

Sethinweise zu *Phyrexia: Alles wird eins*

Zusammengestellt von Jess Dunks

Datum der letzten Änderung: 30. Januar 2023

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

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

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

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Karten aus Phyrexia: Alles wird eins mit dem Set-Code ONE sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Innistrad: Mitternachtsjagd*, *Innistrad: Blutroter Bund*, *Kamigawa: Neon-Dynastie*, *Straßen von Neu-Capenna*, *Dominarias Bund*, *Krieg der Brüder* und *Phyrexia: Alles wird eins*.

Neue Commander-Karten aus *Phyrexia: Alles wird eins* mit dem Set-Code ONC und den Nummern 1–28 (sowie ihre alternativen Versionen mit den Nummern 31–58) sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Karten mit dem Set-Code ONC und Nummern ab 59 sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

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

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Toxisch Wiederkehrende Mechanik: Giftmarken

Giftmarken sind zurück! Giftmarken werden auf Spieler gelegt, nicht auf Kreaturen, und ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken verliert die Partie.

Toxisch ist eine neue Schlüsselwortfähigkeit, die Giftmarken auf einen Spieler legt, wenn eine Kreatur mit Toxisch jenem Spieler Kampfschaden zufügt. Auf Toxisch folgt stets eine Zahl, der sogenannte *Toxisch-Wert*. Der Toxisch-Wert verrät dir, wie viele Marken auf jenen Spieler gelegt werden. Im Gegensatz zur Fähigkeit Infizieren, bei der Kreaturen Spielern ihren Schaden in Form von Giftmarken zufügen, ist Toxisch ein zusätzlicher Effekt – die Kreaturen fügen ihren Kampfschaden zu *und* der Spieler, dem der Kampfschaden zugefügt wurde, erhält Giftmarken.

Vishgraz die Schwarmbringerin

{2}{W}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Insekt

3/3

Bedrohlich, Toxisch 1 (*Spieler, denen von dieser Kreatur Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem eine Giftmarke.*)

Wenn Vishgraz die Schwarmbringerin ins Spiel kommt, erzeugst du drei 1/1 farblose Phyrexianer-Milbe-Artefaktkreaturenspielsteine mit Toxisch 1 und „Diese Kreatur kann nicht blocken.“

Vishgraz erhält +1/+1 für jede Giftmarke, die deine Gegner haben.

Aufstieg des Aspiranten

{U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +1/+3, Flugfähigkeit und Toxisch 1. (*Spieler, denen von jener Kreatur Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem eine Giftmarke.*)

Allgemeine Hinweise zu Toxisch:

- Ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken verliert die Partie. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion, die nicht den Stapel verwendet. Mit anderen Worten: Sie wird sofort ausgeführt und Spieler können darauf nicht antworten, genauso, wie ein Spieler die Partie verliert, weil er 0 oder weniger Lebenspunkte hat.
- Toxisch hat keinen Einfluss auf die Menge des Kampfschadens, den eine Kreatur zufügt. Falls beispielsweise eine 2/2 Kreatur mit Toxisch 1 einem Spieler Kampfschaden zufügt, fügt sie 2 Schadenspunkte zu. Als Folge dieses Schadens verliert der Spieler 2 Lebenspunkte und erhält eine Giftmarke.
- Alle anderen Effekte dieses Schadens, wie das Dazuerhalten von Lebenspunkten durch Lebensverknüpfung, gelten weiterhin.
- Falls eine Kreatur mit Toxisch einer Kreatur oder einem Planeswalker Kampfschaden zufügt oder falls sie Nicht-Kampfschaden zufügt, hat Toxisch keinen Effekt und kein Spieler erhält Giftmarken.
- Schaden, der von einer Kreatur mit Toxisch zugefügt wird, gewährt immer dieselbe Anzahl an Marken, unabhängig davon, wie viele Schadenspunkte zugefügt werden. Insbesondere gilt: Falls ein Ersatzeffekt (wie zum Beispiel der der Grundlosen Gewalt) den Schaden auf irgendeine Weise modifiziert, bleibt die Anzahl gewährter Marken unverändert.
- Umgekehrt gilt: Ersatzeffekte, die für die Anzahl an Marken gelten, die auf einen Spieler gelegt werden, können die auf diese Weise gewährten Marken modifizieren. Beispielsweise können die letzten beiden Fähigkeiten von Vorinflex, Monströser Plünderer, für auf diese Weise gewährte Marken gelten.

- Mehrfaches Vorkommen von Toxisch ist kumulativ. Falls eine Kreatur beispielsweise Toxisch 2 hat und aufgrund eines anderen Effekts Toxisch 1 erhält, führt Kampfschaden, den jene Kreatur einem Spieler zufügt, dazu, dass jener Spieler 3 Giftmarken erhält.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Für Mirrodin!

Diese neue Schlüsselwortfähigkeit, die auf einigen Ausrüstung-Karten auftaucht, spiegelt den Kampf der Mirraner gegen die Streitkräfte Phyrexias wider. Ausrüstung-Karten mit dieser Fähigkeit kommen mit einer Kreatur ins Spiel, die sie führt.

Gestachelte Schlagfaust

{1} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Für Mirrodin! *(Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 roten Rebell-Kreaturenspielstein und lege sie dann an ihn an.)*

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/-1.

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

Drachenschwingengleiter

{3} {R} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Für Mirrodin! *(Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 roten Rebell-Kreaturenspielstein und lege sie dann an ihn an.)*

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat

Flugfähigkeit und Eile.

Ausrüsten {3} {R} {R}

Allgemeine Hinweise zu „Für Mirrodin!“:

- Der Rebell kommt als 2/2 Kreatur ins Spiel, dann wird die Ausrüstung an ihn angelegt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, sehen, dass eine 2/2 Kreatur ins Spiel gekommen ist.
- Falls der Rebell zerstört wird, bleibt die Ausrüstung im Spiel. Ebenso gilt: Du kannst ihre Ausrüsten-Kosten bezahlen, um sie von dem Rebell-Spielstein zu einer andere Kreatur, die du kontrollierst, zu bewegen.
- Falls durch die ausgelöste Fähigkeit zwei Rebell-Spielsteine erzeugt werden (durch einen Effekt wie den von Mondrak, Dominus des Ruhms), wird die Ausrüstung an nur einen von ihnen angelegt.

