

Sethinweise zu *Double Masters 2022*

Zusammengestellt von Jess Dunks

Letzte Änderung am Dokument: 4. April 2022

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

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

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

Informationen zum Set

Das Set *Double Masters 2022* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Limited-Format turnierlegal: Freitag, 8. Juli 2022. Neu aufgelegte Karten sind in allen Constructed-Formaten legal, in denen sie bereits erlaubt sind. Das bedeutet, dass sich die Turnierlegalität einer Karte für ein bestimmtes Format nicht ändert, nur weil sie in diesen Boosterpackungen erscheint. Insbesondere sind viele dieser Karten in den Formaten Standard, Pioneer oder Modern nicht legal. Eine Karte, Kryptische Felstürme, ist eine neue *Magic*-Karte, die am Erscheinungsdatum des Sets in den Formaten Vintage, Legacy und Commander legal wird.

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

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

Neue Karte: Kryptische Felstürme

Das Draft-Erlebnis von *Double Masters 2022* kreist um mehrfarbige Decks. Um diese zu ermöglichen, enthält jeder Draft-Booster eine Karte namens Kryptische Felstürme, die Spieler genau wie die anderen Spielkarten im Booster draften können. Die Kryptischen Felstürme sind ein Land, bei dem du dir aussuchen kannst, welche zwei Farben von Mana es erzeugt. Das Beste daran ist, dass du dir die Farben beim Deckbau (nach Ende des Drafts) aussuchen kannst, das heißt, dass du immer genau weißt, welche Farben du benötigst!

Kryptische Felstürme

Land

Sowie du dein Deck baust, kreise für zwei der untenstehenden Farben die Manasymbole ein.

Die Kryptischen Felstürme kommen getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge ein Mana einer der eingekreisten Farben.

[Liste der Manasymbole: {W} {U} {B} {R} {G}]

- Limited-Decks des Sets *Double Masters 2022* werden oft mehrere Exemplare der Kryptischen Felstürme enthalten. Du kannst für jedes davon dieselben zwei Farben einkreisen, oder jedes Mal eine andere Wahl treffen.
- Kreise zwei Farben ein, wenn du die Kryptischen Felstürme in dein Deck aufnimmst, bevor die erste Partie beginnt. Welche Farben eingekreist wurden, muss für alle Spieler klar erkenntlich sein.
- Sobald auf einem Exemplar der Kryptischen Felstürme zwei Farben eingekreist wurden, werden sie so behandelt, als wären sie auf die Karte gedruckt.
- Die beiden Farben geben lediglich an, welche Farben von Mana die letzte Fähigkeit erzeugt, sowie sie verrechnet wird. Sie bewirken nicht, dass die Kryptischen Felstürme jene Farben haben. Sie sind immer noch farblos.
- Die eingekreisten Farben sind kopierbare Eigenschaften der Karte. Falls eine andere bleibende Karte zu einer Kopie der Kryptischen Felstürme wird, erzeugt deren Manafähigkeit dieselben Farben wie die bleibende Karte, die kopiert wurde.
- Die Manafähigkeit ist mit den auf der Karte eingekreisten Farben verknüpft. Falls eine bleibende Karte irgendwie diese Manafähigkeit erhält, ohne eine Kopie der Kryptischen Felstürme zu werden, erzeugt die erhaltene Fähigkeit kein Mana, sowie sie verrechnet wird.

Wiederkehrende Mechaniken

Über zwanzig Schlüsselwortfähigkeiten, Schlüsselwortaktionen, Fähigkeitswörter und unbenannte Mechaniken kehren im Set *Double Masters 2022* zurück. Zu einigen der Karten mit diesen Mechaniken sind im Abschnitt „Kartenspezifisches“ entsprechende Hinweise aufgeführt. Die Regeln für diese Mechaniken bleiben mit diesem Set unverändert.

In diesem Abschnitt findest du Hinweise zu einigen der Mechaniken, die am häufigsten vorkommen und besonders hohe Komplexität aufweisen.

Schlüsselwortfähigkeit: Kaskade

Zaubersprüche mit dem Schlüsselwort Kaskade fließen einfach vor magischer Energie über. Wer weiß, was aus dieser Energie wird? Was auch immer es ist, du erhältst zwei Zaubersprüche für die Kosten von einem.

Blutzopf-Elf

{2} {R} {G}

Kreatur — Elf, Berserker

3/2

Eile

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 als dieser Zauberspruch. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege die so ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.)

- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.

- 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. Der neue Zauberspruch wird vor dem Zauberspruch mit Kaskade verrechnet.
- 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.

Schlüsselwortfähigkeit: Edelmut

Kreaturen mit dem Schlüsselwort Edelmut verstärken eine Kreatur, die mutig genug ist, alleine anzugreifen.

Rafiq von den Vielen
 {1}{G}{W}{U}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
 3/3
 Edelmut (*Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)
 Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Falls du genau eine Kreatur als Angreifer deklariert, wird jede Edelmut-Fähigkeit auf jeder bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst (gegebenenfalls einschließlich einer solchen Fähigkeit auf der angreifenden Kreatur selbst). Die Boni werden der angreifenden Kreatur verliehen, nicht der bleibenden Karte mit Edelmut. Letztendlich erhält die angreifende Kreatur +1/+1 für jede deiner Edelmut-Fähigkeiten.
- Falls du mit mehreren Kreaturen angreift, aber dann alle außer einer aus dem Kampf entfernt werden, werden deine Edelmut-Fähigkeiten nicht ausgelöst.
- Du musst genau eine Kreatur als Angreifer deklarieren, damit Edelmut-Fähigkeiten ausgelöst werden. Edelmut-Fähigkeiten werden beispielsweise nicht ausgelöst, falls du mit einer Kreatur einen Spieler und mit einer anderen Kreatur einen Planeswalker angreift oder falls du mit zwei Kreaturen angreift, aber eine davon aus dem Kampf entfernt wird.

- Manche Effekte bringen Kreaturen angreifend ins Spiel. Da diese Kreaturen nie als Angreifer deklariert wurden, werden sie von Edelmüt-Fähigkeiten ignoriert. Sie führen nicht dazu, dass Edelmüt-Fähigkeiten ausgelöst werden. Falls bereits Edelmüt-Fähigkeiten ausgelöst wurden (weil nur genau eine Kreatur als Angreifer deklariert wurde), werden diese Fähigkeiten normal verrechnet, obwohl es jetzt möglicherweise mehrere Angreifer gibt.
- In einer Partie Two-Headed Giant greift eine Kreatur „alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die von deinem gesamten Team als Angreifer deklariert wird. Falls du diese angreifende Kreatur kontrollierst, werden deine Edelmüt-Fähigkeiten ausgelöst, die deines Teamkameraden jedoch nicht.

Schlüsselworfähigkeit: Rückblende

Rückblende ist eine wiederkehrende Mechanik, die Spontanzaubern und Hexereien eine zweite Gelegenheit gibt, etwas zu bewirken.

Exhumierungsrituale
 {4} {B}
 Hexerei
 Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
 Rückblende {3} {W} *(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.

Schlüsselworfähigkeit: Standhaft

Das Schlüsselwort Standhaft stammt aus dem Set *Khane von Tarkir* und ermöglicht Kreaturen, sich vorzubereiten, um in späteren Kämpfen noch besser zu bestehen.

Ainok-Schwurbruder
{1}{W}
Kreatur — Hund, Soldat
2/1
Standhaft {1}{W} ({{1}{W}}, {T}: *Lege eine +1/+1-Mark*
auf diese Kreatur. Spiele Standhaft wie eine
Hexerei.)
Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine
+1/+1-Marke liegt, hat Erstschlag.

- Die Kosten für das Aktivieren der Standhaft-Fähigkeit einer Kreatur enthalten das Symbol für Tappen ({T}). Die Standhaft-Fähigkeit einer Kreatur kann nur aktiviert werden, falls die Kreatur durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle war, oder sie Eile hat.
- Einige Kreaturen mit Standhaft verleihen Kreaturen mit +1/+1-Marken, die du kontrollierst, einschließlich ihrer selbst, außerdem eine Fähigkeit. Diese Marken können von einer Standhaft-Fähigkeit stammen, aber auch jede andere +1/+1-Marke auf einer Kreatur zählt.

Schlüsselwortfähigkeit: Bravour

Kreaturen mit *Bravour* erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges, wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst.

Kloster-Flinksppeer
{R}
Kreatur — Mensch, Mönch
1/2
Eile
Bravour (Immer wenn du einen Nichtkreatur-
Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis
zum Ende des Zuges.)

- Jeder Zauberspruch, den du wirkst und der nicht den Typ Kreatur hat, löst Bravour aus. Falls ein Zauberspruch mehrere Typen hat und einer davon Kreatur ist (wie zum Beispiel bei einer Artefaktkreatur), wird Bravour durch ihn nicht ausgelöst. Das Spielen von Ländern löst Bravour ebenfalls nicht aus.
- Bravour wird pro Zauberspruch nur einmal ausgelöst, selbst falls der Zauberspruch mehrere Typen hat.
- Bravour geht über dem Zauberspruch auf den Stapel, der die Fähigkeit ausgelöst hat. Sie wird vor dem Zauberspruch verrechnet.
- Sobald die Bravour-Fähigkeit ausgelöst wurde, besteht keine Verbindung mehr zwischen ihr und dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat. Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, wird Bravour dennoch verrechnet.

Fähigkeitswort: Heroisch

Heroisch ist ein Fähigkeitswort, das in Kursivschrift am Anfang von Fähigkeiten erscheint, die immer dann ausgelöst werden, wenn du einen Zauberspruch wirkst, der die Kreatur mit der Heroisch-Fähigkeit als Ziel hat. (Fähigkeitswörter selbst haben regeltechnisch keine Bedeutung.)

Champion des Labyrinths

{3} {R}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der den Champion des Labyrinths als Ziel hat, fügt der Champion des Labyrinths einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Heroisch-Fähigkeiten werden vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Heroisch-Fähigkeiten werden pro Zauberspruch nur einmal ausgelöst, selbst falls der Zauberspruch die Kreatur mit der Heroisch-Fähigkeit mehrfach zum Ziel hat.
- Heroisch-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst, wenn eine Kopie eines Zauberspruchs auf dem Stapel erzeugt wird oder wenn die Ziele eines Zauberspruchs so geändert werden, dass eine Kreatur mit einer Heroisch-Fähigkeit erst dadurch zum Ziel wird.

Schlüsselwortfähigkeit: Exhumieren

Exhumieren ist eine Mechanik, mit der du Kreaturen aus dem Friedhof für einen Zug ins Spiel zurückbringen und mit ihnen angreifen kannst. Eine bleibende Karte, die auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wurde, wird am Ende des Zuges, oder falls sie das Spiel auf irgendeine andere Weise verlassen würde, ins Exil geschickt.

Leviathan aus Kederekt

{6} {U} {U}

Kreatur — Leviathan

5/5

Wenn der Leviathan aus Kederekt ins Spiel kommt, bringe alle anderen bleibenden Karten, die keine Länder sind, auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Exhumieren {6} {U} ({6}{U}): *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 Kreatur ist nicht dasselbe wie das Wirken der Kreaturenkarte. Beim Aktivieren der Exhumieren-Fähigkeit wird die Fähigkeit auf den Stapel gelegt, nicht die Kreaturenkarte. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie Abwürgen), interagieren auch mit Exhumieren; Zaubersprüche und Fähigkeiten, die mit Zaubersprüchen interagieren (wie Seelenvernichtung) dagegen nicht.
- Zu Beginn des Endsegments werden Kreaturen, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurden, ins Exil geschickt. Das ist eine verzögerte ausgelöste Fähigkeit, und sie kann durch Effekte wie Abwürgen oder Auflösender Schleim, die ausgelöste Fähigkeiten neutralisieren, neutralisiert werden. Falls die Fähigkeit neutralisiert wird, bleibt die Kreatur im Spiel und die verzögert ausgelöste Fähigkeit wird nicht erneut ausgelöst. Der Ersatzeffekt bleibt jedoch weiterhin aufrecht und wird die Kreatur ins Exil schicken, sobald sie das Spiel verlässt.

- Exhumieren gewährt der Kreatur, die ins Spiel zurückgebracht wird, Eile. Jedoch erhält die Kreatur keine der Fähigkeiten, die sie später ins Exil schicken. Falls die Kreatur alle ihre Fähigkeiten verliert, wird sie dennoch zu Beginn des Endsegments ins Exil geschickt, und falls sie das Spiel verlassen würde, wird sie dennoch stattdessen ins Exil geschickt.
- Falls eine Kreatur, die mit Exhumieren ins Spiel zurückgebracht wurde, das Spiel aus einem beliebigen Grund verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt, es sei denn, der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit, der bzw. die dafür sorgt, dass die Kreatur das Spiel verlässt, versucht selbst, sie ins Exil zu schicken! In diesem Fall gelingt es ihm bzw. ihr, sie ins Exil zu schicken. Falls ein solcher Effekt die Kreaturenkarte später ins Spiel zurückbringt (wie es beispielsweise beim Vergessenheitsring oder dem Flimmerwisch der Fall wäre), kehrt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu ihrer früheren Existenz ins Spiel zurück. Der Exhumieren-Effekt gilt dann nicht mehr für sie.

Land-Zyklus: Bounce-Länder

In Double Masters 2022 gibt es einen wiederkehrenden Zyklus von Doppelländern, die gemeinhin als „Bounce-Länder“ bezeichnet werden. Diese Länder erzeugen zwei Mana und nicht nur eines, zwingen dich aber, eines deiner Länder auf die Hand zu nehmen, wenn sie ins Spiel kommen.

Azorius-Kanzlei
Land
Die Azorius-Kanzlei kommt getappt ins Spiel.
Wenn die Azorius-Kanzlei ins Spiel kommt, bringe ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.
{T}: Erzeuge {W}{U}.

- Falls dieses Land ins Spiel kommt und du keine anderen Länder kontrollierst, zwingt dich seine Fähigkeit dazu, es selbst auf deine Hand zurückzubringen.
- Du bestimmst das Land, das du auf deine Hand zurückbringst, erst, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

DOUBLE MASTERS 2022 KARTENSPEZIFISCHES

Abzan-Amulett
{W}{B}{G}
Spontanzauber
Bestimme eines —

- Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder mehr ins Exil.
- Du ziehst zwei Karten und verlierst 2 Lebenspunkte.
- Verteile zwei +1/+1-Marken auf eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl.

- Falls du den dritten Modus bestimmst, bestimmst du, wie die Marken verteilt werden, sowie du den Zauberspruch wirkst. Insbesondere gilt: Falls du bestimmst, auf zwei Kreaturen deiner Wahl je eine +1/+1-Marke zu legen, und eine dieser Kreaturen als Antwort darauf zu einem illegalen Ziel wird, ist die +1/+1-Marke, die auf sie gelegt werden sollte, verloren. Sie kann dann nicht auf das verbleibende legale Ziel gelegt werden.
-

Abt des Keralberg-Klosters

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Mönch

2/1

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

Wenn der Abt des Keralberg-Klosters ins Spiel kommt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen.

- Die Karte, die von der Fähigkeit des Abts des Keralberg-Klosters ins Exil geschickt wird, wird aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Du kannst die Karte auch dann in diesem Zug spielen, falls der Abt des Keralberg-Klosters nicht mehr im Spiel oder nicht mehr unter deiner Kontrolle ist.
- Das Spielen einer mit der Fähigkeit des Abts des Keralberg-Klosters ins Exil geschickten Karte folgt den normalen Regeln für das Spielen der Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls die Karte beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst, und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du kannst ein mit der Fähigkeit des Abts des Keralberg-Klosters ins Exil geschicktes Land nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.
- Falls du die Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.
- Siehe auch „Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Bravour“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Alesha, Verächterin des Todes

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/2

Erstschlag

Immer wenn Alesha, Verächterin des Todes, angreift, kannst du {W/B} {W/B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger aus deinem Friedhof getappt und angreifend ins Spiel zurück.

- Während Aleshas ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du die Kosten nicht mehrfach bezahlen, um mehr als eine Kreaturenkarte zurückzubringen.
- Aleshas ausgelöste Fähigkeit überprüft die Stärke der Karte nur in deinem Friedhof. Die Kreatur bleibt getappt und angreifend, auch falls ihre Stärke größer als 2 ist, sobald sie im Spiel ist.
- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker die zurückgebrachte Kreatur angreift. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den Alesha angreift.
- Obwohl die zurückgebrachte Kreatur 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 zurückgebrachte 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 zurückgebrachte Kreatur angreifend ins Spiel kommt.

Allosaurus-Hirte

{G}

Kreatur — Elf, Schamane

1/1

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Grüne Zaubersprüche, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

{4} {G} {G}: Bis zum Ende des Zuges hat jede Elf-Kreatur, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5 und wird zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen ein Dinosaurier.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, immer noch als Ziel haben. Der betreffende Zauberspruch kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte neutralisierender Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Die letzte Fähigkeit des Allosaurus-Hirten überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der betroffenen Kreaturen auf bestimmte Werte festlegen. Andere Effekte, die diese Eigenschaften auf bestimmte Werte setzen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Teil des Effekts.
- Effekte, die die Stärke oder Widerstandskraft einer betroffenen Kreatur modifizieren, ohne sie festzulegen, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur verändern.
- Die betroffenen Kreaturen verlieren keine Fähigkeiten, wenn sie Dinosaurier werden.

Aminatou die Schicksalswandlerin

{W} {U} {B}

Legendärer Planeswalker — Aminatou

3

+1: Ziehe eine Karte und lege dann eine Karte aus deiner Hand oben auf deine Bibliothek.

-1: Schicke eine andere bleibende Karte deiner Wahl, die du besitzt, ins Exil und bringe sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

-6: Bestimme Links oder Rechts. Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über alle bleibenden Karten, die keine Länder sind und die vom nächsten Spieler in der bestimmten Richtung kontrolliert werden, außer Aminatou der Schicksalswandlerin.

Aminatou die Schicksalswandlerin kann dein Kommandeur sein.

- Sowohl das Ziehen einer Karte als auch das Zurücklegen passiert, während Aminatous erste Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

- Aminatous zweite Fähigkeit kann eine beliebige bleibende Karte, die du besitzt, als Ziel haben, einschließlich solcher, die ein anderer Spieler kontrolliert.
- Sobald die ins Exil geschickte bleibende Karte zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die bleibende Karte, die ins Exil geschickt wurde, angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte 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.
- Sowie Aminatous dritte Fähigkeit verrechnet wird, bestimmst du eine Richtung, dann übernehmen alle Spieler gleichzeitig die Kontrolle über ihre neuen bleibenden Karten.
- Der Effekt von Aminatous dritter Fähigkeit ist dauerhaft. Er bleibt bestehen, nachdem Aminatou das Spiel verlässt (oder ihr Beherrscher aus der Partie ausscheidet).
- Bei einer Zwei-Spieler-Partie übernimmt jeder Spieler die Kontrolle über die bleibenden Karten, die keine Länder sind (außer Aminatou) und die der jeweils andere Spieler kontrolliert, egal, welche Richtung du bestimmst.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Der Effekt von Aminatous dritter Fähigkeit endet für alle anderen bleibenden Karten, die der Spieler kontrolliert hat, und die Kontrolle über diese geht wieder an ihren vorherigen Beherrscher zurück.

Amulett aus Bant

{G}{W}{U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
 - Lege eine Kreatur deiner Wahl unter die Bibliothek ihres Besitzers.
 - Neutralisiere einen Spontanzauber deiner Wahl.
- Du kannst einen Modus nur dann bestimmen, falls du legale Ziele für diesen Modus bestimmen kannst. Falls du für keinen der Modi legale Ziele bestimmen kannst, kannst du den Zauberspruch nicht wirken.
 - Solange der Zauberspruch auf dem Stapel ist, wird er behandelt, als wäre sein Text nur der ausgewählte Modus. Die anderen beiden Modi werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Für jene Modi bestimmst du keine Ziele.
 - Falls dieser Zauberspruch kopiert wird, hat die Kopie denselben Modus wie das Original.

Animar, Seele der Elemente

{G}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen

1/1

Schutz vor Weiß und vor Schwarz

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, lege

eine +1/+1-Marke auf Animar, Seele der Elemente.

Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken für jede +1/+1-Marke auf Animar {1} weniger.

- Animars ausgelöste Fähigkeit wird erst durch das Wirken eines Kreaturenzaubers ausgelöst, nachdem die Kosten für den Zauberspruch bezahlt wurden. Die Marke, die durch das Wirken eines Kreaturenzauber auf Animar gelegt wird, wirkt sich nicht auf die Kosten jenes Kreaturenzaubers aus, sondern nur auf zukünftige.
- Animars ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Kreaturenzauber, der sie auslöst, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Um die Gesamtkosten eines Kreaturenzaubers 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 Kreaturenzaubers bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Kreaturenzauber zu wirken.

Ans Licht bringen

{3}{G}{U}

Hexerei

Konvergenz — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturen-, Spontanzauber- oder Hexereikarte mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, das ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken. Schicke die Karte ins Exil und mische danach. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls du die ins Exil geschickte Karten wirkst, geschieht das als Teil der Verrechnung von Ans Licht bringen. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert, aber andere Einschränkungen (wie „Wirke diesen Zauberspruch nur während des Kampfes“) nicht.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten, wie zum Beispiel für ihre Herbeirufungskosten, zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. 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.
- Falls du auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte wirkst, wird sie normal auf deinen Friedhof gelegt. Sie kehrt nicht zurück ins Exil.
- Falls du die Karten nicht wirkst, bleibt sie im Exil.
- Die maximale Anzahl an Manafarben, die du ausgeben kannst, um einen Zauberspruch zu wirken, ist fünf. Farblos ist keine Farbe. Beachte, dass die Kosten eines Zauberspruchs mit Konvergenz beschränken können, wie viele Manafarben du ausgeben kannst.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliches Mana für einen Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit zu bezahlen, nur um mehrere Manafarben auszugeben, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit erlaubt es dir. Gleichermäßen kannst du keine Kostenreduktionen ignorieren, falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit die Manakosten für das Wirken eines Zauberspruchs mit Konvergenz senkt, um mehr Manafarben auszugeben.
- Falls alternative oder zusätzliche Kosten bezahlt werden, um einen Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit zu wirken, zählt das Mana mit, das ausgegeben wurde, 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.

Arachnus-Spinner

{5} {G}

Kreatur — Spinne

5/7

Reichweite

Tappe eine ungetappte Spinne, die du kontrollierst:
Durchsuche deinen Friedhof und/oder deine Bibliothek nach einer Karte namens Arachnusnetz und bringe sie an eine Kreatur deiner Wahl angelegt ins Spiel. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach.

- Du kannst eine beliebige ungetappte Spinne tappen (einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit des Arachnus-Spinners zu bezahlen. Du kannst sogar den Arachnus-Spinner selbst tappen, um diese Kosten zu bezahlen.
- Falls du dich dafür entscheidest, deine Bibliothek auf diese Weise zu durchsuchen, musst du auch dann keine Karte namens Arachnusnetz finden, falls eine vorhanden ist. Nachdem du deine Bibliothek durchsucht hast, mischst du sie trotzdem.
- Du kannst zwar sowohl deinen Friedhof als auch deine Bibliothek durchsuchen, aber höchstens eine Karte namens Arachnusnetz finden.

Arachnusnetz

{2} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

Zu Beginn des Endsegments und falls die Stärke der verzauberten Kreatur 4 oder mehr ist, zerstöre das Arachnusnetz.

- Die Bedingung der ausgelösten Fähigkeit des Arachnusnetzes wird zu Beginn jedes Endsegments überprüft, nicht nur zu Beginn deines eigenen.
- Falls die Stärke der verzauberten Kreatur nicht 4 oder mehr ist, wenn das Endsegment beginnt, wird die letzte Fähigkeit gar nicht ausgelöst.
- Falls die Fähigkeit des Arachnusnetzes ausgelöst wird, die Stärke der verzauberten Kreatur jedoch auf 3 oder weniger reduziert wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Das Arachnusnetz wird nicht zerstört.

- Falls das Arachnusnetz an eine angreifende oder blockende Kreatur angelegt ins Spiel kommt (zum Beispiel durch die Fähigkeit des Arachnus-Spinners), gilt die Kreatur weiterhin als angreifend bzw. blockend.
- Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind nicht betroffen.

Aristokratin des Kartells

{W}{B}

Kreatur — Mensch, Berater

2/2

Opfere eine andere Kreatur: Die Aristokratin des Kartells erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor einer Farbe, die du bestimmst.

- Du bestimmst die Farbe, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Arjun, die wandelnde Flamme

{4}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Sphinx, Zauberer

5/5

Fliegend

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, lege die Karten auf deiner Hand in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek und ziehe dann entsprechend viele Karten.

