also auch solche, die Gegner kontrollieren. Du kannst beliebige Spieler mit Marken bestimmen, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
 - Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
 - Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
 - Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
-

Störende Flöte

{2}

Artefakt

Aufblitzen

Sowie die Störende Flöte ins Spiel kommt, bestimme einen Kartennamen.

Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen kosten beim Wirken {3} mehr.

Aktiviere Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

- Du kannst den Namen einer beliebigen Karte bestimmen. Du kannst nicht den Namen eines Spielsteins bestimmen, es sei denn, er ist auch der Name einer Karte.
- Manche Karten können alternative Namen haben, zum Beispiel geteilte Karten, Karten mit Abenteuer, doppelseitige Karten und so weiter. Du kannst einen der beiden Namen bestimmen, die die Karte haben kann; die Fähigkeiten der Störenden Flöte haben keine Auswirkungen auf irgendetwas mit dem anderen Namen. Falls du zum Beispiel den Ondu-Strickmeister bestimmst, kostet Seil zuwerfen (das Abenteuer des Ondu-Strickmeisters) beim Wirken trotzdem nur {W}{B}.
- 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 du eine Karte benennst, die sowohl eine Manafähigkeit als auch eine aktivierte Fähigkeit hat, kann die Manafähigkeit aktiviert werden, die andere nicht.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die bei ihrer Verrechnung Mana erzeugt (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).

Stumpfstampfer

{1}{R/G}

Hexerei

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.

//

Brandweiden-Lichtung

Land

Die Brandweiden-Lichtung kommt getappt ins Spiel.

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

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

Tamiyo findet den Geschichtenkreis

{1}{U}

Verzauberung — Sage

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

I — Immer wenn bis zu deinem nächsten Zug eine Kreatur dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, erhält sie -2/-0 bis zum Ende des Zuges.

II — Wirf eine beliebige Anzahl an Karten ab und stelle dann für jede auf diese Weise abgeworfene Karte zweimal Nachforschungen an.

III — Mische bis zu drei Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof in deine Bibliothek.

- Falls du angewiesen wirst, mehrfach Nachforschungen anzustellen, werden jene Aktionen nacheinander ausgeführt, das heißt, du erzeugst entsprechend viele Hinweis-Spielsteine einen nach dem anderen.

Tamiyo, neugierige Schülerin

{U}

Legendäre Kreatur — Mondvolk, Zauberer

0/3

Fliegend

Immer wenn Tamiyo, neugierige Schülerin, angreift, stelle Nachforschungen an. *(Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}“, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

Wenn du deine dritte Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, schicke Tamiyo ins Exil und bringe sie dann transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

//

Tamiyo, erfahrene Gelehrte

Legendärer Planeswalker — Tamiyo

2

+2: Immer wenn bis zu deinem nächsten Zug eine Kreatur dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, erhält sie -1/-0 bis zum Ende des Zuges.

-3: Bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls es eine grüne Karte ist, erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

-7: Ziehe die Hälfte der Karten in deiner Bibliothek, aufgerundet. Du erhältst ein Emblem mit „Du hast keine maximale Handkartenzahl.“

- In einigen seltenen Fällen kann ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führen, dass Tamiyo, neugierige Schülerin, transformiert wird, während sie als Kreatur (mit der Vorderseite nach oben) im Spiel ist. Falls dies geschieht, hat Tamiyo, erfahrene Gelehrte, keine Loyalitätsmarken und wird daraufhin auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.
- Du kannst eine Loyalitätsfähigkeit von Tamiyo, erfahrene Gelehrte, in dem Zug aktivieren, in dem sie ins Spiel gekommen ist. Allerdings kannst du das nur in einer deiner Hauptphasen tun, während der Stapel leer

ist. Falls Tamiyo, erfahrene Gelehrte, zum Beispiel während der Kampfphase ins Spiel kommt, hat dein Gegner Gelegenheit, sie zu entfernen, bevor du eine ihrer Fähigkeiten aktivieren kannst.

- Falls mehrere Effekte deine Handkartenzahl verändern, werden sie in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Falls du zum Beispiel die Nekrodominanz (eine Verzauberung, die besagt, dass deine maximale Handkartenzahl fünf beträgt) ins Spiel bringst und dann die letzte Fähigkeit von Tamiyo, erfahrene Gelehrte, aktivierst, hast du keine maximale Handkartenzahl. Falls jedoch das Emblem von der letzten Fähigkeit von Tamiyo, erfahrene Gelehrte, erzeugt wurde, bevor du die Nekrodominanz ins Spiel bringst, wäre deine maximale Handkartenzahl fünf.

Teuflischer Entführer

{3}{R}

Kreatur — Teufel, Räuber

3/3

Ausschlachten (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern.*)

Wenn der Teuflische Entführer eine Kreatur ausschlachtet, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe jenes Permanent. Es erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Eine Kreatur mit Ausschlachten „schlachtet eine Kreatur aus“, wenn der Beherrscher der Ausschlachten-Fähigkeit eine Kreatur opfert, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.
- Du entscheidest, ob du eine Kreatur opferst und welche Kreatur du opferst, sowie die Ausschlachten-Fähigkeit verrechnet wird.
- Du kannst die Kreatur mit Ausschlachten selbst opfern, falls sie noch im Spiel ist. Dadurch wird ihre andere Fähigkeit ausgelöst.
- Falls die Kreatur mit Ausschlachten nicht im Spiel ist, sowie die Ausschlachten-Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du keinen Bonus von der Kreatur mit Ausschlachten, auch falls du eine Kreatur opferst. Da die Kreatur mit Ausschlachten nicht im Spiel ist, wird ihre andere ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Du kannst pro Ausschlachten-Fähigkeit höchstens eine Kreatur opfern.
- Du kannst ein Artefakt oder eine Kreatur, das bzw. die du bereits kontrollierst (einschließlich des Teuflischen Entführers) als Ziel für die letzte Fähigkeit des Teuflischen Entführers bestimmen, einfach nur, um jenes Permanent zu enttappen und ihm Eile zu geben.

Torbogen der Innovation

Land

Der Torbogen der Innovation kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst eine Insel.

{T}: Erzeuge {U}.

{U}, {T}: Der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, hat Improvisieren. (*Deine Artefakte können dir helfen, jenen Zauberspruch zu wirken. Mit jedem Artefakt, das du tappst, nachdem du mit dem Aktivieren deiner Manafähigkeiten fertig bist, bezahlst du {1}.*)

- Du musst bereits beim Ins-Spiel-Kommen des Torbogens der Innovation eine Insel kontrollieren, damit er enttappt ins Spiel kommt. Falls er gleichzeitig mit einer Insel ins Spiel kommt und du keine anderen Inseln kontrollierst, kommt er getappt ins Spiel.
- Mehrfaches Vorkommen von Improvisieren hat keine zusätzliche Wirkung.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Improvisieren wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Improvisieren ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
- Falls ein Artefakt, das du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du diese Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst es dann nicht noch einmal für Improvisieren tappen. Ebenso gilt: Falls du ein Artefakt opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Improvisieren wirkst, ist dieses Artefakt nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst, und du kannst es daher nicht für Improvisieren tappen.
- Da Improvisieren keine alternativen Kosten darstellt, kann es auch gemeinsam mit alternativen Kosten verwendet werden.
- Beim Improvisieren eines Zauberspruchs mit {X} in seinen Kosten, bestimmst du zunächst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Artefakte, die du kontrollierst, tappen, um dir dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du beispielsweise die letzte Fähigkeit des Torbogens der Innovation aktivierst und dann den Zorn des Himmels wirkst (einen Zauberspruch mit Manakosten {X}{W}{W}), wobei du 3 als Wert von X bestimmst, betragen die Gesamtkosten {3}{W}{W}. Falls du zwei Artefakte tappst, musst du nur noch {1}{W}{W} bezahlen.

Traumflut-Wal

{2}{U}

Kreatur — Wal

7/5

Verschwinden 2 (*Diese Kreatur kommt mit zwei Zeitmarken ins Spiel. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, opfere sie.*)

Immer wenn ein Spieler seinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkt, führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

- Falls die letzte Zeitmarke von einem Permanent mit Verschwinden entfernt und danach die Opfer-Fähigkeit neutralisiert wird, bleibt das Permanent auf unbestimmte Zeit ohne Zeitmarken im Spiel. Solange auf dem Permanent keine Zeitmarke liegt, wird keine der beiden ausgelösten Fähigkeiten von Verschwinden erneut ausgelöst.
- Falls ein Permanent, das bereits ohne Zeitmarken im Spiel ist, zu einer Kopie eines Permanenten mit Verschwinden wird, bleibt es auf unbestimmte Zeit im Spiel (es sei denn, später werden irgendwie Zeitmarken auf es gelegt). Falls ein Permanent mit einer oder mehreren Zeitmarken zu einer Kopie eines Permanenten mit Verschwinden wird, wird Verschwinden ganz normal auf es angewendet. Falls ein Permanent als Kopie eines Permanenten mit Verschwinden ins Spiel kommt, kommt es mit der entsprechenden Anzahl an Zeitmarken ins Spiel und Verschwinden wird ganz normal angewendet.

- Wenn du Wucherung durchführst, kannst du beliebige Permanente mit Marken bestimmen, also auch solche, die Gegner kontrollieren. Du kannst beliebige Spieler mit Marken bestimmen, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

Traumtrinker-Vampirin

{1}{B}

Kreatur — Vampir

2/1

Lebensverknüpfung

{1}{B}: Adaptieren 1. (*Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege eine +1/+1-Marke auf sie.*)

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf die Traumtrinker-Vampirin gelegt werden, erhält sie Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlichkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
- Sobald die Traumtrinker-Vampirin von einer Kreatur geblockt wurde, führt das Verleihen von Bedrohlichkeit, indem eine oder mehrere +1/+1-Marken auf sie gelegt werden, nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Übelschlängler

{7}

Kreatur — Eldrazi, Elementarwesen

4/4

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, ziehe zwei Karten.

Fliegend

Vernichter 1 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, opfert der verteidigende Spieler ein Permanent.*)

Herbeirufen {2}{U} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit des Übelschlänglers wird vor dem Übelschlängler verrechnet. Falls der Übelschlängler neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), 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.

Ugins Bann

{2}{U}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das du nicht kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

Immer wenn du einen farblosen Zauberspruch mit Manabetrag 7 oder mehr wirkst, kannst du Ugins Bann aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Wenn du dies tust, bringe jedes Nichtland-Permanent, das du nicht kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Die letzte Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls Ugins Bann in deinem Friedhof ist, sowie du den farblosen Zauberspruch wirkst. Jene Fähigkeit wird vor dem farblosen Zauberspruch verrechnet. Falls der farblose Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit von Ugins Bann den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
-

Ugins Labyrinth

Land

Einprägen — Wenn Ugins Labyrinth ins Spiel kommt, kannst du eine farblose Karte mit Manabetrag 7 oder mehr aus deiner Hand ins Exil schicken.

{T}: Erzeuge {C}. Falls eine Karte im Exil ist, die von Ugins Labyrinth ins Exil geschickt wurde, erzeuge stattdessen {C}{C}.

{T}: Bringe die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Im seltenen Fall, in dem mehr als eine Karte mit der Einprägen-Fähigkeit von Ugins Labyrinth ins Exil geschickt wurde (z. B. weil die ausgelöste Fähigkeit kopiert oder die Fähigkeit ein zweites Mal ausgelöst wurde), bringt seine letzte Fähigkeit alle diese Karten auf die Hände ihrer Besitzer zurück.
-

Ulamog der Verseucher

{10}

Legendäre Kreatur — Eldrazi

7/7

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schickt ein Gegner deiner Wahl die obere Hälfte seiner Bibliothek ins Exil, aufgerundet.

Abwehr — Zwei Permanente opfern.

Ulamog der Verseucher kommt mit einer Anzahl an +1/+1-Marken in Höhe des höchsten Manabetrags unter den Karten im Exil ins Spiel.

Ulamog hat Vernichter X, wobei X gleich der Anzahl an +1/+1-Marken auf ihm ist.

- Der Text von Ulamog dem Verseucher wurde geringfügig aktualisiert, um deutlicher zu machen, dass das Ziel seiner ersten Fähigkeit die obere Hälfte seiner Bibliothek ins Exil schickt. Sein aktualisierter Oracle-Text ist oben aufgeführt.
- Die erste Fähigkeit von Ulamog dem Verseucher wird vor Ulamog verrechnet. Falls Ulamog neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf seine ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
- Falls Ulamog direkt aus dem Exil ins Spiel kommt, sieht er sich selbst, wenn ermittelt wird, welche Karte den höchsten Manabetrag unter den Karten im Exil hat. Falls das Ulamog ist, was wahrscheinlich erscheint, kommt er mit zehn +1/+1-Marken ins Spiel.
- Verwende die Anzahl an +1/+1-Marken, die zu dem Zeitpunkt auf Ulamog liegen, zu dem seine Vernichter-Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Permanente der verteidigende Spieler opfern muss.

Ungeladene Wüterin

{1}{R}

Kreatur — Eidechse, Zauberer

1/4

Nichtkreatur-Zaubersprüche, die du aus dem Exil wirkst, haben Einberufen. *(Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du einen Nichtkreatur-Zauberspruch aus dem Exil wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana einer Farbe jener Kreatur.)*

Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil und bestimme dann eine davon. Du kannst jene Karte in diesem Zug spielen.

- Falls du die Ungeladene Wüterin opferst, während du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst (zum Beispiel, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), hat jener Zauberspruch nicht mehr Einberufen, wenn du seine Kosten bezahlst, es sei denn, er hat aus irgendeinem anderen Grund Einberufen.
- Mehrfaches Vorkommen von Einberufen auf einem einzelnen Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden. Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopferte Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
- Da Einberufen keine alternativen Kosten darstellt, kann Einberufen auch zusammen mit alternativen Kosten verwendet werden.
- Wenn du mit Einberufen einen Zauberspruch mit {X} in seinen Kosten wirkst, bestimmst du zunächst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du beispielsweise den Zorn des Himmels (einen Zauberspruch mit

Manakosten $\{X\}\{W\}\{W\}$ aus dem Exil wirkst und 3 als Wert von X bestimmst, betragen die Gesamtkosten $\{3\}\{W\}\{W\}$. Falls du eine weiße Kreatur und eine rote Kreatur tappst, musst du noch $\{2\}\{W\}$ bezahlen.

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

Unterdrückungsstrahl

$\{3\}\{W/U\}\{W/U\}$

Hexerei

Tappe alle Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert. Du kannst X $\{E\}$ bezahlen und dann bis zu X Kreaturen bestimmen, die auf diese Weise getappt wurden. Lege auf jede davon eine Betäubungsmarke. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

//

Geordneter Platz

Land

Der Geordnete Platz kommt getappt ins Spiel.

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

- „Kreaturen [...], die auf diese Weise getappt wurden“ bezieht sich auf Kreaturen, die durch den Effekt des Unterdrückungsstrahls getappt wurden, nicht auf Kreaturen, die bereits getappt waren, bevor der Unterdrückungsstrahl anfing, verrechnet zu werden. Falls ein Spieler beispielsweise zwei getappte und eine ungetappte Kreatur kontrolliert und du den Unterdrückungsstrahl mit jenem Spieler als Ziel wirkst, kannst du nur die Kreatur bestimmen, die ungetappt war, um ihr eine Betäubungsmarke zu geben (solange du mindestens eine $\{E\}$ bezahlt hast).