Neues Fähigkeitswort: Verdorben

Verdorben ist ein Fähigkeitswort, das Fähigkeiten hervorhebt, die prüfen, ob ein Gegner drei oder mehr Giftmarken hat.

Apostelin der Invasion
{4}{W}{W}
Kreatur — Phyrexianer, Engel
4/4
Fliegend
Verdorben — Solange ein Gegner drei oder mehr Giftmarken hat, hat die Apostelin der Invasion Doppelschlag.

Verzerrte Neugier
{2}{U}
Hexerei
Verdorben — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {2} weniger, falls ein Gegner drei oder mehr Giftmarken hat.
Ziehe zwei Karten.

- In Multiplayer-Partien muss nur ein Gegner drei oder mehr Giftmarken haben, damit die Bedingung für Verdorben-Fähigkeiten erfüllt ist, nicht alle Gegner.
- Einige Verdorben-Fähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten, die nur aktiviert werden können, falls ein Gegner drei oder mehr Giftmarken hat. Sobald eine solche Fähigkeit aktiviert wurde, spielt es keine Rolle, ob jene Bedingung immer noch erfüllt ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll.
- Einige Verdorben-Fähigkeiten von Spontanzaubern und Hexereien beschreiben Effekte, die zusätzlich zum Basis-Effekt des Zauberspruchs ausgeführt werden, falls ein Gegner drei oder mehr Giftmarken hat. Andere Verdorben-Fähigkeiten, die das Wort „stattdessen“ verwenden, beschreiben alternative Effekte, die anstatt des Basis-Effekts ausgeführt werden.

Neue Mechanik: Ölmarken

Viele Karten in diesem Set kommen entweder mit Ölmarken ins Spiel oder legen Ölmarken auf andere bleibende Karten. Zwar funktioniert es wie geschmiert, wenn Zaubersprüche und Fähigkeiten sich auf sie beziehen und mit den bleibenden Karten interagieren, auf denen sie liegen, jedoch haben die Ölmarken selbst keine besondere regeltechnische Bedeutung.

Gitaxischer Raptor
{2}{U}
Kreatur — Phyrexianer, Vogel
1/4
Fliegend
Der Gitaxische Raptor kommt mit drei Ölmarken ins Spiel.
Entferne eine Ölmarke vom Gitaxischen Raptor: Der Gitaxische Raptor erhält +1/-1 bis zum Ende des Zuges.

Wiederkehrende Mechanik: Wucherung

Wucherung ist eine wiederkehrende Mechanik, die die Anzahl an Marken auf bleibenden Karten und Spielern erhöhen kann.

Lärmracker

{R}

Kreatur — Phyrexianer, Goblin, Krieger

1/1

Immer wenn der Lärmracker einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du ihn opfern. Falls du dies tust, führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

Wenn der Lärmracker stirbt, fügt er einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

Ezuri, Schleicher der Sphären

{2}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Elf, Krieger

3/3

Wenn Ezuri, Schleicher der Sphären, ins Spiel kommt, kannst du {3} bezahlen. Falls du dies tust, führe zweimal Wucherung durch.

Immer wenn du Wucherung durchführst, ziehe eine Karte.

Allgemeine Hinweise zu „Wucherung“:

- Um Wucherung durchzuführen, kannst du jegliche bleibende Karte bestimmen, die eine Marke hat, also auch solche, die ein Gegner kontrolliert. Du kannst jeglichen Spieler bestimmen, der eine Marke hat, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.
- Du musst nicht alle bleibenden Karten und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine bleibenden Karten und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einer bleibenden Karte) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Wucherung durchführst“, wird auch dann ausgelöst, falls du keine bleibenden Karten oder Spieler bestimmt hast.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche bleibenden Karten und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.
- Falls auf einer bleibenden Karte jemals gleichzeitig sowohl +1/+1-Marken als auch -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion paarweise entfernt, bis nur noch eine dieser Sorten von Marken auf ihr liegt.

Apostelin der Invasion
{4}{W}{W}
Kreatur — Phyrexianer, Engel
4/4
Fliegend
Verdorben — Solange ein Gegner drei oder mehr
Giftmarken hat, hat die Apostelin der Invasion
Doppelschlag.

- In einer Multiplayer-Partie kann die Apostelin der Invasion Doppelschlag verlieren, nachdem sie im ersten Kampfschadensegment Schaden zugefügt hat, falls alle Gegner, die drei oder mehr Giftmarken hatten, die Partie verlassen haben. (Das liegt wahrscheinlich an genau jenem Kampfschaden, also gut gemacht!) In diesem Fall fügt sie im normalen Kampfschadensegment keinen Kampfschaden zu.

PHYREXIA: ALLES WIRD EINS HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES

Alles wird eins
{3}{R}{R}
Verzauberung
Immer wenn du eine oder mehrere Marken auf eine
bleibende Karte oder einen Spieler legst, fügt Alles wird
eins einem Gegner oder einer Kreatur oder einem
Planeswalker deiner Wahl, die bzw. den ein Gegner
kontrolliert, entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Die Fähigkeit von Alles wird eins wird ausgelöst, immer wenn du eine oder mehrere Marken auf eine bleibende Karte oder einen Spieler legst. Dies kann geschehen aufgrund von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten, die verrechnet werden, bleibenden Karten, die mit Marken ins Spiel kommen, oder Kampfschaden von einer Quelle mit Toxisch, Infizieren oder Verdorren.
- Falls mehr als eine Kreatur mit Toxisch gleichzeitig einem Spieler Kampfschaden zufügt, werden jene Marken als ein Ereignis auf ihn gelegt, und die Fähigkeit wird einmal ausgelöst.