- Arjuns ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Nachdem Arjuns Fähigkeit ausgelöst wurde, können Spieler Spontanzauber wirken und aktivierte Fähigkeiten aktivieren. Für jeden Spontanzauber, den du „als Antwort“ wirkst, wird Arjuns Fähigkeit erneut ausgelöst.

Atarkas Befehl

{R}{G}

Spontanzauber

Bestimme zwei —

- Deine Gegner können in diesem Zug keine Lebenspunkte dazuerhalten.
- Atarkas Befehl fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu.
- Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.
- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Reichweite bis zum Ende des Zuges.

- Der erste Modus hat keine Auswirkung auf Lebenspunkte, die früher im Zug dazuerhalten wurden.
- Falls du den dritten Modus bestimmst und eine Länderkarte ins Spiel bringst, zählt das nicht als Spielen eines Landes. So kannst du während deines Zuges beispielsweise sowohl ein Land spielen als auch ein Land auf diese Weise ins Spiel bringen.

- Du bestimmst die zwei Modi, sowie du den Zauberspruch wirkst. Du musst zwei unterschiedliche Modi bestimmen. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
 - Falls ein Befehl kopiert wird, erlaubt dir der Effekt, der die Kopie erzeugt, normalerweise, neue Ziele für die Kopie zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.
-

Ätherphiole

{1}

Artefakt

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine Ladungsmarke auf die Ätherphiole legen.

{T}: Du kannst eine Kreaturenkarte mit Manabetrag gleich der Anzahl an Ladungsmarken auf der Ätherphiole aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Falls die Ätherphiole das Spiel verlässt, während ihre zweite Fähigkeit auf dem Stapel ist, wird die letzte bekannte Anzahl an Ladungsmarken verwendet, um zu bestimmen, was du aus deiner Hand ins Spiel bringen kannst.
 - Falls eine Karte auf der Hand eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
-

Ätherputzer

{5} {U}

Kreatur — Elementarwesen

4/4

Wenn der Ätherputzer ins Spiel kommt, bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Herbeirufen {1} {U} {U} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.*)

- Falls du diese Karte für ihre Herbeirufungskosten wirkst, kannst du die ausgelöste Opfern-Fähigkeit und die ausgelöste „Kommt ins Spiel“-Fähigkeit in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die zuletzt auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet.
 - Der Ätherputzer kann als Ziel seiner eigenen Fähigkeit bestimmt werden. Falls er die einzige bleibende Karte im Spiel ist, die kein Land ist, muss er als Ziel seiner Fähigkeit bestimmt werden.
-

Atla Palani, Behüterin der Nester
{1}{R}{G}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane
2/3

{2}, {T}: Erzeuge einen 0/1 grünen Ei-Kreaturenspielstein mit Verteidiger.
Immer wenn ein Ei, das du kontrollierst, stirbt, deckst du Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Bringe die Karte ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls Atla Palani zum selben Zeitpunkt stirbt, wie ein oder mehrere Eier, die du kontrollierst, wird ihre letzte Fähigkeit für jedes der Eier ausgelöst.
- Falls in deiner Bibliothek keine Kreaturenkarten sind, sowie Atla Palanis letzte Fähigkeit verrechnet wird, deckst du alle Karten deiner Bibliothek auf und legst sie dann in zufälliger Reihenfolge zurück.

Aufopferungsvoller Druiden
{1}{G}
Kreatur — Elf, Druiden
0/2
{T}: Erzeuge {G}.
Lege eine -1/-1-Marke auf den Aufopferungsvollen
Druiden: Enttappe den Aufopferungsvollen Druiden.

- Du legst die -1/-1-Marke als Kosten seiner Fähigkeit auf den Aufopferungsvollen Druiden, nicht wenn sie verrechnet wird. Falls das Bezahlen der Kosten dazu führt, dass der Aufopferungsvolle Druiden Widerstandskraft 0 hat, wird er auf deinen Friedhof gelegt, bevor du ihn enttappen kannst und bevor du auch nur die Kosten erneut bezahlen kannst.
- Falls du keine -1/-1-Marken auf den Aufopferungsvollen Druiden legen kannst (durch einen Effekt wie den der Erhabenheit), kannst du seine zweite Fähigkeit nicht aktivieren. Falls du Marken auf ihn legen kannst, dies jedoch durch einen Effekt modifiziert wird (zum Beispiel durch den der Wesirin der Heilmittel), kannst du die Fähigkeit auch dann aktivieren, falls das Bezahlen der Kosten dazu führt, dass keine Marken auf den Aufopferungsvollen Druiden gelegt werden.

Aus der Dunkelheit herausziehen
{3}{U}{B}
Hexerei
Jeder Spieler millt zwei Karten. Bringe dann eine
Kreaturenkarte aus einem Friedhof unter deiner
Kontrolle ins Spiel.

- Aus der Dunkelheit herausziehen hat keine Kreaturenkarte als Ziel. Du bestimmst, welche Karte du ins Spiel bringst, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Du kannst zu diesem Zeitpunkt eine beliebige Kreaturenkarte in einem Friedhof bestimmen, einschließlich einer der Karten, die soeben durch Aus der Dunkelheit herausziehen auf einen Friedhof gelegt wurde. Falls sich zu diesem Zeitpunkt keine Kreaturenkarten in Friedhöfen befinden, wird das Verrechnen von Aus der Dunkelheit herausziehen einfach ohne weiteren Effekt abgeschlossen.
-

Ausheben
{B}
Hexerei
Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit
Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins
Spiel zurück.
Umwandlung {2} (*{2}*), *wirf diese Karte ab: Ziehe eine
Karte.*)

- Umwandlung ist eine aktivierte Fähigkeit. Effekte, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie Abwürgen oder die Ringe aus der hellen Esse), interagieren auch mit Umwandlung. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (wie Gegenzauber oder Feenspott), tun dies dagegen nicht.

Avior-Geweihter
{3}{U}
Kreatur — Vogel, Krieger
3/2
Fliegend
Einbalsamieren {6}{U} (*{6}{U}*), *schicke diese Karte
aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein,
der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer
Zombie-Vogel-Krieger ohne Manakosten ist. Spiele
Einbalsamieren wie eine Hexerei.*)

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.
- Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Zombie und statt seiner anderen Farben weiß. Er hat keine Manakosten. Sein Manabetrag ist somit 0. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit in deiner Hauptphase eine Kreaturenkarte mit Einbalsamieren auf deinen Friedhof legt, erhältst du Priorität, sobald dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst die Einbalsamieren-Fähigkeit der Kreaturenkarte aktivieren, bevor ein anderer Spieler die Karte mithilfe eines Effekts ins Exil schicken kann, falls das Aktivieren der Fähigkeit zu diesem Zeitpunkt legal ist.
- Sobald du eine Einbalsamieren-Fähigkeit aktiviert hast, wird die Karte sofort ins Exil geschickt. Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem sie die Karte ins Exil schicken.

Balustradenspion
{3}{B}
Kreatur — Vampir, Räuber
2/3
Fliegend
Wenn der Balustradenspion ins Spiel kommt, deckt ein
Spieler deiner Wahl Karten oben von seiner Bibliothek
auf, bis er eine Länderkarte aufdeckt, dann legt er die
Karten auf seinen Friedhof.

- Falls der Spieler deiner Wahl keine Länderkarten in seiner Bibliothek hat, werden alle Karten seiner Bibliothek aufgedeckt und auf seinen Friedhof gelegt.
-

Beförderung im Kampf

{1} {W}

Spontanzauber

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

Die Kreatur erhält Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Beförderung im Kampf verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht 2 Lebenspunkte dazu.
-

Berührung des Äthermagiers

{2} {W} {U}

Spontanzauber

Decke die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf.

Du kannst davon eine Kreaturenkarte ins Spiel bringen.

Sie erhält „Zu Beginn deines Endsegments bringst du diese Kreatur auf die Hand ihres Besitzers zurück.“

Lege dann den Rest der aufgedeckten Karten in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du keine Kreaturenkarten aufdeckst oder dich entscheidest, keine aufgedeckte Kreaturenkarte ins Spiel zu bringen, werden alle aufgedeckten Karten unter deine Bibliothek gelegt.
 - Falls die Kreatur, die du ins Spiel gebracht hast, das Spiel vor deinem nächsten Endsegment verlässt, wird sie nicht zu Beginn deines Endsegments auf deine Hand zurückgebracht.
 - Falls du in deinem Endsegment eine Kreatur auf diese Weise ins Spiel bringst, wird sie erst in deinem nächsten Endsegment auf deine Hand zurückgebracht.
 - Die ausgelöste Fähigkeit, die die Kreatur erhält, wird nicht kopiert, falls ein Effekt einen Spielstein erzeugt, der eine Kopie der Kreatur ist, oder ein anderes Objekt zu einer Kopie der Kreatur macht.
-

Biogene Aufrüstung

{4} {G} {G}

Hexerei

Verteile drei +1/+1-Marken auf eine, zwei oder drei Kreaturen deiner Wahl, dann verdopple die Anzahl der +1/+1-Marken auf jeder jener Kreaturen.

- Du bestimmst, wie viele Ziele die Biogene Aufrüstung hat und wie die Marken verteilt werden, sowie du sie wirkst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten.
- Falls einige der Ziele illegal sind, wenn die Biogene Aufrüstung verrechnet werden soll, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen, und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren. Sie werden nicht stattdessen auf ein legales Ziel gelegt.

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer bleibenden Karte 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.
-

Bitterblüte

{1} {B}

Stammes-Verzauberung — Feenwesen

Zu Beginn deines Versorgungssegments verlierst du 1

Lebenspunkt und erzeugst einen 1/1 schwarzen

Feenwesen-Räuber-Kreaturespielstein mit

Flugfähigkeit.

- Der Effekt ist obligatorisch. Du verlierst auch dann 1 Lebenspunkt, falls du nur noch 1 Lebenspunkt hast.
 - Bei dem verlorenen Lebenspunkt handelt es sich nicht um das Bezahlen von Kosten. Du erzeugst auch dann einen Spielstein, falls du 0 Lebenspunkte hattest (und ein anderer Effekt verhindert, dass du die Partie verlierst).
-

Blütenpflegerin

{1} {G}

Kreatur — Elf, Druiden

1/1

{T}: Erzeuge für jede Farbe unter den bleibenden

Karten, die du kontrollierst, ein Mana der

entsprechenden Farbe.

- Überprüfe für jede Farbe (Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün), ob du eine bleibende Karte der entsprechenden Farbe kontrollierst. Du kannst dieselbe bleibende Karte für mehrere Farben zählen. Falls du zum Beispiel eine grüne Kreatur und eine weiß-schwarze Verzauberung kontrollierst, erzeugt die Fähigkeit der Blütenpflegerin {W} {B} {G}.
 - Die Blütenpflegerin erzeugt höchstens ein Mana pro Farbe. Im besten Fall erzeugt sie {W} {U} {B} {R} {G}.
 - Die Blütenpflegerin kann kein farbloses Mana erzeugen, unabhängig davon, ob du eine farblose bleibende Karte kontrollierst oder nicht.
-

Blutflussexpertin

{2} {B}

Kreatur — Vampir

1/1

Opfere eine Kreatur: Lege eine +1/+1-Marke auf die

Blutflussexpertin.

- Du kannst die Blutflussexpertin opfern, um die Kosten ihrer eigenen Fähigkeit zu bezahlen. Falls du dies tust, geschieht nichts, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
-

Blutgeschmiedete Kriegsaxt

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie der Blutgeschmiedeten Kriegsaxt ist.

Ausrüsten {2}

- Der Spielstein kommt gelöst ins Spiel.
 - Der Spielstein hat alle drei Fähigkeiten, einschließlich derjenigen, die weitere Spielsteine erzeugt.
-

Blutkünstler

{1} {B}

Kreatur — Vampir

0/1

Immer wenn der Blutkünstler oder eine andere Kreatur stirbt, verliert ein Spieler deiner Wahl 1 Lebenspunkt, und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls der Blutkünstler und eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, zur gleichen Zeit sterben, wird seine Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.
-

Bruttyrannin Sidisi

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

Legendäre Kreatur — Naga, Schamane

3/3

Immer wenn die Bruttyrannin Sidisi ins Spiel kommt oder angreift, millst du drei Karten.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

- Sidisis letzte Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn Kreaturenkarten von irgendwo in deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden, nicht nur von oben.
 - Sämtliche Anweisungen, einschließlich Sidisis erster Fähigkeit, die von dir verlangen, mehrere Karten von einer Bibliothek auf einen Friedhof zu legen, bewegen alle Karten gleichzeitig. Falls zum Beispiel Sidisi ins Spiel kommt und du drei Kreaturenkarten auf deinen Friedhof legst, wird Sidisis letzte Fähigkeit einmal ausgelöst und du bringst einen Zombie-Spielstein ins Spiel.
-

Chaosschleife

{2} {R}

Spontanzauber

Der Besitzer einer bleibenden Karte deiner Wahl mischt sie in seine Bibliothek und deckt dann die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Falls es eine bleibende Karte ist, bringt er sie ins Spiel.

- Der Besitzer eines Spielsteins ist der Spieler, der ihn erzeugt hat. Falls ein Spielstein auf diese Weise in die Bibliothek eines Spielers gemischt wird, mischt jener Spieler, bevor er die oberste Karte seiner Bibliothek aufdeckt.
- Falls die bleibende Karte ein illegales Ziel ist, wenn die Chaosschleife verrechnet werden soll, wird die Chaosschleife nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keine Bibliothek wird gemischt und keine Karte aufgedeckt.
- Eine bleibende Karte ist eine Karte mit einem oder mehreren der folgenden Kartentypen: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land oder Planeswalker.
- Falls die aufgedeckte Karte eine bleibende Karte ist, aber nicht ins Spiel kommen kann (vielleicht weil sie eine Aura ist, die nichts verzaubern kann), bleibt sie oben auf der Bibliothek.
- Falls die aufgedeckte Karte keine bleibende Karte ist, bleibt sie oben auf der Bibliothek.

Chaosschwelger

{6} {R} {R}

Kreatur — Teufel, Schrecken

3/4

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

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

Wenn der Chaosschwelger ins Spiel kommt, wirf deine Hand ab und ziehe dann drei Karten.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die des Chaosschwelgers) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die erste Fähigkeit des Chaosschwelgers kann die {R} {R} in seinen Kosten nicht reduzieren.
- Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie die letzte Fähigkeit des Chaosschwelgers verrechnet wird, ziehst du einfach nur drei Karten.
- Siehe auch „Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Bravour“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Chirurgische Extraktion

{B/P}

Spontanzauber

({B/P} kann entweder mit {B} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.)

Bestimme eine Karte deiner Wahl in einem Friedhof, die keine Standardland-Karte ist. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek ihres Besitzers nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit demselben Namen wie jene Karte und schicke sie ins Exil. Danach mischt jener Spieler.

- „Eine beliebige Anzahl an Karten“ bedeutet genau das. Falls du möchtest, kannst du einige oder alle Karten mit demselben Namen wie die Karte deiner Wahl, einschließlich jener Karte selbst, in der Zone lassen, in der sie sich befinden.
- Eine Karte mit phyrexianischen Manasymbolen in ihren Manakosten hat alle Farben, die in diesen Manakosten auftauchen, unabhängig davon, wie die Kosten bezahlt wurden.
- Um den Manabetrag einer Karte mit phyrexianischen Manasymbolen in den Kosten zu berechnen, zählst du jedes phyrexianische Manasymbol als 1.
- Sowie du einen Zauberspruch wirkst oder eine aktivierte Fähigkeit aktivierst, der bzw. die ein oder mehrere phyrexianische Manasymbole in den Kosten hat, bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem du den Modus des Zauberspruchs oder einen Wert für X bestimmen würdest, wie du für jedes phyrexianische Manasymbol bezahlst.
- Falls du 1 Lebenspunkt oder weniger hast, kannst du nicht 2 Lebenspunkte bezahlen.

Chronistin der Helden

{1} {G} {W}

Kreatur — Zentaur, Zauberer

3/3

Wenn die Chronistin der Helden ins Spiel kommt, ziehe eine Karte, falls du eine Kreatur kontrollierst, auf der eine +1/+1-Marke liegt.

- Ob du eine Kreatur kontrollierst, auf der eine +1/+1-Marke liegt, wird erst überprüft, wenn die Fähigkeit der Chronistin der Helden verrechnet wird.

Dacks Duplikat

{2} {U} {R}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Du kannst Dacks Duplikat als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass es Eile und Entthronen hat. *(Immer wenn es einen Spieler mit den meisten Lebenspunkten angreift, lege eine +1/+1-Marke auf es.)*

- Eile und Entthronen sind Teil der kopierbaren Werte von Dacks Duplikat. Falls eine andere Kreatur als Kopie von Dacks Duplikat ins Spiel kommt oder zu einer Kopie von ihm wird, kopiert sie das, was Dacks Duplikat kopiert, und hat Eile und Entthronen.
- Die Fähigkeit von Dacks Duplikat hat die Kreatur nicht als Ziel.
- Dacks Duplikat kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten), außer dass er zusätzlich Eile und Entthronen hat. Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

- Falls die kopierte Kreatur (A) ihrerseits etwas anderes (B) kopiert (falls die kopierte Kreatur zum Beispiel ein weiteres Exemplar von Dacks Duplikat ist), dann kommt Dacks Duplikat als Kopie von (B) ins Spiel. Sie hat Eile und Entthronen.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert Dacks Duplikat die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Dacks Duplikat ist nie ein Spielstein, auch nicht, wenn es einen Spielstein kopiert.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn Dacks Duplikat ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls Dacks Duplikat irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann Dacks Duplikat nicht zu einer Kopie jener Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.
- Du kannst dich entscheiden, nichts zu kopieren. Falls du dies tust, kommt Dacks Duplikat als 0/0 Gestaltwandler-Kreatur ins Spiel und wird wahrscheinlich fast sofort sterben, sobald als Nächstes zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.
- Entthronen wird nicht ausgelöst, falls die Kreatur einen Planeswalker angreift, auch falls dessen Beherrscher die meisten Lebenspunkte hat.
- Sobald Entthronen ausgelöst wird, spielt es keine Rolle mehr, was mit dem Lebenspunktstand der Spieler geschieht, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Du legst auch dann eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, falls der verteidigende Spieler nicht mehr die meisten Lebenspunkte hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Die +1/+1-Marke wird auf die Kreatur gelegt, bevor Blocker deklariert werden.
- In einer Partie Two-Headed Giant wird Entthronen ausgelöst, falls die Kreatur einen der beiden Spieler des Teams mit den meisten Lebenspunkten angreift.

Das Mimeoplasma
 {2} {B} {G} {U}
 Legendäre Kreatur — Schlammwesen
 0/0

Sowie das Mimeoplasma ins Spiel kommt, kannst du zwei Kreaturenkarten aus Friedhöfen ins Exil schicken. Falls du dies tust, kommt es als Kopie einer der Karten mit zusätzlich so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie die Stärke der anderen Karte beträgt.

- Du kannst dich nicht entscheiden, nur eine Kreaturenkarte ins Exil zu schicken.
- Die beiden Kreaturenkarten können aus demselben oder verschiedenen Friedhöfen stammen.
- Du bestimmst, welche das Mimeoplasma kopiert und welche dafür herangezogen wird, wie viele +1/+1-Marken auf das Mimeoplasma gelegt werden, sowie das Mimeoplasma ins Spiel kommt.
- Behandle das Mimeoplasma, als wäre es die Kreaturenkarte, die es kopiert, wenn es ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“- und „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten jener Karte funktionieren.
- Insbesondere gilt: Falls das Mimeoplasma als Kopie einer Kreaturenkarte ins Spiel kommt, die mit einer gewissen Anzahl an +1/+1/-Marken ins Spiel kommt, kommt das Mimeoplasma mit der entsprechenden

Anzahl an +1/+1-Marken plus mit +1/+1-Marken in Höhe der Stärke der anderen ins Exil geschickten Karte ins Spiel.

Domestizierung

{2} {U} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Du kontrollierst die verzauberte Kreatur.

Zu Beginn deines Endsegments und falls die Stärke der verzauberten Kreatur 4 oder mehr ist, opfere die Domestizierung.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Domestizierung hat eine „eingreifende ‚Falls‘-Bedingung“. Das bedeutet, dass (1.) die Fähigkeit nur ausgelöst wird, falls die Stärke der verzauberten Kreatur 4 oder mehr ist, sowie dein Endsegment beginnt, und (2.) die Fähigkeit keinen Effekt hat, falls die Stärke der verzauberten Kreatur 3 oder weniger ist, wenn sie verrechnet wird.
 - Die Domestizierung kann eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr zum Ziel haben und verzaubern. Die Stärke der verzauberten Kreatur wird nur überprüft, wenn die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und verrechnet wird.
 - Falls ein Effekt die Stärke der verzauberten Kreatur bis zum Ende des Zuges verändert, hat sie während deines Endsegments immer noch die veränderte Stärke.
-

Doran, der Belagerungsturm

{W} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Baumhirte, Schamane

0/5

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

- Dorans Fähigkeit führt zum Beispiel dazu, dass eine 2/3 Kreatur im Kampf nicht 2 Schadenspunkte, sondern 3 Schadenspunkte zuweist.
 - Dorans Fähigkeit ändert jedoch nicht die Stärke von Kreaturen; sie ändert nur den Betrag des Kampfschadens, den sie zuweisen. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte.
 - Dieser Effekt ist obligatorisch und betrifft alle Kreaturen.
-

Dornenschädel, das wandernde Grab

{B} {G}

Legendäre Kreatur — Zombie, Elementarwesen

1/1

Eile

Immer wenn Dornenschädel, das wandernde Grab, einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Marken bleiben auf Dornenschädel, sowie er in eine andere Zone außer der Hand oder Bibliothek eines Spielers bewegt wird.

- Jedes Mal, wenn Dornenschädel einem Spieler Kampfschaden zufügt (dich eingeschlossen, falls sein Kampfschaden umgeleitet wird), wird eine +1/+1-Marke auf ihn gelegt, unabhängig davon, wie viel Schaden zugefügt wird.
- Alle Marken bleiben auf Dornenschädel, nicht nur +1/+1-Marken.
- Die Marken, die auf Dornenschädel bleiben, wenn er die Zone wechselt, werden nicht auf Dornenschädel „gelegt“. Effekte wie die der Zeit der Verdopplung und von Melira, Sylvok-Ausgestoßene haben keine Auswirkung auf jene Marken.
- Marken, die sich auf Stärke und/oder Widerstandskraft auswirken, betreffen auch die Stärke und/oder Widerstandskraft von Dornenschädel in anderen Zonen als im Spiel. Falls zum Beispiel eine +1/+1-Marke auf Dornenschädel liegt und er sich in der Kommandozone befindet, hat er 2/2.
- Effekte, die andauern, „solange auf der Kreatur eine [bestimmte] Marke liegt“, wie der des Avior-Wandelmagiers, werden nicht mehr auf Dornenschädel angewendet, sobald er das Spiel verlässt. Obwohl die Marken auf Dornenschädel bleiben, wird er zu einem neuen Objekt ohne Verbindung zu seiner früheren Existenz in seiner vorherigen Zone.
- Die letzte Fähigkeit von Dornenschädel funktioniert nur, falls er jene Fähigkeit in der Zone hat, die er verlässt. Falls zum Beispiel der Yixlid-Kerkermeister („Karten in Friedhöfen verlieren alle Fähigkeiten“) im Spiel ist, verliert ein Dornenschädel in einem Friedhof, auf dem eine Marke liegt, jene Marke, wenn er ins Spiel gebracht wird. Umgekehrt würde jene Marke auf einem Dornenschädel bleiben, der vom Friedhof ins Spiel kommt, falls die Demut („Jede Kreatur verliert alle ihre Fähigkeiten und wird zu einer 1/1 Kreatur“) im Spiel ist. Falls Dornenschädel dann das Spiel verlassen würde, während die Demut noch im Spiel ist, würde er die Marke verlieren.
- Falls eine Karte zu einer Kopie von Dornenschädel wird, bleiben Marken auf jener Karte, wenn sie das Spiel verlässt (es sei denn, sie wird auf deine Hand oder in deine Bibliothek gebracht). Sobald dies geschehen ist, hört sie auf, eine Kopie von Dornenschädel zu sein, das heißt, jene Marken hören auf zu existieren, wenn die Karte das nächste Mal die Zone wechselt.

Drachenbogen

{5}

Artefakt

{2}, {T}: Du kannst eine mehrfarbige Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Eine mehrfarbige Karte hat mehr als eine Farbe in ihren Manakosten.
- Die Karte ins Spiel zu bringen ist optional. Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du dich dagegen entscheiden.