Unterwassergrab-Lauerer

$\{7\}$

Kreatur — Eldrazi, Trilobit

7/7

Wachsamkeit

Wenn du den Unterwassergrab-Lauerer wirkst oder umwandelst, erzeuge einen 0/1 farblosen Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturenspielstein mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge $\{C\}$.“

Umwandlung $\{2\}\{U\}$ ($\{2\}\{U\}$), wirf diese Karte ab:

Ziehe eine Karte.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Unterwassergrab-Lauerers wird vor dem Unterwassergrab-Lauerer bzw. seiner Umwandlung-Fähigkeit verrechnet. Falls der Unterwassergrab-Lauerer bzw. seine Umwandlung-Fähigkeit neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
-

Urtümliche Gebete

{2}{G}{G}

Verzauberung

Wenn die Urtümlichen Gebete ins Spiel kommen, erhältst du {E}{E} (*zwei Energiemarken*).

Du kannst Kreaturenzauber mit Manabetrag 3 oder weniger wirken, indem du {E} bezahlst, statt ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kannst du ihn wirken, als ob er Aufblitzen hätte.

- Falls ein Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du beim Wirken 0 als Wert für X bestimmen.
- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „anstatt 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 der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn zu wirken.

Veränderliches Waldland

Land

Das Veränderliche Waldland kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Wald.

{T}: Erzeuge {G}.

Delirium — {2}{G}{G}: Das Veränderliche Waldland wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer Permanent-Karte deiner Wahl in deinem Friedhof. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

- Du musst bereits beim Ins-Spiel-Kommen des Veränderlichen Waldlands einen Wald kontrollieren, damit es enttappt ins Spiel kommt. Falls es gleichzeitig mit einem Wald ins Spiel kommt und du keinen anderen Wald kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.
 - Das Veränderliche Waldland kopiert genau das, was auf die Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf deinen Friedhof gelegt wurde.
 - Alle Effekte, die auf das Veränderliche Waldland angewendet wurden, bevor es zur Kopie einer anderen Karte wurde, werden weiter angewendet, nachdem es eine Kopie geworden ist. Dasselbe gilt für Marken auf dem Veränderlichen Waldland.
 - Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
 - Da das Veränderliche Waldland nicht ins Spiel kommt, wenn es zu einer Kopie einer Karte wird, werden „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Karte nicht angewendet.
-

Verbreiterdrohne

{1}{G}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

2/2

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben

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

{3}{G}: Erzeuge einen 0/1 farblosen Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturenspielstein mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

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

Vereinte Gegenwehr

{1}{G}

Spontanzauber

Eskalieren {G} (*Bezahle diese Kosten für jeden gewählten Modus außer dem ersten.*)

Bestimme eines oder mehrere —

- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
- Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.
- Eine Kreatur deiner Wahl erhält Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst die gewählten Modi gleichzeitig. Du kannst nicht warten, bis die Aktionen eines Modus ausgeführt werden, und dann entscheiden, weitere Modi zu bestimmen.
- Du kannst keinen einzelnen Modus mehrere Male bestimmen.
- Egal welche Kombination von Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die aufgrund von Effekten der Vereinten Gegenwehr ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn sie vollständig verrechnet wurde.
- Falls du mehr als einen Modus bestimmst und das Ziel eines jener Modi illegal wird, bleiben die übrigen Ziele dennoch betroffen. Falls alle Ziele illegal sind, wird die Vereinte Gegenwehr nicht verrechnet.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, die Vereinte Gegenwehr zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, musst du trotzdem die Eskalieren-Kosten bezahlen, falls du mehr als einen Modus bestimmst.
- Falls die Vereinte Gegenwehr kopiert wird, erlaubt dir normalerweise der Effekt, der die Kopie erzeugt, neue Ziele zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.

Verfluchter Marodeur

{1}{B}

Kreatur — Zombie, Krieger

2/1

Wenn der Verfluchte Marodeur ins Spiel kommt, opfert jeder Spieler eine Nichtspielsteinkreatur.

- Beim Verrechnen der Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Verfluchten Marodeurs bestimmt zuerst der Spieler, dessen Zug es ist, welche Kreatur er opfern möchte. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge. Jeder Spieler weiß, welche Wahl die Spieler vor ihm getroffen haben, sobald er an der Reihe ist. Danach werden alle bestimmten Kreaturen von ihren Beherrschern gleichzeitig geopfert.
 - Du kannst den Verfluchten Marodeur für seine eigene Fähigkeit opfern. Falls er beim Verrechnen seiner Fähigkeit die einzige Kreatur ist, die du kontrollierst, musst du ihn opfern.
-

Verfluchter Wombat

{B}{G}

Kreatur — Nachtmahr, Wombat

2/3

{2}{B}{G}: Adaptieren 2. (*Falls keine +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, lege zwei +1/+1-Marken auf sie.*)

Permanente, die du kontrollierst, haben „Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf dieses Permanent gelegt werden, lege eine zusätzliche +1/+1-Marke darauf. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.“

- Die letzte Fähigkeit des Verfluchten Wombats gewährt ihm selbst sowie anderen Permanenten, die du kontrollierst, auch dann eine ausgelöste Fähigkeit, falls jene Permanente weder Stärke noch Widerstandskraft haben.
 - Falls ein anderes Permanent unter deiner Kontrolle mit einer oder mehreren +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, wird die Fähigkeit, die jenem Permanent vom Verfluchten Wombat gewährt wird, ausgelöst, wenn jenes Permanent ins Spiel kommt.
 - Falls der Verfluchte Wombat das Spiel verlässt, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit noch auf dem Stapel ist, der bzw. die eine oder mehrere +1/+1-Marken auf ein oder mehrere Permanente, die du kontrollierst, legen würde, haben jene Permanente die vom Verfluchten Wombat gewährte zusätzliche Fähigkeit nicht mehr, wenn jene Marken auf jene Permanenten gelegt würden, daher wird jene zusätzliche Fähigkeit nicht ausgelöst.
 - Falls der Verfluchte Wombat 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 und legen zusätzliche +1/+1-Marken auf die entsprechenden Permanente.
 - Falls du mehrere Exemplare des Verfluchten Wombats kontrollierst, hat jedes Permanent, das du kontrollierst, entsprechend viele Vorkommen der gewährten Fähigkeit. Diese Fähigkeiten haben zusätzliche Wirkung. Falls du beispielsweise zwei Verfluchte Wombats kontrollierst, auf denen jeweils keine +1/+1-Marken liegen, und du die Adaptieren-Fähigkeit eines jener Verfluchten Wombats aktivierst, legst du zwei +1/+1-Marken auf jenen Verfluchten Wombat und dann werden alle seine gewährten Fähigkeiten ausgelöst. Wenn jene Fähigkeiten verrechnet werden, legt jede davon eine zusätzliche +1/+1-Marke auf jenen Verfluchten Wombat. Da diese Fähigkeiten nur einmal pro Zug ausgelöst werden, führen jene zusätzlichen Marken nicht dazu, dass jene Fähigkeiten in jenem Zug erneut ausgelöst werden. (Verflucht!)
 - Falls der Verfluchte Wombat im selben Zug das Spiel verlässt und dann wieder ins Spiel kommt oder falls ein Verfluchter Wombat das Spiel verlässt und ein anderer Verfluchter Wombat ins Spiel kommt, ist die vom alten Exemplar gewährte Fähigkeit nicht dieselbe wie die vom neuen Exemplar gewährte Fähigkeit. Das bedeutet, dass ein Permanent, das von der vorherigen gewährten ausgelösten Fähigkeit bereits eine zusätzliche +1/+1-Marke erhalten hat, eine weitere zusätzliche +1/+1-Marke von der neuen gewährten ausgelösten Fähigkeit erhalten kann, falls in jenem Zug weitere +1/+1-Marken darauf gelegt werden.
-

Verschlinger des Schicksals

{5}{C}{C}

Kreatur — Eldrazi

6/6

Du kannst diese Karte aus deiner Starthand offen vorzeigen. Falls du dies tust, schaue dir zu Beginn deines ersten Versorgungssegments die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine davon oben auf deine Bibliothek zurücklegen. Schicke den Rest ins Exil. Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke ein Permanent deiner Wahl ins Exil, das eine oder mehrere Farben hat.

- Falls du mehr als einen Verschlinger des Schicksals aus deiner Starthand offen vorzeigst, legst du zu Beginn deines ersten Versorgungssegments entsprechend viele ausgelöste Fähigkeiten auf den Stapel. Infolgedessen schaust du dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an, legst bis zu eine zurück und schickst den Rest ins Exil, und zwar einmal für jeden Verschlinger des Schicksals, den du offen vorgezeigt hast.
- 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.
- Die letzte Fähigkeit des Verschlingers des Schicksals wird vor dem Verschlinger des Schicksals verrechnet. Falls der Verschlinger des Schicksals neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.

Verschneite Ödnis

Verschneites Standardland

{T}: Erzeuge {C}.

- Da die Verschneite Ödnis ein Standardland ist, kannst du beliebig viele Exemplare davon in dein Constructed-Deck aufnehmen.
 - In Limited-Events (einschließlich Sealed-Deck und Boosterdraft) kannst du nur Exemplare der Verschneiten Ödnis in dein Deck aufnehmen, die in deinem Kartenpool sind. Im Gegensatz zu anderen Standardländern darfst du keine Exemplare der Verschneiten Ödnis zu deinem Kartenpool hinzufügen.
 - Ödnis ist kein Landtyp. Falls du einen Landtyp benennen sollst, kannst du nicht Ödnis wählen.
 - Verschneit ist ein Übertyp, kein Kartentyp. Er hat selbst keine regeltechnische Bedeutung oder Funktion, aber andere Zaubersprüche und Fähigkeiten können sich darauf beziehen.
-

Verseucher der Tiefen

{3}{U}{U}

Kreatur — Eldrazi

3/5

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

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

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, bestimme eines.

Falls seine Bonuskosten bezahlt wurden, bestimme stattdessen beides.

- Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.
- Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten und wirft dann eine Karte ab.

- Die ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Verseucher der Tiefen verrechnet. Falls der Verseucher der Tiefen neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird seine ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet. Falls die Bonuskosten des Verseuchers der Tiefen bezahlt wurden, befolgst du die Anweisungen beider Modi.
- Die bestimmten Modi werden in der Reihenfolge, in der sie auf der Karte geschrieben stehen, ausgeführt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Modus ausgeführt wird, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem die ausgelöste Fähigkeit des Verseuchers der Tiefen fertig verrechnet wurde.

Versteinernder Einmischer

{4}{U}

Kreatur — Eldrazi

4/5

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl und lege eine Betäubungsmarke auf sie. (*Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

Reichweite

- Die ausgelöste Fähigkeit des Versteinernden Einmischer wird vor dem Versteinernden Einmischer verrechnet. Falls der Versteinernde Einmischer neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.

Vertreibung der Unwürdigen

{1}{W}

Hexerei

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

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, bestimme stattdessen eine Kreatur deiner Wahl. Schicke die bestimmte Kreatur ins Exil, dann erhält ihr Beherrscher Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags dazu.

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

Verzehrende Korruption

{B}{B}

Spontanzauber

Die Verzehrende Korruption fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl X Schadenspunkte zu und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Sümpfen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, nämlich beim Verrechnen der Verzehrenden Korruption.
- Falls die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl beim Verrechnen der Verzehrenden Korruption ein illegales Ziel ist, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Verzerrter Rätselhüter

{8}

Kreatur — Eldrazi, Sphinx

5/5

Auftauchen {5}{C}{U} (*Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich des Manabetrags der geopferten Kreatur.*)

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, tappe bis zu zwei Permanente deiner Wahl. Lege auf jede davon eine Betäubungsmarke. (*Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

Fliegend

- Die ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Verzerrten Rätselhüter verrechnet. Falls der Verzerrte Rätselhüter neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf seine ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
- Die ausgelöste Fähigkeit kann Permanente als Ziel haben, die bereits getappt sind. Sie legt trotzdem Betäubungsmarken auf sie.

Verzwickte Brosche

{1}

Artefakt

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt und falls für ihn beim Wirken kein Mana ausgegeben wurde, neutralisiere den Zauberspruch.

{1}, {T}, opfere die Verzwickte Brosche: Ziehe eine Karte.

- Spieler können Zaubersprüche wirken, von denen sie wissen, dass die Verzwickte Brosche sie neutralisieren wird. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Zaubersprüche gewirkt werden, werden

ausgelöst und gegebenenfalls verrechnet, und alle Effekte, die gewirkte Zaubersprüche zählen, zählen diese Zaubersprüche trotzdem gegebenenfalls mit.

- Falls ein Zauberspruch mit alternativen Kosten, die Mana enthalten (wie bei Rückblende), gewirkt wird, wird die erste Fähigkeit der Verzwickten Brosche nicht ausgelöst und sie neutralisiert jenen Zauberspruch nicht. Ebenso gilt: Falls ein Zauberspruch gewirkt wird, ohne seine Manakosten zu bezahlen, aber der Spieler Mana für zusätzliche Kosten wie Bonuskosten oder wegen eines Dorns aus Amethyst ausgegeben hat, wird die erste Fähigkeit der Verzwickten Brosche nicht ausgelöst und sie neutralisiert jenen Zauberspruch nicht.

Vollkommene Bedeutungslosigkeit

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und hat

Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

{2}{C}: Schicke die verzauberte Kreatur ins Exil.

- Falls die verzauberte Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem die Vollkommene Bedeutungslosigkeit an sie angelegt wurde, behält sie die Fähigkeit.
- Die Vollkommene Bedeutungslosigkeit 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 von Federführen, 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.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Vollkommene Bedeutungslosigkeit während desselben Zuges an sie angelegt wird.

Vorbotin der Meere

{1}{U}{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

Nichtstandardländer sind Inseln.

- Falls ein Nichtstandardland eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, „wenn“ es ins Spiel kommt, verliert es diese Fähigkeit, bevor sie ausgelöst werden kann.
- Falls ein Nichtstandardland eine Fähigkeit hat, durch die es getappt ins Spiel kommt, verliert es diese Fähigkeit, bevor sie angewendet werden kann. Dasselbe gilt auch für andere Fähigkeiten, die modifizieren, wie ein Land ins Spiel kommt, oder angewendet werden, „sowie“ ein Land ins Spiel kommt, z. B. die von Vesuva oder des Seelengewölbes.
- Nichtstandardländer verlieren alle anderen Landtypen und Fähigkeiten, die sie hatten. Sie erhalten den Landtyp Insel und die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {U}.“

- Die Vorbotin der Meere betrifft nicht Namen oder Übertypen. Sie macht weder ein Land zu einem Standardland noch entfernt sie den Übertyp Legendär von einem legendären Land, und die Länder erhalten nicht den Namen „Insel“.
- Falls die Vorbotin der Meere ihre Fähigkeiten verliert, macht sie weiterhin Nichtstandardländer zu Inseln. Das liegt daran, dass Effekte, die Untertypen verändern, angewendet werden, bevor Effekte berücksichtigt werden, die Fähigkeiten entfernen, egal in welcher Reihenfolge diese Effekte begannen.

Vorhut der Titanen

{3}{R}{G}

Kreatur — Eldrazi

5/5

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und immer wenn die Vorhut der Titanen angreift, lege auf jede farblose Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

Verursacht Trampelschaden

- Wenn du die Vorhut der Titanen wirkst, wird ihre ausgelöste Fähigkeit vor der Vorhut der Titanen verrechnet. Falls die Vorhut der Titanen neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
- Da die ausgelöste Fähigkeit der Vorhut der Titanen vor der Vorhut der Titanen verrechnet wird, ist sie noch nicht im Spiel, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, und erhält daher keine +1/+1-Marke.