Apostelin der Invasion
{4}{W}{W}
Kreatur — Phyrexianer, Engel
4/4
Fliegend
Verdorben — Solange ein Gegner drei oder mehr
Giftmarken hat, hat die Apostelin der Invasion
Doppelschlag.

- In einer Multiplayer-Partie kann die Apostelin der Invasion Doppelschlag verlieren, nachdem sie im ersten Kampfschadensegment Schaden zugefügt hat, falls alle Gegner, die drei oder mehr Giftmarken hatten, die Partie verlassen haben. (Das liegt wahrscheinlich an genau jenem Kampfschaden, also gut gemacht!) In diesem Fall fügt sie im normalen Kampfschadensegment keinen Kampfschaden zu.
-

Argentum-Mastikor

{5}

Artefaktkreatur — Phyrexianer, Mastikor

5/5

Erstschlag, Schutz vor Mehrfarbig

Zu Beginn deines Versorgungssegments opferst du den Argentum-Mastikor, es sei denn, du wirfst eine Karte ab.

Wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst, zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, die ein Gegner kontrolliert und deren Manabetrag kleiner oder gleich dem Manabetrag der abgeworfenen Karte ist.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die im Versorgungssegment ausgelöste Fähigkeit des Argentum-Mastikors ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Insbesondere bedeutet das, dass du, um dafür zu sorgen, dass der Argentum-Mastikor im Spiel bleibt, auch dann eine Karte abwerfen kannst, falls es kein legales Ziel für jene zweite ausgelöste Fähigkeit gibt. In diesem Fall kann kein Spieler auf die zweite ausgelöste Fähigkeit antworten und sie wird nicht verrechnet.

Atraxa, Große Vereinerin

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

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Engel

7/7

Fliegend, Wachsamkeit, Todesberührung,

Lebensverknüpfung

Wenn Atraxa, Große Vereinerin, ins Spiel kommt, decke die obersten zehn Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon für jeden Kartentyp unter den aufgedeckten Karten eine Karte jenes Typs auf deine Hand nehmen.

Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. (*Artefakt, Schlacht, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Planeswalker und Hexerei sind Kartentypen.*)

- Falls eine aufgedeckte Karte mehr als einen Kartentyp hat, kannst du sie für einen beliebigen ihrer Typen auf deine Hand nehmen. Eine Artefaktkreaturenkarte kann beispielsweise als die Artefaktkarte, die du bestimmst, oder als die Kreaturenkarte, die du bestimmst, auf deine Hand genommen werden. Falls du sie als die Artefaktkarte bestimmst, kannst du zusätzlich eine Kreaturenkarte auf deine Hand nehmen und umgekehrt.
 - Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Dokuments ist es äußerst unwahrscheinlich, dass du auf diese Weise eine Schlacht aufdeckst. Diese Wahrscheinlichkeit wird sich jedoch im Laufe der Zeit verändern.
-

Atraxas Krabbelbeißer

{3}

Artefaktkreatur — Phyrexianer, Insekt

2/2

Atraxas Krabbelbeißer kommt mit drei Ölmarken ins Spiel.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine Ölmarke von Atraxas Krabbelbeißer entfernen. Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges entweder Flugfähigkeit, Wachsamkeit, Todesberührung oder Lebensverknüpfung (du entscheidest).

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit von Atraxas Krabbelbeißer ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Ölmarke entfernst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Du entscheidest, welche Fähigkeit die Kreatur deiner Wahl erhält, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können nicht warten, bis du eine Fähigkeit bestimmst, bevor sie sich entscheiden, ob sie darauf antworten möchten.

Aufstieg des Aspiranten

{U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +1/+3, Flugfähigkeit und Toxisch 1. (*Spieler, denen von jener Kreatur Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem eine Giftmarke.*)

- Einer angreifenden Kreatur Flugfähigkeit zu geben, nachdem sie geblockt wurde, führt nicht dazu, dass sie ungeblockt wird, auch falls die blockende Kreatur normalerweise keine Kreaturen mit Flugfähigkeit blocken kann.

Basilika-Schädelbombe

{1}

Artefakt

{1}, opfere die Basilika-Schädelbombe: Ziehe eine Karte.

{2}{W}, opfere die Basilika-Schädelbombe: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+2 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges. Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls das Ziel der letzten Fähigkeit der Basilika-Schädelbombe kein legales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll (wahrscheinlich, weil es das Spiel verlassen hat), ziehst du keine Karte.
-

Chirurgische Schädelbombe

{1}

Artefakt

{1}, opfere die Chirurgische Schädelbombe: Ziehe eine Karte.

{2}{U}, opfere die Chirurgische Schädelbombe: Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück. Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls das Ziel der letzten Fähigkeit der Chirurgischen Schädelbombe kein legales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll (wahrscheinlich, weil es das Spiel verlassen hat), ziehst du keine Karte.
-

Dämmerung der Blauen Sonne

{X}{U}{U}

Hexerei

Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag X oder weniger. Falls X gleich 5 oder mehr ist, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Es wird auch dann kein Spielstein erzeugt, falls X gleich 5 oder mehr ist.
-

Dämmerung der Grünen Sonne

{X}{G}

Hexerei

Decke die obersten X plus eins Karten deiner Bibliothek auf. Bestimme davon eine Kreaturenkarte und/oder eine Länderkarte. Nimm die bestimmten Karten auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Falls X gleich 5 oder mehr ist, bringe die bestimmten Karten stattdessen ins Spiel oder nimm sie auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls X gleich 5 oder mehr ist, bestimmst du, ob du beide Karten auf deine Hand nimmst oder beide Karten ins Spiel bringst. Du kannst nicht bestimmen, eine auf deine Hand zu nehmen und die andere ins Spiel zu bringen.
-

Dämmerung der Roten Sonne

{X}{R}{R}

Hexerei

Zerstöre bis zu X Artefakte deiner Wahl. Falls X gleich 5 oder mehr ist, erzeuge für jedes auf diese Weise zerstörte Artefakt einen Spielstein, der eine Kopie von ihm ist. Die Spielsteine erhalten Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Falls X gleich 5 oder mehr ist und irgendwelche der Artefakte deiner Wahl zu illegalen Zielen werden, erzeugst du nur für jedes Artefakt, das immer noch ein legales Ziel ist, einen Spielstein.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf dem ursprünglichen Artefakt aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Artefakt ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jenes Artefakt getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Jeder Spielstein erhält Eile, nachdem er erzeugt wurde. Falls etwas einen dieser Spielsteine kopiert, hat die Kopie keine Eile und du schickst sie nicht zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.
- Falls das kopierte Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Artefakt ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Artefakt (a) etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Artefakts werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Artefakt] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Artefakt] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des Artefakts funktionieren ebenfalls.