Drachenfürst Silumgar

{4} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

3/5

Fliegend, Todesberührung

Wenn Drachenfürst Silumgar ins Spiel kommt, übernimm die Kontrolle über eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, solange du Drachenfürst Silumgar kontrollierst.

- Falls Drachenfürst Silumgar das Spiel verlässt, kontrollierst du ihn nicht mehr, und sein kontrollverändernder Effekt endet.
- Falls Drachenfürst Silumgar aufhört, unter deiner Kontrolle zu sein, bevor seine Fähigkeit verrechnet wird, übernimmst du gar nicht erst die Kontrolle über die Kreatur oder den Planeswalker.
- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über Drachenfürst Silumgar übernimmt, endet sein kontrollverändernder Effekt. Indem du die Kontrolle über Drachenfürst Silumgar wieder übernimmst, übernimmst du dadurch nicht wieder die Kontrolle über die Kreatur oder den Planeswalker.

Drogskol-Plünderer

{5} {W} {U}

Kreatur — Geist

3/5

Fliegend, Doppelschlag, Lebensverknüpfung

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, ziehe eine Karte.

- Falls der Drogskol-Plünderer genügend Erstschlagschaden zufügt, um alle Kreaturen zu zerstören, die er blockt bzw. von denen er geblockt wird, fügt er im normalen Kampfschadensegment keinen Schaden zu (es sei denn, er greift an und verursacht irgendwie Trampelschaden). Seine Fähigkeit wird in diesem Kampf kein zweites Mal ausgelöst.
- Die Fähigkeit wird für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
- Falls mehrere Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, ist der Schaden jeder dieser Kreaturen ein eigenes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, und die Fähigkeit des Drogskol-Plünderers wird entsprechend oft ausgelöst.
- Falls eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Schaden zufügt, wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst. Der von dieser Kreatur verursachte Schaden ist ein einzelnes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt.

Durchtrennte Schicksalsfäden

{1} {B}

Hexerei

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

Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft der geopferten Kreatur dazu. Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Die Anzahl der Lebenspunkte, die du dazuerhältst, ist gleich der Widerstandskraft der geopferten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Durchtrennten Schicksalsfäden verrechnet werden sollen, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört werden kann, beispielsweise weil es Unzerstörbarkeit hat, erhältst du dennoch Lebenspunkte dazu.

Elenda, Rose des Zwilichts
{2}{W}{B}
Legendäre Kreatur — Vampir, Ritter
1/1
Lebensverknüpfung
Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, lege eine
+1/+1-Marke auf Elenda, Rose des Zwilichts.
Wenn Elenda stirbt, erzeuge X 1/1 weiße Vampir-
Kreaturespielsteine mit Lebensverknüpfung, wobei X
gleich Elendas Stärke ist.

- Falls Elenda zur selben Zeit stirbt wie eine andere Kreatur, werden ihre beiden ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst. Jedoch hat die erste Fähigkeit keinen Effekt, da du keine +1/+1-Marke auf Elenda legen kannst.
- Um zu bestimmen, wie viele Vampir-Spielsteine erzeugt werden, verwende die Stärke von Elenda, wie sie zuletzt im Spiel existierte.

Elsha, Ausbund an Vielfalt
{2}{U}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Dschinn, Mönch
3/3
Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-
Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis
zum Ende des Zuges.*)
Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte
deiner Bibliothek anschauen.
Du kannst Nichtkreatur-Zaubersprüche oben von deiner
Bibliothek wirken. Falls du auf diese Weise einen
Zauberspruch wirkst, kannst du ihn wirken, als ob er
Aufblitzen hätte.

- Elsha lässt dich die oberste Karte zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Ausnahme – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
 - Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
 - Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen.
 - Siehe auch „Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Bravour“ im Abschnitt „Allgemeines“.
-

Emiel die Gesegnete
{2}{W}{W}
Legendäre Kreatur — Einhorn
4/4

{3}: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.
Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {G/W} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf sie. Falls es ein Einhorn ist, lege stattdessen zwei +1/+1-Marken auf sie.

- Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Emiels zweite Fähigkeit wird immer ausgelöst, wenn irgendeine Kreatur außer Emiel selbst unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, einschließlich der durch Emiels erste Fähigkeit ins Spiel zurückgebrachten Kreaturen.
- Du bestimmst, ob du für Emiels ausgelöste Fähigkeit bezahlst, während sie verrechnet wird. Falls du dies tust, kann kein Spieler zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die Kosten bezahlst, und dem Zeitpunkt, zu dem eine oder zwei +1/+1-Marken auf der Kreatur liegen, andere Aktionen ausführen.
- Während Emiels ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht mehrfach {G/W} bezahlen, um mehr Marken auf die Kreatur zu legen.
- Falls die Kreatur, die ins Spiel kommt, ein Einhorn ist, musst du immer noch {G/W} bezahlen, um zwei +1/+1-Marken auf sie zu legen.

Emrakul, die zerfetzten Zeitalter
{15}
Legendäre Kreatur — Eldrazi
15/15

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.
Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, erhältst du nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.
Fliegend, Schutz vor ein- und mehrfarbigen Zaubersprüchen, Vernichter 6
Wenn Emrakul, die zerfetzten Zeitalter, von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt wird, mischt ihr Besitzer seinen Friedhof in seine Bibliothek.

- Vernichter-Fähigkeiten werden im Angreifer-deklarieren-Segment ausgelöst und verrechnet. Der verteidigende Spieler bestimmt und opfert die erforderliche Anzahl an bleibenden Karten, 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.

- Emrakuls zweite Fähigkeit wird beim Wirken ausgelöst und vor dem Zauberspruch selbst verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch auf irgendeine Weise vom Stapel entfernt wird.
- Emrakul kann als Ziel von Zaubersprüchen bestimmt werden, die versuchen, ihn zu neutralisieren (z. B. Manaentzug). Solche Zaubersprüche werden zwar verrechnet, doch der Teil ihres Effekts, der Emrakul neutralisieren würde, hat keine Wirkung. Andere Effekte dieser Zaubersprüche funktionieren ganz normal.
- „Farbige Zaubersprüche“ ist nicht gleichbedeutend mit „farbige Karten“. Kreaturen zum Beispiel sind zwar Zaubersprüche, wenn sie gewirkt werden, aber sie sind keine Zaubersprüche, wenn sie im Spiel sind, und können daher Emrakul blocken. Ausgelöste Fähigkeiten bleibender Karten, die ins Spiel kommen (wie die des Bannenden Lichts), können ihn als Ziel haben.
- Emrakul kann nicht das Ziel farbiger Aura-Zaubersprüche sein, aber farbige Auren können ihn verzaubernd ins Spiel gebracht werden.

Engel der Wiederherstellung

{3}{W}

Kreatur — Engel

3/4

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Engel der Wiederherstellung ins Spiel kommt, kannst du eine Nicht-Engel-Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil schicken und sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel zurückbringen.

- Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Wenn ein Effekt die ins Exil geschickte Karte „unter deiner Kontrolle“ ins Spiel zurückbringt, kontrollierst du sie danach dauerhaft. Falls du vorübergehend die Kontrolle über eine Kreatur erlangt hast, kehrt sie nicht zu ihrem vorherigen Beherrscher zurück. Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, wird eine Kreatur, die du durch den Effekt des Engels der Wiederherstellung übernommen hast, ins Exil geschickt.

Entladung aus dem Zeitriss

{2} {R}

Hexerei

Die Entladung aus dem Zeitriss fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Aussetzen 1 — {R} *(Statt diese Karte aus deiner Hand zu wirken, kannst du {R} bezahlen und sie mit einer Zeitmarke ins Exil schicken. Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke von ihr. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegmente eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass du die Karte wirkst, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird. Falls du auf diese Weise einen Kreaturenzauber wirkst, erhält er Eile, bis du die Kontrolle über diese Kreatur verlierst (oder du in seltenen Fällen die Kontrolle über den Kreaturenzauber verlierst, solange er auf dem Stapel ist).
- Du kannst eine Karte auf deiner Hand mit Aussetzen zu jedem Zeitpunkt ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, modifizieren (wie Aufblitzen), und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass du die Karte wirken könntest (wie die Fähigkeit des Herumpfuschenden Magiers), um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte durchführen könntest, die beim Wirken der Karte durchzuführen wären, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, auch falls zu dem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.
- Karten, die mit Aussetzen ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Falls der Zauberspruch Ziele benötigt, werden diese Ziele bestimmt, wenn der Zauberspruch schließlich gewirkt wird, nicht wenn er ins Exil geschickt wird.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (diejenige, die dich die Karte wirken lässt) ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du die Karte wirken, falls möglich. Das gilt auch, falls dafür Ziele benötigt werden und die einzigen legalen Ziele solche sind, die du eigentlich nicht als Ziel bestimmen möchtest. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du die Karte nicht wirken kannst, zum Beispiel weil keine legalen Ziele verfügbar sind, bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.

- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, beispielsweise mit Aussetzen, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, falls du die Karte wirken möchtest.
- Du wirst nie gezwungen, Manafähigkeiten zu aktivieren, um Kosten zu bezahlen. Falls es also verpflichtende zusätzliche Manakosten gibt (wie bei Thalia, Wächterin von Thraben), kannst du es ablehnen, Manafähigkeiten zu aktivieren, um sie zu bezahlen, sodass du die ausgesetzte Karte nicht wirken kannst und sie im Exil bleibt.
- 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.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs, der gewirkt wird, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wird durch seine Manakosten bestimmt, auch wenn diese Kosten nicht bezahlt wurden.

Erdrückender Zehnt

{3} {W}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, kann er {2} bezahlen. Falls er dies nicht tut, erzeugst du einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*

- Falls ein Gegner angewiesen wird, mehrere Karten zu ziehen, zieht der Gegner alle Karten, bevor er entscheidet, wie oft er für die ausgelöste Fähigkeit des Erdrückenden Zehnts bezahlt.

Erfahrener Pyromagier

{1} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Wenn der Erfahrene Pyromagier ins Spiel kommt, wirf zwei Karten ab und ziehe dann zwei Karten. Erzeuge für jede auf diese Weise abgeworfene Nichtland-Karte einen 1/1 roten Elementarwesen-Kreaturespielstein.

{3} {R} {R}, schicke den Erfahrenen Pyromagier aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge zwei 1/1 rote Elementarwesen-Kreaturespielsteine.

- Falls du weniger als zwei Karten auf deiner Hand hast, sowie die erste Fähigkeit des Erfahrenen Pyromagiers verrechnet wird, wirfst du alle Karten aus deiner Hand ab und ziehst dann zwei Karten, egal, wie viele Karten du abgeworfen hast.

Erpresser vom Hafen

{1} {R}

Kreatur — Goblin, Pirat

1/2

Wenn der Erpresser vom Hafen ins Spiel kommt, erzeuge X Schatz-Spielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Artefakten und Verzauberungen ist, die deine Gegner kontrollieren. (*Schatz-Spielsteine sind Artefakte mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“*)

- Falls ein Gegner eine bleibende Karte kontrolliert, die sowohl Artefakt als auch eine Verzauberung ist, wird sie für die Fähigkeit des Erpressers vom Hafen nur einmal gezählt.
-

Erstarken

{X} {G}

Hexerei

Lege je eine +1/+1-Marke auf X Kreaturen deiner Wahl.

- Erstarken kann dieselbe Kreatur nicht mehrfach zum Ziel haben. Mit diesem Zauberspruch kannst du nicht mehr als eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur legen.
-

Ewige Zeugin

{1} {G} {G}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/1

Wenn die Ewige Zeugin ins Spiel kommt, kannst du eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Falls ein Zauberspruch, der verrechnet wird, die Ewige Zeugin ins Spiel bringt, kann die Fähigkeit der Ewigen Zeugin diese Karte als Ziel haben, falls sie bei ihrer Verrechnung auf deinen Friedhof gelegt wird.
-

Experiment Eins

{G}

Kreatur — Mensch, Schlammwesen

1/1

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

Entferne zwei +1/+1-Marken von Experiment Eins:

Regeneriere Experiment Eins.

- „Regeneriere [eine bleibende Karte]“ bedeutet: „Das nächste Mal, dass [jene bleibende Karte] in diesem Zug zerstört würde, entferne stattdessen allen vermerkten Schaden von ihr und tappe sie. Falls sie eine angreifende oder blockende Kreatur ist, entferne sie aus dem Kampf.“

- Falls das Entfernen von zwei +1/+1-Marken von Experiment Eins dazu führt, dass der auf der Experiment Eins vermerkte Schaden größer oder gleich seiner Widerstandskraft ist, wird es als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, bevor der Regenerationsschild erzeugt wird.
- 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 zu zum Beispiel eine 2/2 Kreatur mit Weiterentwicklung kontrollierst und eine 1/3 Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ist die Widerstandskraft größer, daher wird Weiterentwicklung ausgelöst. Als Antwort darauf erhält die 1/3 Kreatur +2/-2. Wenn die ausgelöste Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet werden soll, ist ihre Stärke größer. Du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung.

Explosiver Höllendrache

{3} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn der Explosive Höllendrache angreift, erhält jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof Rückblende bis zum Ende des Zuges. Die Rückblendekosten sind gleich ihren Manakosten.

- Nur Spontanzauber- und Hexereikarten, die in deinem Friedhof sind, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Explosiven Höllendrachen verrechnet wird, erhalten Rückblende. Spontanzauber und Hexereien, die später auf deinen Friedhof gelegt werden, erhalten nicht Rückblende.
- Sobald der Explosive Höllendrache angegriffen hat, wird seine Fähigkeit verrechnet und verleiht den entsprechenden Karten Rückblende. Das gilt auch falls der Explosive Höllendrache das Spiel verlässt,

bevor die Fähigkeit verrechnet wird, oder nachdem sie verrechnet wurde, aber bevor du die Zaubersprüche wirkst.

Ezuri, Klaue des Fortschritts

{2} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Elf, Krieger

3/3

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

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

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

Feuerklang und Sonnenstimme

{4} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Minotaurus, Kleriker

4/6

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

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

- Falls eine Quelle mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, dir Schaden zufügt, verlierst und erhältst du gleichzeitig entsprechend viele Lebenspunkte. Dein Lebenspunktstand verändert sich nicht.
- Die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme kann keinen Planeswalker als Ziel haben.
- Ein Zauberspruch lässt dich Lebenspunkte dazuerhalten, falls seine Kosten oder sein Effekt verlangen, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, oder falls eine Anweisung in seinen Kosten oder seinem Effekt durch einen Ersatzeffekt modifiziert wird und das modifizierte Ereignis bewirkt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst. Falls Kosten oder Effekt eines Zauberspruchs eine Quelle mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, anweisen, Schaden zuzufügen, führt der Zauberspruch ebenfalls dazu, dass Lebenspunkte dazuerhalten werden.
- Falls ein weißer Spontanzauber oder eine weiße Hexerei, den bzw. die du nicht kontrollierst, dazu führt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wird die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme ausgelöst.
- Falls du eine Menge an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme wird nur einmal ausgelöst.
- Die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme wird nicht ausgelöst, falls eine ausgelöste Fähigkeit eines weißen Spontanzaubers oder einer weißen Hexerei bzw. einer weißen Spontanzauber-

oder Hexerei-Karte dazu führt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, z. B. die ausgelöste Fähigkeit des Bestärkten Glaubens, wenn er umgewandelt wird.

- Falls ein roter und weißer Zauberspruch, den du kontrollierst, mehreren Objekten Schaden zufügt und nur einmal das Wort „zufügen“ verwendet, wird die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme nur einmal ausgelöst. Falls der Effekt eines roten und weißen Zauberspruchs dazu führt, dass er einem Objekt Schaden zufügt und dann durch das zweite Vorkommen des Wortes „zufügen“ noch mehr Schaden zufügt, wird die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme zweimal ausgelöst usw.
- Falls ein roter und weißer Zauberspruch, den du kontrollierst, Schaden zufügt und gleichzeitig bewirkt, dass du Lebenspunkte dazuerhältst, wird die letzte Fähigkeit von Feuerklang und Sonnenstimme zweimal ausgelöst.

Feuerklingen-Artist

{B} {R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Eile

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine Kreatur opfern. Wenn du dies tust, fügt der Feuerklingen-Artist einem Gegner oder Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Feuerklingen-Artisten geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du eine Kreatur opfern. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst einen Gegner oder Planeswalker deiner Wahl, dem Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust, ...“ insofern, dass Spieler Aktionen ausführen können, nachdem du die Kreatur geopfert hast, aber bevor der Schaden zugefügt wird.

Feurige Gerechtigkeit

{R} {G} {W}

Hexerei

Die Feurige Gerechtigkeit fügt 5 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Zielen deiner Wahl du bestimmst. Ein Gegner deiner Wahl erhält 5 Lebenspunkte dazu.

- Du bestimmst, wie viele Ziele die Feurige Gerechtigkeit hat und wie der Schaden auf sie aufgeteilt wird, sowie du sie wirkst. Jedem Ziel für ihren Schadenseffekt muss mindestens 1 Schadenspunkt zugeordnet werden.
- Falls einige (aber nicht alle) Ziele illegal werden, bleibt die ursprünglich gewählte Schadenaufteilung bestehen, aber den illegalen Zielen wird kein Schaden zugefügt. Falls alle Ziele illegal werden, einschließlich des Gegners deiner Wahl, der die Lebenspunkte dazuerhalten soll, wird die Feurige Gerechtigkeit nicht verrechnet. Falls alle Ziele des Effekts, der Schaden zufügt, illegal werden, während das Ziel des Effekts, der einen Gegner Lebenspunkte dazuerhalten lässt, legal bleibt, erhält jener Spieler 5 Lebenspunkte dazu, obwohl kein Schaden zugefügt wird.
- Der Gegner deiner Wahl, der die Lebenspunkte dazuerhalten soll, kann auch als Ziel für den Effekt, der Schaden zufügt, bestimmt werden. Falls dies geschieht und der Schaden den Lebenspunktstand jenes Spielers auf 0 oder weniger reduziert, erhöht der Effekt, der ihn Lebenspunkte dazuerhalten lässt, seinen Lebenspunktstand wieder über 0, bevor jener Spieler die Partie verliert.

Feuriger Fall
{5}{R}
Spontanzauber
Der Feurige Fall fügt einer Kreatur deiner Wahl 5
Schadenspunkte zu.
Standardlandumwandlung {1}{R} (*{1}{R}*, *wirf diese
Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer
Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf
deine Hand und mische danach.*)

- Im Gegensatz zur normalen Fähigkeit Umwandlung erlaubt dir Standardlandumwandlung nicht, eine Karte zu ziehen. Stattdessen lässt sie dich deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen. Du bestimmst den Typ der Standardland-Karte, die du finden möchtest, erst, wenn du die Suche durchführst. Nachdem du eine Standardland-Karte in deiner Bibliothek bestimmt hast, zeigst du sie offen vor, nimmst sie auf die Hand und mischst dann deine Bibliothek.
- Standardlandumwandlung ist eine Variante der Fähigkeit Umwandlung. Jede Fähigkeit, die dadurch ausgelöst wird, dass eine Karte umgewandelt wird, wird auch durch Standardlandumwandlung ausgelöst. Jede Fähigkeit, die verhindert, dass eine Umwandlung-Fähigkeit aktiviert wird, verhindert auch, dass eine Standardlandumwandlung-Fähigkeit aktiviert wird.
- Standardlandumwandlung ist eine aktivierte Fähigkeit. Effekte, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie Abwürgen oder die Ringe aus der hellen Esse), interagieren auch mit Standardlandumwandlung. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (wie Gegenzauber oder Feenspott), tun dies dagegen nicht.
- Du kannst dich entscheiden, keine Standardland-Karte zu finden, auch falls in deiner Bibliothek eine vorhanden ist.

Fleischgewordene Legende
{W}
Verzauberung
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch
wirkst, lege eine Sagenmarke auf die Fleischgewordene
Legende.
{2}{W}: Lege eine Sagenmarke auf die
Fleischgewordene Legende.
{W}: Bis zum Ende des Zuges wird die
Fleischgewordene Legende zusätzlich zu ihren anderen
Typen zu einer Mönch-Avatar-Kreatur und erhält
„Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind
gleich der Anzahl an Sagenmarken auf ihr.“

- Die Fleischgewordene Legende kann in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommt, nicht angreifen.
 - Wenn du die Fähigkeit, die die Fleischgewordene Legende zu einer Kreatur werden lässt, aktivierst, während sie bereits eine Kreatur ist, werden dadurch sämtliche Effekte überschrieben, die ihre Stärke oder Widerstandskraft auf einen bestimmten Wert festlegen. Effekte, die die Stärke oder Widerstandskraft modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert festzulegen, werden weiterhin angewendet.
-

Flimmerwisch
{1}{W}{W}
Kreatur — Elementarwesen
3/1
Fliegend

Wenn der Flimmerwisch ins Spiel kommt, schicke eine andere bleibende Karte deiner Wahl ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

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

Furchtlose Eskorte
{1}{G}{W}
Kreatur — Nashorn, Soldat
3/3
Opfere die Furchtlose Eskorte: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Sobald die Fähigkeit der Furchtlosen Eskorte verrechnet wird, sind die Kreaturen, die von ihr betroffen werden, festgelegt. Die Fähigkeit betrifft keine Kreaturen, die ins Spiel kommen, nachdem sie verrechnet wurde.
- Falls eine der Kreaturen deine Kontrolle verlässt, behält sie Unzerstörbarkeit.
- Tödlicher Schaden und Effekte, die „zerstören“, bewirken nicht, dass eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit auf den Friedhof gelegt wird. Eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit kann jedoch aus verschiedenen Gründen auf den Friedhof gelegt werden. Am wahrscheinlichsten geschieht dies, falls sie geopfert wird, falls sie legendär war und eine andere legendäre Kreatur mit demselben Namen vom selben Spieler kontrolliert wird oder falls ihre Widerstandskraft 0 oder weniger ist.

Fürst der Ausrottung
{3}{B}{G}
Kreatur — Elementarwesen
*/
Stärke und Widerstandskraft des Fürsten der Ausrottung sind gleich der Anzahl an Karten in allen Friedhöfen.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Fürsten der Ausrottung bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Falls der Fürst der Ausrottung in deinem Friedhof ist, zählt er sich selbst mit.
- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei dem Fürsten der Ausrottung Schaden zufügt oder seine Widerstandskraft verringert, wird jener Zauberspruch auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden. Jene Karte erhöht die Widerstandskraft des Fürsten der Ausrottung, bevor das Spiel überprüft, ob er stirbt.

Gambit des Funkenmagiers

{1} {R}

Hexerei

Das Gambit des Funkenmagiers fügt bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl je 1 Schadenspunkt zu. Jene Kreaturen können in diesem Zug nicht blocken.

- Falls das Gambit des Funkenmagiers zwei Ziele hat und eines davon illegal ist, sowie das Gambit des Funkenmagiers verrechnet wird, ist nur das verbleibende legale Ziel davon betroffen. Dem illegalen Ziel wird kein Schaden zugefügt und es kann in jenem Zug blocken. Falls beide Ziele illegal sind, sowie das Gambit des Funkenmagiers verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.
- Falls das Gambit des Funkenmagiers verrechnet wird, aber der Schaden verhindert oder umgelenkt wird, können die als Ziel bestimmten Kreaturen dennoch in jenem Zug nicht blocken.

Gedanken ausradieren

{U}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl millt zwei Karten.
Ziehe eine Karte.

- Falls die Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Gedanken ausradieren verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.
- Befolge die Anweisungen in der Reihenfolge, wie sie auf der Karte stehen: Falls du selbst das Ziel bist, legst du zuerst die obersten zwei Karten von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof und ziehst danach eine Karte.

Gedankensymbiont

{4} {U} {B}

Kreatur — Nachtmahr, Schrecken

3/3

Fliegend

Wenn der Gedankensymbiont ins Spiel kommt, wirft ein Gegner deiner Wahl eine Karte ab und du ziehst eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit des Gedankensymbionten kann auch einen Gegner ohne Karten auf der Hand als Ziel haben. Du ziehst auch dann eine Karte, falls kein Gegner eine Karte abwirft.

Gehärtete Schuppen

{G}

Verzauberung

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

- „Auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt“ umfasst auch Kreaturen, die mit +1/+1-Marken ins Spiel kommen. Falls eine Kreatur mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, während du die Gehärteten Schuppen kontrollierst, kommt sie mit so vielen Marken plus einer ins Spiel.
 - Jedes weitere Exemplar der Gehärteten Schuppen, das du kontrollierst, erhöht die Anzahl der +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur gelegt werden, um eins.
-

Geiselnnehmerin

{2} {U} {B}

Kreatur — Mensch, Pirat

2/3

Wenn die Geiselnnehmerin ins Spiel kommt, schicke eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt deiner Wahl ins Exil, bis die Geiselnnehmerin das Spiel verlässt. Du kannst die Karte wirken, solange sie im Exil bleibt, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana eines beliebigen Typs.