Weise des Unwissbaren

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

0/4

{T}: Erzeuge {C}. Gib dieses Mana nur aus, um einen farblosen Zauberspruch zu wirken oder um eine Fähigkeit zu aktivieren.

- Das von der aktivierten Fähigkeit der Weisen des Unwissbaren erzeugte Mana kann verwendet werden, um eine beliebige Fähigkeit zu aktivieren, nicht nur Fähigkeiten farbloser Quellen.

Wintermond

{2}

Artefakt

Spieler können während ihres Enttappsegments nicht mehr als ein Nichtstandardland enttappen.

- Falls mehrere Exemplare des Wintermonds im Spiel sind, haben ihre Effekte keine zusätzliche Wirkung. Jeder Spieler kann weiterhin während seines Enttappsegments nicht mehr als ein Nichtstandardland enttappen.
- Falls der Wintermond im Spiel ist, während ein anderer Effekt das Enttappen von Ländern oder Permanenten auf eine andere Weise einschränkt, sind diese Effekte kumulativ. Falls du beispielsweise sowohl den Wintermond als auch die Statische Sphäre kontrollierst, kann jeder Spieler in seinem Enttappsegment nicht mehr als zwei Permanente enttappen, wovon bis zu eines ein Nichtstandardland sein kann.

Wumpus-Scheußlichkeit

{3}{G}

Kreatur — Eldrazi, Bestie

6/6

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls nicht {C} ausgegeben wurde, um ihn zu wirken, kann ein Gegner deiner Wahl eine Kreaturenkarte aus seiner Hand ins Spiel bringen.

Verursacht Trampelschaden

- Die ausgelöste Fähigkeit der Wumpus-Scheußlichkeit wird vor der Wumpus-Scheußlichkeit verrechnet. Falls die Wumpus-Scheußlichkeit neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.

Zorn des Himmels

{X}{W}{W}

Hexerei

Du erhältst X {E} (*Energiemarken*), dann kannst du eine beliebige Anzahl an {E} bezahlen. Zerstöre jedes Artefakt, jede Kreatur und jede Verzauberung mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an {E}, die auf diese Weise bezahlt wurden.

- Falls ein Permanent im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.

Zuckender Kokon

{2}{R}{G}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

2/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, erzeuge zwei 0/1 farblose Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturenspielsteine mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

Reichweite

Immer wenn du einen anderen Eldrazi opferst, lege eine +1/+1-Marke auf den Zuckenden Kokon.

- Die zweite Fähigkeit des Zuckenden Kokons wird vor dem Zuckenden Kokon verrechnet. Falls der Zuckende Kokon neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
-

Zyklop-Supraleiter

{1}{U}{R}

Kreatur — Zyklop, Zauberer

2/2

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

Wenn der Zyklop-Supraleiter ins Spiel kommt, erhältst du {E}{E}{E} (*drei Energiemarken*).

Wenn der Zyklop-Supraleiter stirbt, kannst du {E}{E}{E} bezahlen. Wenn du dies tust, fügt der Zyklop-Supraleiter einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Zyklop-Supraleiters ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {E}{E}{E} 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.
- Verwende die Stärke des Zyklop-Supraleiters, wie er zuletzt im Spiel existierte, um die Anzahl an Schadenspunkten zu bestimmen, die der Zyklop-Supraleiter aufgrund seiner rückwirkend ausgelösten Fähigkeit zufügt.

MODERN HORIZONS 3 IN MODERN NEUE NEU AUFGELEGTE KARTEN – KARTENSPEZIFISCHES:

Angesehene Beschwörerin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

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

{4}{W}, {T}: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Wenn die von der zweiten Fähigkeit ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zu der Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
 - Die erste Fähigkeit der Angesehenen Beschwörerin wird immer ausgelöst, wenn irgendeine Kreatur außer ihr selbst unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, einschließlich der durch ihre letzte Fähigkeit ins Spiel zurückgebrachten Kreaturen.
-

Anthrazitmedaillon
{2}
Artefakt
Schwarze Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Die Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
 - Die Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.
 - Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
 - Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten wie Rückblendekosten angewandt werden.
 - Falls die Manakosten eines Zauberspruchs, den du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest.
-

Anwerberin der Wache
{2}{W}
Kreatur — Mensch, Soldat
1/1
Wenn die Anwerberin der Wache ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Widerstandskraft 2 oder weniger durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

- Falls eine Kreaturenkarte ein „*“ in ihrer Widerstandskraft hat, wirkt die Fähigkeit, die ihre Widerstandskraft bestimmt, in allen Zonen. Falls beispielsweise ein Niedergoyf in deiner Bibliothek ist, wird seine Widerstandskraft von der Fähigkeit „Die Stärke des Niedergoyfs ist gleich der Anzahl an Kartentypen in deinem Friedhof und seine Widerstandskraft ist gleich dieser Zahl plus 1“ bestimmt. Falls dein Friedhof aus einer Artefaktkarte, einer Kreaturenkarte und einer Spontanzauberkarte besteht, kannst du den Niedergoyf nicht mit der Anwerberin der Wache finden, da die Widerstandskraft des Niedergoyfs 4 ist.
-

Ausschlachten
{2}{B}
Hexerei
Bestimme zwei Kreaturenkarten deiner Wahl in deinem Friedhof. Opfere eine Kreatur. Falls du dies tust, bringe die bestimmten Karten getappt ins Spiel zurück.

- Du musst zwei Ziele bestimmen. Du kannst das Ausschlachten nicht mit nur einer Kreaturenkarte als Ziel wirken.
- Falls eine der bestimmten Kreaturenkarten ein illegales Ziel ist (z. B. weil sie deinen Friedhof verlassen hat, bevor das Ausschlachten verrechnet wird), opferst du dennoch eine Kreatur und bringst die andere Karte ins Spiel. Falls beide illegale Ziele sind, wird das Ausschlachten nicht verrechnet. Du opferst dann keine Kreatur.

- Die Kreatur, die du opferst, wird erst bestimmt, wenn das Ausschachten verrechnet wird. Du kannst nicht die Kreatur zurückbringen, die du opferst, weil sie immer noch im Spiel ist, wenn die Ziele bestimmt werden.
- Sowie das Ausschachten verrechnet wird, musst du eine Kreatur opfern, falls möglich. Du kannst nicht deine Meinung ändern und dich entscheiden, nichts zu opfern.

Breya, Ätheriumformerin

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

Legendäre Artefaktkreatur — Mensch

4/4

Wenn Breya, Ätheriumformerin, ins Spiel kommt,

erzeuge zwei 1/1 blaue Thopter-

Artefaktkreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.

{2}, opfere zwei Artefakte: Bestimme eines —

- Breya fügt einem Spieler oder Planeswalker deiner

Wahl 3 Schadenspunkte zu.

- Eine Kreatur deiner Wahl erhält -4/-4 bis zum Ende des

Zuges.

- Du erhältst 5 Lebenspunkte dazu.

- Breya kann eines der beiden Artefakte sein, die für die Kosten ihrer letzten Fähigkeit geopfert werden.

Brutgründe

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}: Bewege eine Marke von einem Permanent

deiner Wahl, das du kontrollierst, auf ein anderes

Permanent deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie

eine Hexerei.

- Du bestimmst die zwei Permanente deiner Wahl, sowie die zweite Fähigkeit der Brutgründe auf den Stapel gelegt wird. Du bestimmst, welche Sorte von Marke bewegt werden soll, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Um eine Marke von einer Kreatur auf eine andere Kreatur zu bewegen, wird die Marke vom ersten Permanent entfernt und auf das zweite gelegt. Alle Fähigkeiten, die darauf achten, ob Marken von einem Permanent entfernt oder auf ein Permanent gelegt werden, werden angewendet.
- Falls eines der beiden Permanente zu einem illegalen Ziel wird, wird keine Marke entfernt oder irgendwohin gelegt.
- Die zwei Permanente deiner Wahl müssen keinen Typ gemeinsam haben, was dazu führen kann, das auf Permanenten einige Marken liegen, die normalerweise nicht auf diesen liegen würden, z. B. Loyalitätsmarken auf Kreaturen oder +1/+1-Marken auf Ländern. Schlüsselwort-Marken gewähren dem Permanent das Schlüsselwort, auch falls es bedeutungslos ist (z. B. Verursacht Trampelschaden auf einer Verzauberung). +1/+1-Marken betreffen das Permanent nicht, es sei denn, es ist eine Kreatur. Und viele Marken mit Namen (z. B. Seelenmarken) haben keinen Effekt, es sei denn, das Permanent, das die Marken erhält, bezieht sich irgendwie auf sie.

Dekret der Gerechtigkeit

{X}{X}{2}{W}{W}

Hexerei

Erzeuge X 4/4 weiße Engel-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit.

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

Wenn du das Dekret der Gerechtigkeit umwandelst, kannst du {X} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge X 1/1 weiße Soldat-Kreaturespielsteine.

- {X}{X} in den Manakosten bedeutet, dass du zweimal X bezahlst. Falls du möchtest, dass X gleich 3 ist, bezahlst du {8}{W}{W}, um das Dekret der Gerechtigkeit zu wirken.
- Wenn du diese Karte umwandelst, geht erst die Umwandlung-Fähigkeit auf den Stapel, dann geht die ausgelöste Fähigkeit über ihr auf den Stapel. Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor du durch die Umwandlung-Fähigkeit eine Karte ziehst.
- Die Umwandlung-Fähigkeit und die ausgelöste Fähigkeit sind voneinander getrennt. Falls die ausgelöste Fähigkeit nicht verrechnet wird (zum Beispiel weil sie neutralisiert wurde), wird die Umwandlung-Fähigkeit trotzdem verrechnet, und du ziehst eine Karte.

Drahtholzwald-Symbiot

{G}

Kreatur — Insekt

1/1

Bringe einen Elfen, den du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück: Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

- Den Elf, den du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurückzubringen, stellt die Kosten dar, um die Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du die Fähigkeit aktiviert hast, kann niemand versuchen, etwas mit dem Elfen zu machen, das dich daran hindert, die Fähigkeit zu aktivieren.
- Du kannst eine beliebige Kreatur als das Ziel für die Fähigkeit des Drahtholzwald-Symbioten bestimmen, nicht nur eine getappte Kreatur.

Estrids Anrufung

{2}{U}

Verzauberung

Du kannst Estrids Anrufung als Kopie einer Verzauberung, die du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass sie „Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du diese Verzauberung ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück“ hat.

- Falls Estrids Anrufung keine Verzauberung kopiert, sowie sie ins Spiel kommt, hat sie nicht die Fähigkeit, zu Beginn deines Versorgungssegments ins Exil geschickt zu werden. Du kannst sie nicht sich selbst kopieren lassen, um diese Fähigkeit zu erhalten.
- Sobald Estrids Anrufung zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Du musst zum Kopieren eine Verzauberung bestimmen, die derzeit im Spiel ist (oder du

kopierst nichts). Auren, die an sie angelegt waren, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Marken, die auf ihr lagen, hören auf zu existieren.

- Estrids Anrufung kopiert genau das, was auf der ursprünglichen Verzauberung aufgedruckt war (es sei denn, diese Verzauberung kopiert etwas anderes oder ist ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob die Verzauberung getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder Auren an sie angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Verzauberung {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die bestimmte Verzauberung (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls zum Beispiel die bestimmte Verzauberung eine weitere Estrids Anrufung ist), dann kommt Estrids Anrufung als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die bestimmte Verzauberung ein Spielstein ist, kopiert Estrids Anrufung die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Estrids Anrufung wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
- Falls die bestimmte Verzauberung eine Aura ist, bestimmst du, was sie verzaubert, unmittelbar bevor Estrids Anrufung ins Spiel kommt. Der bestimmte Empfänger muss von der Aura, zu der Estrids Anrufung wird, legalerweise verzaubert werden können. Dies hat den Spieler oder das Permanent, der bzw. das verzaubert wird, nicht als Ziel, sodass ein fluchsicheres Permanent eines Gegners bestimmt werden kann.
- Falls die gewählte Verzauberung eine Aura ist, aber Estrids Anrufung nichts legal verzaubern kann wird, bleibt Estrids Anrufung in ihrer derzeitigen Zone und kommt nicht ins Spiel. Falls Estrids Anrufung auf dem Stapel ist, wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Verzauberung werden ausgelöst, wenn Estrids Anrufung ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Verzauberung] ins Spiel kommt“- oder „[diese Verzauberung] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Verzauberung funktionieren ebenfalls.
- Falls Estrids Anrufung irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Verzauberung ins Spiel kommt, kann sie nicht zu einer Kopie dieser anderen Verzauberung werden. Du kannst für die Kopie nur eine Verzauberung bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Genauere Analyse

{3}{U}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten.

Rückblende — {1}{U}, bezahle 3 Lebenspunkte. (*Du*

kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre

Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, 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.

K'rrik, Sohn des Yawgmoth
 {4}{B/P}{B/P}{B/P}
 Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Schrecken, Diener
 2/2
({B/P} kann entweder mit {B} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)
 Lebensverknüpfung
 Für jedes {B} in Kosten kannst du 2 Lebenspunkte anstelle von Mana bezahlen.
 Immer wenn du einen schwarzen Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf K'rrik, Sohn des Yawgmoth.

- Ein phyrexianisches Manasymbol zählt auch dann als 1 für den Manabetrag einer Karte, falls dafür Lebenspunkte bezahlt werden. K'rriks Manabetrag ist daher immer 7.
- K'rriks letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- K'rriks Fähigkeit gilt für alle Kosten, die du bezahlst, einschließlich Manakosten von Zaubersprüchen, Aktivierungskosten und sogar Kosten für Sonderaktionen (wie Morph). Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt Mana bezahlst, sind das Kosten.
- K'rriks Fähigkeit ändert oder reduziert keine Kosten, die du bezahlst. Sie ändert nur die Art, wie du diese Kosten bezahlst.
- Du kannst nicht 2 Lebenspunkte statt generischem Mana bezahlen, selbst wenn ein Effekt besagt, dass du schwarzes Mana ausgeben musst, um dieses generische Mana zu bezahlen.
- Falls Kosten ein Manasymbol enthalten, das auf mehrere Arten bezahlt werden kann, z. B. {B/R}, {B/P} oder {2/B}, bestimmst du, wie du sie bezahlen willst, bevor du dies tust. Falls du auf diese Weise bestimmst, {B} zu bezahlen, erlaubt dir K'rriks Fähigkeit, Lebenspunkte zu bezahlen, anstatt dieses Mana zu bezahlen.

Kaalia von der Weite
 {1}{R}{W}{B}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker
 2/2
 Fliegend
 Immer wenn Kaalia von der Weite einen Gegner angreift, kannst du eine Engel-, Dämon- oder Drache-Kreaturenkarte aus deiner Hand getappt und jenen Gegner angreifend ins Spiel bringen.

- Kaalias Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls sie einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift.

- Obwohl die Kreatur, die du ins Spiel bringst, eine angreifende Kreatur ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn sie angreifend ins Spiel kommt.
- Alle Effekte, die besagen, dass die Engel-, Dämon- oder Drache-Kreatur nicht angreifen kann (z. B. der von Propaganda oder falls die Kreatur Verteidiger hat) betreffen nur das Deklarieren der Angreifer. Sie verhindern nicht, dass die Kreatur angreifend ins Spiel kommt.
- Falls der Gegner, den Kaalia angegriffen hat, nicht mehr in der Partie ist, wenn ihre Fähigkeit verrechnet wird, kannst du zwar eine Engel-, Dämon- oder Drache-Kreaturenkarte getappt ins Spiel bringen, aber sie greift dann niemanden an und ist keine angreifende Kreatur.
- Falls Kaalia einen Gegner angreift, kommt die Kreatur ins Spiel und greift jenen Spieler an, auch falls Kaalia aus irgendeinem Grund einen anderen Spieler oder Planeswalker angreift, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Kreischender Sceada

{U}

Kreatur — Sceada

1/1

Fliegend

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

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

Laelia, neu geschmiedete Klinge

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Geist, Krieger

2/2

Eile

Immer wenn Laelia, neu geschmiedete Klinge, angreift, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

Immer wenn eine oder mehrere Karten aus deiner Bibliothek und/oder aus deinem Friedhof ins Exil geschickt werden, lege eine +1/+1-Marke auf Laelia.