Dämmerung der Schwarzen Sonne

{X}{B}

Spontanzauber

Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges. Falls X gleich 5 oder mehr ist, bringe eine Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Die Kreaturenkarte, die du ins Spiel zurückbringst, falls überhaupt, ist nicht Ziel der Dämmerung der Schwarzen Sonne. Du bestimmst sie, sowie die Dämmerung der Schwarzen Sonne verrechnet wird, falls X gleich 5 oder mehr ist.
- Du kannst die Dämmerung der Schwarzen Sonne ohne Ziel wirken (vermutlich mit X gleich 5 oder mehr), um nur eine Kreaturenkarte zurückzubringen. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und das Ziel illegal ist, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Du darfst dann keine Kreaturenkarte ins Spiel zurückbringen.

Der Filigran-Sylex

{2}

Legendäres Artefakt

{T}: Lege eine Ölmarke auf den Filigran-Sylex.

{T}, opfere den Filigran-Sylex: Zerstöre jede bleibende Karte, die kein Land ist und deren Manabetrag gleich der Anzahl an Ölmarken auf dem Filigran-Sylex ist.

{T}, entferne zehn Ölmarken von bleibenden Karten, die du kontrollierst, und opfere den Filigran-Sylex: Er fügt einem Ziel deiner Wahl 10 Schadenspunkte zu.

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

Die Ewige Wanderin
{4}{W}{W}
Legendärer Planeswalker
5

Die Ewige Wanderin kann in jedem Kampf von höchstens einer Kreatur angegriffen werden.
+1: Schicke bis zu ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe es bzw. sie zu Beginn des nächsten Endsegments ihres Besitzers unter seiner Kontrolle ins Spiel zurück.

0: Erzeuge einen 2/2 weißen Samurai-Kreaturespielstein mit Doppelschlag.

-4: Bestimme für jeden Spieler eine Kreatur, die er kontrolliert. Jeder Spieler opfert alle Kreaturen, die er kontrolliert und die nicht auf diese Weise bestimmt wurden.

- Die Ewige Wanderin hat keinen Planeswalkertyp.
- Die von der ersten Loyalitätsfähigkeit ins Exil geschickte Karte wird auch dann zu Beginn des nächsten Endsegments jenes Spielers ins Spiel zurückgebracht, falls die Ewige Wanderin 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.
- Für die letzte Loyalitätsfähigkeit werden keine der bestimmten Kreaturen zu Zielen der Fähigkeit. Du kannst zum Beispiel eine Kreatur mit Fluchsicherheit bestimmen, und wenn du eine Kreatur mit Abwehr bestimmt, wird die Abwehr-Fähigkeit nicht ausgelöst.

Die Mycosynth-Gärten
Land — Sphäre
{T}: Erzeuge {C}.
{1}, {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.
{X}, {T}: Die Mycosynth-Gärten werden zu einer Kopie eines Nichtspielsteinartefakts deiner Wahl mit Manabetrag X, das du kontrollierst.

- Die Mycosynth-Gärten kopieren genau das, was auf das Originalartefakt aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte kopiert selbst etwas; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob das Artefakt getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder daran Auren und Ausrüstungen angelegt sind und so weiter.
- Falls das kopierte Artefakt {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.

- Falls das kopierte Artefakt (a) etwas anderes (b) kopiert, werden die Mycosynth-Gärten zu einer Kopie von (b).

Drivnod, Dominus des Gemetzels

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Schrecken

8/3

Falls das Sterben einer Kreatur eine ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

{B/P} {B/P}, schicke drei Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil: Lege eine Unzerstörbar-Marke auf Drivnod, Dominus des Gemetzels. (*{B/P} kann entweder mit {B} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.*)

- Eine eigene „wenn diese Kreatur stirbt“-Fähigkeit einer Kreatur, die stirbt, wird von Drivnod genauso beeinflusst (und daher ein weiteres Mal ausgelöst), wie alle anderen ausgelösten Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
- Drivnods Effekt kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, zum Beispiel ob Kosten für diese ausgelöste Fähigkeit bezahlt werden sollen oder nicht, werden ebenfalls separat getroffen.
- Das auslösende Ereignis muss sich nicht ausdrücklich auf „Kreaturen“ beziehen. In diesen Fällen kann sich das auslösende Ereignis auch auf etwas beziehen, das „aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt“ wird. Beispielsweise würde eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird“, zweimal ausgelöst werden, falls eine Artefaktkreatur stirbt, während Drivnod, Dominus des Gemetzels, im Spiel ist.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur „das Spiel verlässt“ wird zweimal ausgelöst, falls diese Kreatur das Spiel verlässt, indem sie stirbt.
- Eine Fähigkeit, die durch ein Ereignis ausgelöst wird, durch das eine Kreatur stirbt, wird nicht zweimal ausgelöst. Beispielsweise wird eine Fähigkeit, die „immer wenn du eine Kreatur opferst“ ausgelöst wird, nur einmal ausgelöst.
- Schau dir jede Kreatur an, wie sie im Spiel existiert, und berücksichtige dauerhafte Effekte, um zu ermitteln, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten mehrere Male ausgelöst werden. Falls beispielsweise ein Land, das zu einer Kreatur geworden ist, stirbt, wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie stirbt, zweimal ausgelöst.
- Falls eine Kreatur zum gleichen Zeitpunkt stirbt, zu dem eine andere bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, und dabei eine ausgelöste Fähigkeit der bleibenden Karte auslöst, die das Spiel verlässt, wird diese ausgelöste Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls Drivnod und eine weitere Kreatur zur selben Zeit sterben und dies dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls du aus irgendeinem Grund zwei Drivnods kontrollierst und eine Kreatur stirbt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Ein dritter Drivnod führt dazu, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein vierter fünfmal und so weiter. Das bedeutet auch, dass, falls du Drivnod kontrollierst und einen

zweiten wirkt, eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn er aufgrund der „Legendenregel“ stirbt, dreimal ausgelöst wird.