- Falls die Geiselnnehmerin das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
 - Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte 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. Du kannst ihn nicht wirken.
 - Sobald du anfängst, die ins Exil geschickte Karte zu wirken, wird sie als neues Objekt behandelt. Du kontrollierst jenen Zauberspruch und die bleibende Karte, zu der jener Zauberspruch wird, auch falls die Geiselnnehmerin das Spiel verlässt.
 - Falls die ins Exil geschickte Karte zu jenem Zeitpunkt immer noch im Exil ist, wird sie unmittelbar, nachdem die Geiselnnehmerin das Spiel verlassen hat, wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.
 - In einer Multiplayer-Partie gilt: Falls der Besitzer der Geiselnnehmerin die Partie verlässt, während die Karte immer noch im Exil ist, und ein anderer Spieler jene Karte besitzt, wird die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.
 - Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zauberspruch- oder bleibenden Karten, die du durch die Fähigkeit der Geiselnnehmerin kontrollierst, ins Exil geschickt.
-

Gelungenes Flickwerk

{1}{U}{B}

Kreatur — Zombie

3/3

Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt und falls sie aus deinem Friedhof ins Spiel gekommen ist oder du sie aus deinem Friedhof gewirkt hast, bringe das Gelungene Flickwerk zu Beginn des nächsten Endsegments aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Eine Karte, die mit ihrer Wahnsinn-Fähigkeit gewirkt wird, wird aus dem Exil gewirkt, nicht aus deinem Friedhof.
- Die Fähigkeit des Gelungenen Flickwerks wird nur ausgelöst, falls es sich in deinem Friedhof befindet, unmittelbar nachdem eine entsprechende Kreatur ins Spiel gekommen ist. Ein Gelungenes Flickwerk, das bereits im Spiel ist, wird nicht zu Beginn des nächsten Endsegments zurückgebracht, falls es später auf deinen Friedhof gelegt wird.

Gepanzerter Riesenwurm

{7}{G}{G}{G}

Kreatur — Wurm

16/16

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

Unzerstörbar

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

Gesandte des Brandbaums

{R/G}{R/G}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

Wenn die Gesandte des Brandbaums ins Spiel kommt, erzeuge {R}{G}.

- Die Fähigkeit der Gesandten des Brandbaums ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

Gesandter des Purphoros

{3} {R}

Verzauberungskreatur — Ochse

3/3

Göttergabe {6} {R} (*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 an eine

Kreatur angelegt ist.)

Bedrohlich (Diese Kreatur kann nicht geblockt werden,

außer von zwei oder mehr Kreaturen.)

Die verzauberte Kreatur erhält +3/+3 und hat

Bedrohlichkeit.

- Auf dem Stapel ist ein Zauberspruch mit Göttergabe entweder ein Kreaturenzauber oder ein Aura-Zauberspruch. Er ist niemals beides, obwohl er in beiden Fällen ein Verzauberungszauber ist.
- 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“, 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 eine bleibende Karte mit Göttergabe nicht durch Wirken, sondern auf eine andere Weise ins Spiel kommt, ist sie eine Verzauberungskreatur. Du hast nicht die Möglichkeit, die Göttergabe-Kosten zu bezahlen und sie 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.

Gesegnete Sphinx

{4} {U} {U}

Kreatur — Sphinx

4/6

Fliegend

Immer wenn ein Gegner eine Karte zieht, kannst du

zwei Karten ziehen.

- Du kannst entweder zwei Karten ziehen oder gar keine. Du kannst dich nicht entscheiden, nur eine Karte zu ziehen.
- Die Fähigkeit wird für jede Karte, die ein Gegner zieht, einmal ausgelöst. Du bestimmst, ob du zwei Karten ziehst, sowie jede dieser Fähigkeiten verrechnet wird.

- Falls jeder Spieler eine Gesegnete Sphinx kontrolliert, lösen sich ihre Fähigkeiten gegenseitig aus, bis sich ein Spieler entscheidet, keine Karten zu ziehen.

Gesicherter Durchgang

{G} {U} {R}

Hexerei

Decke alle Karten deiner Bibliothek auf. Ein Gegner bestimmt davon eine Kreaturenkarte, eine Länderkarte und eine Karte, die weder eine Kreatur noch ein Land ist. Du nimmst die bestimmten Karten auf deine Hand. Mische danach.

- Falls deine Bibliothek irgendwelche der angegebenen Kartentypen nicht enthält, ignoriere diese Typen. Der Gegner bestimmt dann nur Karten für die Typen, die du hast.
- Ja, deine Gegner dürfen sich alle Karten in deiner Bibliothek ansehen.

Gigant aus dem Schorf-Clan

{4} {R} {G}

Kreatur — Riese, Krieger

4/5

Wenn der Gigant aus dem Schorf-Clan ins Spiel kommt, kämpft er gegen eine per Zufall bestimmte Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

- Um ein Ziel per Zufall zu bestimmen, müssen alle legalen Ziele mit gleich hoher Wahrscheinlichkeit als Ziel bestimmt werden können. Dazu kannst du zum Beispiel jedem möglichen legalen Ziel eine Zahl zuweisen und dann den Würfel entscheiden lassen.
- Das Ziel per Zufall zu bestimmen, ist Teil des Vorgangs, die Fähigkeit auf den Stapel zu legen. Spieler können auf die Fähigkeit antworten und wissen dabei, was das Ziel der Fähigkeit ist.
- Falls der Gigant aus dem Schorf-Clan das Spiel verlässt, bevor seine Fähigkeit verrechnet wird, findet kein Kampf statt und keine der beiden Kreaturen fügt Schaden zu. Außerdem gilt: Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und es findet kein Kampf statt.
- In einer Multiplayer-Partie wird nicht ein einzelner Gegner per Zufall bestimmt. Unter allen Kreaturen aller deiner Gegner wird eine per Zufall als Ziel bestimmt.

Gildenmagierin der Liga

{U} {R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

{3} {U}, {T}: Ziehe eine Karte.

{X} {R}, {T}: Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl mit Manabetrag X, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, berücksichtige den für X bestimmten Wert, wenn du den Manabetrag für jenen Zauberspruch ermittelst.
- Die zweite Fähigkeit der Gildenmagierin der Liga kann jeden Spontanzauber und jede Hexerei kopieren den bzw. die du kontrollierst, nicht nur solche mit Zielen.
- 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.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (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 das Bannfeuer), 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.

Göttliche Erscheinung

{3} {W} {W}

Verzauberung

Falls ein oder mehrere Kreaturespielsteine unter deiner Kontrolle erzeugt würden, werden stattdessen entsprechend viele 4/4 weiße Engel-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit erzeugt.

- Die Eigenschaften des Spielsteins werden vollständig durch den 4/4 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit ersetzt. Er hat keinerlei Fähigkeiten, mit denen der ursprüngliche Spielstein erzeugt worden wäre. Alle weiteren Angaben, die im Effekt enthalten sind, der den Spielstein erzeugt (beispielsweise ob er getappt ist oder angreift, „Der Spielstein erhält Eile“ oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten weiterhin.
- Falls du einen Nichtkreatur-Spielstein erzeugst, der zu einer Kreatur wird, sowie er ins Spiel kommt, vielleicht wegen eines Effekts wie dem von Marsch der Maschinen, dann wird der Effekt der Göttlichen Erscheinung nicht auf die Erzeugung dieses Spielsteins angewendet. (Der Grund hierfür ist, dass der Effekt der Göttlichen Erscheinung modifiziert, wie die Spielsteine erzeugt werden, und der Effekt von Marsch der Maschinen wird erst angewendet, sowie die Spielsteine ins Spiel kommen.)
- Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein erzeugt würde, wird er angewendet, bevor der Effekt der Göttlichen Erscheinung angewendet wird. Falls ein Effekt ändert, unter wessen Kontrolle ein Spielstein ins Spiel kommen würde, wird er angewendet, nachdem der Effekt der Göttlichen Erscheinung angewendet werden kann.

Grabklingenmarodeur

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Krieger

1/4

Todesberührung

Immer wenn der Grabklingenmarodeur einem Spieler

Kampfschaden zufügt, verliert der Spieler

Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Kreaturenkarten
in deinem Friedhof.

- Zähle die Anzahl der Kreaturen in deinem Friedhof, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte verloren werden. Insbesondere kann dies alle anderen Kreaturen einschließen, die du besitzt und die im Kampf gestorben sind, vielleicht sogar den Grabklingenmarodeur selbst.

Grabkriecher

{B}

Kreatur — Zombie

2/1

Der Grabkriecher kann nicht blocken.

Du kannst den Grabkriecher aus deinem Friedhof
wirken, solange du einen Zombie kontrollierst.

- Die Fähigkeit des Grabkriechers ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du ihn wirken kannst.
- Sobald du den Grabkriecher gewirkt hast und er auf dem Stapel ist, spielt es keine Rolle mehr, ob du die Kontrolle über den anderen Zombie verlierst.

Groll der Götter

{1} {R} {R}

Hexerei

Der Groll der Götter fügt jeder Kreatur 3

Schadenspunkte zu. Falls eine Kreatur, der auf diese

Weise Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben
würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

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

Größeres Gargadon

{9} {R}

Kreatur — Bestie

9/7

Aussetzen 10 — {R}

Opfere ein Artefakt, eine Kreatur oder ein Land:

Entferne eine Zeitmarke vom Größeren Gargadon.

Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls das Größere
Gargadon ausgesetzt ist.

- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegmente eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass du die Karte wirkst, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird. Falls du auf diese Weise einen Kreaturenzauber wirkst, erhält er Eile, bis du die Kontrolle über diese Kreatur verlierst (oder du in seltenen Fällen die Kontrolle über den Kreaturenzauber verlierst, solange er auf dem Stapel ist).
- Du kannst eine Karte auf deiner Hand mit Aussetzen zu jedem Zeitpunkt ins Exil schicken, zu dem du sie wirken könntest. Beachte dabei ihren Kartentyp, alle Effekte, die den Zeitpunkt, zu dem du sie wirken könntest, modifizieren (wie Aufblitzen), und alle anderen Effekte, die verhindern könnten, dass die Karte wirken könntest (wie die Fähigkeit des Herumpfuschenden Magiers), um zu bestimmen, ob und wann du dies tun kannst. Ob du in diesem Moment alle Schritte durchführen könntest, die beim Wirken der Karte durchzuführen wären, ist irrelevant. Du kannst beispielsweise eine Karte mit Aussetzen ins Exil schicken, die keine Manakosten hat oder die ein Ziel benötigt, auch falls zu dem Zeitpunkt keine legalen Ziele verfügbar sind.
- Karten, die mit Aussetzen ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Eine Karte mit Aussetzen ins Exil zu schicken ist nicht dasselbe wie das Wirken der Karte. Für diese Aktion wird der Stapel nicht verwendet und sie kann nicht beantwortet werden.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit des Aussetzens (diejenige, die dich die Karte wirken lässt) ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.
- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du die Karte wirken, falls möglich. Das gilt auch, falls dafür Ziele benötigt werden und die einzigen legalen Ziele solche sind, die du eigentlich nicht als Ziel bestimmen möchtest. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs, der gewirkt wird, ohne seine Manakosten zu bezahlen, wird durch seine Manakosten bestimmt, auch wenn diese Kosten nicht bezahlt wurden.

Grübelschlängler

{4} {U}

Kreatur — Elementarwesen

2/2

Fliegend

Wenn der Grübelschlängler ins Spiel kommt, ziehe zwei Karten.

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

- 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 des Grübelschlänglers vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wird, aber bevor du den Grübelschlängler opfern musst.

Grüner Zorn

{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+0 und verursacht Trampelschaden.

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

- Falls die Kreatur, die diese Aura verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Grüne Zorn verrechnet werden soll, wird der Aura-Zauberspruch nicht verrechnet. Der Grüne Zorn kommt nicht ins Spiel, daher wird er nicht vom Spiel auf einen Friedhof gelegt und seine Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

Harmonische Wegkreuzung

{G}

Weltenverzauberung

Alle Kreaturen haben Eile.

- Diese Karte hat den Übertyp Welt. Falls zwei oder mehr bleibende Karten mit dem Übertyp Welt im Spiel sind, werden alle außer der Karte, die den Übertyp Welt am kürzesten hatte, auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Diese zustandsbasierte Aktion wird „Weltenregel“ genannt. Bei einem Unentschieden werden alle auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt.

Hauptmann der Reserve

{2} {W} {W}

Kreatur — Kor, Ritter, Verbündeter

3/2

Wenn der Hauptmann der Reserve ins Spiel kommt, wende Beistand 3 an. (*Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu drei andere Kreaturen deiner Wahl.*)

- Du kannst mit der Beistand-Aktion nicht mehr als eine +1/+1-Marke auf ein Ziel legen.
- Beistand kann eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel haben.

Hautschmelzer

{2} {B} {B}

Kreatur — Phyrexianer, Zombie

3/3

Wenn der Hautschmelzer ins Spiel kommt, lege drei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.

- Diese Fähigkeit ist verpflichtend. Falls keine anderen Kreaturen im Spiel sind, musst du deinen Hautschmelzer selbst als Ziel bestimmen.
-

Held der Spiele

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der den Helden der Spiele als Ziel hat, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du einen Zauberspruch wirkst, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, der diese Kreatur mehrmals als Ziel hat, wird diese Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
 - Diese Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls du einen Zauberspruch, der diese Kreatur als Ziel hat, kopierst oder falls die Ziele eines Zauberspruchs geändert werden, sodass sie zum Ziel wird.
 - Dieser Effekt betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+0.
-

Heroische Verstärkung

{2} {R} {W}

Hexerei

Erzeuge zwei 1/1 weiße Soldat-Kreaturespielsteine.

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

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

Hydroid-Krisis

{X}{G}{U}

Kreatur — Qualle, Hydra, Bestie

0/0

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, erhältst du $X/2$

Lebenspunkte dazu und ziehst $X/2$ Karten. Runde

jeweils ab.

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Die Hydroid-Krisis kommt mit $X +1/+1$ -Marken ins

Spiel.

- Die erste Fähigkeit der Hydroid-Krisis wird beim Wirken ausgelöst und vor dem Zauberspruch selbst verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls die Hydroid-Krisis neutralisiert wird.

Im Jenseits abrechnen

{4}{W}

Hexerei

Bestimme eines oder beides —

- Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, ins Exil.
 - Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.
- Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
 - Falls ein Spielstein, den du kontrollierst, auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Improvisierter Malmer

{3}{U}

Kreatur — Zombie, Schrecken

4/5

Schicke als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil.

- Du musst genau eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schicken, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreaturenkarte ins Exil zu schicken, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturenkarten ins Exil schicken.
 - Spieler können erst antworten, sobald dieser Zauberspruch gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreaturenkarte, die du ins Exil schickst, anderweitig zu entfernen, um zu verhindern, dass du den Zauberspruch wirken kannst.
-

Intet der Trumer
{3}{G}{U}{R}
Legendare Kreatur — Drache
6/6

Fliegend

Immer wenn Intet der Trumer einem Spieler Kampfschaden zufugt, kannst du {2}{U} bezahlen. Falls du dies tust, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek verdeckt ins Exil. Du kannst dir die Karte anschauen, solange sie im Exil bleibt. Du kannst sie spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, solange Intet im Spiel bleibt.

- Falls eine auf diese Weise ins Exil geschickte Karte immer noch im Exil ist, nachdem Intet das Spiel verlassen hat, kannst du sie dir immer noch anschauen. Du kannst sie dann jedoch nicht mehr spielen.
- Sobald du auf eine Karte auf diese Weise spielst, verlasst sie das Exil. Du kannst jene Karte dann nicht noch einmal spielen.

Irrer Assistent
{1}{U}
Kreatur — Mensch, Zauberer
1/1
{T}, mille eine Karte: Erzeuge {C}.

- Falls du die Fahigkeit des Irren Assistenten aktivierst, wahrend du einen Zauberspruch wirkst, kannst du nicht entscheiden, die Fahigkeit zuruckzudrehen, sobald du die auf deinen Friedhof gelegte Karte siehst.

Izzet-Amulett
{U}{R}
Spontanzauber
Bestimme eines —

- Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {2}.
- Das Izzet-Amulett fugt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.
- Ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

- Falls du den letzten Modus bestimmst, ziehst du zwei Karten und wirfst zwei Karten ab, wahrend das Izzet-Amulett verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausfuhren.

Jahrtausendsturm
{4}{U}{R}
Verzauberung
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie einmal fur jeden anderen Spontanzauber und jede andere Hexerei, die du zuvor in diesem Zug gewirkt hast. Du kannst neue Ziele fur die Kopien bestimmen.

- Zaubersprüche, die du gewirkt hast und die neutralisiert wurden, wurden trotzdem gewirkt, sodass sie Kopien hinzufügen, wenn die Fähigkeit des Jahrtausendsturms später für andere Zaubersprüche in dem Zug verrechnet wird.
- Die Fähigkeit des Jahrtausendsturms kopiert jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei, nicht nur solche mit Zielen.
- Kopien werden auch dann erzeugt, falls der Zauberspruch, der die Fähigkeit des Jahrtausendsturms ausgelöst hat, neutralisiert wurde, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde. Die Kopien werden vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.
- Die Kopien haben dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopieren, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, haben die Kopien dieselben Werte für X.
- Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon). Dasselbe gilt für Zaubersprüche, die Marken verteilen.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopien, die die Fähigkeit des Jahrtausendsturms erzeugt, werden auf dem Stapel erzeugt und werden daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (beispielsweise die des Jahrtausendsturms selbst), werden nicht ausgelöst.

Jeskai-Älteste

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Mönch

1/2

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

Immer wenn die Jeskai-Älteste einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen.

Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die ausgelöste Fähigkeit der Jeskai-Ältesten verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
- Siehe auch „Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Bravour“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Jodah, ewiger Erzmagier
{1} {U} {R} {W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
4/3
Fliegend
Du kannst {W} {U} {B} {R} {G} bezahlen, anstatt die
Manakosten von Zaubersprüchen, die du wirkst, zu
bezahlen.

- Jodahs letzte Fähigkeit stellt alternative Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs dar. Du kannst diese nicht mit anderen alternativen Kosten kombinieren, wie z. B. Rückblende. Du kannst zusätzlich zu diesen alternativen Kosten zusätzliche Kosten bezahlen, wie z. B. Bonuskosten.
- Falls du Jodahs alternative Kosten auf einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten anwendest, ist X gleich 0.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, für den Mana ausgegeben werden kann, als sei es Mana einer beliebigen Farbe, kannst du diesen für Jodahs alternative Kosten wirken und dennoch Mana ausgeben, als sei es Mana einer beliebigen Farbe.

Judith, geißelnde Diva
{1} {B} {R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane
2/2
Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.
Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du
kontrollierst, stirbt, fügt Judith, geißelnde Diva, einem
Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

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

Junger Pyromagier
{1} {R}
Kreatur — Mensch, Schamane
2/1
Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei
wirkst, erzeuge einen 1/1 roten Elementarwesen-
Kreaturespielstein.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
-

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 den Gegner angreifend ins Spiel bringen.

- Kaalias Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls sie einen Planeswalker 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.

Kaervek der Gnadenlose
{5}{B}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane
5/4

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, fügt Kaervek der Gnadenlose einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags des Zauberspruchs zu.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
 - Alternative Kosten, zusätzliche Kosten und Kostenreduktionen ändern nicht den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sein Manabetrag basiert immer noch auf seinen Manakosten.
 - Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.
-

Kambal, Konsul der Allokation

{1} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

2/3

Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, verliert er 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Kambals Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
 - Ein Nichtkreatur-Zauberspruch ist ein Zauberspruch, der keine Kreatur ist. Ein Artefaktkreaturenzauber ist kein Nichtkreatur-Zauberspruch. Länder sind niemals Zaubersprüche.
-

Karador, Geisterhäuptling

{5} {W} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Zentaur, Geist

3/4

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger. Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die „Commander Tax“) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige von Karador) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
 - Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen des Zauberspruchs beachten, den du aus deinem Friedhof wirkst.
 - Du musst die Kosten bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
 - Sobald du beginnst, den Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Karador verlierst. Du kannst das Wirken ganz normal beenden.
 - Falls mehrere Effekte dir erlauben, eine Karte aus deinem Friedhof zu spielen, musst du ankündigen, mit wessen „Erlaubnis“ du beginnst, die Karte zu spielen.
 - Falls du einen Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirkst und dann im selben Zug einen neuen Karador unter deiner Kontrolle ins Spiel bringst, kannst du im selben Zug einen weiteren Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken.
 - Falls ein Kreaturenzauber während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, jene Karte zu wirken, bevor ein Spieler sie aus deinem Friedhof entfernen kann.
-

Klimperstein

{5}

Legendäres Artefakt

Zaubersprüche, die du wirkst, haben Wallung 4.

(Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du die obersten vier Karten deiner Bibliothek aufdecken.

Du kannst davon Zaubersprüche mit demselben Namen wie jener Zauberspruch wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege den Rest unter deine Bibliothek.)

- Falls du einen Zauberspruch wirkst, der bereits Wallung hat (wie die Wogenden Flammen mit Wallung 4), während der Klimperstein im Spiel ist, werden beide Wallung-Fähigkeiten getrennt ausgelöst. Angenommen, du führst alle Aktionen durch, die mit „du kannst“ beschrieben werden: Wenn die erste Instanz von Wallung verrechnet wird, deckst du die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf, wirkst alle Wogenden Flammen und legst die restlichen Karten unter deine Bibliothek. Sämtliche neuen Exemplare der Wogenden Flammen werden über dem anderen Vorkommen von Wallung auf den Stapel gelegt, also werden sie als Nächstes verrechnet. Jedes davon hat ebenfalls zwei Vorkommen von Wallung, die getrennt ausgelöst werden. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis die Wallung-Fähigkeiten keine Wogenden Flammen mehr aufdecken.
- Falls du eine Hälfte einer geteilten Karte wirkst (zum Beispiel Zusammenprall) und ein anderes Exemplar dieser geteilten Karte aufdeckst, sowie die Wallung-Fähigkeit verrechnet wird (zum Beispiel Zusammenprall // Anrennen), kannst du eine beliebige Hälfte jener geteilten Karte (Zusammenprall oder Anrennen) wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Knisterndes Verderben

{R} {W} {B}

Spontanzauber

Das Knisternde Verderben fügt jedem Gegner 2

Schadenspunkte zu. Jeder Gegner opfert eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert.

- Falls ein Spieler zwei oder mehr Kreaturen kontrolliert, die gemeinsam die höchste Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert, haben, bestimmt dieser Spieler eine davon, die geopfert wird.
- Das Opfern geschieht unabhängig vom zugefügten Schaden. Es spielt keine Rolle, ob dieser Schaden verhindert oder umgelenkt wird.
- Das Knisternde Verderben hat weder Spieler noch Kreaturen als Ziel. Das bedeutet, dass beispielsweise eine Kreatur mit Schutz vor Schwarz geopfert werden kann.
- In einer Multiplayer-Partie bestimmt jeder Gegner, beginnend mit dem aktiven Spieler und dann in Zugreihenfolge, welche Kreatur er opfern möchte. Danach werden alle Kreaturen gleichzeitig geopfert. Jeder Spieler weiß dabei, welche Wahl die Spieler vor ihm getroffen haben.

Knorriges Nashorn

{2} {G} {G}

Kreatur — Nashorn

4/4

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der das Knorrige Nashorn als Ziel hat, ziehe eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit des Knorrigen Nashorns wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Die letzte Fähigkeit des Knorrigen Nashorns wird ausgelöst, wenn du einen Zauberspruch wirkst, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele das Knorrige Nashorn ist. Sie wird nicht mehrfach ausgelöst, falls du einen Zauberspruch wirkst, der das Knorrige Nashorn mehrfach als Ziel hat.

Konklave-Mentorin

{G} {W}

Kreatur — Zentaur, Kleriker

2/2

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

Wenn die Konklave-Mentorin stirbt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit so vielen plus einer Marke ins Spiel.
- Die erste Fähigkeit der Konklave-Mentorin wird nicht auf sie selbst angewendet, falls sie irgendwie mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt.
- Falls du zwei Konklave-Mentorinnen kontrollierst, beträgt die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur gelegt werden, zwei plus die ursprüngliche Anzahl. Bei drei Konklave-Mentorinnen sind es drei plus die ursprüngliche Anzahl und so weiter.
- Falls zwei oder mehrere 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.
- Verwende die Stärke, die die Konklave-Mentorin zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

Kozilek, Schlächter der Wahrheit

{10}

Legendäre Kreatur — Eldrazi

12/12

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, ziehe vier Karten.

Vernichter 4 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, opfert der verteidigende Spieler vier bleibende Karten.*)

Wenn Kozilek, Schlächter der Wahrheit, von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt wird, mischt sein Besitzer seinen Friedhof in seine Bibliothek.