- Karten, die von Laelia, neu geschmiedete Klinge, ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Die letzte Fähigkeit wird nur einmal für jedes Mal ausgelöst, dass Karten aus deiner Bibliothek und/oder aus deinem Friedhof ins Exil geschickt werden, unabhängig davon, wie viele Karten gleichzeitig ins Exil geschickt wurden.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen beachten, wenn du die ins Exil geschickte Karte spielst. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
- Falls du eine Karte auf diese Weise spielst, verlässt sie das Exil und wird zu einem neuen Objekt. Falls sie später im Zug wieder ins Exil geschickt wird, kannst du sie nicht erneut spielen.
- Falls ein Spieler angewiesen wird, Karten aus deiner Bibliothek ins Exil zu schicken, „bis“ ein bestimmtes Ereignis eintritt (zum Beispiel wegen der ausgelösten Fähigkeit eines Zauberspruchs mit Kaskade oder Entdeckung), schickt jener Spieler dafür immer eine Karte nach der anderen ins Exil. Laelias letzte Fähigkeit wird entsprechend oft ausgelöst.
- Für Laelias letzte ausgelöste Fähigkeit spielt es keine Rolle, welcher Spieler Karten aus der Bibliothek oder aus dem Friedhof ins Exil schickt. Karten, die aus einem beliebigen Grund aus deiner Bibliothek oder aus deinem Friedhof ins Exil geschickt werden, wie durch die Wühlen-Fähigkeit, führen dazu, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.

Lebendig begraben

{2}{B}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu drei

Kreaturenkarten, lege sie auf deinen Friedhof und mische danach.

- Du kannst dir deine Bibliothek anschauen und dann bestimmen, eine beliebige Anzahl von null bis drei Kreaturen zu finden, nachdem du sie dir angeschaut hast.

Meteorstreitkolben

{4}{R}{R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +4/+0 und verursacht

Trampelschaden.

Ausrüsten {4}

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

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.

- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Aufgrund einer Regeländerung von Kaskade aus dem Jahr 2021 muss der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Früher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften.

Ophiomant

{2}{B}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls du keine Ophis kontrollierst, erzeuge einen 1/1 schwarzen Ophis-Kreaturespielstein mit Todesberührung.

- Die Fähigkeit der Ophiomantin überprüft zu Beginn jedes Versorgungssegments, ob du eine Ophis kontrollierst. Falls du dies tust, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, du aber eine Ophis kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Kein Ophis-Spielstein wird erzeugt.
- Die Fähigkeit der Ophiomantin betrifft alle Permanente mit dem Kreaturentyp Ophis, die du kontrollierst, und nicht nur die Spielsteine, die von der Ophiomantin erzeugt wurden.

Orims Gesänge

{W}

Spontanzauber

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

Ein Spieler deiner Wahl kann in diesem Zug keine Zaubersprüche wirken. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, können Kreaturen in diesem Zug nicht angreifen.

- Orims Gesänge betreffen keine Zaubersprüche, die deine Gegner gewirkt haben, bevor du Orims Gesänge wirkst; das schließt auch Zaubersprüche ein, die noch auf dem Stapel sind. Orims Gesänge hindern deine Gegner auch nicht daran, Zaubersprüche zu wirken, nachdem du Orims Gesänge gewirkt hast, aber bevor Orims Gesänge verrechnet wurden.

- Außerdem betreffen Orims Gesänge keine Kreaturen, die bereits angreifen. Sie entfernen sie nicht aus dem Kampf.
- Der Gegner deiner Wahl kann immer noch Fähigkeiten aktivieren; dies gilt auch für Fähigkeiten von Karten auf seiner Hand (wie Umwandlung). Seine ausgelösten Fähigkeiten funktionieren normal, er kann immer noch Länder spielen, und so weiter.
- Ein Spieler, der keinen Zauberspruch wirken kann, kann keine Karte aussetzen.

Perlenmedaillon

{2}

Artefakt

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

- Die Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Die Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten wie Rückblendekosten angewandt werden.
- Falls die Manakosten eines Zauberspruchs, den du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest.

Rubinmedaillon

{2}

Artefakt

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

- Die Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
 - Die Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.
 - Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
 - Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten wie Rückblendekosten angewandt werden.
 - Falls die Manakosten eines Zauberspruchs, den du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest.
-

Saphirmedaillon
{2}
Artefakt
Blaue Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken
{1} weniger.

- Die Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Die Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten wie Rückblendekosten angewandt werden.
- Falls die Manakosten eines Zauberspruchs, den du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest.

Sevinnes Rückgewinnung
{2}{W}
Hexerei
Bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl mit
Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins
Spiel zurück. Falls dieser Zauberspruch aus einem
Friedhof gewirkt wurde, kannst du diesen Zauberspruch
kopieren und du kannst für die Kopie ein neues Ziel
bestimmen.
Rückblende {4}{W} *(Du kannst diese Karte aus deinem
Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie
danach ins Exil.)*

- Die Kopie, die von Sevinnes Rückgewinnung erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie wurde nicht aus einem Friedhof gewirkt, daher erzeugt sie keine weitere Kopie von sich selbst.
- Eine Permanent-Karte ist eine Artefaktkarte, eine Kreaturenkarte, eine Länderkarte, eine Planeswalkerkarte, eine Schlachtenkarte oder eine Verzauberungskarte.
- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Sevinnes Rückgewinnung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wirst sie nicht kopieren, falls du sie aus einem Friedhof wirkst.
- Falls du Sevinnes Rückgewinnung aus deinem Friedhof wirkst, werden alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie die Permanent-Karte ins Spiel zurückkehrt, verrechnet, bevor die Kopie von Sevinnes Rückgewinnung verrechnet wird, aber nachdem neue Ziele für die Kopie bestimmt wurden.
- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“

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

Smaragdmedaillon

{2}

Artefakt

Grüne Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken

{1} weniger.

- Die Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Die Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten wie Rückblendekosten angewandt werden.
- Falls die Manakosten eines Zauberspruchs, den du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest.

Titantias Priesterin

{1}{G}

Kreatur — Elf, Druiden

1/1

{T}: Erzeuge {G} für jeden Elfen im Spiel.

- Die Fähigkeit von Titantias Priesterin zählt alle Elfen im Spiel. Dazu gehören Titantias Priesterin selbst sowie Elfen, die von anderen Spielern kontrolliert werden.
- Die Fähigkeit von Titantias Priesterin ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Insbesondere gilt: Andere Spieler können nicht versuchen, Elfen aus dem Spiel zu entfernen, nachdem du diese Fähigkeit aktiviert hast und bevor sie verrechnet wird.

Toxische Sintflut

{2}{B}

Hexerei

Bezahle X Lebenspunkte als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

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

- Falls du die Toxische Sintflut wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, bestimmst du dennoch einen Wert für X und bezahlst X Lebenspunkte. Das liegt daran, dass der Zauberspruch kein {X} in seinen Manakosten hat.
- Alle Kreaturen, die im Spiel sind, wenn die Toxische Sintflut verrechnet wird, werden betroffen. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen oder zu Kreaturen werden, werden nicht betroffen.

Urzas Brutkasten

{3}

Artefakt

Sowie Urzas Brutkasten ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturenzauber des bestimmten Typs kosten beim Wirken {2} weniger.

- Falls du mehrere Exemplare von Urzas Brutkasten kontrollierst, für die derselbe Kreaturentyp bestimmt wurde, sind ihre Effekte kumulativ. Falls du beispielsweise zwei Exemplare von Urzas Brutkasten kontrollierst und für beide Krabbe bestimmt wurde, kannst du die Krabbscheulichkeit (eine Krabbe-Dämon-Kreaturenkarte mit Manakosten von {4}{B}{B}) für {B}{B} wirken.

Verärgerter Altisaurus

{5}{G}{G}

Kreatur — Dinosaurier

6/5

Reichweite, verursacht Trampelschaden

Kaskade (Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst, die weniger kostet. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.

- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Aufgrund einer Regeländerung von Kaskade aus dem Jahr 2021 muss der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Früher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften.

Verzweigte Evolution

{2}{G}

Verzauberung

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

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, mit einer Anzahl an +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit doppelt so vielen ins Spiel.
- Falls du zwei Verzweigte Evolutionen kontrollierst, beträgt die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur gelegt werden, viermal die ursprüngliche Anzahl. Drei Verzweigte Evolutionen multiplizieren die ursprüngliche Anzahl mit acht und so weiter.
- Falls zwei oder mehr Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf eine Kreatur gelegt würden, die du kontrollierst, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.

Verfluchter Spiegel

{2}{R}

Artefakt

{T}: Erzeuge {R}.

Sowie der Verfluchte Spiegel ins Spiel kommt, kannst du ihn bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel werden lassen, außer dass er Eile hat.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Verfluchte Spiegel ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Solange der Verfluchte Spiegel eine Kreatur kopiert, hat er nicht „{T}: Erzeuge {R}.“ (es sei denn, die Kreatur, die er kopiert, hat ebenfalls diese Fähigkeit).

- Falls etwas anderes zu einer Kopie des Verfluchten Spiegels wird, solange der Verfluchte Spiegel eine Kopie einer Kreatur ist, wird die Dauer des Effekts nicht kopiert. Die neue Kopie ist immer noch eine Kreatur (mit Eile), nachdem der Verfluchte Spiegel am Ende des Zuges aufhört, eine Kopie zu sein.
- Der Verfluchte Spiegel kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farben, Stärke und Widerstandskraft usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Verfluchte Spiegel als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Verfluchte Spiegel die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Das Kopieren eines Spielsteins macht den Verfluchten Spiegel selbst nicht zu einem Spielstein. Ebenso gilt: Falls der Verfluchte Spiegel selbst ein Spielstein ist, hört er nicht auf, ein Spielstein zu sein, wenn er ein Permanent, das kein Spielstein ist, kopiert.
- Falls der Verfluchte Spiegel irgendwie gleichzeitig mit einer Kreatur ins Spiel kommt, kann er nicht zu einer Kopie jener Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

MODERN HORIZONS 3 SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES:

Ausdrucksvolle Iteration

{U}{R}

Hexerei

Schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an.

Nimm eine davon auf deine Hand, lege eine davon unter

deine Bibliothek und schicke eine davon ins Exil. Du

kannst die ins Exil geschickte Karte in diesem Zug spielen.

- Karten werden immer aufgedeckt ins Exil geschickt, es sei denn, der Effekt, der sie ins Exil geschickt hat, besagt etwas anderes.
 - Falls du dich entscheidest, die ins Exil geschickte Karte in diesem Zug zu spielen, musst du trotzdem alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, die die Karte vorschreibt. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie nur spielen, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
 - Falls du die ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil. Sie kann in späteren Zügen nicht mehr gespielt werden.
-

Einsamkeit
{3}{W}{W}
Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation
3/2
Aufblitzen
Lebensverknüpfung
Wenn die Einsamkeit ins Spiel kommt, schicke bis zu
eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil. Der
Beherrscher der Kreatur erhält Lebenspunkte in Höhe
ihrer Stärke dazu.
Herbeirufen — Schicke eine weiße Karte aus deiner
Hand ins Exil.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.

Gram
{2}{B}{B}
Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation
3/2
Bedrohlich
Wenn der Gram ins Spiel kommt, zeigt ein Gegner
deiner Wahl seine Hand offen vor. Du bestimmst davon
eine Karte, die kein Land ist. Der Spieler wirft die
bestimmte Karte ab.
Herbeirufen — Schicke eine schwarze Karte aus deiner
Hand ins Exil.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
 - Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.
-

Prismatisches Ende

{X}{W}

Hexerei

Konvergenz — Schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil, falls sein Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana ist, das ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken.

- Der Manabetrag ist keine Bedingung für das Bestimmen des Ziels. Er wird erst überprüft, sowie der Zauberspruch verrechnet wird.
- Du kannst einen beliebigen Wert für X bestimmen. Ein höherer Wert für X lässt dich mehr Mana bezahlen und damit mehr Farben von Mana ausgeben, um den Zauberspruch zu wirken. Falls du beispielsweise 0 als Wert von X bestimmst und {W} bezahlst, um das Prismatische Ende zu wirken, kannst du ein Nichtland-Permanent mit Manabetrag 0 oder 1 ins Exil schicken. Falls du 4 als Wert von X bestimmst und {W}{U}{B}{R}{G} bezahlst, kannst du ein Nichtland-Permanent mit Manabetrag 5 oder weniger ins Exil schicken.
- Die maximale Anzahl an Manafarben, die du ausgeben kannst, um einen Zauberspruch zu wirken, ist fünf. Farblos ist keine Farbe.
- Falls alternative oder zusätzliche Kosten bezahlt werden, um einen Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit zu wirken, zählen die Farben von Mana mit, die ausgegeben wurden, um diese Kosten zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch mit Konvergenz wirkst, ohne Mana dafür zu bezahlen (vielleicht weil ein Effekt dir erlaubt, ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen), beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null.
- Falls ein Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit kopiert wird, wurde für das Wirken der Kopie kein Mana ausgegeben, also beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, die ausgegeben wurde, null. Die Anzahl an Farben, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.

Subtilität

{2}{U}{U}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

3/3

Aufblitzen

Fliegend

Wenn die Subtilität ins Spiel kommt, bestimme bis zu einen Kreaturen- oder Planeswalkerzauber deiner Wahl.

Sein Besitzer legt ihn auf oder unter seine Bibliothek.

Herbeirufen — Schicke eine blaue Karte aus deiner Hand ins Exil.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Subtilität hat einen Zauberspruch auf dem Stapel als Ziel. Sie kann keine Kreaturen oder Planeswalker im Spiel als Ziel haben.
- Ein Zauberspruch, der in die Bibliothek seines Besitzers gelegt wird, wird zwar nicht verrechnet, aber er wird auch nicht neutralisiert. Dies funktioniert daher auch für Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.

- Der Besitzer des Zauberspruchs ist derjenige, der bestimmt, ob er ihn auf oder unter seine Bibliothek legt. Diese Information wird allen Spielern bekannt.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.

Wut

{3}{R}{R}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

3/3

Doppelschlag

Wenn die Wut ins Spiel kommt, fügt sie 4

Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige

Anzahl an Kreaturen und/oder Planeswalkern deiner

Wahl du bestimmst.

Herbeirufen — Schicke eine rote Karte aus deiner Hand ins Exil.

- Du teilst den Schaden auf, sowie du die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legst, nicht sowie sie verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Du kannst nicht mehr als vier Ziele bestimmen und einigen davon 0 Schaden zufügen.
- Falls einige der Ziele illegal sind, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet, aber der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird nicht zugefügt.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.

Zähigkeit
{1}{G}{G}
Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation
3/4
Aufblitzen
Reichweite
Wenn die Zähigkeit ins Spiel kommt, legt bis zu ein
Spieler deiner Wahl alle Karten aus seinem Friedhof in
zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.
Herbeirufen — Schicke eine grüne Karte aus deiner
Hand ins Exil.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kosten erhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.