- Das Sterben einer Nichtspielsteinkreatur löst eine Fähigkeit einer bleibenden Karte, die immer dann ausgelöst wird, wenn eine Karte „von irgendwoher“ auf einen Friedhof gelegt wird, nur dann zweimal aus, wenn sowohl Drivnod als auch diese bleibende Karte, direkt nachdem die Kreatur gestorben ist, noch im Spiel sind.

Dross-Schädelbombe

{1}

Artefakt

{1}, opfere die Dross-Schädelbombe: Ziehe eine Karte.

{2}{B}, opfere die Dross-Schädelbombe: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls das Ziel der letzten Fähigkeit der Dross-Schädelbombe kein legales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll (wahrscheinlich, weil es den Friedhof verlassen hat), ziehst du keine Karte.

Dunkelschlickküste

Land

Die Dunkelschlickküste kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder weniger andere Länder.

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

- Falls ein solches Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und du null, ein oder zwei andere Länder kontrollierst, kommt es ungetappt ins Spiel. Falls du allerdings drei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.
- Falls ein solches Land gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt (zum Beispiel durch den Säer des Vergessens oder die Verformte Welt), werden jene Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.

Elesh Norn, Mutter der Maschinen

{4}{W}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Prätor

4/7

Wachsamkeit

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

Bleibende Karten, die ins Spiel kommen, lösen keine Fähigkeiten von bleibenden Karten aus, die deine Gegner kontrollieren.

- Elesh Norns zweite und dritte Fähigkeit betreffen 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“. Einige

Schlüsselwortfähigkeiten, wie zum Beispiel „Für Mirrodin!“, beinhalten auch eine ausgelöste Fähigkeit, die geschieht, wenn eine bleibende Karte ins Spiel kommt.

- Ersatzeffekte sind von Elesh Norns Fähigkeit nicht betroffen. Beispielsweise erhält eine Kreatur, die unter deiner Kontrolle mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, keine zusätzliche +1/+1-Marke.
 - Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“ (wie z. B. das Bestimmen eines Kartentyps mit Stenn, paranoider Partisan), sind ebenfalls nicht betroffen.
 - Elesh Norns Fähigkeiten prüfen nicht, wer die bleibende Karte kontrolliert, die ins Spiel kommt, sondern nur, wer die bleibende Karte mit der ausgelösten Fähigkeit kontrolliert. Falls du beispielsweise Elesh Norn und eine bleibende Karte mit der Fähigkeit „Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu“ kontrollierst, löst eine Kreatur, die unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel kommt, jene Fähigkeit zweimal aus.
 - Elesh Norn kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sie bewirkt nur, dass die Fähigkeit zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf eine bleibende Karte legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
 - Falls du aus irgendeinem Grund zwei Elesh Norns kontrollierst und eine bleibende Karte ins Spiel kommt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Eine dritte Elesh Norn führt dazu, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, eine vierte fünfmal und so weiter.
 - Falls eine bleibende Karte zur selben Zeit wie Elesh Norn (einschließlich Elesh Norn selbst) ins Spiel kommt und das dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird diese Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
 - Ebenso gilt: Falls eine bleibende Karte zur selben Zeit wie Elesh Norn (immer noch einschließlich Elesh Norn) ins Spiel kommt, bewirkt dies, dass Fähigkeiten von bleibenden Karten, die ein Gegner kontrolliert, nicht ausgelöst werden.
 - Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
 - In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Elite-Arkanisten zweimal ausgelöst wird, werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit des Elite-Arkanisten ist die Summe der Manabeträge der beiden Karten. Beim Verrechnen der Fähigkeit erzeugst du Kopien von beiden Karten und kannst entweder keine, eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.
 - In einer Partie Two-Headed Giant hat Elesh Norn keine Auswirkungen auf die ausgelösten Fähigkeiten von bleibenden Karten, die dein Teamkamerad kontrolliert.
-

Erzdämon des Dross

{2} {B} {B}

Kreatur — Phyrexianer, Dämon

6/6

Fliegend

Der Erzdämon des Dross kommt mit vier Ölmarken ins Spiel.

Zu Beginn deines Versorgungssegments entfernst du eine Ölmarke vom Erzdämon des Dross. Falls dann keine Ölmarken auf ihm liegen, verlierst du die Partie.

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, verliert ihr Beherrscher 2 Lebenspunkte.

- Falls der Erzdämon des Dross aufgrund irgendeines anderen Effekts als seiner im Versorgungssegment ausgelösten Fähigkeit alle seine Ölmarken verliert, verlierst du die Partie erst, wenn die Fähigkeit das nächste Mal verrechnet wird.
- Falls der Erzdämon des Dross nicht mehr im Spiel ist, sowie seine im Versorgungssegment ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an Ölmarken, die auf ihm lagen, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, ob du die Partie verlierst. Du kannst keine Ölmarken von ihm entfernen, falls er nicht im Spiel ist, daher verlierst du die Partie nicht, falls nur eine Ölmarke auf ihm lag, bevor er das Spiel verlassen hat.