- Vernichter-Fähigkeiten werden im Angreifer-deklarierten-Segment ausgelöst und verrechnet. Der verteidigende Spieler bestimmt und opfert die erforderliche Anzahl an bleibenden Karten, 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.
- Kozileks erste Fähigkeit wird beim Wirken ausgelöst und vor dem Zauberspruch selbst verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Kozileks Inquisition

{B}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl zeigt seine Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 3 oder weniger. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab.

- Falls du dich selbst als Ziel dieses Zauberspruchs bestimmst, musst du den anderen Spielern alle Karten auf deiner Hand vorzeigen, wie es bei anderen Spielern auch der Fall wäre.

Kriegsführerin Aurelia

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

Legendäre Kreatur — Engel

3/4

Fliegend, Wachsamkeit, Eile

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

- Du enttappst alle Kreaturen, die du kontrollierst, einschließlich jener, die nicht angreifen.
- In der zusätzlichen Kampfphase bist du nicht gezwungen, mit irgendwelchen Kreaturen anzugreifen.
- Falls Aurelia angreifend ins Spiel gebracht wird, wird die ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Krümmender Schmerz

{U}{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -3/-0 bis zum Ende des Zuges.

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -0/-3 bis zum Ende des Zuges.

- Die beiden Ziele können dieselbe Kreatur oder verschiedene Kreaturen sein.
-

Kurzzeitiges Flimmern

{1} {W}

Spontanzauber

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

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

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

Lähmungsnadel

{1}

Artefakt

Sowie die Lähmungsnadel ins Spiel kommt, bestimme einen Kartennamen.

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

- Sobald die Lähmungsnadel das Spiel verlassen hat, können aktivierte Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen wieder aktiviert werden.
-

Lavalawine

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

Hexerei

Die Lavalawine fügt einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl und jeder Kreatur, die der Spieler bzw. der Beherrscher des Planeswalkers kontrolliert, X Schadenspunkte zu.

- Falls der Spieler oder Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel geworden ist, wenn die Lavalawine verrechnet werden soll, wird die Lavalawine nicht verrechnet. Der Schaden wird nicht zugefügt.
 - Da die Lavalawine keine Kreaturen zum Ziel hat, fügt sie Kreaturen mit Verhüllt oder Fluchsicherheit Schaden zu. Sämtliche Schadenspunkte, die Kreaturen mit entsprechenden Schutzfähigkeiten zugefügt würde, wird jedoch trotzdem verhindert.
-

Lavaschlinge

{1} {R}

Hexerei

Die Lavaschlinge fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Die Lavaschlinge schickt die als Ziel gewählte Kreatur ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde und nicht nur wegen tödlichen Schadens. Dies gilt auch dann für die Kreatur deiner Wahl, falls die Lavaschlinge ihr (aufgrund eines Verhinderungseffekts) keinen Schaden zufügt.

Lebendraht-Peitsche

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und hat „Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs wird, fügt sie einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.“

Ausrüsten {2}

- Wenn die ausgerüstete Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs wird, wird die Fähigkeit ausgelöst, die ihr von der Lebendraht-Peitsche gewährt wird, und über dem Zauberspruch auf den Stapel gelegt. Sie wird vor dem Zauberspruch verrechnet.
- Nicht die Lebendraht-Peitsche, sondern die ausgerüstete Kreatur ist sowohl die Quelle der ausgelösten Fähigkeit als auch die Quelle des resultierenden Schadens. Du kannst zum Beispiel eine Kreatur mit Schutz vor Artefakten als Ziel der Fähigkeit bestimmen und ihr Schaden zufügen (vorausgesetzt, die ausgerüstete Kreatur ist nicht selbst ein Artefakt).

Lebendiger Blitz

{3} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Schamane

3/2

Wenn der Lebendige Blitz stirbt, bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei, den bzw. die du besitzt, dazu führt, dass der Lebendige Blitz stirbt, kann dessen Fähigkeit jene Spontanzauber- oder Hexereikarte in deinem Friedhof als Ziel haben.

Legionärin des zehnten Distrikts

{R} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Eile

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der die Legionärin des zehnten Distrikts als Ziel hat, lege eine +1/+1-Marke auf die Legionärin des zehnten Distrikts und wende dann Hellsicht 1 an.

- Die Fähigkeit der Legionärin des zehnten Distrikts wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Du wendest auch Hellsicht 1 an, falls du keine +1/+1-Marke auf die Legionärin des zehnten Distrikts legen kannst, weil sie beispielsweise das Spiel verlassen hat.

Leoniden-Schlichter

{1}{W}

Kreatur — Katze, Kleriker

2/2

Spieler können keine Bibliotheken durchsuchen. Jeder

Spieler kann {2} bezahlen, um diesen Effekt bis zum

Ende des Zuges zu ignorieren.

- Falls ein Effekt besagt, „Du kannst deine Bibliothek nach ... durchsuchen. Falls du dies tust, mische danach“ oder „Du kannst deine Bibliothek nach ... durchsuchen ... mische danach“, kannst du dich nicht entscheiden, sie zu durchsuchen, daher wirst du sie auch nicht mischen.
- Falls ein Effekt besagt, „Durchsuche deine Bibliothek ... mische danach“, mischst du deine Bibliothek, obwohl du sie nicht durchsuchen kannst.
- Effekte, die dich anweisen, Karten aufzudecken oder die obersten Karten deiner Bibliothek anzuschauen, funktionieren immer noch. Nur Effekte, die das Wort „durchsuchen“ verwenden, sind betroffen.
- Da Spieler, die nicht {2} bezahlt haben, keine Bibliothek durchsuchen können, können sie auch keine Karten darin finden. Dieser Effekt gilt für alle Spieler und alle Bibliotheken. Falls der Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit andere Teile hat, die nicht vom Suchen nach oder Finden von Karten abhängen, funktionieren diese trotzdem normal.
- {2} zu bezahlen, um den Effekt des Leoniden-Schlichters zu ignorieren, ist eine Sonderaktion. Jeder Spieler kann diese Sonderaktion jederzeit durchführen, wenn er Priorität hat. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- {2} zu bezahlen erlaubt einem Spieler nicht, eine Bibliothek zu nehmen und zu durchsuchen – es erlaubt ihm nur, den Effekt des Leoniden-Schlichters im aktuellen Zug zu ignorieren. Jener Spieler kann Bibliotheken nur durchsuchen, falls ein anderer Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit ihn anweist, dies zu tun.
- Falls ein Spieler {2} bezahlt, kann nur er den Effekt des Leoniden-Schlichters in jenem Zug ignorieren. Alle anderen Spieler sind immer noch von dem Effekt betroffen.
- Ein Spieler, der {2} bezahlt hat, kann in jenem Zug eine beliebige Bibliothek durchsuchen, wenn er dazu angewiesen wird, nicht nur seine eigene.
- Sobald ein Spieler {2} bezahlt hat, kann er in jenem Zug so oft Bibliotheken durchsuchen, wie er dazu angewiesen wird.
- Falls mehrere Leoniden-Schlichter im Spiel sind, muss ein Spieler für jeden davon {2} bezahlen, bevor er in jenem Zug Bibliotheken durchsuchen kann.

Letzter Atemzug
{1} {W}
Spontanzauber
Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger ins Exil. Ihr Beherrscher erhält 4 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn der Letzte Atemzug verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Der Beherrscher der Kreatur erhält nicht 4 Lebenspunkte dazu.

Liliana, die letzte Hoffnung
{1} {B} {B}
Legendärer Planeswalker — Liliana
3
+1: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-1 bis zu deinem nächsten Zug.
-2: Du millst zwei Karten. Dann kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.
-7: Du erhältst ein Emblem mit „Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du X 2/2 schwarze Zombie-Kreaturenspielsteine, wobei X gleich zwei plus der Anzahl an Zombies ist, die du kontrollierst.“

- Du kannst Lilianas erste Fähigkeit aktivieren, ohne ein Ziel zu bestimmen, nur um eine Loyalitätsmarke auf sie zu legen.
- Lilianas zweite Fähigkeit hat die Karte, die auf deine Hand zurückgebracht wird, nicht als Ziel. Nachdem du die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt hast, kannst du eine beliebige Kreaturenkarte aus deinem Friedhof bestimmen.
- Falls du keinen Zombie kontrollierst, während die ausgelöste Fähigkeit von Lilianas Emblem verrechnet wird, erhältst du zwei Zombie-Kreaturenspielsteine.

Lilianas Elite
{2} {B}
Kreatur — Zombie
1/1
Lilianas Elite erhält +1/+1 für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof.

- Die Fähigkeit wird nur angewendet, solange Lilianas Elite im Spiel ist.
-

Lyev-Himmelsritter

{1} {W} {U}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/1

Fliegend

Wenn der Lyev-Himmelsritter ins Spiel kommt, inhaftiere eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert. *(Bis zu deinem nächsten Zug kann jene bleibende Karte nicht angreifen oder blocken und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.)*

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt und sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]:[Effekt].“ Niemand kann aktivierte Fähigkeiten, einschließlich Manafähigkeiten, einer inhaftierten bleibenden Karte aktivieren.
- Die statischen Fähigkeiten einer inhaftierten bleibenden Karte werden weiterhin angewendet. Die ausgelösten Fähigkeiten einer inhaftierten bleibenden Karte können weiterhin ausgelöst werden.
- Falls eine Kreatur bereits angreift oder blockt, wenn sie inhaftiert wird, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt. Sie greift weiterhin an bzw. blockt.
- Falls sich die aktivierte Fähigkeit einer bleibenden Karte auf dem Stapel befindet, wenn jene bleibende Karte inhaftiert wird, wird die Fähigkeit davon nicht betroffen.
- Falls eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, inhaftiert wird und sich später in eine Kreatur verwandelt, kann sie nicht angreifen oder blocken.
- Wenn ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, bleiben sämtliche dauerhaften Effekte mit einer Dauer bis zum nächsten Zug jenes Spielers oder bis zu einem bestimmten Zeitpunkt in jenem Zug bestehen, bis jener Zug begonnen hätte. Weder erlöschen sie sofort, noch dauern sie auf unbestimmte Zeit an.

Macht des alten Krosa

{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls du diesen Zauberspruch während deiner Hauptphase gewirkt hast, erhält die Kreatur stattdessen +4/+4 bis zum Ende des Zuges.

- Falls ein Effekt die Macht des alten Krosa kopiert, während er sich auf dem Stapel befindet, gewährt die Kopie nur einen Bonus von +2/+2. Das gilt selbst dann, falls der ursprüngliche Zauberspruch während deiner Hauptphase gewirkt wurde. Das liegt daran, dass die Kopie auf dem Stapel erzeugt wird und gar nicht gewirkt wurde.

Magister-Sphinx

{4} {W} {U} {B}

Artefaktkreatur — Sphinx

5/5

Fliegend

Wenn die Magister-Sphinx ins Spiel kommt, wird der Lebenspunktstand eines Spielers deiner Wahl zu 10.

- Die Fähigkeit ist nicht optional.
- Damit der Lebenspunktstand eines Spielers zu 10 wird, geschieht tatsächlich Folgendes: Jener Spieler erhält die entsprechende Menge Lebenspunkte dazu oder er verliert sie. Falls der Lebenspunktstand des Spielers deiner Wahl zum Beispiel 4 ist, wenn diese Fähigkeit verrechnet wird, erhält der Spieler 6 Lebenspunkte dazu; falls der Lebenspunktstand des Spielers deiner Wahl hingegen 17 ist, wenn diese Fähigkeit verrechnet wird, verliert der Spieler 7 Lebenspunkte. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
- In einer Partie Two-Headed Giant sorgt diese Fähigkeit im Grunde dafür, dass der Lebenspunktstand des Teams zu 10 wird, allerdings gilt nur der Spieler deiner Wahl als derjenige, der Lebenspunkte dazuerhalten bzw. verloren hat.

Manaentzug

{U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Erzeuge zu Beginn deiner nächsten Hauptphase so viel {C}, wie der Manabetrag des Zauberspruchs beträgt.

- Falls der Zauberspruch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Manaentzug verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erzeugst zu Beginn deiner nächsten Hauptphase kein Mana. Falls das Ziel legal ist, aber nicht neutralisiert wird (höchstwahrscheinlich weil ein Effekt besagt, dass der Zauberspruch nicht neutralisiert werden kann), erzeugst du Mana.
- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit des Manaentzugs wird normalerweise zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf ausgelöst. Falls du jedoch den Manaentzug in deiner Hauptphase vor dem Kampf oder während deiner Kampfphase wirkst, wird seine verzögert ausgelöste Fähigkeit zu Beginn der Hauptphase nach dem Kampf in diesem Zug ausgelöst.

Marchesa, die Schwarze Rose

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Entthronen (*Immer wenn diese Kreatur einen Spieler mit den meisten Lebenspunkten angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie.*)

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Entthronen.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Falls eine Kreatur mehrfach Entthronen hat, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.
- Falls die Kreaturenkarte den Friedhof verlässt, bevor die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird jene Karte nicht ins Spiel zurückgebracht. Das gilt selbst dann, falls sie sich wieder im Friedhof befindet, wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls auf Marchesa eine +1/+1 liegt, wenn sie stirbt, wird sie dank ihrer eigenen Fähigkeit unter deiner Kontrolle ins Spiel zurückgebracht.

- Entthronen wird nicht ausgelöst, falls die Kreatur einen Planeswalker angreift, auch falls dessen Beherrscher die meisten Lebenspunkte hat.
- Sobald Entthronen ausgelöst wird, spielt es keine Rolle mehr, was mit dem Lebenspunktstand der Spieler geschieht, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Du legst auch dann eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, falls der verteidigende Spieler nicht mehr die meisten Lebenspunkte hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- Die +1/+1-Marke wird auf die Kreatur gelegt, bevor Blocker deklariert werden.
- In einer Partie Two-Headed Giant wird Entthronen ausgelöst, falls die Kreatur einen der beiden Spieler des Teams mit den meisten Lebenspunkten angreift.

Mathas, Jäger der Verdammten

{R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir

3/3

Bedrohlich

Zu Beginn deines Endsegments legst du eine Kopfgeldmarke auf eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Solange auf der Kreatur eine Kopfgeldmarke liegt, hat sie „Wenn diese Kreatur stirbt, zieht jeder Gegner eine Karte und erhält 2 Lebenspunkte dazu.“

- Die Kreatur deiner Wahl, auf die eine Kopfgeldmarke gelegt wird, behält die ausgelöste Fähigkeit, die sie erhält, auch falls Mathas das Spiel verlässt.
- Kreaturen, auf die auf eine andere Weise eine Kopfgeldmarke gelegt wird als dadurch, dass Mathas' Fähigkeit verrechnet wird, wird die ausgelöste Fähigkeit nicht gewährt. Kreaturen, auf die mehr als eine Kopfgeldmarke gelegt wird, sowie Mathas' Fähigkeit verrechnet wird (höchstwahrscheinlich wegen der Zeit der Verdopplung), erhalten die Fähigkeit nicht mehrmals.
- Falls Mathas' Fähigkeit zwei Mal mit derselben Kreatur als Ziel verrechnet wird, erhält jene Kreatur zwei Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit. Jede Fähigkeit wird getrennt ausgelöst, wenn jene Kreatur stirbt.
- Die Gegner, die jeweils eine Karte ziehen und 2 Lebenspunkte dazuerhalten, sind die Gegner des Spielers, der die Kreatur kontrollierte, sowie sie starb. Das muss nicht unbedingt der Spieler sein, der die Kreatur kontrollierte, als eine Kopfgeldmarke auf sie gelegt wurde.

Meister der Grausamkeiten

{3}{B}{R}

Kreatur — Dämon

1/4

Erstschlag, Todesberührung

Der Meister der Grausamkeiten kann nur alleine angreifen.

Immer wenn der Meister der Grausamkeiten einen Spieler angreift und nicht geblockt wird, wird der Lebenspunktstand des Spielers zu 1. Der Meister der Grausamkeiten weist in diesem Kampf keinen Kampfschaden zu.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn etwas „angreift und nicht geblockt wird“, wird im Blocker-deklarieren-Segment und nachdem die Blocker deklariert wurden, ausgelöst, falls (1) jene Kreatur angreift und (2) keine Kreaturen als Blocker für jene Kreatur deklariert wurden. Die Fähigkeit wird auch dann ausgelöst, falls jene Kreatur angreifend ins Spiel gebracht und nicht im Angreifer-deklarieren-Segment als Angreifer deklariert wurde.
- Der Meister der Grausamkeiten muss nicht verpflichtend angreifen, aber falls er angreift, muss er alleine angreifen. Falls du eine andere Kreatur kontrollierst, deren Fähigkeit besagt, dass sie angreifen muss, falls möglich, muss jene andere Kreatur angreifen und der Meister der Grausamkeiten kann nicht angreifen.
- Falls der Meister der Grausamkeiten alleine angreift und eine andere Kreatur angreifend ins Spiel kommt, hat das keine Auswirkungen auf den Meister der Grausamkeiten. Der Meister der Grausamkeiten ist weiterhin eine angreifende Kreatur. Die andere angreifende Kreatur weist ihren Kampfschaden normal zu, unabhängig davon, ob die letzte Fähigkeit des Meisters der Grausamkeiten ausgelöst wird.
- Die letzte Fähigkeit des Meisters der Grausamkeiten wird nicht ausgelöst, falls er einen Planeswalker angreift.
- Damit der Lebenspunktstand eines Spielers zu 1 wird, verliert der Spieler die entsprechende Menge an Lebenspunkten (bzw. erhält sie in seltenen Fällen dazu). Falls der Lebenspunktstand des Spielers beispielsweise 4 beträgt, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, verliert jener Spieler 3 Lebenspunkte. Andere Effekte, die Wechselwirkungen mit dem Verlieren (oder Dazuerhalten) von Lebenspunkten haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.
- Keinen Kampfschaden zuzuweisen ist nicht dasselbe, wie jenen Schaden zu verhindern. Effekte, die Schaden unverhinderbar machen, haben keinen Effekt, falls kein Kampfschaden zugewiesen wird.

Meister-Biomagier

{2}{G}{U}

Kreatur — Elf, Zauberer

2/4

Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit so vielen zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wie die Stärke des Meister-Biomagiers beträgt, und zusätzlich zu ihren anderen Typen als Mutant.

- Verwende die Stärke des Meister-Biomagiers, sowie eine Kreatur ins Spiel kommt, um zu bestimmen, mit wie vielen zusätzlichen +1/+1-Marken sie ins Spiel kommt.

Mentor der Sanften

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

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

- Die Fähigkeit des Mentors der Sanften überprüft die Stärke der anderen Kreatur nur, sowie sie ins Spiel kommt. Falls die Stärke der Kreatur 2 oder weniger beträgt, wird die Fähigkeit ausgelöst. Sobald die Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, falls die Stärke der Kreatur über 2 erhöht wird. Ebenso gilt, dass die Fähigkeit nicht ausgelöst wird, wenn die Stärke der Kreatur auf 2 oder weniger reduziert wird, nachdem sie ins Spiel gekommen ist.

- Du zählst Stärkeboni von Marken, mit denen die Kreatur ins Spiel kommt, und andauernde Effekte wie den der Tapferen Ritterin mit, bevor du überprüfst, ob die Fähigkeit des Mentors der Sanften ausgelöst wird.
- Während die ausgelöste Fähigkeit des Mentors der Sanften verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Male {1} bezahlen, um mehr als eine Karte zu ziehen.

Mentor des Klosters

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Mönch

2/2

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

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Mönch-Kreaturespielstein mit Bravour.

- Wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, werden sowohl Bravour als auch die andere Fähigkeit des Mentors des Klosters ausgelöst. Du kannst diese Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die Fähigkeit, die zuletzt auf den Stapel gelegt wird, wird zuerst verrechnet.
- Der Zauberspruch, der die zweite Fähigkeit des Mentors des Klosters auslöst, löst nicht die Bravour-Fähigkeit des erzeugten Mönch-Kreaturespielsteins aus.
- Siehe auch „Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Bravour“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Messingstadt

Land

Immer wenn die Messingstadt getappt wird, fügt sie dir 1 Schadenspunkt zu.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Die erste Fähigkeit wird unabhängig davon, wie das Land getappt wird, ausgelöst.
- Falls du die Messingstadt tappst, während du einen Zauber wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst, wird ihre Fähigkeit ausgelöst und wartet. Wenn du mit dem Wirken des Zauberspruchs bzw. dem Aktivieren der Fähigkeit fertig bist, wird die ausgelöste Fähigkeit der Messingstadt darüber auf den Stapel gelegt. Die Fähigkeit der Messingstadt wird zuerst verrechnet.
- Umgekehrt kannst du aber auch die Messingstadt tappen, ihre ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legen und dann als Antwort auf diese Fähigkeit einen Spontanzauber wirken bzw. eine Fähigkeit aktivieren, für den bzw. die du das erzeugte Mana verwendest. In diesem Fall wird der Spontanzauber bzw. die aktivierte Fähigkeit zuerst verrechnet.

Mit der Vergangenheit hadern

{1} {G}

Spontanzauber

Du millst drei Karten, dann kannst du eine Kreaturen- oder Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

- Mit der Vergangenheit hadern hat die Karte, die auf deine Hand zurückgebracht wird, nicht als Ziel. Nachdem du die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt hast, kannst du eine beliebige Kreaturen- oder Länderkarte aus deinem Friedhof bestimmen.

Mizzix vom Izmagnus

{2} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Zauberer

2/2

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, dessen bzw. deren Manabetrag höher ist als die Anzahl an Erfahrungsmarken, die du hast, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken für jede Erfahrungsmarke, die du hast, {1} weniger.

- Du beendest das Wirken eines Zauberspruchs, einschließlich der Bezahlung seiner Kosten, bevor Mizzix' erste Fähigkeit ausgelöst wird. Die Fähigkeit, die dich eine Erfahrungsmarke erhalten lässt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Mizzix' letzte Fähigkeit verändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Mizzix' letzte Fähigkeit kann nicht die Menge an farbigem Mana reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Kosten.
- Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden (z. B. durch den Effekt der Fähigkeit von Thalia, Wächterin von Thraben), wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.
- Die Kostenreduktion kann auch auf alternative Kosten wie Rückblendekosten angewandt werden.
- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei, den bzw. die du wirkst, {X} in seinen bzw. ihren Manakosten hat, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest. Falls die Manakosten des Zauberspruchs zum Beispiel {X} {R} sind und du eine Erfahrungsmarke hast, könntest du 5 als Wert für X bestimmen und dann {4} {R} bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.
- 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.

Muldrotha die Gräberflut

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

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Avatar

6/6

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

- Du kannst z. B. einen Artefaktkreaturenzauber als deinen Artefaktzauber wirken und einen weiteren Artefaktkreaturenzauber als deinen Kreaturenzauber wirken.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und anderen Einschränkungen der Karten beachten, die du aus deinem Friedhof spielst. Du kannst Muldrotha beispielsweise nicht dazu verwenden, ein Land zu spielen, falls du in diesem Zug kein Land mehr spielen darfst, oder einen Planeswalkerzauber während deines Endsegments zu wirken.
- Du musst die Kosten bezahlen, um einen Zauberspruch auf diese Weise zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Muldrotha verlierst.
- Falls du eine Karte aus deinem Friedhof spielst und dann im selben Zug eine neue Muldrotha unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du im selben Zug ein weiteres Land oder einen weiteren Zauberspruch desselben Typs aus deinem Friedhof spielen.
- Falls eine bleibende Karte während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, jene Karte zu wirken, bevor ein Spieler sie aus deinem Friedhof entfernen kann.
- Falls mehrere Effekte dir erlauben, eine Karte aus deinem Friedhof zu spielen, musst du ankündigen, mit wessen „Erlaubnis“ du beginnst, die Karte zu spielen.

Nahrungskette

{2} {G}

Verzauberung

Schicke eine Kreatur, die du kontrollierst, ins Exil:

Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei

X gleich 1 plus dem Manabetrag der ins Exil

geschickten Kreatur ist. Gib dieses Mana nur aus, um

Kreaturenzauber zu wirken.

- Mana, das von der Nahrungskette erzeugt wird, kann für jeden Teil der Gesamtkosten eines Kreaturenzaubers verwendet werden. Dies schließt zusätzliche Kosten (wie Bonuskosten) und alternative Kosten mit ein. Es kann nicht verwendet werden, um die Kosten von Fähigkeiten von Kreaturen, die du kontrollierst, zu bezahlen.