Zergliedern
{1}{B/P}{B/P}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält -5/-5 bis zum Ende des
Zuges.

- Ein phyrexianisches Manasymbol zählt auch dann als 1 für den Manabetrag einer Karte, falls dafür Lebenspunkte bezahlt werden. Der Manabetrag von Zergliedern ist daher immer 3.

NEUE MODERN HORIZONS 3 COMMANDER-KARTEN – KARTENSPEZIFISCHES:

Aggressive Biomagie
{X}{X}{G}{U}
Hexerei
Erzeuge X Spielsteine, die Kopien einer Kreatur deiner
Wahl sind, die du kontrollierst, außer dass sie „Wenn
diese Kreatur ins Spiel kommt, kämpft sie gegen bis zu
eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst“
haben.

- Die Spielsteine kopieren genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, jene Kreatur kopiert selbst etwas; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihr liegen oder Auren an sie angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommen die Spielsteine als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

- Falls die kopierte Kreatur selbst ein Spielstein ist, kopieren die von der Aggressiven Biomagie erzeugten Spielsteine die Originaleigenschaften dieses Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

Äther-Raffinerie

{4}{R}{R}

Artefakt

Falls du eine oder mehrere {E} (*Energiemarken*) erhalten würdest, erhältst du stattdessen doppelt so viele {E}.

{T}: Du erhältst {E}, dann kannst du eine oder mehrere {E} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen X/X schwarzen Äthergeborener-Kreaturespielstein, wobei X gleich der Anzahl der auf diese Weise bezahlten {E} ist.

- Falls du zwei Äther-Raffinerien kontrollierst, ist die Anzahl an {E}, die du erhältst, viermal die ursprüngliche Anzahl. Drei Äther-Raffinerien multiplizieren die ursprüngliche Anzahl mit acht und so weiter.
- Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele {E} (oder wie viele Marken) du erhältst, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen jener Effekte kontrolliert.

Aurorawandler

{1}{U}

Kreatur — Gestaltwandler

1/3

Immer wenn der Aurorawandler einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhältst du entsprechend viele {E}.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {E}{E} bezahlen. Wenn du dies tust, wird der Aurorawandler zu einer Kopie einer anderen Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, außer dass er diese Fähigkeit und „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhältst du entsprechend viele {E}“ hat.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Aurorawandlers ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {E}{E} 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 Aurorawandler kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, jene Kreatur kopiert selbst etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und Ausrüstungen angelegt sind und so weiter.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird der Aurorawandler zu einer Kopie von (b) (mit der aufgelisteten Ausnahme).
 - Da der Aurorawandler nicht ins Spiel kommt, wenn er zu einer Kopie einer anderen Kreatur wird, werden „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur nicht angewendet.
-

Auslöschender Magmarch

{2}{B}{R}

Artefaktkreatur — Phyrexianer, Konstrukt

5/3

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die nur ein einzelnes Nichtland-Permanent, das ein Gegner kontrolliert, als Ziel hat, und falls ein anderer Gegner mindestens ein Nichtland-Permanent kontrolliert, das jener Zauberspruch als Ziel haben könnte, bestimme eines jener Permanente. Kopiere den Zauberspruch. Die Kopie hat das bestimmte Permanent als Ziel.

{1}{B}: Regeneriere den Auslöschenden Magmarchen.

- Die erste Fähigkeit des Auslöschenden Magmarchen wird nicht ausgelöst, falls kein anderer Gegner Nichtland-Permanente kontrolliert, die jener Zauberspruch als Ziel haben könnte. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, aber kein anderer Gegner Nichtland-Permanente kontrolliert, die jener Zauberspruch als Ziel haben könnte, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
 - Falls ein Zauberspruch mehrere Ziele hat, aber alle davon dasselbe Nichtland-Permanent sind, das ein Gegner kontrolliert, wird die Fähigkeit des Auslöschenden Magmarchen ausgelöst, solange ein anderer Gegner ein oder mehrere Nichtland-Permanente kontrolliert, die jener Zauberspruch als Ziel haben könnte. Die Kopie hat nur das bestimmte Permanent und keine anderen Permanente als Ziel.
 - Die Kopie wird auch dann erzeugt, falls der Zauberspruch, der die Fähigkeit ausgelöst hat, zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit neutralisiert wurde. Die Kopie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
 - Die Kopie, die die Fähigkeit des Auslöschenden Magmarchen erzeugt, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Andere Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
 - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie 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.
 - Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die für den ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären. Falls beispielsweise die Bonuskosten des Zauberspruchs, den du kopierst, bezahlt wurden, gilt dies auch für die Kopien.
-

Azlassk, die aufwallende Plage

{3}

Legendäre Kreatur — Eldrazi

2/2

Immer wenn Azlassk, die aufwallende Plage, oder eine andere farblose Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

{W}{U}{B}{R}{G}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Erfahrungsmarken ist, die du hast. Bruten und Ausgeburten, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit und Vernichter 1 bis zum Ende des Zuges.

- Alle Erfahrungsmarken sind gleich, unabhängig davon, wie du sie erhalten hast. Die letzte Fähigkeit zählt zum Beispiel Erfahrungsmarken, die du von der ersten Fähigkeit, von einer anderen Fähigkeit, durch Wucherung oder auf sonstige Weise erhalten hast.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Azlassks letzte Fähigkeit verrechnet wird.

Befallenes Thrinax

{3}{B}{G}

Kreatur — Eidechse

4/4

Aufblitzen

Wenn das Befallene Thrinax ins Spiel kommt, gilt Folgendes bis zum Ende des Zuges. Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge so viele 1/1 grüne Saproling-Kreaturenspielsteine, wie die Stärke jener Kreatur betrug.

- Verwende die Stärke, die die gestorbene Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Saproling-Spielsteine erzeugt werden.

Belagerungstrupp-Leutnant

{3}{R}

Kreatur — Goblin

2/2

Leutnant — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du deinen Commander kontrollierst, erzeuge zwei 1/1 rote Goblin-Kreaturenspielsteine. Jene Spielsteine erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

{2}, opfere einen Goblin: Der Belagerungstrupp-Leutnant fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Wenn du deinen Commander nicht kontrollierst, sowie die Leutnant-Fähigkeit verrechnet wird, tritt deren Effekt nicht ein.
- Falls du mehrere Commander hast, tritt der Leutnant-Effekt ein, solange du mindestens einen Commander kontrollierst. Er tritt nur einmal ein, auch falls du mehrere Commander kontrollierst.

Benthische Anomalität

{6}{U}

Kreatur — Eldrazi, Schlange

7/8

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, bestimme für jeden Gegner eine Kreatur, die jener Spieler kontrolliert. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer jener Kreaturen ist, außer dass seine Stärke gleich der Gesamtstärke und seine Widerstandskraft gleich der Gesamtwiderstandskraft jener Kreaturen ist und er eine farblose Eldrazi-Kreatur ist.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Benthischen Anomalität wird vor der Benthischen Anomalität verrechnet. Falls die Benthische Anomalität neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jene Kreatur kopiert selbst etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder Auren an sie angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommen die Spielsteine als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur selbst ein Spielstein ist, kopieren die von der Benthischen Anomalität erzeugten Spielsteine die Originaleigenschaften dieses Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Der Spielstein ist eine Eldrazi-Kreatur anstatt seiner anderen Typen und Untertypen und er ist farblos, anstatt irgendwelche seiner anderen Farben zu behalten. Er behält alle Übertypen (z. B. legendär oder verschneit), die er hatte. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.

Beschützer der Brutstätte

{7}

Kreatur — Eldrazi

6/8

Zu Beginn deines Endsegments bringst du bis zu eine Eldrazi-Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Erzeuge zwei 1/1 farblose Eldrazi-Brut-Kreaturenspielsteine mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

- Falls zu Beginn deines Endsegments keine Eldrazi-Kreaturenkarten in deinem Friedhof sind, hat die Fähigkeit des Beschützers der Brutstätte keinen Effekt. Du hast keine Gelegenheit, eine oder mehrere Eldrazi-Kreaturenkarten auf deinen Friedhof zu legen, sobald dein Endsegment begonnen hat.

- Falls die Eldrazi-Kreaturenkarte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit des Beschützers der Brutstätte verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keine Eldrazi-Brut-Spielsteine.

Blutzopf-Herausforderer
 {3}{R}{G}
 Kreatur — Elf, Berserker
 4/3

Kaskade

Eile

Befreiung — {3}{R}{G}, schicke drei andere Karten aus deinem Friedhof ins Exil. *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Befreiungskosten wirken.)*

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.
- Kaskade wird ausgelöst, wenn du den Zauberspruch wirkst. Das bedeutet, dass sie vor dem Zauberspruch verrechnet wird. Falls du letztendlich die ins Exil geschickte Karte wirkst, geht sie über dem Zauberspruch mit Kaskade auf den Stapel.
- Wenn die Kaskade-Fähigkeit verrechnet wird, musst du Karten ins Exil schicken. Optional ist nur der Teil der Fähigkeit, ob du die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht.
- Falls ein Zauberspruch mit Kaskade neutralisiert wird, wird die Kaskade-Fähigkeit trotzdem normal verrechnet.
- Du schickst die Karten aufgedeckt ins Exil. Alle Spieler können sie sehen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Aufgrund einer Regeländerung von Kaskade aus dem Jahr 2021 muss der resultierende Zauberspruch, den du wirkst, ebenfalls einen niedrigeren Manabetrag haben. Früher konntest du in Fällen, in denen der Manabetrag einer Karte vom resultierenden Zauberspruch abwich, wie es bei einigen modalen doppelseitigen Karten oder Karten mit Abenteuer der Fall ist, einen Zauberspruch wirken, der einen höheren Manabetrag hatte als die ins Exil geschickte Karte.
- Der Manabetrag einer geteilten Karte wird durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Falls Kaskade dir erlaubt, eine geteilte Karte zu wirken, kannst du eine Hälfte wirken, aber nicht beide Hälften.
- Befreiung ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch aus deinem Friedhof wirken kannst.
- Falls du einen Zauberspruch mit seiner Befreiung-Berechtigung wirkst, kannst du nicht bestimmen, andere alternative Kosten anzuwenden oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. Falls er zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Befreiung zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Befreiungskosten), die du bezahlst; füge dann alle

Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken, und ob alternative Kosten bezahlt wurden.

- Nachdem ein Zauberspruch, der sich befreit hat, verrechnet wurde, wird er wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist ein Permanent-Zauberspruch. Falls er ein Permanent-Zauberspruch ist, kommt er ins Spiel und wird wieder auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls er später stirbt. Er kann sich erneut befreien.
- Falls eine Karte mehrere Fähigkeiten hat, die dir erlauben, sie zu wirken, z. B. zwei Befreiung-Fähigkeiten oder eine Befreiung-Fähigkeit und eine Rückblende-Fähigkeit, bestimmst du, welche angewendet werden soll. Die anderen haben keinen Effekt.
- Falls eine Karte mit Befreiung während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, sofort wirken, bevor ein Gegner eine Aktion ausführen kann.

Cayth, berühmte Mechanistin

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

Legendäre Kreatur — Zwerg, Handwerker

3/3

Fabrizieren 1 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf sie oder erzeuge einen 1/1 farblosen Servo-Artefaktkreaturespielstein.*)

Andere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, haben Fabrizieren 1.

{2},{T}: Bestimme eines —

- Führe Bevölkern durch.
- Führe Wucherung durch.

- Du bestimmst, ob eine +1/+1-Marke auf die Kreatur gelegt oder ein Servo-Spielstein erzeugt werden soll, sowie die Fabrizieren-Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, und dem Zeitpunkt, zu dem die Marke hinzugefügt bzw. der Spielstein erzeugt wird, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Fabrizieren bewirkt nicht, dass die Kreatur mit der Fähigkeit bereits mit +1/+1-Marken auf ihr ins Spiel kommt. Cayth, berühmte Mechanistin, kommt beispielsweise als eine 3/3 Kreatur ins Spiel und erst dann geht ihre Fabrizieren-Fähigkeit auf den Stapel. Spieler können Aktionen ausführen (zum Beispiel Spontanzauber wirken), während die Fähigkeit darauf wartet, verrechnet zu werden.
- Falls du aus einem beliebigen Grund keine +1/+1-Marke auf die Kreatur legen kannst, sowie Fabrizieren verrechnet wird (zum Beispiel, falls sie nicht mehr im Spiel ist), erzeugst du einfach einen Servo-Spielstein.
- Falls du keinen Kreaturespielstein kontrollierst, wenn du Bevölkern durchführst, geschieht nichts.
- Der neue Kreaturespielstein kopiert die Eigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat.
- Der neue Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
- Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des neuen Spielsteins werden angewendet.

- Wenn du Wucherung durchführst, kannst du beliebige Permanente mit Marken bestimmen, also auch solche, die Gegner kontrollieren. Du kannst beliebige Spieler mit Marken bestimmen, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

Coram der Leichenbestatter

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

0/5

Coram der Leichenbestatter erhält $+X/+0$, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturenkarten in allen Friedhöfen ist.

Immer wenn Coram angreift, millt jeder Spieler eine Karte.

Während jedes deiner Züge kannst du von den Karten in Friedhöfen, die in diesem Zug von Bibliotheken dorthin gelegt wurden, ein Land spielen und einen Zauberspruch wirken.

- Corams erste Fähigkeit wird nur angewendet, solange er im Spiel ist. In allen anderen Zonen ist seine Stärke 0.
- Der Wert von X wird mit jeder Änderung der Anzahl an Kreaturenkarten in allen Friedhöfen aktualisiert.
- Wenn du auf diese Weise Länder spielst und Zaubersprüche wirkst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen befolgen.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch auf diese Weise zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Coram verlierst. Du kannst das Wirken ganz normal beenden.
- Falls du mit einer anderen Berechtigung ein Land aus deinem Friedhof spielst oder einen Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst, hindert dich das nicht daran, Corams Berechtigung später im selben Zug zu verwenden, um dasselbe zu tun, sofern du dies nicht bereits getan hast.
- Falls du mit der von Corams letzter Fähigkeit gewährten Berechtigung ein Land spielst, einen Zauberspruch wirkst oder beides und dann im selben Zug ein neues Exemplar von Coram unter deine Kontrolle kommt, kannst du trotzdem mit der Berechtigung des neuen Exemplars von Coram ein Land spielen, einen Zauberspruch wirken oder beides.
- Falls es dein Zug ist, du Coram kontrollierst und ein anderer Spieler die Berechtigung hat, eine Karte in einem Friedhof zu spielen, die in diesem Zug aus einer Bibliothek dorthin gelegt wurde (vielleicht weil sie eine Spontanzauberkarte ist, die er besitzt und die Rückblende hat), hat derjenige, der früher Priorität erhält,

als Erstes Gelegenheit, jene Karte zu wirken. In den meisten Fällen bist das du, da der aktive Spieler Priorität erhält, nachdem ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird.

Disa die Rastlose

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Späher

5/6

Immer wenn eine Lhurgoyf-Permanent-Karte von irgendwoher außer aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, bringe sie ins Spiel.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeuge einen Tarmogoyf-Spielstein.