Evolvierende Adaptivatorin

{G}

Kreatur — Phyrexianer, Krieger

0/0

Die Evolvierende Adaptivatorin kommt mit einer Ölmarke ins Spiel.

Die Evolvierende Adaptivatorin erhält +1/+1 für jede Ölmarke, die auf ihr liegt.

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls deren Stärke oder Widerstandskraft höher ist als die der Evolvierenden Adaptivatorin, lege eine Ölmarke auf die Evolvierende Adaptivatorin.

- Wenn du die Werte beider Kreaturen für die letzte Fähigkeit der Evolvierenden Adaptivatorin vergleichst, vergleichst du immer Stärke mit Stärke und Widerstandskraft mit Widerstandskraft.
- Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, vergleiche ihre Stärke und Widerstandskraft mit der Stärke und Widerstandskraft der Evolvierenden Adaptivatorin. Falls keiner der beiden Werte der neuen Kreatur größer ist, wird die letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls die Fähigkeit 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 die Fähigkeit 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 ermittelt wird, ob die Fähigkeit der Evolvierenden Adaptivatorin ausgelöst wird.
- Wenn die Werte verglichen werden, sowie die 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 Ölmarke auf die Evolvierende Adaptivatorin. Falls du zum

Beispiel eine Evolvierende Adaptivatorin mit zwei Ölmarken kontrollierst und eine 1/3 Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ist die Widerstandskraft größer, daher wird die Fähigkeit ausgelöst. Als Antwort darauf erhält die 1/3 Kreatur +2/-2. Wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, ist ihre Stärke größer. Du legst daher eine Ölmarke auf die Evolvierende Adaptivatorin.

- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, kann die Fähigkeit der Evolvierenden Adaptivatorin mehrfach ausgelöst werden, wobei die Werte jedes Mal verglichen werden, wenn eine der Fähigkeiten verrechnet werden soll. Falls du zum Beispiel eine Evolvierende Adaptivatorin mit zwei Ölmarken kontrollierst und zwei 3/3 Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst. Die erste Fähigkeit wird verrechnet und legt eine Ölmarke auf die Evolvierende Adaptivatorin. Beim Verrechnen der zweiten Fähigkeit sind weder Stärke noch Widerstandskraft der neuen Kreatur höher als die der Evolvierenden Adaptivatorin, und die Fähigkeit hat keinen Effekt.

Evolvierter Stachelhäuter

{2} {G} {G}

Kreatur — Phyrexianer, Bestie

5/5

Der Evolvierte Stachelhäuter kommt mit vier Ölmarken ins Spiel.

Der Evolvierte Stachelhäuter verursacht Trampelschaden, solange zwei oder weniger Ölmarken auf ihm liegen. Anderenfalls hat er Fluchsicherheit.

Zu Beginn deines Versorgungssegments entfernst du eine Ölmarke vom Evolvierten Stachelhäuter. Falls dann keine Ölmarken auf ihm liegen, opfere ihn.

- Falls der Evolvierte Stachelhäuter aufgrund irgendeines anderen Effekts als seiner im Versorgungssegment ausgelösten Fähigkeit alle seine Ölmarken verliert, muss sein Beherrscher ihn erst opfern, wenn seine im Versorgungssegment ausgelöste Fähigkeit das nächste Mal verrechnet wird.

Ezuri, Schleicher der Sphären

{2} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Elf, Krieger

3/3

Wenn Ezuri, Schleicher der Sphären, ins Spiel kommt, kannst du {3} bezahlen. Falls du dies tust, führe zweimal Wucherung durch.

Immer wenn du Wucherung durchführst, ziehe eine Karte.

- Wenn zweimal Wucherung durchgeführt wird, können Spieler zwischen dem ersten Mal und dem zweiten Mal nicht antworten.
 - Wenn du zweimal Wucherung durchführst, musst du nicht beide Male dieselben Spieler und/oder bleibenden Karten bestimmen, die zusätzliche Marken erhalten sollen.
-

Gefährliche Explosion

{3}{R}

Hexerei

Die Gefährliche Explosion fügt jeder Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu. Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, können in diesem Zug nicht blocken.

- Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, können im selben Zug, in dem die Gefährliche Explosion verrechnet wurde, nicht blocken, unabhängig davon, ob ihnen von ihr Schaden zugefügt wurde. Dies gilt auch für Kreaturen, die ins Spiel gekommen sind, nachdem sie verrechnet wurde, und für bleibende Karten, die danach zu Kreaturen geworden sind.

Gepanzertes Schrottverschlinger

{1}{G}

Kreatur — Phyrexianer, Bestie

0/3

Der Gepanzerte Schrottverschlinger erhält +3/+0, solange drei oder mehr Ölmarken auf ihm liegen.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Immer wenn der Gepanzerte Schrottverschlinger getappt wird, schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil und lege eine Ölmarke auf den Gepanzerten Schrottverschlinger.

- Die letzte Fähigkeit des Gepanzerten Schrottverschlingers wird immer dann ausgelöst, wenn er aus einem beliebigen Grund getappt wird, nicht nur aufgrund seiner Manafähigkeit.
- Falls die für die letzte Fähigkeit als Ziel bestimmte Karte ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wahrscheinlich, weil sie auf eine andere Weise den Friedhof verlassen hat, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Der Gepanzerte Schrottverschlinger erhält keine Ölmarke.

Gitterklingen-Gottesanbeterin

{3}{G}

Kreatur — Phyrexianer, Insekt

4/3

Die Gitterklingen-Gottesanbeterin kommt mit zwei Ölmarken ins Spiel.

Immer wenn die Gitterklingen-Gottesanbeterin angreift, kannst du eine Ölmarke von ihr entfernen. Falls du dies tust, enttappe sie und sie erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Das Enttappen der Gitterklingen-Gottesanbeterin, sowie ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, entfernt sie nicht aus dem Kampf.
-

Glissa die Sonnentöterin

{1} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Zombie, Elf

3/3

Erstschlag, Todesberührung

Immer wenn Glissa die Sonnentöterin einem Spieler

Kampfschaden zufügt, bestimme eines —

- Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.
- Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.
- Entferne bis zu drei Marken von einer bleibenden Karte deiner Wahl.