Nebelfeuer-Adept

{3} {U}

Kreatur — Mensch, Mönch

3/3

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

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält eine Kreatur deiner Wahl Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, werden sowohl Bravour als auch die andere Fähigkeit des Nebelfeuer-Adepten ausgelöst. Du kannst diese Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die Fähigkeit, die zuletzt auf den Stapel gelegt wird, wird zuerst verrechnet.
- Siehe auch „Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Bravour“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Nekrotischer Schlamm

{2} {B} {B}

Kreatur — Schlammwesen

4/3

Solange der Nekrotische Schlamm im Spiel ist, hat er alle aktivierten Fähigkeiten aller Kreaturenkarten in allen Friedhöfen.

- Der Nekrotische Schlamm erhält nur aktivierte Fähigkeiten. Er erhält keine Schlüsselwortfähigkeiten (es sei denn, diese Fähigkeiten werden aktiviert), keine ausgelösten Fähigkeiten und keine statischen Fähigkeiten.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Karte in einen Friedhof auf den eigenen Kartennamen verweist, verwende auf der Version der Fähigkeit des Nekrotischen Schlamm den Namen des Nekrotischen Schlamm. Falls sich zum Beispiel der Knüppel-Troll (mit dem Text „{G}: Regeneriere den Knüppel-Troll“) in einem Friedhof befindet, hat der Nekrotische Schlamm die Fähigkeit „{G}: Regeneriere den Nekrotischen Schlamm“.

Netzwebender Wandelwicht

{3} {G} {G}

Kreatur — Gestaltwandler

3/5

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Reichweite

Wenn der Netzwebende Wandelwicht ins Spiel kommt und falls sich drei oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, erhältst du 5 Lebenspunkte dazu.

- Falls sich nicht drei oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, sowie der Netzwebende Wandelwicht ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls sich nicht drei oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du nicht 5 Lebenspunkte dazu. Es müssen nicht beide Male dieselben Kreaturenkarten sein.
-

Nicol Bolas, Gott-Pharao
{4} {U} {B} {R}
Legendärer Planeswalker — Bolas
7

+2: Ein Gegner deiner Wahl schickt Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Nichtland-Karte ins Exil schickt. Bis zum Ende des Zuges kannst du jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

+1: Jeder Gegner schickt zwei Karten aus seiner Hand ins Exil.

-4: Bestimme einen Gegner oder eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, oder einen Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, als Ziel. Nicol Bolas, Gott-Pharao, fügt dem Ziel 7 Schadenspunkte zu.

-12: Schicke alle bleibenden Karten, die keine Länder sind und die deine Gegner kontrollieren, ins Exil.

- Die Karten, die von Nicol Bolas' erster und zweiter Fähigkeit ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.
 - Du kannst die Nichtland-Karte, die von Nicol Bolas' erster Fähigkeit ins Exil geschickt wurde, auch dann in jenem Zug wirken, falls Nicol Bolas nicht mehr im Spiel oder nicht mehr unter deiner Kontrolle ist.
 - Für das Wirken der von Nicol Bolas' erster Fähigkeit ins Exil geschickten Karte gelten die normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für das Wirken der Karte. Falls die Karte beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.
 - Falls du die von Nicol Bolas' erster Fähigkeit ins Exil geschickte Karte nicht in jenem Zug wirkst, bleibt sie im Exil.
 - Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten, wie zum Beispiel für ihre Herbeirufungskosten, zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, 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.
 - Während der Verrechnung von Nicol Bolas' zweiter Fähigkeit bestimmt jeder Gegner, welche Karten von seiner Hand ins Exil geschickt werden. Jeder Gegner mit zwei oder weniger Karten auf seiner Hand schickt seine gesamte Hand ins Exil.
 - Falls in einer Multiplayer-Partie ein Spieler die Partie verlässt, verlassen alle Karten, die dieser Spieler besitzt, ebenfalls die Partie, und alle Effekte, die ihm die Kontrolle über Zaubersprüche oder bleibende Karten gegeben haben, enden sofort. Falls jener Spieler irgendwelche Zaubersprüche oder bleibenden Karten kontrolliert hat, die er mit der ersten Fähigkeit von Nicol Bolas gewirkt hatte, werden jene Karten ins Exil geschickt.
-

Ob Nixilis der Entfesselte
{4} {B} {B}
Legendäre Kreatur — Dämon
4/4

Fliegend, verursacht Trampelschaden
Immer wenn ein Gegner seine Bibliothek durchsucht,
opfert jener Spieler eine Kreatur und verliert 10
Lebenspunkte.
Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, lege eine
+1/+1-Marke auf Ob Nixilis den Entfesselten.

- Die erste ausgelöste Fähigkeit von Ob Nixilis wird nicht ausgelöst, falls du die Bibliothek eines Gegners durchsuchst oder falls ein Gegner die Bibliothek eines anderen Spielers durchsucht.
- Falls der Gegner keine Kreaturen kontrolliert, wenn die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verliert jener Spieler trotzdem 10 Lebenspunkte.
- Die erste ausgelöste Fähigkeit wird erst auf den Stapel gelegt, nachdem der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die den Gegner seine Bibliothek durchsuchen lässt, fertig verrechnet wurde. Insbesondere gilt: Falls jener Zauberspruch oder jene Fähigkeit weitere Fähigkeiten auslöst (falls zum Beispiel der Gegner nach einer Kreaturenkarte mit Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit gesucht hat und sie ins Spiel bringt), werden jene weiteren Fähigkeiten und die ausgelöste Fähigkeit von Ob Nixilis gleichzeitig auf den Stapel gelegt. Der aktive Spieler legt alle von ihm kontrollierten Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel, danach tun dies alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Die letzte auf diese Weise auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet und so weiter.

Oberster Schiedsman Augustin IV
{2} {W} {U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Berater
2/3
Weiße Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim
Wirken {1} weniger.
Blaue Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim
Wirken {1} weniger.
Zaubersprüche, die deine Gegner wirken, kosten beim
Wirken {1} mehr.

- Zaubersprüche, die du wirkst und die sowohl weiß als auch blau sind, kosten beim Wirken {2} weniger.
- Keiner dieser Effekte ändert, wie viel farbiges Mana für das Wirken von Zaubersprüchen benötigt wird.

Orakel der Dunkelheit
{1} {R}
Kreatur — Goblin, Schamane
2/2
{1}, opfere eine Kreatur: Schicke die oberste Karte
deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug
spielen.

- Das Orakel der Dunkelheit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexerei-Karte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner

Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

- Das Spielen einer ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male spielen.
- Falls du die ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.
- Du kannst das Orakel der Dunkelheit opfern, um die Kosten seiner eigenen Fähigkeit zu bezahlen.

Orakel von Mul Daya

{3} {G}

Kreatur — Elf, Schamane

2/2

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

Die oberste Karte deiner Bibliothek ist offen.

Du kannst Länder oben von deiner Bibliothek spielen.

- Falls du mehr als ein Orakel von Mul Daya kontrollierst, sind die Effekte ihrer ersten Fähigkeiten kumulativ. Falls du zum Beispiel zwei kontrollierst, kannst du in deinem Zug drei Länder spielen.
- Das Orakel von Mul Daya ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du ein Land oben von deiner Bibliothek spielen kannst. Du kannst auch weiterhin ein Land nur während deiner Hauptphase spielen, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist. Falls du dies tust, zählt es als eines der Länder, die du während deines Zuges spielen darfst.
- Falls du in deinem Zug dein erstes Land oben von deiner Bibliothek spielst und die nächste Karte oben auf deiner Bibliothek ebenfalls eine Länderkarte ist, kannst du auch diese spielen.

Orzhov-Hohepriester

{1} {W} {B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/1

Spuk (*Wenn diese Kreatur stirbt, schicke sie ins Exil, sodass sie bei einer Kreatur deiner Wahl spukt.*)

Wenn der Orzhov-Hohepriester ins Spiel kommt oder die Kreatur, bei der er spukt, stirbt, bestimme eines —

- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.
 - Kreaturen, die du nicht kontrollierst, erhalten -1/-1 bis zum Ende des Zuges.
- Der Modus, der bestimmt wird, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein anderer sein als der Modus, der bestimmt wird, wenn die Kreatur, bei der sie spukt, stirbt.
-

Panharmonikon

{4}

Artefakt

Falls ein Artefakt oder eine Kreatur ins Spiel kommt und dadurch bei einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Das Panharmonikon betrifft sowohl die eigenen Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten einer bleibenden Karte als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn jene bleibende Karte ins Spiel kommt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
- Ersatzeffekte sind von der Fähigkeit des Panharmonikons nicht betroffen. Eine Kreatur, die z. B. mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, erhält keine zusätzliche +1/+1-Marke.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [dieses Artefakt oder diese Kreatur] ins Spiel kommt“, wie das Bestimmen einer Farbe beim Handschuh der Kraft, sind ebenfalls nicht betroffen.
- Du brauchst die bleibende Karte, die ins Spiel kommt, nicht zu kontrollieren, nur die bleibende Karte mit der ausgelösten Fähigkeit.
- Das Panharmonikon kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sondern sorgt nur dafür, dass sie zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jede Instanz der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf eine bleibende Karte legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls du zwei Panharmonikons kontrollierst und ein Artefakt oder eine Kreatur ins Spiel kommt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Ein drittes Panharmonikon sorgt dafür, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein viertes fünfmal und so weiter.
- Falls ein Artefakt oder eine Kreatur zur selben Zeit wie das Panharmonikon (einschließlich das Panharmonikon selbst) ins Spiel kommt und dies dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.

Phyrexianische Tyrannei

{U} {B} {R}

Verzauberung

Immer wenn ein Spieler eine Karte zieht, verliert er 2 Lebenspunkte, es sei denn, er bezahlt {2}.

- Falls ein Spieler angewiesen wird, mehrere Karten zu ziehen, zieht jener Spieler alle Karten, bevor er entscheidet, wie oft er für die ausgelöste Fähigkeit der Phyrexianischen Tyrannei bezahlt.
-

Reisevorbereitungen

{1}{G}

Hexerei

Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

Rückblende {1}{W} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken.*

Schicke sie danach ins Exil.)

- Du kannst nicht dieselbe Kreatur zweimal als Ziel bestimmen, um zwei +1/+1-Marken auf sie zu legen.
- Falls die Reisevorbereitungen zwei Kreaturen als Ziel haben und eine davon ein illegales Ziel ist, wenn die Reisevorbereitungen verrechnet werden sollen, legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf die andere Kreatur.

Restereißer

{1}{B}{G}

Kreatur — Pflanze, Zombie

3/3

Eile

Ausplündern {3}{B}{G} (*{3}{B}{G}*, *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Lege so viele +1/+1-Marken, wie die Stärke dieser Karte beträgt, auf eine Kreatur deiner Wahl. Spiele Ausplündern wie eine Hexerei.*)

- Die Kreatur mit Ausplündern ins Exil zu schicken ist Teil der Kosten für das Aktivieren der Ausplündern-Fähigkeit. Sobald die Fähigkeit aktiviert ist und die Kosten bezahlt sind, ist es zu spät für den Versuch, die Kreaturenkarte aus dem Friedhof zu entfernen, um das Aktivieren der Fähigkeit zu verhindern.

Rishkar, Peema-Renegat

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Elf, Druide

2/2

Wenn Rishkar, Peema-Renegat, ins Spiel kommt, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt, hat „{T}: Erzeuge {G}.“

- Rishkar kann als Ziel seiner eigenen ausgelösten Fähigkeit bestimmt werden.
 - Du kannst nicht dieselbe Kreatur zweimal als Ziel bestimmen, um zwei +1/+1-Marken auf sie zu legen.
 - Jede Kreatur, die du kontrollierst, hat Rishkars Manafähigkeit, solange auf jener Kreatur irgendeine Marke liegt. Der Effekt ist nicht auf +1/+1-Marken beschränkt.
-

Ritterehre
{4} {W}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Wenn die Ritterehre ins Spiel kommt, erzeuge einen
2/2 weißen Ritter-Kreaturespielstein mit
Wachsamkeit.
Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat
Wachsamkeit.

- Die Ritterehre benötigt eine Kreatur als Ziel, sowie sie gewirkt wird. Es ist nicht möglich, dass sie angelegt an den Ritter-Spielstein, den sie erzeugt, ins Spiel kommt.
- Falls die Kreatur, die diese Aura verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, die Ritterehre zu verrechnen, wird der Aura-Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Roon aus dem Verborgenen Reich
{2} {G} {W} {U}
Legendäre Kreatur — Nashorn, Soldat
4/4
Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden
{2}, {T}: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl ins
Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments
unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls die Fähigkeit von Roon aus dem Verborgenen Reich einen Kommandeur als Ziel hat, kann der Besitzer jener Karte bestimmen, dass sie in die Kommandozone gelegt wird, nachdem sie ins Exil geschickt wurde. Falls er dies tut, wird sie nicht zu Beginn des nächsten Endsegments ins Spiel zurückgebracht.

Ruchloser Reichtum
{X} {B} {G} {U}
Hexerei
Ein Gegner deiner Wahl schickt die obersten X Karten
seiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon eine
beliebige Anzahl an Zaubersprüchen mit Manabetrag X
oder weniger wirken, ohne ihre Manakosten zu
bezahlen.

- Du wirkst die Zaubersprüche nacheinander, während der Ruchlose Reichtum verrechnet wird, und bestimmst dabei Modi, Ziele und so weiter. Der letzte Zauberspruch, den du wirkst, ist der erste, der verrechnet wird. Ignoriere Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karten abhängen. Andere Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke diesen Zauberspruch nur während des Kampfes“).
- Da du die Karten bereits für alternative Kosten wirkst (indem du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen), kannst du keine anderen alternativen Kosten für die Karten bezahlen. Du kannst sie also auch nicht mit ihrer Morph-Fähigkeit verdeckt wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karten verpflichtende zusätzliche Kosten haben, musst du diese bezahlen.
- Falls eine Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst.

- Alle Karten, die du nicht auf diese Weise wirkst, bleiben im In Exil.
-

Säbel der Bürger
{1}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 für jede ihrer
Farben.
Ausrüsten {1}

- Der Bonus des Säbels der Bürger kann von +0/+0 (für eine farblose Kreatur) bis +5/+0 (für eine Kreatur, die alle fünf Farben hat) reichen.
 - Falls sich die Anzahl an Farben ändert, die die ausgerüstete Kreatur hat, ändert sich auch der Bonus entsprechend.
-

Salberin der Tapferen
{5} {W}
Kreatur — Engel
3/5
Fliegend
Immer wenn eine Kreatur angreift, kannst du {3}
bezahlen. Wenn du dies tust, lege eine +1/+1-Marke
auf die Kreatur.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Salberin der Tapferen wird ausgelöst, wenn eine beliebige Kreatur einen beliebigen Spieler oder Planeswalker angreift.
 - Falls du entscheidest, {3} zu bezahlen, wird eine zweite ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Spieler können auf diese rückwirkend ausgelöste Fähigkeit antworten, bevor die +1/+1-Marke auf die Kreatur gelegt wird.
 - Du kannst nicht mehrfach {3} bezahlen, um mehr als eine +1/+1-Marke auf die angreifende Kreatur zu legen.
-

Schattengeborener Apostel
{B}
Kreatur — Mensch, Kleriker
1/1
Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens
Schattengeborener Apostel enthalten.
{B}, opfere sechs Kreaturen namens Schattengeborener
Apostel: Durchsuche deine Bibliothek nach einer
Dämon-Kreaturenkarte, bringe sie ins Spiel und mische
danach.

- Die erste Fähigkeit des Schattengeborenen Apostels lässt dich nur die Regel ignorieren, die besagt, dass du nur vier Karten mit einem bestimmten Namen (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Er kann jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen er zugelassen ist.

- Du opferst die sechs Kreaturen, wenn du die Fähigkeit aktivierst. Du kannst nicht auf die Fähigkeit antworten, indem du die Fähigkeit eines der anderen Schattengeborenen Apostel, die du gerade geopfert hast, aktivierst.
- Du musst den Schattengeborenen Apostel, dessen Fähigkeit du aktiviert hast, nicht opfern. Es können sechs andere Schattengeborene Apostel sein.

Schattenhafte Hyäne

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat

Erstschlag.

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

- Der Effekt von Totembeistand ist obligatorisch. Falls die verzauberte bleibende Karte zerstört würde, musst du stattdessen allen Schaden (sofern vorhanden) von ihr entfernen und die Aura mit Totembeistand, die an sie angelegt ist, zerstören.
- Der Effekt von Totembeistand wird unabhängig davon angewendet, warum die verzauberte bleibende Karte zerstört würde: weil ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde oder weil sie von einem Zerstörungseffekt betroffen ist (wie jenem von Verfaulen lassen). In allen Fällen wird aller Schaden von der bleibenden Karte entfernt und stattdessen wird die Aura zerstört.
- Falls eine bleibende Karte, die du kontrollierst, von mehreren Auren mit Totembeistand verzaubert ist und sie zerstört würde, wird stattdessen eine der Auren zerstört – aber nur eine, nicht alle. Du bestimmst, welche zerstört wird, da du die verzauberte bleibende Karte kontrollierst.
- Falls eine bleibende Karte, die von einer Aura mit Totembeistand verzaubert ist, von mehreren zustandsbasierten Aktionen gleichzeitig zerstört werden würde (wahrscheinlich, weil eine Kreatur mit Todesberührung dieser Kreatur mindestens Schaden in Höhe von deren Widerstandskraft zugefügt hat), ersetzt der Effekt von Totembeistand alle jene zustandsbasierten Aktionen, sodass die Kreatur überlebt.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit (wie Akromas Rache) sowohl die Aura mit Totembeistand als auch die davon verzauberte bleibende Karte gleichzeitig zerstören würde, bewahrt der Effekt von Totembeistand die verzauberte bleibende Karte 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 Totembeistand ist keine Regeneration. Insbesondere wird die bleibende Karte nicht getappt und nicht aus dem Kampf entfernt, falls der Effekt von Totembeistand angewendet wird. Effekte, die sagen, dass die verzauberte bleibende Karte nicht regeneriert werden kann (wie z. B. Verfaulen lassen), verhindern nicht, dass der Effekt von Totembeistand angewendet wird.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sagt, dass sie eine mit einer Aura mit Totembeistand verzauberte bleibende Karte „zerstören“ würde, sorgt dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit dafür, dass stattdessen die Aura zerstört wird. Totembeistand zerstört die Aura nicht, sondern verändert die Effekte des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit. Andererseits gilt: Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einer Kreatur tödlichen Schaden zufügt, die mit einer Aura mit Totembeistand verzaubert ist, sorgen die Spielregeln zu tödlichem Schaden dafür, dass die Aura zerstört wird, nicht dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit.

- Totembeistand hat keinen Effekt, falls die verzauberte bleibende Karte aus anderen Gründen auf den Friedhof gelegt wird, beispielsweise weil sie geopfert wird, falls die „Legendenregel“ auf sie zutrifft oder falls ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt.
- Falls eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit von einer Aura mit Totembeistand verzaubert ist, haben tödlicher Schaden und Effekte, die versuchen, sie zu zerstören, einfach keinen Effekt. Totembeistand hat keinen Effekt, weil es nicht benötigt wird.

Schattenhafter Aal

{1} {U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.

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

- Der Effekt von Totembeistand ist obligatorisch. Falls die verzauberte bleibende Karte zerstört würde, musst du stattdessen allen Schaden (sofern vorhanden) von ihr entfernen und die Aura mit Totembeistand, die an sie angelegt ist, zerstören.
- Der Effekt von Totembeistand wird unabhängig davon angewendet, warum die verzauberte bleibende Karte zerstört würde: weil ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde oder weil sie von einem Zerstörungseffekt betroffen ist (wie jenem von Verfaulen lassen). In allen Fällen wird aller Schaden von der bleibenden Karte entfernt und stattdessen wird die Aura zerstört.
- Falls eine bleibende Karte, die du kontrollierst, von mehreren Auren mit Totembeistand verzaubert ist und sie zerstört würde, wird stattdessen eine der Auren zerstört – aber nur eine, nicht alle. Du bestimmst, welche zerstört wird, da du die verzauberte bleibende Karte kontrollierst.
- Falls eine bleibende Karte, die von einer Aura mit Totembeistand verzaubert ist, von mehreren zustandsbasierten Aktionen gleichzeitig zerstört werden würde (wahrscheinlich, weil eine Kreatur mit Todesberührung dieser Kreatur mindestens Schaden in Höhe von deren Widerstandskraft zugefügt hat), ersetzt der Effekt von Totembeistand alle jene zustandsbasierten Aktionen, sodass die Kreatur überlebt.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit (wie Akromas Rache) sowohl die Aura mit Totembeistand als auch die davon verzauberte bleibende Karte gleichzeitig zerstören würde, bewahrt der Effekt von Totembeistand die verzauberte bleibende Karte 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 Totembeistand ist keine Regeneration. Insbesondere wird die bleibende Karte nicht getappt und nicht aus dem Kampf entfernt, falls der Effekt von Totembeistand angewendet wird. Effekte, die sagen, dass die verzauberte bleibende Karte nicht regeneriert werden kann (wie z. B. Verfaulen lassen), verhindern nicht, dass der Effekt von Totembeistand angewendet wird.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sagt, dass sie eine mit einer Aura mit Totembeistand verzauberte bleibende Karte „zerstören“ würde, sorgt dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit dafür, dass stattdessen die Aura zerstört wird. Totembeistand zerstört die Aura nicht, sondern verändert die Effekte des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit. Andererseits gilt: Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einer Kreatur tödlichen Schaden zufügt, die mit einer Aura mit Totembeistand verzaubert ist, sorgen die Spielregeln zu tödlichem Schaden dafür, dass die Aura zerstört wird, nicht dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit.

- Totembeistand hat keinen Effekt, falls die verzauberte bleibende Karte aus anderen Gründen auf den Friedhof gelegt wird, beispielsweise weil sie geopfert wird, falls die „Legendenregel“ auf sie zutrifft oder falls ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt.
- Falls eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit von einer Aura mit Totembeistand verzaubert ist, haben tödlicher Schaden und Effekte, die versuchen, sie zu zerstören, einfach keinen Effekt. Totembeistand hat keinen Effekt, weil es nicht benötigt wird.

Schimmersporen-Schamanin

{B} {G}

Kreatur — Elf, Schamane

3/1

Wenn die Schimmersporen-Schamanin ins Spiel kommt, millst du drei Karten. Du kannst eine Länderkarte aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen.

- Die Länderkarte, die du oben auf deine Bibliothek legst, kann eine sein, die du gerade auf deinen Friedhof gelegt hast.

Schmelztiegel der Welten

{3}

Artefakt

Du kannst Länder aus deinem Friedhof spielen.

- Der Schmelztiegel der Welten verändert nicht die Zeitpunkte, zu denen du diese Länderkarten spielen kannst. Du kannst auch weiterhin nur ein Land pro Zug spielen, und nur während deiner Hauptphase, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.
- Der Schmelztiegel der Welten erlaubt dir nicht, Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Länderkarten in deinem Friedhof zu aktivieren.

Schmerzerfüllte Auslöschung

{1} {W} {B}

Spontanzauber

Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ins Exil. Du verlierst 3 Lebenspunkte.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ein illegales Ziel wird, wird die Schmerzerfüllte Auslöschung nicht verrechnet. Du verlierst dann nicht 3 Lebenspunkte.

Schuppensegen

{3} {W}

Spontanzauber

Kräftigung 1, lege dann eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt. *(Lege für Kräftigung 1 eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur mit der niedrigsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.)*

- Kräftigung selbst hat keine Kreatur als Ziel, obwohl manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dich Kräftigung anwenden lassen, andere Effekte haben können, die eine Kreatur als Ziel haben. Du könntest beispielsweise mit der Kräftigung-Fähigkeit des Schuppensegens Marken auf eine Kreatur mit Schutz vor Weiß legen.
- Du bestimmst, auf welche Kreaturen die Marken gelegt werden, sowie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die dich anweist, Kräftigung anzuwenden, verrechnet wird. Das kann auch die Kreatur mit der Kräftigung-Fähigkeit sein, falls sie immer noch unter deiner Kontrolle ist und die niedrigste Widerstandskraft hat.

Sedris, König der Verräter

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

Legendäre Kreatur — Zombie, Krieger

5/5

Jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof hat

Exhumieren {2} {B}. ({2}{B}: *Bringe die Karte ins Spiel zurück. Die Kreatur erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments, oder falls sie das Spiel verlassen würde, ins Exil. Spiele Exhumieren wie eine Hexerei.*)

- Obwohl der Erinnerungstext auf Sedris steht, sind die Exhumieren-Fähigkeiten, die Sedris gewährt, aktivierte Fähigkeiten der einzelnen Kreaturenkarten in deinem Friedhof. Sie sind keine aktivierten Fähigkeiten von Sedris.
- Sedris kann bewirken, dass eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof mehrere Exhumieren-Fähigkeiten hat. (Zum Beispiel hätte ein Schicksalsflicker in deinem Friedhof Exhumieren {U} und Exhumieren {2} {B}.) Du kannst eine beliebige dieser Fähigkeiten aktivieren.
- Siehe auch „Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Exhumieren“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Seelengewölbe

Land

Sowie das Seelengewölbe ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

{T}: Erzeuge {C}.