- Die letzte Fähigkeit von Disa der Rastlosen erzeugt einen Spielstein, der eine Kopie der Karte Tarmogoyf in der Oracle-Kartenreferenz ist. Der offizielle Text des Tarmogoyfs ist in der Gatherer-Kartendatenbank unter **Gatherer.Wizards.com** zu finden.
-

Eldrazi-Konfluenz

{2}{C}{C}

Spontanzauber

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

- Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/-3 bis zum Ende des Zuges.
- Schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil und bringe es danach getappt unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.
- Erzeuge einen 1/1 farblosen Eldrazi-Brut-Kreaturespielstein mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

- Du bestimmst die Modi, sowie du den Zauberspruch wirkst. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
- Falls ein Modus ein Ziel benötigt, kannst du den Modus nur bestimmen, falls es ein legales Ziel für ihn gibt. Bei Modi, die du nicht bestimmst, werden eventuelle Ziel-Bedingungen ignoriert. Jedes Mal, wenn du einen Modus mit Ziel bestimmst, kannst du entweder dasselbe Ziel oder ein anderes bestimmen.
- Egal welche Kombination von Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.
- Falls du denselben Modus mehr als einmal bestimmst, legst du die Reihenfolge beim Wirken des Zauberspruchs fest. Falls du zum Beispiel den zweiten Modus der Eldrazi-Konfluenz mehr als einmal bestimmst, legst du die Reihenfolge, in der du die Nichtland-Permanente deiner Wahl ins Exil schickst und zurückbringst, fest.
- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn ein Zauberspruch komplett verrechnet wurde.
- Falls eine Konfluenz kopiert wird, erlaubt dir normalerweise der Effekt, der die Kopie erzeugt, neue Ziele zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.

- Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor die Konfluenz verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.

Engelhafte Scheußlichkeit

{5}{W}

Kreatur — Eldrazi, Engel

4/4

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Fliegend, Wachsamkeit

Wenn die Engelhafte Scheußlichkeit ins Spiel kommt, opfere eine beliebige Anzahl an Kreaturen mit jeweils Basis-Stärke oder -Widerstandskraft 1 oder weniger. Erzeuge entsprechend viele 4/4 farblose Eldrazi-Engel-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

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

Filigrane Rennmaschine

{3}{R}

Artefakt — Fahrzeug

5/5

Wenn die Filigrane Rennmaschine ins Spiel kommt, erhältst du {E}{E}{E}{E} (*vier Energiemarken*). Immer wenn die Filigrane Rennmaschine angreift, kannst du {E}{E} bezahlen. Wenn du dies tust, erhält eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl in deinem Friedhof Katalyse bis zum Ende des Zuges. (*Du kannst sie aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst. Schicke sie danach ins Exil.*)
Bemannen 1

- Wenn du einen Zauberspruch mit Katalyse wirkst, musst du weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Katalyse wirken, wenn du normalerweise eine Hexerei wirken könntest.

- Ein Zauberspruch, der mit Katalyse gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal, ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Falls dir ein Effekt erlaubt, alternative Kosten anstatt der Manakosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, kannst du jene alternativen Kosten bezahlen, wenn du einen Zauberspruch mithilfe von Katalyse wirkst. Du musst trotzdem als zusätzliche Kosten zum Wirken des Zauberspruchs eine Karte abwerfen.

Gefräßiger Höllendrache

{X}{X}{B}{R}{G}

Kreatur — Drache

3/3

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, opfert jeder Spieler X Kreaturen. Der Gefräßige Höllendrache kommt für jede auf diese Weise geopfert Kreatur mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

Fliegend, verursacht Trampelschaden

- Die ausgelöste Fähigkeit des Gefräßigen Höllendrachen wird vor dem Gefräßigen Höllendrachen verrechnet. Falls der Gefräßige Höllendrache neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
- Verwende die Anzahl an Kreaturen, die tatsächlich auf diese Weise geopfert wurden, nicht den Wert von X, um die Anzahl an +1/+1-Marken zu ermitteln, mit denen der Gefräßige Höllendrache ins Spiel kommen soll.

Grabhügelgoyf

{2}{B}

Kreatur — Lhurgoyf

/1+

Todesberührung, Lebensverknüpfung

Die Stärke des Grabhügelgoyfs ist gleich der Anzahl an Kartentypen in allen Friedhöfen und seine Widerstandskraft ist gleich jener Zahl plus 1.

Immer wenn der Grabhügelgoyf einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du entsprechend viele Karten millen. Falls du dies tust, kannst du davon eine Kreaturenkarte auf deine Hand nehmen.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Grabhügelgoyfs bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Grabhügelgoyfs bestimmt, zählt Kartentypen, nicht Karten. Falls die einzige Karte in allen Friedhöfen eine Artefaktkreaturenkarte ist, ist der Grabhügelgoyf 2/3. Falls die Karten in allen Friedhöfen zehn Artefaktkarten und zehn Kreaturenkarten sind, ist der Grabhügelgoyf immer noch 2/3.
- Die Kartentypen, die auf Karten in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Belagerung, Lhurgoyf und Wald sind Untertypen, keine Kartentypen.

Horizont des Fortschritts

Land

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge ein Mana eines beliebigen Typs, das ein Land, das du kontrollierst, produzieren könnte.

{3}, {T}: Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

{1}, {T}, opfere den Horizont des Fortschritts: Ziehe eine Karte.

- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Die Manatypen, die ein Land produzieren kann, können sich ändern, indem sich seine Landtypen ändern oder das Land Manafähigkeiten erhält.
- Die erste Fähigkeit des Horizonts des Fortschritts überprüft die Effekte aller manaerzeugenden Fähigkeiten der Länder, die du kontrollierst, ignoriert aber deren Kosten oder Legalität. Der Turm der Industrie besagt zum Beispiel: „{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du ein Artefakt kontrollierst.“ Falls du den Turm der Industrie und den Horizont des Fortschritts kontrollierst, kann die erste Fähigkeit des Horizonts des Fortschritts ein Mana einer beliebigen Farbe erzeugen. Dafür spielt es keine Rolle, ob du ein Artefakt kontrollierst oder ob der Turm der Industrie ungetappt ist.

Inversions-Behemoth

{2}{C}{C}

Kreatur — Eldrazi

2/9

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug vertauschst du bis zum Ende des Zuges jeweils Stärke und Widerstandskraft einer beliebigen Anzahl an Kreaturen deiner Wahl.

- Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur vertauschen, werden nach allen anderen Effekten angewendet, egal, seit wann diese Effekte angewendet werden. Falls du zum Beispiel Stärke und Widerstandskraft einer 2/4 Kreatur vertauschst und ihr später im Zug +2/+0 gibst, wird sie zu einer 4/4-Kreatur, nicht zu einer 6/2-Kreatur.
- Da Schaden bis zum Aufräumsegment, oder bis ein Effekt ihn entfernt, auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du ihre Stärke und ihre Widerstandskraft während desselben Zuges vertauschst.

Jyoti, Moag-Ältester

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen

2/4

Wenn Jyoti, Moag-Ältester, ins Spiel kommt, erzeuge für jedes Mal, dass du in dieser Partie deinen Commander aus der Kommandozone gewirkt hast, einen 1/1 grünen Wald-Dryade-Landkreaturenspielstein. *(Sie sind von Einsatzverzögerung betroffen.)*

Zu Beginn jedes Kampfes erhalten Landkreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Stärke von Jyoti ist.

- Falls dein Commander neutralisiert wurde, zählt das Wirken trotzdem.
- Falls du mehrere Commander hast, erzeugt Jyotis erste Fähigkeit einen 1/1 grünen Wald-Dryade-Landkreaturenspielstein für jedes Mal, dass du einen davon gewirkt hast. Falls du zum Beispiel den einen Commander einmal und den anderen zweimal gewirkt hast, erzeugst du drei Wald-Dryaden.
- Der Wert von X in Jyotis letzter Fähigkeit wird nur einmal ermittelt, sowie Jyotis Fähigkeit verrechnet wird.

Koloss der Erlösung

{6}{W}{W}

Artefaktkreatur — Konstrukt

9/9

Fliegend, Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden
Immer wenn du angreifst, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Exhumieren — Bezahle acht {E}. (*Bezahle acht Energiemarken: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*)

- Falls du die Exhumieren-Fähigkeit einer Karte aktivierst, diese Karte jedoch aus deinem Friedhof entfernt wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Exhumieren-Fähigkeit zwar verrechnet, hat aber keinen Effekt.
- Das Aktivieren der Exhumieren-Fähigkeit einer Karte ist nicht dasselbe wie das Wirken jener Karte. Die Exhumieren-Fähigkeit wird auf den Stapel gelegt, die Karte jedoch nicht. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren, interagieren auch mit Exhumieren; Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit Zaubersprüchen auf dem Stapel interagieren (wie die Aufflackernde Ablehnung) dagegen nicht.
- Zu Beginn des nächsten Endsegments werden Permanente, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurden, ins Exil geschickt. Das ist eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, und sie kann durch Effekte, die ausgelöste Fähigkeiten neutralisieren, neutralisiert werden. Falls die Fähigkeit neutralisiert wird, bleibt das Permanent im Spiel und die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird nicht erneut ausgelöst. Der Ersatzeffekt bleibt jedoch weiterhin bestehen und wird das Permanent ins Exil schicken, sobald es das Spiel verlässt.
- Exhumieren gewährt dem Permanent, das ins Spiel zurückgebracht wird, Eile (auch falls es keine Kreaturenkarte ist). Das Permanent erhält jedoch keine der Fähigkeiten, die es später ins Exil schicken. Falls das Permanent alle seine Fähigkeiten verliert, wird es dennoch zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil geschickt, und falls es das Spiel verlassen würde, wird es dennoch stattdessen ins Exil geschickt.
- Falls ein Permanent, das mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurde, das Spiel aus einem beliebigen Grund verlassen würde, wird es stattdessen ins Exil geschickt – es sei denn, der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die dafür sorgt, dass das Permanent das Spiel verlässt, versucht selbst, es ins Exil zu schicken! In diesem Fall gelingt es ihm bzw. ihr, es ins Exil zu schicken. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die es ins Exil geschickt hat, es später ins Spiel zurückbringt (wie das beispielsweise beim Statischen Gefängnis der Fall wäre), kehrt das Permanent als neues Objekt ohne Verbindung zu seiner früheren Existenz ins Spiel zurück. Die Exhumieren-Effekte gelten dann nicht mehr für es.

Krallentor von Madara

Land — Tor

Wenn das Krallentor von Madara ins Spiel kommt, destabilisiert sich bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{4}: Bringe das Krallentor von Madara aus deiner Hand ins Spiel.

- Destabilisierte Permanente werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht Ziele von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Sowie sich ein Permanent destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an es angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie die jenes Permanent wieder und sind dann immer noch an jenes Permanent angelegt.
- Permanente stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine Permanente enttappt. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können in jenem Zug angreifen und ihre aktivierten Fähigkeiten mit {T} in ihren Kosten können aktiviert werden. Falls auf einem Permanent Marken lagen, als es sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihm, wenn es sich wieder stabilisiert.
- Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Entscheidungen, die für Permanente getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Wenn du die letzte Fähigkeit des Krallentors von Madara aktivierst, musst du das Krallentor von Madara aus deiner Hand offen vorzeigen, bis jene Fähigkeit verrechnet wurde oder auf andere Weise den Stapel verlässt. Falls das Krallentor von Madara nicht mehr auf deiner Hand ist, sowie jene Fähigkeit verrechnet wird, geschieht nichts.

Landduplikat

{2}{U}

Verzauberung

Du kannst das Landduplikat als Kopie eines beliebigen Landes im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass es zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Verzauberung ist.

- Das Landduplikat kopiert genau das, was auf dem ursprünglichen Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, das Permanent ist selbst eine Kopie von etwas anderem oder ist ein Spielstein; siehe unten). Es kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihm liegen oder Auren an es angelegt sind oder irgendwelche anderen Nicht-Kopier-Effekte, die seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe oder anderes verändert haben.
- Im ungewöhnlichen Fall, in dem das bestimmte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.

- Falls das bestimmte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert (beispielsweise, weil das bestimmte Permanent ein anderes Landduplikat ist), kommt dein Landduplikat als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Falls das bestimmte Permanent ein Spielstein ist, kopiert das Landduplikat die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit der aufgelisteten Ausnahme. Das Landduplikat wird nicht zu einem Spielstein.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn das Landduplikat ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Land] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Land] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des bestimmten Permanents funktionieren ebenfalls.
- Falls das Landduplikat irgendwie gleichzeitig mit einem anderen Permanent ins Spiel kommt, kann das Landduplikat nicht zu einer Kopie des anderen Permanents werden. Du kannst zum Kopieren nur ein Permanent bestimmen, das bereits im Spiel ist.
- Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In dem Fall kommt das Landduplikat einfach als Verzauberung mit einer irrelevanten Fähigkeit ins Spiel. Du hast sicher deine Gründe.

Lazotep-Mine
Land — Wüste
{T}: Erzeuge {C}.
{T}, opfere eine Kreatur: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.
{X}{2}, {T}, opfere eine Wüste: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der von der letzten Fähigkeit der Lazotep-Mine erzeugte Spielstein genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf deinen Friedhof gelegt wurde.
- Der Spielstein ist anstatt seiner anderen Kreaturentypen ein Zombie und anstatt seiner anderen Farben schwarz. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.
- Falls die kopierte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist {X} gleich 0.
- Falls eine vom Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein auch 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.

Letzter Akt
{4}{B}{B}
Hexerei
Bestimme eines oder mehrere —

- Zerstöre alle Kreaturen.
- Zerstöre alle Planeswalker.
- Zerstöre alle Schlachten.
- Schicke alle Friedhöfe ins Exil.
- Jeder Gegner verliert alle Marken.

- Falls du mehr als einen Modus von Letzter Akt bestimmst, führst du die Aktionen in der aufgeführten Reihenfolge aus.
- Zu den Marken, die Spieler haben können, zählen Energiemarken, Erfahrungsmarken, Giftmarken und Verstrahlungsmarken.

Marsch aus Velis Vel

{2}{U}

Hexerei

Bestimme einen Nichtstandardlandtyp. Jedes Land des bestimmten Typs, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

Rückblende {4}{U} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- Die Länder kopieren genau das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und Ausrüstungen angelegt sind und so weiter.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, werden die Länder zu Kopien von (b).
- Da die Länder nicht ins Spiel kommen, wenn sie zu Kopien der Kreatur werden, werden „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[Diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur nicht angewendet.
- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
- Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

Mutierter Kultist

{2}{B}

Kreatur — Eldrazi, Schrecken

1/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, entferne alle Marken von bis zu einem Permanent oder Gegner deiner Wahl. Der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, kostet beim Wirken für jede auf diese Weise entfernte Marke {1} weniger.

Todesberührung

- Die ausgelöste Fähigkeit des Mutierten Kultisten wird vor dem Mutierten Kultisten verrechnet. Falls der Mutierte Kultist neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.
- Die ausgelöste Fähigkeit kann ein Permanent als Ziel haben, das von einem beliebigen Spieler kontrolliert wird, aber sie kann nicht dich als Ziel haben. Sie kann ein Permanent oder einen Gegner als Ziel haben, das bzw. der keine Marken hat. Falls das Permanent oder der Gegner deiner Wahl mehr als eine Sorte Marken hat, musst du alle davon entfernen.
- Zu den Marken, die Spieler haben können, zählen Energiemarken, Erfahrungsmarken, Giftmarken und Verstrahlungsmarken.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der zweiten Fähigkeit des Mutierten Kultisten) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Omo, Königin von Vesuva

{2}{G/U}

Legendäre Kreatur — Gestaltwandler, Adliger

1/5

Immer wenn Omo, Königin von Vesuva, ins Spiel kommt oder angreift, lege je eine Allesamt-Marke auf bis zu ein Land deiner Wahl und auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

Jedes Land mit Allesamt-Marke hat zusätzlich zu seinen anderen Typen jeden Landtyp.