- Für den dritten Modus bestimmst du, welche Marken entfernt werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst auch dann drei (oder weniger) beliebige Marken entfernen, falls mehrere Sorten von Marken auf der bleibenden Karte liegen.
-

Graaz, unaufhaltsamer Juggernaut

{8}

Legendäre Artefaktkreatur — Juggernaut

7/5

Juggernauten, die du kontrollierst, greifen in jedem Kampf an, falls möglich.

Juggernauten, die du kontrollierst, können von Mauern nicht geblockt werden.

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/3 und sind zusätzlich zu ihren anderen Kreaturentypen Juggernauten.

- Falls Graaz aus irgendeinem Grund seine Fähigkeiten verliert, müssen Juggernauten, die du kontrollierst, nicht in jedem Kampf angreifen und können von Mauern geblockt werden. Da dauerhafte Effekte jedoch in unterschiedlichen Schichten angewendet werden, sind andere Kreaturen, die du kontrollierst, weiterhin zusätzlich zu ihren anderen Typen 5/3 Juggernauten. Wahrlich unaufhaltsam!
-

Jace, der perfektionierte Verstand

{2} {U} {U/P}

Legendärer Planeswalker — Jace

5

Vollendet (*{U/P}* kann entweder mit *{U}* oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden. Falls Lebenspunkte bezahlt wurden, kommt dieser Planeswalker mit zwei Loyalitätsmarken weniger ins Spiel.)

+1: Bis zu deinem nächsten Zug erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl -3/-0.

-2: Ein Spieler deiner Wahl millt drei Karten. Falls dann ein Friedhof zwanzig oder mehr Karten enthält, ziehst du drei Karten. Anderenfalls ziehst du eine Karte.

-X: Ein Spieler deiner Wahl millt dreimal X Karten.

- Für Jaces zweite Loyalitätsfähigkeit spielt es keine Rolle, wessen Friedhof zwanzig oder mehr Karten enthält. Es kann der des Spielers deiner Wahl oder der eines anderen Spielers sein.

- Ein phyrexianisches Manasymbol zählt auch dann als 1 für den Manabetrag einer Karte, falls dafür Lebenspunkte bezahlt werden. Jaces Manabetrag ist daher immer 4.
- Die Vollen-det-Fähigkeit überprüft nur, ob der Spieler sich entschieden hat, 2 Lebenspunkte für das phyrexianische Manasymbol zu bezahlen, sowie der Zauberspruch gewirkt wurde. Falls ein Spieler beim Wirken des Zauberspruchs aus anderen Gründen Lebenspunkte bezahlt hat, verringert das nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken, mit denen der Planeswalker ins Spiel kommt.
- Andere Ersatzeffekte, die die Anzahl der Loyalitätsmarken ändern würden, mit denen Jace ins Spiel kommt, werden wie gewohnt angewendet.

Jor Kadeen, Anführer der Goldwehr
 {R}{W}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell
 2/2
 Verursacht Trampelschaden
 Immer wenn Jor Kadeen, Anführer der Goldwehr, angreift, erhält er bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an ausgerüsteten Kreaturen ist, die du kontrollierst. Falls dann die Stärke von Jor Kadeen 4 oder mehr ist, ziehe eine Karte.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Anzahl ausgerüsteter Kreaturen, die du kontrollierst, sich danach verändert, hat das keine Auswirkungen auf den gewährten Bonus.

Kaito, der tanzende Schatten
 {2}{U}{B}
 Legendärer Planeswalker — Kaito
 3
 Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, kannst du eine davon auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen. Falls du dies tust, kannst du in diesem Zug zweimal Loyalitätsfähigkeiten von Kaito aktivieren, anstatt nur einmal.
 +1: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl kann bis zu deinem nächsten Zug nicht angreifen oder blocken.
 0: Ziehe eine Karte.
 -2: Erzeuge einen 2/2 farblosen Drohne-Artefaktkreaturenspielstein mit Todesberührung und „Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.“

- Falls du mit Kaitos erster Fähigkeit eine Kreatur auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst, kannst du eine einzige Loyalitätsfähigkeit von Kaito zweimal aktivieren oder du kannst zwei verschiedene Loyalitätsfähigkeiten je einmal aktivieren.
- Du kannst Kaitos Loyalitätsfähigkeiten auch dann nicht öfter als zweimal im selben Zug aktivieren, falls Kaitos ausgelöste Fähigkeit mehr als einmal im selben Zug ausgelöst wird (vielleicht, weil eine oder mehrere angreifende Kreaturen Ersts Schlag hatten, mehreren Spielern von deinen Kreaturen Kampfschaden

zugefügt wurde oder es mehrere Kampfphasen gab) und du jedes Mal eine angreifende Kreatur auf die Hand zurückbringst. Kurz gesagt: Kaitos ausgelöste Fähigkeit ist nicht additiv.

Kaya, ungreifbare Jägerin

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

Legendärer Planeswalker — Kaya

6

Fluchsicher

+2: Jeder Gegner verliert 3 Lebenspunkte und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

0: Du ziehst zwei Karten. Dann kann jeder Gegner Hellsicht 1 anwenden.

-3: Schicke eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil. Falls es keine Aura war, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er zusätzlich zu ihren anderen Typen eine 1/1 weiße Geist-Kreatur mit Flugfähigkeit ist.