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

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

Segen des Luxa

{2}{G}{U}

Verzauberung

Zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf entfernst

du alle Flutmarken vom Segen des Luxa. Falls auf

diese Weise keine Marke entfernt wurde, lege eine

Flutmarke auf den Segen des Luxa und ziehe eine

Karte. Erzeuge sonst {C}{G}{U}.

- Falls aus irgendeinem Grund mehrere Flutmarken auf dem Segen des Luxa liegen, erzeugst du trotzdem nur {C}{G}{U}, wenn du alle entfernst.
- Falls der Segen des Luxa das Spiel verlässt, während seine ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, kannst du auch dann keine Flutmarken von ihm entfernen, falls er eine hatte, bevor er das Spiel verlassen hat. Du kannst dann zwar keine Marke auf ihn legen, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, aber du ziehst trotzdem eine Karte.

Sensor-Spleißer

{4}{W}

Kreatur — Phyrexianer, Handwerker

1/1

Wenn der Sensor-Spleißer ins Spiel kommt, erzeuge

einen 3/3 farblosen Phyrexianer-Golem-

Artefaktkreaturenspielstein.

Golem-Kreaturen, die du kontrollierst, haben

Wachsamkeit.

- Die letzte Fähigkeit des Sensor-Spleißers gilt für alle Kreaturen mit dem Kreaturentyp Golem, nicht nur für die Phyrexianer-Golems, die die erste Fähigkeit des Sensor-Spleißers erzeugt.

Soldatische Pracht

{R}{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+0 bis zum Ende
des Zuges.

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +0/+3 bis zum Ende
des Zuges.

- Du kannst dieselbe Kreatur für beide Ziele bestimmen, da auf der Karte mehrmals „eine Kreatur deiner Wahl“ steht. Du kannst auch zwei verschiedene Kreaturen bestimmen.

Sommerblüte

{1}{G}

Hexerei

Du darfst in diesem Zug bis zu drei zusätzliche Länder
spielen.

- Dieser Zauberspruch sorgt dafür, dass du in einem Zug zusätzliche Länder spielen kannst. Die Länderkarten werden wie gewohnt gespielt.

Spinnenvermehrung

{4} {G}

Hexerei

Erzeuge für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof einen 1/2 grünen Spinne-Kreaturenspielstein mit Reichweite.

Rückblende {6} {B} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- Die Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof wird gezählt, wenn die Spinnenvermehrung verrechnet wird.

Spreißelschreck

{2} {G}

Kreatur — Elementarwesen

/

Verursacht Trampelschaden

Stärke und Widerstandskraft des Spreißelschrecks sind gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof.

Zu Beginn deines Versorgungssegments millst du zwei Karten.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Spreißelschrecks bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Falls der Spreißelschreck in deinem Friedhof ist, zählt er sich selbst mit.
- Falls der Beherrscher des Spreißelschrecks nur eine Karte in seiner Bibliothek hat, legt er diese Karte auf seinen Friedhof.

Spross der Dunkelheit

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

Kreatur — Avatar

6/6

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Spross der Dunkelheit einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus dem Friedhof des Spielers unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen.

Umwandlung {3} (*{3}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

- Falls der Spross der Dunkelheit einem Spieler Kampfschaden und gleichzeitig einer blockenden Kreatur tödlichen Schaden zufügt, wird die blockende Kreatur auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, sowie du das Ziel für die ausgelöste Fähigkeit bestimmst.
- Umwandlung ist eine aktivierte Fähigkeit. Effekte, die mit aktivierten Fähigkeiten interagieren (wie Abwürgen oder die Ringe aus der hellen Esse), interagieren auch mit Umwandlung. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (wie Gegenzauber oder Feenspott), tun dies dagegen nicht.

Sturmflotten-Pyromagierin

{4} {R}

Kreatur — Mensch, Pirat, Zauberer

3/2

Überfall — Wenn die Sturmflotten-Pyromagierin ins Spiel kommt und falls du in diesem Zug angegriffen hast, fügt die Sturmflotten-Pyromagierin einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

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

Sucher des Weges

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

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

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält der Sucher des Weges Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
- Wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, werden sowohl Bravour als auch die andere Fähigkeit des Suchers des Weges ausgelöst. Du kannst diese Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die Fähigkeit, die zuletzt auf den Stapel gelegt wird, wird zuerst verrechnet.
- Siehe auch „Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Bravour“ im Abschnitt „Allgemeines“.

Surreale Denkschrift

{3} {R}

Hexerei

Bringe eine per Zufall bestimmte Spontanzauberkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Abprall (Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

- Die Surreale Denkschrift hat kein Ziel. Du bestimmst erst dann per Zufall eine Spontanzauber in deinem Friedhof, wenn sie verrechnet wird. Sobald du eine Karte per Zufall bestimmt hast, können Spieler nicht mehr darauf antworten.

- Falls du nur eine Spontanzauberkarte in deinem Friedhof hast, sowie die Surreale Denkschrift verrechnet wird, bringst du jene Karte auf deine Hand zurück.
- Falls du ein Format spielst, in dem nur Karten aus *Double Masters 2022* oder aus *Urzas Saga* und späteren Sets erlaubt sind, kannst du die Reihenfolge der Karten in deinem Friedhof jederzeit ändern. Das bedeutet, die einfachste Methode, eine Spontanzauberkarte aus deinem Friedhof per Zufall zu bestimmen, besteht darin, dass du alle Spontanzauber aus deinem Friedhof nimmst, verdeckt mischst und dann eine Karte auswählst. Danach legst du einfach den Rest zurück.
- Falls du ein Format spielst, in dem auch Karten aus Sets vor *Urzas Saga* erlaubt sind, kann es sein, dass du die Reihenfolge der Karten in deinem Friedhof nicht ändern darfst. In diesem Fall musst du umsichtiger vorgehen, wenn du eine Spontanzauberkarte aus deinem Friedhof per Zufall bestimmen möchtest, indem du zum Beispiel Würfel verwendest, die Namen der Spontanzauberkarten auf Zettelchen schreibst und davon eines ziehen lässt, oder die bestehende Reihenfolge des Friedhofs sorgfältig aufschreibst, sodass du ihn wieder in die richtige Reihenfolge bringen kannst, nachdem du die oben vorgestellte Methode verwendet hast.
- Falls du mehrere Spontanzauberkarten mit demselben Namen in deinem Friedhof hast und eine davon das Ziel eines anderen Zauberspruchs auf dem Stapel oder verzaubert ist (zum Beispiel durch den Spruchweber-Schnörkel) musst du sie unterscheiden können, damit du weißt, welche davon (falls überhaupt) per Zufall bestimmt wurde. In diesem Fall ist es vielleicht besser, Würfel oder eine andere Methode zu verwenden, die es dir möglich macht, zwischen den Spontanzauberkarten zu unterscheiden, wenn du eine per Zufall bestimmst.
- Alle Spieler können sehen, welche Karte du per Zufall bestimmt hast.
- Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, aus irgendeinem Grund nicht verrechnet wird (sei es, weil er durch einen Zauberspruch wie Abbrechen neutralisiert wurde oder weil alle seine Ziele illegal sind), hat Abprall keinen Effekt. Der Zauberspruch wird einfach auf deinen Friedhof gelegt. Du kannst ihn im nächsten Zug nicht erneut wirken.
- Falls du einen Zauberspruch mit Abprall von irgendwoher außer aus deiner Hand wirkst (zum Beispiel aus deinem Friedhof dank Sünden der Vergangenheit, aus deiner Bibliothek dank Kaskade oder aus der Hand deines Gegners dank der Sen-Drillinge), hat Abprall keinen Effekt. Falls du ihn aus deiner Hand wirkst, funktioniert Abprall unabhängig davon, ob du seine Manakosten bezahlt hast (falls du ihn zum Beispiel dank des Mahlstrom-Erzengels aus deiner Hand wirkst).
- Falls ein Ersatzeffekt dazu führen würde, dass ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand gewirkt hast, an einen anderen Ort als auf deinen Friedhof gelegt werden würde (wie es die Ley-Linie der Leere tun könnte), kannst du bestimmen, ob du den Abprall-Effekt oder den anderen Effekt anwenden möchtest, sowie der Zauberspruch verrechnet wird.
- Abprall hat bei Kopien von Zaubersprüchen keinen Effekt, da du diese nicht aus deiner Hand wirkst.
- Falls du einen Zauberspruch mit Abprall aus deiner Hand wirkst und er verrechnet wird, wird er nicht auf deinen Friedhof gelegt. Stattdessen wird er direkt vom Stapel aus ins Exil geschickt. Effekte, die prüfen, ob Karten auf deinen Friedhof gelegt werden, haben keine Wirkung.
- Zu Beginn deines Versorgungssegments werden alle verzögert ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst, die von Abprall-Effekten herrühren. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge abarbeiten. Falls du eine Karte auf diese Weise wirken möchtest, wirkst du sie als Teil der Verrechnung der verzögert ausgelösten Fähigkeit. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen (falls sie eine Hexerei ist), werden ignoriert. Andere Einschränkungen (wie die der Rechtsstaatlichkeit) werden nicht ignoriert.
- Falls du eine Karte nicht auf diese Weise aus dem Exil wirken kannst oder dich entscheidest, es nicht zu tun, geschieht nichts, wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Die Karte bleibt für den Rest der Partie im Exil und du bekommst keine weitere Gelegenheit, sie zu wirken. Dasselbe gilt, falls die Fähigkeit neutralisiert wird (zum Beispiel durch Abwürgen).

- Falls du eine Karte auf diese Weise aus dem Exil wirkst, wird sie auf deinen Friedhof gelegt, wenn sie verrechnet wird, ihre Verrechnung fehlschlägt oder sie neutralisiert wird. Sie kehrt nicht ins Exil zurück.

Talrand der Himmelsbeschwörer
 {2} {U} {U}
 Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer
 2/2
 Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 2/2 blauen Sceada-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Tariel, Abwäger der Seelen
 {4} {R} {W} {B}
 Legendäre Kreatur — Engel
 4/7
 Fliegend, Wachsamkeit
 {T}: Bestimme per Zufall eine Kreaturenkarte aus dem Friedhof eines Gegners deiner Wahl. Bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Das einzige Ziel der aktivierten Fähigkeit ist der Gegner. Die Kreaturenkarte wird per Zufall unter den Kreaturenkarten im Friedhof dieses Gegners bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können auf die Fähigkeit in dem Wissen antworten, welcher Gegner das Ziel ist, aber sie wissen nicht, welche Kreatur ins Spiel kommen wird.

Taumelschock
 {2} {R}
 Spontanzauber
 Der Taumelschock fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.
Abprall (Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

- Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand wirkst, aus irgendeinem Grund nicht verrechnet wird (sei es, weil er durch einen Zauberspruch wie Abbrechen neutralisiert wurde oder weil alle seine Ziele illegal sind), hat Abprall keinen Effekt. Der Zauberspruch wird einfach auf deinen Friedhof gelegt. Du kannst ihn im nächsten Zug nicht erneut wirken.
- Falls du einen Zauberspruch mit Abprall von irgendwoher außer aus deiner Hand wirkst (zum Beispiel aus deinem Friedhof dank Sünden der Vergangenheit, aus deiner Bibliothek dank Kaskade oder aus der Hand deines Gegners dank der Sen-Drillinge), hat Abprall keinen Effekt. Falls du ihn aus deiner Hand wirkst, funktioniert Abprall unabhängig davon, ob du seine Manakosten bezahlt hast (falls du ihn zum Beispiel dank des Mahlstrom-Erzengels aus deiner Hand wirkst).

- Falls ein Ersatzeffekt dazu führen würde, dass ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand gewirkt hast, an einen anderen Ort als auf deinen Friedhof gelegt werden würde (wie es die Ley-Linie der Leere tun könnte), kannst du bestimmen, ob du den Abprall-Effekt oder den anderen Effekt anwenden möchtest, sowie der Zauberspruch verrechnet wird.
- Abprall hat bei Kopien von Zaubersprüchen keinen Effekt, da du diese nicht aus deiner Hand wirkst.
- Falls du einen Zauberspruch mit Abprall aus deiner Hand wirkst und er verrechnet wird, wird er nicht auf deinen Friedhof gelegt. Stattdessen wird er direkt vom Stapel aus ins Exil geschickt. Effekte, die prüfen, ob Karten auf deinen Friedhof gelegt werden, haben keine Wirkung.
- Zu Beginn deines Versorgungssegments werden alle verzögert ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst, die von Abprall-Effekten herrühren. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge abarbeiten. Falls du eine Karte auf diese Weise wirken möchtest, wirkst du sie als Teil der Verrechnung der verzögert ausgelösten Fähigkeit. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen (falls sie eine Hexerei ist), werden ignoriert. Andere Einschränkungen (wie die der Rechtsstaatlichkeit) werden nicht ignoriert.
- Falls du eine Karte nicht auf diese Weise aus dem Exil wirken kannst oder dich entscheidest, es nicht zu tun, geschieht nichts, wenn die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Die Karte bleibt für den Rest der Partie im Exil und du bekommst keine weitere Gelegenheit, sie zu wirken. Dasselbe gilt, falls die Fähigkeit neutralisiert wird (zum Beispiel durch Abwürgen).
- Falls du eine Karte auf diese Weise aus dem Exil wirkst, wird sie auf deinen Friedhof gelegt, wenn sie verrechnet wird, ihre Verrechnung fehlschlägt oder sie neutralisiert wird. Sie kehrt nicht ins Exil zurück.

Teferis Schutzband

{2} {W}

Spontanzauber

Bis zu deinem nächsten Zug kann sich dein Lebenspunktstand nicht ändern und du erhältst Schutz vor allem. Alle bleibenden Karten, die du kontrollierst, destabilisieren sich. *(Während sie destabilisiert sind, werden sie behandelt, als würden sie nicht existieren. Bevor du während deines Enttappsegments enttappst, stabilisieren sie sich wieder.)*

Schicke Teferis Schutzband ins Exil.

- Falls ein Spieler Schutz vor allem hat, bedeutet das drei Dinge: (1) Jeglicher Schaden, der dem Spieler zugefügt würde, wird verhindert. (2) Auren können nicht an den Spieler angelegt werden. (3) Der Spieler kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.
- Nur die oben genannten Ereignisse werden verhindert oder illegal. Ein Effekt, der dich nicht als Ziel hat, könnte beispielsweise immer noch dafür sorgen, dass du Karten abwirfst. Kreaturen können dich immer noch angreifen, solange du Schutz vor allem hast, obwohl Kampfschaden, den sie dir zufügen würden, verhindert wird.
- Dadurch, dass du Schutz vor allem erhältst, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie dich als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet, und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.

- Zaubersprüche und Fähigkeiten, die normalerweise dazu führen würden, dass du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, werden immer noch verrechnet, solange sich dein Lebenspunkttestand nicht verändern kann, nur hat der Teil, bei dem du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, keinen Effekt.
- Schutz vor allem verhindert normalerweise Schaden, falls er dir zugefügt würde, aber mancher Schaden kann nicht verhindert werden. In diesem Fall verursacht jener Schaden sämtliche Effekte, die er haben könnte (wie Effekte durch Lebensverknüpfung oder Infizieren), nur dass du nicht entsprechend viele Lebenspunkte verlierst, weil sich dein Lebenspunkttestand nicht ändern kann. Ausgelöste Fähigkeiten und Effekte stellen fest, dass Schaden zugefügt wurde, obwohl sich dein Lebenspunkttestand nicht geändert hat.
- Du kannst keine Kosten bezahlen, die eine Bezahlung von Lebenspunkten, deren Menge nicht 0 ist, enthalten.
- Falls Kosten beinhalten, dass du Lebenspunkte dazuerhältst (wie bei den alternativen Kosten für Ertüchtigung bei einem Gegner), können diese Kosten nicht bezahlt werden.
- Effekte, die dein Dazuerhalten von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden, können nicht angewendet werden, da es für dich unmöglich ist, Lebenspunkte dazuzuerhalten. Das Gleiche gilt für Effekte, die dein Verlieren von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden.
- 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 Lebenspunkttestand auf eine bestimmte Zahl setzt und diese Zahl sich von deinem derzeitigen Lebenspunkttestand unterscheidet, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts.
- Falls ein Effekt dazu führen würde, dass du mit einem anderen Spieler den Lebenspunkttestand tauschst, findet dieser Tausch nicht statt. Der Lebenspunkttestand beider Spieler bleibt unverändert.
- Solange eine bleibende Karte destabilisiert ist, wird sie behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Alle einmaligen Effekte, die warten, „bis [dies] das Spiel verlässt“, z. B. der des Bannenden Lichts, geschehen nicht, wenn eine bleibende Karte destabilisiert wird.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer, z. B. der des Erweckenden Druiden, ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
- Jede Aura und Ausrüstung, die sich destabilisiert und dabei an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich destabilisiert, stabilisiert sich zusammen mit dieser bleibenden Karte und ist immer noch an sie angelegt.
- Jede Aura und Ausrüstung, die du kontrollierst und die an eine bleibende Karte angelegt ist, die sich nicht destabilisiert hat, stabilisiert sich an diese bleibende Karte angelegt, falls sie immer noch an diese bleibende Karte angelegt sein kann. Falls nicht, stabilisiert sie sich gelöst. Eine Aura, die sich gelöst stabilisiert, wird als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Das Gleiche gilt für Auren, die an Spieler angelegt sind.
- Bleibende Karten mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Falls ein Spielstein sich destabilisiert, stabilisiert er sich, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt.

- Dadurch, dass sich eine bleibende Karte destabilisiert, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie jene bleibende Karte als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet, und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.
- Falls dein Enttappsegment irgendwie übersprungen wird, sowie dein nächster Zug beginnt, stabilisieren sich deine destabilisierten bleibenden Karten erst im nächsten Enttappsegment, das du tatsächlich hast, aber du hast nicht länger Schutz vor allem, und dein Lebenspunktestand kann sich wieder verändern.
- Alle Kreaturen, die sich unter deiner Kontrolle stabilisieren, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen.
- Falls du die Kontrolle über eine bleibende Karte eines anderen Spielers übernimmst und sie sich destabilisiert, und falls die Dauer des kontrollverändernden Effekts endet, bevor sie sich stabilisiert, stabilisiert sich jene bleibende Karte unter der Kontrolle jenes anderen Spielers, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt. Falls du die Partie vor deinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dein Zug begonnen hätte.

Teneb der Schnitter
 {3} {W} {B} {G}
 Legendäre Kreatur — Drache
 6/6
 Fliegend
 Immer wenn Teneb der Schnitter einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du {2} {B} bezahlen.
 Falls du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Du bestimmst das Ziel, wenn die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, und du entscheidest dich, ob du bezahlst, wenn sie verrechnet wird.

Thraximundar
 {4} {U} {B} {R}
 Legendäre Kreatur — Zombie, Assassine
 6/6
 Eile
 Immer wenn Thraximundar angreift, opfert der verteidigende Spieler eine Kreatur.
 Immer wenn ein Spieler eine Kreatur opfert, kannst du eine +1/+1-Marke auf Thraximundar legen.

- Thraximundars mittlere Fähigkeit wird während des Angreifer-deklarieren-Segments verrechnet. Der verteidigende Spieler opfert eine Kreatur, bevor sie die Gelegenheit bekommen würde, zu blocken.
- Thraximundars letzte Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn ein Spieler (dich eingeschlossen) eine Kreatur aus beliebigem Grund opfert. Sie wird nicht nur ausgelöst, wenn eine Kreatur aufgrund seiner mittleren Fähigkeit geopfert wird. Beachte, dass Thraximundar selbst keine Möglichkeit bietet, Kreaturen zu opfern.

Todesmantel der Nim

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2, hat Einschüchtern und ist ein schwarzer Zombie. *(Sie kann außer von Artefaktkreaturen und/oder Kreaturen, mit denen sie eine Farbe gemeinsam hat, nicht geblockt werden.)*

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du {4}

bezahlen. Falls du dies tust, bringe die Karte ins Spiel zurück und lege den Todesmantel der Nim an sie an.

Ausrüsten {4}

- Sobald der Todesmantel der Nim eine Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringt, bleibt jene Karte auf unbestimmte Zeit im Spiel, auch falls der Todesmantel der Nim von ihr gelöst wird.
- Die farb- und typverändernden Effekte des Todesmantels der Nim überschreiben die bisherigen Farben und Kreaturentypen der ausgerüsteten Kreatur. Nachdem der Todesmantel der Nim an eine Kreatur angelegt wurde, ist diese Kreatur ein schwarzer Zombie und hat keine anderen Farben oder Kreaturentypen.
- Der Todesmantel der Nim bewirkt auch dann, dass die ausgerüstete Kreatur ein schwarzer Zombie ist, falls er jene Kreatur nicht aus dem Friedhof ins Spiel zurückgebracht hat.
- Sobald der Todesmantel der Nim von einer Kreatur gelöst wird, hören seine farb- und typverändernden Effekte auf, diese Kreatur zu betreffen. Die Kreatur ist dann nicht länger schwarz und kein Zombie mehr (es sein denn natürlich, ihre aufgedruckten Eigenschaften oder andere Effekte bewirken, dass sie immer noch schwarz und/oder ein Zombie ist). Das gilt auch dann, falls der Todesmantel der Nim diese Kreatur aus dem Friedhof ins Spiel zurückgebracht hat.
- Du bestimmst, ob du {4} bezahlen möchtest, sowie die zweite Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können zwar grundsätzlich auf diese Fähigkeit antworten, sobald jedoch begonnen wird, sie zu verrechnen und du entscheidest, ob du das Mana bezahlen möchtest, können Spieler nicht mehr auf sie antworten.
- Falls die Nichtspielstein-Kreatur, die die zweite Fähigkeit des Todesmantels der Nim ausgelöst hat, irgendwie aus dem Friedhof entfernt wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du dennoch {4} bezahlen, sowie sie verrechnet wird. In diesem Fall wird jedoch keine Karte ins Spiel zurückgebracht.
- Die zweite Fähigkeit des Todesmantels der Nim kann eine Karte ins Spiel zurückbringen, die er nicht ausrüsten kann. Falls zum Beispiel ein Nichtspielstein-Artefakt, das zu einer Kreatur geworden ist, aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, wird die zweite Fähigkeit des Todesmantels der Nim ausgelöst. Falls du {4} bezahlst, sowie sie verrechnet wird, bringst du jene Karte ins Spiel zurück. Der Todesmantel der Nim kann sie jedoch nicht ausrüsten, daher bleibt der Todesmantel der Nim an die Kreatur angelegt, die bereits mit ihm ausgerüstet war (oder falls er gelöst war, bleibt er das). Dasselbe gilt zum Beispiel, falls eine Nichtspielstein-Kreatur mit Schutz vor Artefakten aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird.
- Falls mehrere Nichtspielstein-Kreaturen gleichzeitig aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt werden, wird die zweite Fähigkeit des Todesmantels der Nim entsprechend oft ausgelöst. Du legst die ausgelösten Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel und bestimmst damit, in welcher Reihenfolge sie verrechnet werden. Falls du mehrmals {4} bezahlst, wird jede Karte, für die du {4} bezahlt hast, unter deiner Kontrolle ins Spiel zurückgebracht, und der Todesmantel der Nim wird letztendlich an die letzte Karte angelegt, die auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wurde und die er ausrüsten kann.

Traumformer-Schamanin

{5} {R}

Verzauberungskreatur — Minotaurus, Schamane

5/4

Zu Beginn deines Endsegments kannst du {2} {R} bezahlen und eine bleibende Karte, die kein Land ist, opfern. Falls du dies tust, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine bleibende Karte, die kein Land ist, aufdeckst. Bringe sie ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Die Traumformer-Schamanin kann geopfert werden, um die Kosten ihrer eigenen ausgelösten Fähigkeit zu bezahlen.
- Während die Fähigkeit der Traumformer-Schamanin verrechnet wird, kannst du nicht mehrfach {2} {R} bezahlen oder mehrere bleibende Karten opfern.
- Du kannst nicht {2} {R} bezahlen und keine bleibende Karte, die kein Land ist, opfern oder umgekehrt. Die Kosten müssen vollständig bezahlt werden, oder gar nicht.
- Falls in deiner Bibliothek keine bleibenden Karten, die keine Länder sind, verbleiben, mischst du einfach deine Bibliothek und spielst weiter.

Trophäe der Meuchlerin

{B} {G}

Spontanzauber

Zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Ihr Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie ins Spiel bringen und danach mischen.

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Trophäe der Meuchlerin verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler durchsucht seine Bibliothek.
- Falls die bleibende Karte deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird, beispielsweise, weil sie Unzerstörbarkeit hat, kann ihr Beherrscher seine Bibliothek durchsuchen.
- Der Beherrscher der bleibenden Karte mischt seine Bibliothek nur, falls er sie durchsucht hat.