Jede Nichtland-Kreatur mit Allesamt-Marke hat jeden Kreaturentyp.

- Omos zweite Fähigkeit gewährt Ländern mit Allesamt-Marken alle Landtypen, nicht nur Standardlandtypen. Die vollständige Liste aller Landtypen ist im Ausführlichen Regelwerk von *Magic* zu finden.
-

Polygoyf

{2}{G}

Kreatur — Lhurgoyf

1+

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

Die Stärke des Polygoyfs ist gleich der Anzahl an

Kartentypen in allen Friedhöfen und seine

Widerstandskraft ist gleich jener Zahl plus 1.

- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf den Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, den Beherrscher des Planeswalkers, den die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, bzw. den Beschützer der Schlacht, die die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde.
- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
- Alle Kreaturespielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn 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.
- Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.
- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Polygoyfs bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Polygoyfs bestimmt, zählt Kartentypen, nicht Karten. Falls die einzige Karte in allen Friedhöfen eine Artefaktkreaturenkarte ist, ist der Polygoyf 2/3. Falls die Karten in allen Friedhöfen zehn Artefaktkarten und zehn Kreaturenkarten sind, ist der Polygoyf immer noch 2/3.
- Die Kartentypen, die auf Karten in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Belagerung, Lhurgoyf und Wald sind Untertypen, keine Kartentypen.

Pyrogoyf

{3}{R}

Kreatur — Lhurgoyf

/1+

Die Stärke des Pyrogoyfs ist gleich der Anzahl an Kartentypen in allen Friedhöfen und seine Widerstandskraft ist gleich jener Zahl plus 1. Immer wenn der Pyrogoyf oder eine andere Lhurgoyf-Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt jene Kreatur einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Pyrogoyfs bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Pyrogoyfs bestimmt, zählt Kartentypen, nicht Karten. Falls die einzige Karte in allen Friedhöfen eine Artefaktkreaturenkarte ist, ist der Pyrogoyf 2/3. Falls die Karten in allen Friedhöfen zehn Artefaktkarten und zehn Kreaturenkarten sind, ist der Pyrogoyf immer noch 2/3.
- Die Kartentypen, die auf Karten in einem Friedhof erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen; Belagerung, Lhurgoyf und Wald sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Falls der Pyrogoyf oder die relevante Lhurgoyf-Kreatur das Spiel verlässt, während die letzte Fähigkeit des Pyrogoyfs auf dem Stapel ist, verwende seine bzw. ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als er bzw. sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.

Rasierklingelfeld-Reißer

{2}{W}

Artefaktkreatur — Ausrüstung, Nashorn

3/3

Immer wenn der Rasierklingelfeld-Reißer oder die ausgerüstete Kreatur angreift, erhältst du {E} (*eine Energiemarke*), dann erhält er bzw. sie bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an {E} ist, die du hast.

Rekonfigurieren — Bezahle {2} oder {E}{E}{E} (*Bezahle {2} oder {E}{E}{E}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an oder löse sie von einer Kreatur. Spiele Rekonfigurieren wie eine Hexerei. Solange diese Karte angelegt ist, ist sie keine Kreatur.*)

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit des Rasierklingelfeld-Reißers.
- Rekonfigurieren repräsentiert zwei aktivierte Fähigkeiten. Rekonfigurieren [Kosten] bedeutet „[Kosten]: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei“ und „[Kosten]: Löse dieses Permanent. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls dieses Permanent an eine Kreatur angelegt ist, und nur als Hexerei.“

- Das Anlegen einer Ausrüstung an eine Kreatur mit Rekonfigurieren führt dazu, dass die Ausrüstung keine Kreatur mehr ist, bis sie gelöst wird. Sie verliert außerdem alle Kreaturen-Untertypen, die sie hatte.
- Eine Ausrüstung wird nicht getappt, wenn das Permanent, an das sie angelegt ist, getappt wird. Falls du zum Beispiel mit einer Kreatur angreifst, die mit dem Rasierklingefeld-Reißer ausgerüstet ist, und nach dem Kampf Rekonfigurieren nutzt, um den Rasierklingefeld-Reißer zu lösen, dann ist der Rasierklingefeld-Reißer ungetappt und kann im Zug deines Gegners als Blocker verwendet werden.
- Die Rekonfigurieren-Fähigkeiten einer Ausrüstung können aktiviert werden, wenn diese getappt ist, sodass die Ausrüstung immer noch an Kreaturen angelegt werden kann. Das Anlegen bewirkt nicht, dass die Ausrüstung enttappt wird. In den meisten Fällen hat es keine Auswirkungen auf das Spiel, ob eine Ausrüstung getappt ist; wird die Ausrüstung jedoch gelöst, bevor sie enttappt wird, ist es relevant.
- Falls eine Ausrüstung mit Rekonfigurieren irgendwie ihre Fähigkeiten verliert, während sie an eine Kreatur angelegt ist, wird der Effekt, der dafür sorgt, dass sie keine Kreatur ist, weiter angewendet, bis die Ausrüstung gelöst wird.
- Sobald eine Ausrüstungskreatur mit Rekonfigurieren keine Kreatur mehr ist, werden Ausrüstungen und Auren mit „Verzaubert eine Kreatur“ gelöst. Auren, die Ausrüstungen verzaubern können, die derzeit keine Kreaturen sind, bleiben angelegt.
- Eine Ausrüstungskreatur mit Rekonfigurieren kann durch andere Effekte als ihre Rekonfigurieren-Fähigkeit, wie z. B. die aktivierte Fähigkeit des Messingjunkers, an Kreaturen angelegt werden.
- Obwohl eine Rekonfigurieren-Fähigkeit dazu führt, dass eine Ausrüstung an eine Kreatur angelegt wird, ist sie keine Ausrüsten-Fähigkeit. Für Karten wie Klasse der Kämpfer und Leoniden-Shikari ist das ein wesentlicher Unterschied.
- Eine Ausrüstungskreatur kann niemals an sich selbst angelegt werden. Falls ein Effekt dies versucht, passiert nichts.
- Falls ein Permanent mit Rekonfigurieren irgendwie immer noch eine Kreatur ist, nachdem es angelegt wurde (zum Beispiel durch einen Effekt wie den von Marsch der Maschinen), wird es sofort von der ausgerüsteten Kreatur gelöst.

Sägehorn-Nemesis

{3}{R}

Kreatur — Dinosaurier

2/4

Sowie die Sägehorn-Nemesis ins Spiel kommt, bestimme einen Spieler.

Falls eine Quelle dem bestimmten Spieler bzw. einem Permanent, das jener Spieler kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt sie ihm stattdessen doppelt so viel Schaden zu.

- Der Schaden wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der verdoppelte Schaden wird nicht von der Sägehorn-Nemesis zugefügt, es sei denn, sie war die Quelle des Schadens.
- Der Beschützer einer Schlacht mit dem Untertyp Belagerung ist nicht der Beherrscher jener Schlacht.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden eine Quelle dem bestimmten Spieler oder einem Permanent, das er kontrolliert, zufügen würde (zum Beispiel, indem einige der Schadenspunkte verhindert werden), bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte,

einschließlich des Effekts der Sägehorn-Nemesis, angewendet werden. Falls aller Schaden verhindert wird, bevor der Effekt der Sägehorn-Nemesis angewendet würde, wird ihr Effekt nicht mehr angewendet.

- Falls der zugefügte Schaden auf mehrere Permanente oder Spieler aufgeteilt oder ihnen zugewiesen wird, wird jener Schaden aufgeteilt bzw. zugewiesen, bevor irgendwelche Effekte modifizieren, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls du beispielsweise den bestimmten Spieler mit einer 5/5 Kreatur angreifst, die Trampelschaden verursacht, und sie von einer 2/2 Kreatur, die er kontrolliert, geblockt wird, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Schadenspunkte werden dann zu 4 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.

Satya, Ätherstrom-Genie

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

3/5

Bedrohlich, Eile

Immer wenn Satya, Ätherstrom-Genie, angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie von bis zu einer anderen Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst. Du erhältst {E}{E} (*zwei Energiemarken*). Zu Beginn des nächsten Endsegments opferst du den Spielstein, es sei denn, du bezahlst {E} in Höhe seines Manabetrags.

- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker oder welche Schlacht der Spielstein angreift, sowie du den Spielstein erzeugst. Es muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die Satya angreift.
 - Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder Auren an sie angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
 - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
-

Scheußlicher Scherge

{6}{R}

Kreatur — Eldrazi

7/2

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, übernimm von jedem Gegner bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert. Enttappe sie. Sie verursachen Trampelschaden und erhalten Eile und Vernichter 1 bis zum Ende des Zuges.

Verursacht Trampelschaden, Eile, Vernichter 1 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, opfert der verteidigende Spieler ein Permanent.*)

- Die zweite Fähigkeit des Scheußlichen Schergen wird vor dem Scheußlichen Schergen verrechnet. Falls der Scheußliche Scherge neutralisiert wird oder auf andere Weise als Antwort auf jene ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem wie gewohnt verrechnet.

Schnatternder Abfertiger

{2}{G}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

2/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Myriade

Wenn der Schnatternde Abfertiger das Spiel verlässt, erzeuge einen 0/1 farblosen Eldrazi-Ausgeburt-Kreaturenspielstein mit „Opfere diese Kreatur: Erzeuge {C}.“

- Myriade ist eine ausgelöste Fähigkeit. Immer wenn eine Kreatur mit Myriade angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie der Kreatur ist. Er kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.
- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf den Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, den Beherrscher des Planeswalkers, den die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde, bzw. den Beschützer der Schlacht, die die Kreatur angegriffen hat, als sie in diesem Kampf zu einer angreifenden Kreatur wurde.
- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
- Alle Kreaturenspielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder

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

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn 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.
- Falls Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.

Selektive Auslöschung

{3}{C}{C}

Hexerei

Jeder Spieler bestimmt eine Farbe. Schicke dann jedes Permanent ins Exil, es sei denn, es ist farblos oder es hat nur die Farbe, die sein Beherrscher bestimmt hat.

- Die Spieler müssen in Zugreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler, entscheiden und ankündigen, welche Farbe sie bestimmen. Spieler später in der Zugreihenfolge wissen, welche Farben von Spielern vor ihnen bestimmt wurden.
- Länder haben keine Manakosten, daher sind sie farblos, es sei denn ein Effekt besagt etwas anderes. Die Manafarben, die jenes Land erzeugen kann, wirken sich nicht auf die Farbe jenes Landes aus.
- Unabhängig davon, welche Farben die Spieler bestimmen, werden alle mehrfarbigen Permanente ins Exil geschickt.
- Die Farben, die von Spieler bestimmt wurden, wirken sich nur darauf aus, ob Permanente, die sie kontrollieren, ins Exil geschickt werden. Diese Wahl hat keine Auswirkung darauf, ob bestimmte Permanente, die von anderen Spielern kontrolliert werden, ins Exil geschickt werden.
- Nehmen wir beispielsweise an, du kontrollierst eine farblose Kreatur, eine blaue Kreatur, eine grüne Kreatur und eine Kreatur, die sowohl blau als auch grün ist. Egal, was du bestimmst, wird deine farblose Kreatur nicht ins Exil geschickt und deine Kreatur, die sowohl blau als auch grün ist, wird ins Exil geschickt. Falls du blau oder grün bestimmst, wird die Kreatur, die du kontrollierst und die nur jene Farbe hat, nicht ins Exil geschickt. Es spielt keine Rolle, was irgendjemand sonst bestimmt.

Silberkiel-Dozentin

{4}{W}

Kreatur — Kor, Zauberer

3/3

Kreaturenzauber, die du wirkst, haben Demonstrieren.

(Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, kannst du ihn kopieren. Falls du dies tust, bestimme einen Gegner, der ihn ebenfalls kopiert. Jede Kopie wird zu einem Spielstein.)

- Du bestimmst, ob du den Zauberspruch kopierst, sowie die Demonstrieren-Fähigkeit verrechnet wird. Dies geschieht, bevor der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet wird. Deine Kopie geht über dem ursprünglichen Zauberspruch auf den Stapel.
- Falls du einen Zauberspruch mit Demonstrieren kopierst, bestimmst du danach sofort einen Gegner. Falls er den Zauberspruch kopiert, geht die Kopie oben auf den Stapel.

- Falls du einen Zauberspruch mit Demonstrieren wirkst und sowohl du als auch ein Gegner ihn kopiert, wird die Kopie des Gegners zuerst verrechnet, dann wird deine Kopie verrechnet und schließlich wird der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet.
- Falls du den Zauberspruch wirkst und dich entschließt, ihn nicht zu kopieren, kann auch kein Gegner ihn kopieren.
- Falls für den kopierten Zauberspruch ein Wert für ein X bestimmt wurde, sowie er gewirkt wurde, haben die Kopien denselben Wert für X.
- Falls zusätzliche oder alternative Kosten bezahlt wurden, um den Zauberspruch mit Demonstrieren zu wirken, sehen die Kopien jene Entscheidungen ebenfalls. Falls der Zauberspruch beispielsweise eine Bonus-Fähigkeit hat und die Bonuskosten bezahlt wurden, gilt dies auch für die Kopien.
- Verrechnete Kopien von Permanent-Zaubersprüchen werden zu Spielsteinen, sowie sie ins Spiel kommen. Wenn dies geschieht, gelten solche Spielsteine nicht als „erzeugt“.

Sphinx der Offenbarung

{3}{W}{U}

Artefaktkreatur — Sphinx

4/5

Fliegend, Lebensverknüpfung

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, erhältst du

entsprechend viele {E} (*Energiemarken*).

{W}{U}{U}, {T}, bezahle X {E}: Ziehe X Karten.

- 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 ausgelöste Fähigkeit der Sphinx der Offenbarung zweimal ausgelöst. Das kann relevant sein, falls du ein Permanent mit einer Fähigkeit kontrollierst, die ausgelöst wird, „immer wenn du eine oder mehrere {E} erhältst“.

Stundenglas der Verlorenen

{2}{W}

Artefakt

{T}: Erzeuge {W}. Lege eine Zeitmarke auf das Stundenglas der Verlorenen.

{T}, entferne X Zeitmarken vom Stundenglas der Verlorenen und schicke es ins Exil: Bringe jede Nichtland-Permanent-Karte mit Manabetrag X aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

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

Tarmogoyf-Nest
{2}{G}
Stammes-Verzauberung — Lhurgoyf, Aura
Verzaubert ein Land
Das verzauberte Land hat „{1}{G}, {T}: Erzeuge einen Tarmogoyf-Spielstein.“ *(Er ist eine {1}{G} Lhurgoyf-Kreatur mit „Die Stärke des Tarmogoyfs ist gleich der Anzahl an Kartentypen in allen Friedhöfen und seine Widerstandskraft ist gleich jener Zahl plus 1.“)*

- Die aktivierte Fähigkeit des Tarmogoyf-Nests erzeugt einen Spielstein, der eine Kopie der Karte Tarmogoyf in der Oracle-Kartenreferenz ist. Der offizielle Text des Tarmogoyfs ist in der Gatherer-Kartendatenbank unter **Gatherer.Wizards.com** zu finden.

Übertaktete Elektromagierin
{2}{R}
Kreatur — Eidechse, Zauberer
2/2
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {E}{E}{E} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf die Übertaktete Elektromagierin. Immer wenn die Übertaktete Elektromagierin angreift, verdopple ihre Stärke bis zum Ende des Zuges. Immer wenn die Übertaktete Elektromagierin einer Kreatur Kampfschaden zufügt und falls jener Kreatur in diesem Zug überschüssiger Schaden zugefügt wurde, erhältst du X {E}, wobei X gleich dem überschüssigen Schaden ist.

- Um die Stärke der Übertakteten Elektromagierin zu verdoppeln, erhält sie +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, wenn ihre zweite Fähigkeit verrechnet wird.
- 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.

Ulalek, verschmolzene Grausamkeit
{C/W}{C/U}{C/B}{C/R}{C/G}
Legendäre Kreatur — Eldrazi
2/5
Fahl *(Diese Karte hat keine Farbe.)*
Immer wenn du einen Eldrazi-Zauberspruch wirkst, kannst du {C}{C} bezahlen. Falls du dies tust, kopiere alle Zaubersprüche, die du kontrollierst, und kopiere dann alle anderen aktivierten und ausgelösten Fähigkeiten, die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen. *(Manafähigkeiten können nicht kopiert werden.)*

- Ulalek muss im Spiel sein, damit seine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst werden kann. Das Wirken von Ulalek selbst führt nicht dazu, dass jene Fähigkeit ausgelöst wird.

- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, den bzw. die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls der Zauberspruch ein Permanent-Zauberspruch mit Zielen ist, wie zum Beispiel eine Aura, kannst du auch für jenen Zauberspruch neue Ziele bestimmen. Die neuen Ziele müssen legal sein. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Die Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“ bzw. „aktiviert“. Das Erzeugen der Kopien bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert. Fähigkeiten von kopierten Zaubersprüchen, die besagen „Wenn du [diesen Zauberspruch] wirkst“, werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch bzw. die kopierte Fähigkeit ein X hat, dessen Wert beim Wirken bzw. Aktivieren festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Falls beim Wirken des kopierten Zauberspruchs bzw. dem Aktivieren der Fähigkeit Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Marken verteilen.
- Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
- Verrechnete Kopien von Permanent-Zaubersprüchen werden zu Spielsteinen, sowie sie ins Spiel kommen. Wenn dies geschieht, gelten solche Spielsteine nicht als „erzeugt“.

Ulamogs Furchtbringer

{10}

Kreatur — Eldrazi

10/10

Wachsamkeit

Abwehr — Ein Permanent mit Manabetrag 1 oder mehr opfern.

{T}: Erzeuge einen 10/10 farblosen Eldrazi-Kreaturespielstein.

- Falls ein Permanent im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn sein Manabetrag ermittelt wird.
- Der Manabetrag eines verdeckten Permanents ist 0.
- Der Manabetrag eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, ist 0.

Unheimliche Immunität

{C}

Stammes-Spontanzauber — Eldrazi

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor jeder Farbe.

Überlast {4}{C} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Überlast-Kosten wirken. Falls du dies tust, ersetze im Text „eine ... deiner Wahl“ durch „jede ...“*)

- Falls du die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs nicht bezahlst, hat der Zauberspruch ein einzelnes Ziel. Falls du die Überlast-Kosten bezahlst, hat der Zauberspruch keine Ziele.
- Da ein Zauberspruch mit Überlast kein Ziel hat, wenn seine Überlast-Kosten bezahlt werden, kann er auch Permanente betreffen, die Fluchsicherheit oder Schutz vor der entsprechenden Farbe haben.
- Überlast ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du den Zauberspruch wirken kannst.
- Effekte, die dafür sorgen, dass du mehr oder weniger für einen Zauberspruch bezahlst, bewirken auch, dass du entsprechend mehr oder weniger bezahlst, während du ihn für seine Überlast-Kosten wirkst.
- Falls du angewiesen wirst, einen Zauberspruch, der eine Überlast-Fähigkeit hat, zu wirken, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, stattdessen seine Überlast-Kosten zu bezahlen.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Überlast-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

Verlockung des Chaos

{1}{R}{R}

Spontanzauber

Verlockendes Angebot — Bestimme einen

Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Jeder

Gegner kann jenen Zauberspruch kopieren, und er kann neue Ziele für die Kopie, die er kontrolliert, bestimmen.

Du kopierst jenen Zauberspruch einmal plus ein weiteres Mal für jeden Gegner, der jenen Zauberspruch auf diese Weise kopiert hat. Du kannst neue Ziele für die Kopien, die du kontrollierst, bestimmen.

- Angefangen mit dem nächsten Gegner in Zugreihenfolge (oder dem aktiven Spieler, falls jener Spieler einer deiner Gegner ist), entscheidet jeder Gegner in Zugreihenfolge, ob er den Zauberspruch kopiert oder nicht, und falls er dies tut, ob er neue Ziele bestimmt oder nicht. Falls der Spieler bestimmt hat, den Zauberspruch zu kopieren, wird die Kopie dann auf den Stapel gelegt. Schließlich kopierst du jenen Zauberspruch mindestens einmal (und hoffentlich öfter, falls das Chaos verlockend genug war) und bestimmst neue Ziele für deine Kopien, falls du dies möchtest. Das bedeutet, dass deine Kopien des Zauberspruchs zuerst verrechnet werden, gefolgt von den Kopien, die von deinen Gegnern erzeugt wurden, in umgekehrter Reihenfolge, in der sie erzeugt wurden.
- Im Fall, in dem der kopierte Zauberspruch einem oder mehreren Spielern zusätzliche Züge gewährt, werden diese Extrazüge einer nach dem anderen hinzugefügt. Wenn der aktuelle Zug endet, wird der zuletzt erzeugte Zug zuerst ausgeführt.

- Jede der Kopien hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, ihr Beherrscher bestimmt neue. Jener Spieler kann eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keines. Die neuen Ziele müssen legal sein. Falls er für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kann, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Die Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“. Das Erzeugen einer Kopie bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt.
- 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 kopierten Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
- Die Verlockung des Chaos kann sich nicht selbst als Ziel haben. Irgendwo muss schließlich Schluss sein.

Versunkener Palast

Land — Höhle

Der Versunkene Palast kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {U}.

{1}{U}, {T}, schicke sieben Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge {U}. Wenn du dieses Mana ausgibst, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren, kopiere jenen Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. (*Manafähigkeiten können nicht kopiert werden.*)

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Eine Kopie wird selbst dann erzeugt, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die verzögert ausgelöste Fähigkeit ausgelöst hat, neutralisiert wird, bevor die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, den bzw. die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls der Zauberspruch ein Permanent-Zauberspruch mit Zielen ist, wie zum Beispiel eine Aura, kannst du auch für jenen Zauberspruch neue Ziele bestimmen. Die neuen Ziele müssen legal sein. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“ oder „aktiviert“. Das Erzeugen der Kopie bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert.

- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus bzw. dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch bzw. die kopierte Fähigkeit ein X hat, dessen Wert beim Wirken bzw. Aktivieren festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs bzw. Aktivieren der Fähigkeit Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Marken verteilen.
- Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
- Verrechnete Kopien von Permanent-Zaubersprüchen werden zu Spielsteinen, sowie sie ins Spiel kommen. Wenn dies geschieht, gelten solche Spielsteine nicht als „erzeugt“.

Weiser des Labyrinths

{2}{G}

Kreatur — Elf, Zauberer

1/3

{T}: Erzeuge zwei Mana in einer beliebigen

Kombination von Farben.

{T}: Bis zum Ende des Zuges wird ein Land deiner

Wahl, das du kontrollierst, zusätzlich zu seinen anderen

Typen zu einer X/X Bürger-Kreatur mit Eile, wobei X

gleich der doppelten Anzahl an Toren ist, die du

kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Tappe ein ungetapptes Tor, das du kontrollierst: Enttappe

den Weisen des Labyrinths.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die zweite Fähigkeit des Weisen des Labyrinths verrechnet wird.

Weltennexus

Land

Der Weltennexus hat jeden Nichtstandardlandtyp. (*Zu den Nichtstandardlandtypen zählen Bergwerk, Höhle, Hort, Kraftwerk, Ort, Sphäre, Tor, Turm, Urzas und Wüste.*)

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Die Liste der Nichtstandardlandtypen im Erinnerungstext ist mit Stand vom Erscheinen von *Modern Horizons 3* vollständig. Die vollständige Liste aller Landtypen ist stets im Ausführlichen Regelwerk von *Magic* zu finden.

Wismut-Geistzerreißer

{3}{B}

Kreatur — Eldrazi

4/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Bedrohlich

Immer wenn der Wismut-Geistzerreißer einem Spieler Kampfschaden zufügt, schickt jener Spieler Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er einer Nichtland-Karte ins Exil schickt. Du kannst jene Karte wirken, indem du Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Zauberspruchs bezahlst, statt seine Manakosten zu bezahlen.

- Du bestimmst, ob du die ins Exil geschickte Karte wirkst oder nicht, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Wismut-Geistzerreißers verrechnet wird. Falls du dies tust, geschieht das als Teil der Verrechnung jener Fähigkeit. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls ein Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du beim Wirken 0 als Wert für X bestimmen.
- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „anstatt 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 der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn zu wirken.
- Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, bleibt sie im Exil.

Wuchernder Riesenfrosch

{2}{G}

Kreatur — Frosch

3/3

Verursacht Trampelschaden

Der Wuchernde Riesenfrosch erhält +10/+10 für jeden Spieler, der die Partie verloren hat.

Immer wenn der Wuchernde Riesenfrosch einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du entsprechend viele Karten millen. Bringe davon eine beliebige Anzahl an Länderkarten getappt ins Spiel.

- Die zweite Fähigkeit des Wuchernden Riesenfroschs zählt Spieler, die die Partie verloren haben, bevor der Wuchernde Riesenfrosch ins Spiel gekommen ist.
 - Die zweite Fähigkeit des Wuchernden Riesenfroschs zählt jeden Spieler, der verloren hat, unabhängig davon, wie der Spieler die Partie verloren hat: durch eine zustandsbasierte Aktion (weil er 0 oder weniger Lebenspunkte hat, weil er versucht, eine Karte aus einer leeren Bibliothek zu ziehen, weil er 10 oder mehr Giftmarken hat), durch einen Zauberspruch oder Effekt, der besagt, dass er die Partie verliert, weil deine überwältigende Macht ihm keine andere Wahl lässt, als aufzugeben, oder aus irgendeinem anderen Grund.
 - Falls die Anzahl der Karten, die noch in deiner Bibliothek verbleiben, kleiner ist als die Menge an Kampfschaden, die einem Spieler vom Wuchernden Riesenfrosch zugefügt wird, kannst du nicht bestimmen, entsprechend viele Karten mit der letzten Fähigkeit des Wuchernden Riesenfroschs zu millen.
-

Wunderwelt-Weise

{1}{U}

Kreatur — Mondvolk, Zauberer

1/3

Fliegend

{T}, bringe ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück: Ziehe eine Karte. Wirf dann eine Karte ab, es sei denn, jenes Land hatte einen Nichtstandardlandtyp.

- Für die letzte Fähigkeit der Wunderwelt-Weisen spielt es keine Rolle, ob das auf die Hand zurückgebrachte Land ein Nichtstandardland war. Sie überprüft nur, ob das Land einen Nichtstandardlandtyp hatte. Falls du beispielsweise Omo, Königin von Vesuva, kontrollierst und einen Wald mit einer Allesamt-Marke auf deine Hand zurückbringst, um die Kosten der letzten Fähigkeit der Wunderwelt-Weisen zu bezahlen, wirfst du keine Karte ab.
- Verwende die Untertypen, die das auf die Hand zurückgebrachte Land zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, ob du eine Karte abwerfen musst oder nicht. Falls du beispielsweise ein Landduplikat, das eine Kopie von Urzas Höhle (einem Land mit den Typen Urzas und Höhle) ist, auf deine Hand zurückbringst, um die Kosten der letzten Fähigkeit der Wunderwelt-Weisen zu bezahlen, wirfst du keine Karte ab.

Wüsten-Kriegsführung

{3}{G}

Verzauberung

Immer wenn du eine Wüste opferst und immer wenn eine Wüste-Karte aus deiner Hand oder Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt wird, bringe jene Karte zu Beginn deines nächsten Endsegments unter deiner Kontrolle ins Spiel. Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du fünf oder mehr Wüsten kontrollierst, erzeuge entsprechend viele 1/1 rote, grüne und weiße Sand-Krieger-Kreaturenspielsteine. Sie erhalten Eile.

- Die erste Fähigkeit der Wüsten-Kriegsführung bringt keine Wüsten ins Spiel zurück, die du geopfert hast oder die aus deiner Hand oder Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt wurden, bevor die Wüsten-Kriegsführung ins Spiel gekommen ist.
 - Falls die Wüste deinen Friedhof verlässt, bevor die von der ersten Fähigkeit der Wüsten-Kriegsführung erzeugte, verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird die Wüste nicht aus ihrer neuen Zone ins Spiel gebracht, wenn jene Fähigkeit verrechnet wird.
-

Zunderhüne
{6}{R}{R}
Artefaktkreatur — Pirat
8/8
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede {E}
(*Energiemarke*), die du in diesem Zug bezahlt oder
verloren hast, {1} weniger.
Eile
Immer wenn der Zunderhüne angreift, erhältst du
{E}{E}, dann kannst du acht {E} bezahlen. Wenn du
dies tust, fügt der Zunderhüne 8 Schadenspunkte zu,
deren Aufteilung auf bis zu acht Ziele deiner Wahl du
bestimmst.

- Das Wirken des Zunderhünen erlaubt dir nicht, irgendeine {E} zu bezahlen. Er zählt nur die Anzahl an {E}, die du in jenem Zug bezahlt oder verloren hast, bevor du ihn wirkst.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Zunderhünen ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise acht {E} 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.
- Du bestimmst die Anzahl der Ziele der letzten Fähigkeit des Zunderhünen und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird, sowie du die Fähigkeit aktivierst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.
- Falls einige der Ziele illegal sind, sowie die letzte Fähigkeit des Zunderhünen verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt würde, geht verloren. Er wird nicht stattdessen einem legalen Ziel zugefügt. Falls alle Ziele illegal sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.

Zwillingsbrut-Tyrann
{4}{B}{R}{G}
Kreatur — Drache
5/5
Fliegend
Wenn der Zwillingsbrut-Tyrann ins Spiel kommt,
erzeuge einen 5/5 roten Drache-Kreaturespielstein mit
Flugfähigkeit.
Zugabe {5}{B}{R}{G}

- Zugabe ist eine aktivierte Fähigkeit, die aus dem Friedhof funktioniert. „Zugabe [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist und der jenen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Der Spielstein erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
- Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Zugabe-Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.

- Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
- Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
- Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
- Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt permanent im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.

Zwillinge der Zwietracht

{7}

Kreatur — Eldrazi

8/6

Immer wenn du angreifst, bestimme gerade oder ungerade. Kreaturen mit entsprechendem Manabetrag können in diesem Zug nicht blocken. (*Null zählt als gerade.*)

Jede andere farblose Kreatur, die du kontrollierst, hat Blutdurst 2. (*Falls einem Gegner in diesem Zug Schaden zugefügt wurde, kommt jene Kreatur mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel.*)

- Der Manabetrag einer verdeckten Kreatur ist 0.
- Der Manabetrag eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, ist 0.
- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0, wenn ihr Manabetrag ermittelt wird.
- Mehrfaches Vorkommen von Blutdurst ist kumulativ. Falls du beispielsweise die Zwillinge der Zwietracht kontrollierst und eine farblose Kreatur mit Blutdurst 1 unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kommt jene Kreatur mit drei +1/+1-Marken ins Spiel, falls einem Gegner in jenem Zug Schaden zugefügt wurde.