Übernatürliche Ausdauer

{B}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+0 und „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.“

- Der Effekt der Übernatürlichen Ausdauer tritt nur einmal ein. Falls die als Ziel bestimmte Kreatur stirbt und anschließend ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als eine neue Kreatur. Falls diese neue Kreatur dann ebenfalls stirbt, kehrt sie kein zweites Mal zurück.

Überraschungsangriff

{2}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, bevor der Überraschungsangriff verrechnet wurde, hat der Überraschungsangriff keinen Effekt und es wird kein Schaden zugefügt. Falls stattdessen die Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, das Spiel verlässt, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, +1/+0, fügt jedoch keinen Schaden zu.

Ulamog, der unendliche Wirbel

{11}

Legendäre Kreatur — Eldrazi

10/10

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl.

Unzerstörbar

Vernichter 4 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, opfert der verteidigende Spieler vier bleibende Karten.*)

Wenn Ulamog, der unendliche Wirbel, von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt wird, mischt sein Besitzer seinen Friedhof in seine Bibliothek.

- Ulamogs Fähigkeit wird beim Wirken ausgelöst und vor dem Zauberspruch selbst verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
 - Vernichter-Fähigkeiten werden im Angreifer-deklarieren-Segment ausgelöst und verrechnet. Der verteidigende Spieler bestimmt und opfert die erforderliche Anzahl an bleibenden Karten, 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.
 - Tödlicher Schaden und Effekte, die „zerstören“, bewirken nicht, dass eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit auf den Friedhof gelegt wird. Eine Kreatur mit Unzerstörbarkeit kann jedoch aus verschiedenen Gründen auf den Friedhof gelegt werden. Am wahrscheinlichsten geschieht dies, falls sie geopfert wird, falls sie legendär war und eine andere legendäre Kreatur mit demselben Namen vom selben Spieler kontrolliert wird oder falls ihre Widerstandskraft 0 oder weniger ist.
-

Ulasht, der Samen des Hasses
{2} {R} {G}
Legendäre Kreatur — Teufelsbraten, Hydra
0/0

Ulasht, der Samen des Hasses, kommt für jede andere rote Kreatur, die du kontrollierst, mit einer +1/+1-Marke und für jede andere grüne Kreatur, die du kontrollierst, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.
{1} entferne eine +1/+1-Marke von Ulasht: Bestimme eines —

- Ulasht fügt einer Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.
 - Erzeuge einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturenspielstein.
-
- Kreaturen, die sowohl rot als auch grün sind, gewähren zwei +1/+1-Marken.

Ungegebene Geschenke
{3} {U}
Spontanzauber
Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu vier Karten mit unterschiedlichen Namen und zeige sie offen vor. Ein Gegner deiner Wahl bestimmt zwei der Karten. Lege die bestimmten Karten auf deinen Friedhof und nimm den Rest auf deine Hand. Mische danach.

- Du kannst weniger als vier Karten finden, falls du möchtest. Falls du eine oder zwei Karten findest, muss dein Gegner bestimmen, dass sie in deinen Friedhof gelegt werden, auch falls er das nicht möchte.
-

Varina, Lichkönigin
{1} {W} {U} {B}
Legendäre Kreatur — Zombie, Zauberer
4/4

Immer wenn du mit einem oder mehreren Zombies angreifst, ziehe entsprechend viele Karten und wirf dann entsprechend viele Karten ab. Du erhältst entsprechend viele Lebenspunkte dazu.
{2}, schicke zwei Karten aus deinem Friedhof ins Exil:
Erzeuge einen getappten 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

- Varinas erste Fähigkeit zählt die Anzahl der Zombies, die du als Angreifer deklariert hast, und sie ändert sich nicht, falls irgendwelche dieser Zombies den Kampf verlassen, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
 - Die Anzahl an Karten, die du abwirfst und die Anzahl an Lebenspunkten, die du dazuerhältst, entsprechen beide der Anzahl an Zombies, die du als Angreifer deklariert hast, auch falls du irgendwie eine andere Anzahl an Karten ziehst.
-

Vasall der Elendraschlucht

{1} {U/B} {U/B} {U/B}

Kreatur — Feenwesen, Ritter

2/3

Fliegend

Andere blaue Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

+1/+1.

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

- Die letzten beiden Fähigkeiten sind getrennt und kumulativ. Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, beide genannten Farben hat, erhält sie insgesamt +2/+2.

Vasall der Todesbringer

{2} {W/B} {W/B} {W/B}

Kreatur — Schrecken

3/4

Andere weiße Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

+1/+1.

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

Immer wenn du einen weißen Zauberspruch wirkst,
kannst du eine Kreatur deiner Wahl tappen.

Immer wenn du einen schwarzen Zauberspruch wirkst,
kannst du eine Kreatur deiner Wahl zerstören, falls sie
getappt ist.

- Die ersten beiden Fähigkeiten sind getrennt und kumulativ. Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, beide genannten Farben hat, erhält sie insgesamt +2/+2.
 - Falls du einen Zauberspruch wirkst, der sowohl weiß als auch schwarz ist, werden die beiden letzten Fähigkeiten ausgelöst. Du kannst sie in Kombination verwenden, um eine beliebige Kreatur zu zerstören. Lege dazu zunächst die „Zerstör“-Fähigkeit auf den Stapel und danach die „Tapp“-Fähigkeit, beide mit derselben Kreatur als Ziel. Wenn die Fähigkeiten verrechnet werden, wird die Kreatur zunächst getappt und dann zerstört.
 - Die letzte Fähigkeit kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, nicht nur getappte Kreaturen (sonst würde sie „zerstöre eine getappte Kreatur deiner Wahl“ lauten). Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, überprüfst du, ob die Kreatur getappt ist oder nicht. Falls sie getappt ist, kannst du sie zerstören. Falls sie nicht getappt ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
-

Vasall des Aschenmoors
{1} {B/R} {B/R} {B/R}
Kreatur — Elementarwesen, Ritter
4/1

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

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

Immer wenn der Vasall des Aschenmoors das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, verliert jener Spieler 4 Lebenspunkte.

- Die ersten beiden Fähigkeiten sind getrennt und kumulativ. Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, beide genannten Farben hat, erhält sie insgesamt +2/+2.
-

Vasall des Gewaffs
{1} {R/G} {R/G} {R/G}
Kreatur — Goblin, Ritter
3/4

Verursacht Trampelschaden

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

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

- Die letzten beiden Fähigkeiten sind getrennt und kumulativ. Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, beide genannten Farben hat, erhält sie insgesamt +2/+2.
-

Vasall des Gilblaus
{1} {G/W} {G/W} {G/W}
Kreatur — Elf, Ritter
4/4

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

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

Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dazu führt, dass du den Vasall des Gilblaus abwirfst, bringe ihn ins Spiel, anstatt ihn auf deinen Friedhof zu legen.

- Die ersten beiden Fähigkeiten sind getrennt und kumulativ. Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, beide genannten Farben hat, erhält sie insgesamt +2/+2.
-

Vasall des Hirndurchforschers

{3} {U/R} {U/R} {U/R}

Kreatur — Schrecken

4/4

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

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

{U/R} {U/R} {U/R} {U/R}: Du kannst eine blaue oder rote Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Die ersten beiden Fähigkeiten sind getrennt und kumulativ. Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, beide genannten Farben hat, erhält sie insgesamt +2/+2.

Vasall des Knarzwalds

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

Kreatur — Schrecken

2/2

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

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

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du einen 1/1 schwarzen und grünen Würmchen-Kreaturespielstein erzeugen.

- Die ersten beiden Fähigkeiten sind getrennt und kumulativ. Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, beide genannten Farben hat, erhält sie insgesamt +2/+2.
- Da der Spielstein schwarz und grün ist, erhält er vom Vasallen des Knarzwalds +2/+2, solange der Vasall im Spiel ist.

Vasall des Pfuhlunholds

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

Kreatur — Schrecken

4/4

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

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

Enttappe während des Enttapsegments jedes anderen Spielers alle grünen und/oder blauen Kreaturen, die du kontrollierst.

- Die ersten beiden Fähigkeiten sind getrennt und kumulativ. Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, beide genannten Farben hat, erhält sie insgesamt +2/+2.
- Alle deine grünen und/oder blauen Kreaturen enttappen während der Enttapsegmente aller anderen Spieler. Du kannst dir nicht aussuchen, was enttappt wird. Diese Kreaturen werden gleichzeitig mit den bleibenden Karten des aktiven Spielers enttappt.

- Während des Enttappsegments aller anderen Spieler werden Effekte, die sonst dazu führen würden, dass grüne und/oder blaue Kreaturen, die du kontrollierst, getappt bleiben, nicht angewendet, da sie nur während deines Enttappsegments angewendet werden. Falls du zum Beispiel eine Nesselranken-Kriegerin kontrollierst (eine grüne Kreatur mit dem Text: „Die Nesselranken-Kriegerin enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers“), enttappt du sie im Enttappsegment aller anderen Spieler.
- Mehrere Vasalle des Pfuhlunholds haben bezüglich des Enttapp-Effekts keine zusätzliche Wirkung. Du kannst deine bleibenden Karten in einem einzigen Enttappsegment nicht mehrfach enttappen.

Vasall des Unheilfeuers
 {2} {R/W} {R/W} {R/W}
 Kreatur — Geist, Schrecken
 2/4

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

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

Immer wenn du einen roten Zauberspruch wirkst, fügt der Vasall des Unheilfeuers einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Immer wenn du einen weißen Zauberspruch wirkst, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

- Die ersten beiden Fähigkeiten sind getrennt und kumulativ. Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, beide genannten Farben hat, erhält sie insgesamt +2/+2.

Vasall von Distelwollheim
 {1} {W/U} {W/U} {W/U}
 Kreatur — Kithkin, Ritter
 1/3

Aufblitzen

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

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

- Die letzten beiden Fähigkeiten sind getrennt und kumulativ. Falls eine andere Kreatur, die du kontrollierst, beide genannten Farben hat, erhält sie insgesamt +2/+2.

Vedalken-Planetarium
 {4}

Artefakt

Du kannst Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

- Der Beherrscher des Vedalken-Planetariums kann Artefakt-, Kreaturen-, Verzauberungs-, Planeswalker- und Hexereikarten (solange die jeweilige Karte nicht auch ein Land ist) zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem er einen Spontanzauber wirken könnte. Das bedeutet, er kann sie auch in den Zügen anderer Spieler, im Versorgungssegment, im Ziehsegment, in der Kampfphase und im Endsegment wirken.

- Dies gilt nur für das Wirken von Zaubersprüchen. Der Effekt ändert zum Beispiel nicht, wann du Fähigkeiten aktivieren kannst, die nur „wie eine Hexerei“ aktiviert werden können.

Venser, gelehrter Bastler
 {2} {U} {U}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
 2/2

Aufblitzen

Wenn Venser, gelehrter Bastler, ins Spiel kommt, bringe einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte deiner Wahl auf die Hand seines bzw. ihres Besitzers zurück.

- Falls Vensers ausgelöste Fähigkeit einen Zauberspruch zum Ziel hat, der mit Rückblende gewirkt wurde, wird jener Zauberspruch ins Exil geschickt, statt auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht zu werden.
- 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.

Verbotene Alchemie
 {2} {U}
 Spontanzauber
 Schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.
 Rückblende {6} {B} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Falls du weniger als vier Karten in deiner Bibliothek hast, schaust du dir alle an, nimmst eine auf deine Hand und legst den Rest auf deinen Friedhof.

Verkörperer
 {4} {U}
 Kreatur — Gestaltwandler
 0/0

Du kannst den Verkörperer als Kopie einer Kreaturenkarte in einem Friedhof ins Spiel kommen lassen.

- Behandle den Verkörperer, als wäre er die bestimmte Karte, wenn er ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“- und „wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten der bestimmten Karte funktionieren.

- Du musst gar keine Karte bestimmen, die kopiert werden soll. Falls du dies nicht tust, kommt der Verkörperer als 0/0 Kreatur ins Spiel und wird höchstwahrscheinlich sofort auf deinen Friedhof gelegt, es sei denn, ein Effekt erhöht seine Widerstandskraft, sodass er überlebt.
-

Verkörperung des Schicksals

{R/W}

Kreatur — Kithkin

1/1

{R/W}: Die Verkörperung des Schicksals wird zu einem Kithkin-Geist mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/2.

{R/W} {R/W} {R/W}: Falls die Verkörperung des Schicksals ein Geist ist, wird sie zu einem Kithkin-Geist-Krieger mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4.

{R/W} {R/W} {R/W} {R/W} {R/W} {R/W}: Falls die Verkörperung des Schicksals ein Krieger ist, wird sie zu einem Kithkin-Geist-Krieger-Avatar mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 8/8 sowie Flugfähigkeit und Erstschlag.

- Keine der drei Fähigkeiten hat eine festgelegte Dauer. Falls eine von ihnen verrechnet wird, bleibt der Effekt bestehen, bis die Partie endet, die Verkörperung des Schicksals das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt ihre Eigenschaften ändert, je nachdem, was zuerst eintritt.
 - Die Fähigkeiten der Verkörperung des Schicksals überschreiben ihre Stärke, Widerstandskraft und Kreaturentypen. Normalerweise werden die drei Fähigkeiten in der Reihenfolge aktiviert, wie sie auf der Karte erscheinen. Falls die Verkörperung des Schicksals jedoch ein 8/8 Kithkin-Geist-Krieger-Avatar mit Flugfähigkeit und Erstschlag ist und du ihre erste Fähigkeit aktivierst, wird sie zu einem 2/2 Kithkin-Geist, der immer noch Flugfähigkeit und Erstschlag hat.
 - Du kannst die zweite und dritte Fähigkeit der Verkörperung des Schicksals unabhängig davon aktivieren, welche Kreaturentypen sie hat. Beide Fähigkeiten überprüfen die Kreaturentypen der Verkörperung des Schicksals beim Verrechnen der Fähigkeit. Falls die Verkörperung des Schicksals zu diesem Zeitpunkt nicht den richtigen Kreaturentyp hat, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
 - Die zweite Fähigkeit der Verkörperung des Schicksals überprüft, ob sie ein Geist ist, und die dritte Fähigkeit, ob sie ein Krieger ist. Dabei spielt es keine Rolle, wie sie den entsprechenden Kreaturentyp erhalten hat.
 - Der Effekt jeder der drei Fähigkeiten überschreibt andere Effekte, die zuvor die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur festgelegt haben. Der Effekt überschreibt jedoch keine Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft modifizieren (sei es durch eine statische Fähigkeit, durch Marken oder durch einen verrechneten Zauberspruch bzw. eine verrechnete Fähigkeit). Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur vertauschen, werden immer nach allen anderen Effekten angewendet, die Stärke oder Widerstandskraft verändern (wie jene der Verkörperung des Schicksals) unabhängig von der Reihenfolge, in der sie erzeugt werden.
-

Wasitora, Königin der Nekoru
{2} {B} {R} {G}
Legendäre Kreatur — Katze, Drache
5/4
Fliegend, verursacht Trampelschaden
Immer wenn Wasitora, Königin der Nekoru, einem
Spieler Kampfschaden zufügt, opfert er eine Kreatur.
Falls er das nicht kann, erzeugst du einen 3/3
schwarzen, roten und grünen Katze-Drache-
Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls einer Kreatur tödlicher Kampfschaden zugefügt wird, während Wasitora gleichzeitig dem Beherrscher jener Kreatur Kampfschaden zufügt, wird jene Kreatur zerstört, bevor jener Spieler eine Kreatur bestimmt, die geopfert werden soll.

Wecklerche
{4} {W}
Kreatur — Elementarwesen
4/3
Fliegend
Wenn die Wecklerche das Spiel verlässt, bringe bis zu
zwei Kreaturenkarten deiner Wahl mit Stärke 2 oder
weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
Herbeirufen {5} {W} (*Du kannst diesen Zauberspruch
für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies
tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel
kommt.*)

- Die Fähigkeit der Wecklerche kann null, eine oder zwei Kreaturenkarten in deinem Friedhof als Ziel haben. Jedes Ziel muss Stärke 2 oder weniger haben.

Weg ins Exil
{W}
Spontanzauber
Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr
Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer
Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel
bringen und danach mischen.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Weg ins Exil verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Der Beherrscher der Kreatur sucht dann auch nicht nach einer Standardland-Karte.
 - Der Beherrscher der ins Exil geschickten Kreatur muss seine Bibliothek nicht nach einer Standardland-Karte durchsuchen. Falls jener Spieler das nicht tut, mischt er auch nicht seine Bibliothek.
-

Weiterentwickelte Nahtschwinge
{3} {U} {U}
Kreatur — Zombie, Schrecken
3/4
Fliegend
{2} {U}, wirf zwei Karten ab: Bringe die
Weiterentwickelte Nahtschwinge aus deinem Friedhof
getappt ins Spiel zurück.

- Die letzte Fähigkeit der Weiterentwickelten Nahtschwinge kann nur aktiviert werden, solange sie in deinem Friedhof ist.

Weltenbrücke
{6}
Legendäres Artefakt
{8}, {T}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer
bleibenden Karte, bringe sie ins Spiel und mische
danach.

- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.

Wie vorhergesagt
{2} {U}
Verzauberung
Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine
Zeitmarke auf Wie vorhergesagt.
Einmal pro Zug kannst du {0} bezahlen, anstatt die
Manakosten eines Zauberspruchs mit Manabetrag X
oder weniger, den du wirkst, zu bezahlen, wobei X
gleich der Anzahl an Zeitmarken auf Wie vorhergesagt
ist.

- Falls du eine Karte mit alternativen Kosten von {0} wirkst, kannst du keine anderen alternativen Kosten, wie zum Beispiel Herbeirufungskosten, bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
 - Der Manabetrag einer Karte wird ausschließlich durch die Manasymbole bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind. Der Manabetrag ist die Gesamtmenge Mana in jenen Kosten, unabhängig von den Farben. Eine Karte mit Manakosten von {1} {U} {U} hat zum Beispiel Manabetrag 3. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen, die darauf angewendet werden könnten. Eine Karte ohne Manakosten hat Manabetrag 0.
 - Falls ein Zauberspruch keine Manakosten hat, ist sein Manabetrag 0. Du kannst ihn mit den alternativen Kosten von Wie vorhergesagt wirken.
 - Falls der Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du beim Wirken 0 als Wert für X bestimmen.
 - Falls du mehrere Exemplare von Wie vorhergesagt kontrollierst, kannst du für jedes Exemplar einen Zauberspruch wirken, indem du {0} bezahlst.
-

Wille der Götter
{W}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält
bis zum Ende des Zuges Schutz vor einer Farbe, die du
bestimmst.
Hellsicht 1.

- Du kannst nicht „Artefakt“ oder „farblos“ bestimmen, sowie du für den Willen der Götter eine Farbe wählen musst, da dies keine Farben sind.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Wille der Götter verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an. Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, während Wille der Götter verrechnet wird (wahrscheinlich, weil du ihr Schutz vor Weiß gegeben hast), wendest du Hellsicht 1 an.
- Du bestimmst die Farbe, sowie der Wille der Götter verrechnet wird. Sobald die Farbe bestimmt wurde, können Spieler nicht mehr darauf antworten.

Wrenn und Sechs
{R} {G}
Legendärer Planeswalker — Wrenn
3
+1: Bringe bis zu eine Länderkarte deiner Wahl aus
deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
-1: Wrenn und Sechs fügen einem Ziel deiner Wahl 1
Schadenspunkt zu.
-7: Du erhältst ein Emblem mit „Spontanzauber- und
Hexereikarten in deinem Friedhof haben
Zurückverfolgen.“

- „Zurückverfolgen“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du als zusätzliche Kosten eine Länderkarte aus deiner Hand abwirfst.“
- Falls ein Zauberspruch, den du mit Zurückverfolgen gewirkt hast, neutralisiert oder verrechnet wird, wird er zurück auf deinen Friedhof gelegt. Du kannst seine Zurückverfolgen-Fähigkeit verwenden, um ihn erneut zu wirken.

Yahenni, unvergänglicher Partisan
{2} {B}
Legendäre Kreatur — Äthergeborener, Vampir
2/2
Eile
Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert,
stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Yahenni,
unvergänglicher Partisan.
Opfere eine andere Kreatur: Yahenni erhält
Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Falls Yahenni und eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, gleichzeitig das Spiel verlassen (vielleicht weil sie gegeneinander gekämpft haben oder im selben Kampf verwickelt waren), ist Yahenni nicht mehr

im Spiel, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Er kann nicht durch die +1/+1-Marke gerettet werden, die auf ihn gelegt würde.

Zenit der Grünen Sonne

{X}{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer grünen Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger, bringe sie ins Spiel und mische danach. Mische den Zenit der Grünen Sonne in die Bibliothek seines Besitzers.

- Falls der Zenit der Grünen Sonne neutralisiert wird, tritt keiner seiner Effekte ein. Insbesondere wird er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und nicht in die Bibliothek seines Besitzers gemischt.
 - In den meisten Fällen mischst du deine Bibliothek zweimal, falls du den Zenit der Grünen Sonne besitzt und wirkst. In der Praxis reicht es, wenn du nur einmal mischst, aber Effekte, die prüfen, ob du deine Bibliothek mischst (wie zum Beispiel die Psychogene Sonde) stellen fest, dass du zweimal gemischt hast.
 - Falls du den Zenit der Grünen Sonne besitzt, aber ein Gegner ihn wirkt (zum Beispiel mithilfe des Effekts des Wissensvorrats) durchsucht jener Gegner seine Bibliothek nach einer entsprechenden Kreaturenkarte und mischt dann seine Bibliothek. Jener Gegner mischt dann den Zenit der Grünen Sonne in deine Bibliothek. In diesem Fall mischst du gar keine Bibliothek.
-

Zischender Leguan

{2}{R}

Kreatur — Eidechse

3/1

Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, kannst du den Zischenden Leguan einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt zufügen lassen.

- Falls der Zischende Leguan gleichzeitig mit einer anderen Kreatur stirbt, wird die Fähigkeit des Zischenden Leguans ausgelöst.
-

Zur der Verzauberer

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

1/4

Fliegend

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

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

Zwillingsflamme

{1} {R}

Hexerei

Streben — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {2} {R} mehr.

Bestimme eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst. Erzeuge für jede davon einen Spielstein, der eine Kopie der Kreatur ist, außer dass er Eile hat. Schicke die Spielsteine zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Die Spielsteine kopieren genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur (A) ihrerseits etwas anderes (B) kopiert (falls die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Klon ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von (B) ins Spiel.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der von der Zwillingsflamme erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Die Spielsteine sehen sich gegenseitig ins Spiel kommen. Falls einer oder mehrere von ihnen eine ausgelöste Fähigkeit haben, die immer dann ausgelöst wird, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden sie alle gegenseitig ausgelöst.
- Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie des Spielsteins wird oder als solche ins Spiel kommt, hat diese Kreatur Eile, aber du schickst sie nicht ins Exil. Falls die Zwillingsflamme jedoch wegen eines Ersatzeffekts (wie durch den Effekt der Zeit der Verdopplung) mehrere Spielsteine erzeugt, die eine einzige Kreatur kopieren, musst du sie alle ins Exil schicken.
- Du bestimmst, wie viele Ziele ein Zauberspruch mit Streben-Fähigkeit hat und welches diese Ziele sind, sowie du ihn wirkst. Es ist legal, einen solchen Zauberspruch ohne Ziele zu wirken, auch wenn das selten eine gute Idee ist. Du kannst jedes Ziel immer nur einmal als Ziel eines Streben-Zauberspruchs bestimmen.
- Die Manakosten und der Manabetrag von Streben-Zaubersprüchen bleiben unverändert, unabhängig davon, wie viele Ziele sie haben. Streben-Fähigkeiten haben nur Auswirkungen darauf, wie viel du bezahlst.
- Falls alle Ziele des Zauberspruchs illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls eines oder mehrere seiner Ziele legal sind, wenn er verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch verrechnet und betrifft nur jene legalen Ziele. Auf illegale Ziele hat er keine Auswirkungen.
- Falls ein solcher Zauberspruch kopiert wird und der Effekt, der den Zauberspruch kopiert, einen Spieler neue Ziele für die Kopie bestimmen lässt, kann die Anzahl der Ziele nicht geändert werden. Der Spieler

kann beliebig viele Ziele ändern, auch alle oder keines. Falls der Spieler für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kann, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel illegal ist).

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich einen Streben-Zauberspruch wirken lässt, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du für alle Ziele nach dem ersten die zusätzlichen Kosten bezahlen.

Magic: The Gathering, Magic, Urzas Saga und Khane von Tarkir sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2022 Wizards.