- Für die mittlere Loyalitätsfähigkeit bestimmt jeder Gegner in Zugreihenfolge, ob er Hellsicht anwenden möchte oder nicht. Jene, die sich dazu entscheiden (höchstwahrscheinlich alle), schauen sich die oberste Karte ihrer Bibliothek gleichzeitig an und entscheiden dann in Zugreihenfolge, wohin ihre Karte gelegt werden soll. Jeder Gegner weiß, welche Wahl die Spieler vor ihm in Zugreihenfolge getroffen haben, bevor er seine eigene Entscheidungen trifft.
 - Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und Ausrüstungen angelegt sind und so weiter.
 - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den oben genannten Ausnahmen.
 - Falls die kopierte bleibende Karte (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den oben genannten Ausnahmen.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.
 - Kayas letzte Fähigkeit überprüft, ob die bleibende Karte eine Aura war, als sie zuletzt im Spiel war, und nicht, ob sie im Exil eine Aura-Karte ist. Falls zum Beispiel eine Verzauberungskreatur mit der Göttergabe-Fähigkeit (einer Fähigkeit, die es erlaubt, eine Kreaturenkarte stattdessen als Aura zu wirken) eine Aura und das Ziel von Kayas letzter Fähigkeit ist, erzeugt die Fähigkeit keine Kopie von ihr.
-

Kethek, Schmelztiegel-Goliath
{2} {B} {R}
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Bestie
4/4

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine nichtlegendäre Kreaturenkarte mit niedrigerem Manabetrag aufdeckst, bringe sie ins Spiel und lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls eine Kreatur im Spiel ein {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

Kleiner Fehler
{U}
Spontanzauber
Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit Manabetrag 1 oder weniger.

- Solange sich ein Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten auf dem Stapel befindet, verwende den beim Wirken für X bestimmten Wert, um den Manabetrag zu ermitteln. Normalerweise bedeutet das, dass ein Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten einen Manabetrag hat, der größer als 1 ist.

Klinge der verbundenen Seelen
{2} {U}
Artefakt — Ausrüstung
Für Mirrodin! (*Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 roten Rebell-Kreaturespielstein und lege sie dann an ihn an.*)
Immer wenn die Klinge der verbundenen Seelen an eine Kreatur angelegt wird, und solange die Klinge der verbundenen Seelen an sie angelegt bleibt, kannst du die Kreatur zu einer Kopie einer anderen Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, werden lassen.
Ausrüsten {2}

- Die Kreatur kopiert genau das, was auf die Kreatur deiner Wahl aufgedruckt ist (es sei denn, die Kreatur deiner Wahl unterliegt zusätzlichen Kopiereffekten, ist selbst eine Kopie oder ist ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Nicht-Kopier-Effekte, die bereits auf die ausgerüstete Kreatur angewendet wurden, gelten für sie weiterhin. Beispielsweise wirken sich +1/+1-Marken weiterhin auf sie aus.
- Die von der Klinge der verbundenen Seelen gewährten kopierbaren Werte werden festgelegt, sowie ihr Effekt beginnt, angewendet zu werden. Danach spielt es keine Rolle, ob die Kreatur, die kopiert wird, das Spiel verlässt oder sich ihre kopierbaren Werte verändern.
- Falls die Kreatur deiner Wahl normalerweise keine Kreatur ist (zum Beispiel ein animiertes Monument der Perfektion), wird die ausgerüstete Kreatur eine Kopie der bleibenden Karte, die keine Kreatur ist. Die

Klinge der verbundenen Seelen wird gelöst und der Kopiereffekt endet. Die zuvor ausgerüstete Kreatur wird wieder zu dem, was sie war, bevor der Kopiereffekt angewendet wurde.

- Falls die Kreatur deiner Wahl (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls die bestimmte Kreatur zum Beispiel selbst von einer anderen Klinge der verbundenen Seelen ausgerüstet ist), dann wird die ausgerüstete Kreatur zu einer Kopie von (b).
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein Spielstein ist, kopiert die ausgerüstete Kreatur die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Falls die ausgerüstete Kreatur kein Spielstein ist, führt das Kopieren eines Spielsteins nicht dazu, dass sie zu einem Spielstein wird. Ebenso gilt: Falls die ausgerüstete Kreatur ein Spielstein ist, führt das Kopieren eines Nicht-Spielsteins nicht dazu, dass sie zu einem Nicht-Spielstein wird.
- Falls die Kreatur deiner Wahl eine doppelseitige oder verschmolzene bleibende Karte ist, kopiert die ausgerüstete Kreatur die aufgedeckte Seite. Falls die ausgerüstete Kreatur eine verschmolzene bleibende Karte oder die Rückseite einer doppelseitigen Karte kopiert, ist ihr Manabetrag 0.

Kohleschmied

{1}{B}{R}

Kreatur — Phyrexianer, Bestie

2/3

Wenn der Kohleschmied ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 roten Phyrexianer-Goblin-Kreaturenspielstein.

Immer wenn eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt, die bzw. das du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, lege eine Ölmarke auf den Kohleschmied.

Entferne drei Ölmarken vom Kohleschmied: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

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

Kopffüßer-Wachposten

{2}{W}{U}

Artefaktkreatur — Phyrexianer, Kalmar

*/5

Fliegend

Die Stärke des Kopffüßer-Wachpostens ist gleich der Anzahl an Artefakten, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Kopffüßer-Wachpostens bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Solange der Kopffüßer-Wachposten im Spiel ist (und immer noch ein Artefakt ist), zählt die Fähigkeit den Kopffüßer-Wachposten selbst mit.
-

Koth, Flamme des Widerstands

{2} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Koth

4

+2: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Gebirge-Standardlandkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

−3: Koth, Flamme des Widerstands, fügt einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Gebirge kontrollierst.

−7: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn ein Gebirge unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt dieses Emblem einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.“

- Koths Emblem ist farblos. Insbesondere bedeutet das, dass Schutz vor Rot nicht verhindert, dass eine bleibende Karte oder ein Spieler das Ziel der Fähigkeit des Emblems werden kann, und auch der zugefügte Schaden wird nicht verhindert. Ersatzeffekte, die prüfen, ob der Schaden von einer roten Quelle stammt, werden darauf nicht angewendet.

Kriegspeitsche der Klingenfeste

{1} {R} {W}

Artefakt — Ausrüstung

Für Mirrodin! (*Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 roten Rebell-Kreaturenspielstein und lege sie dann an ihn an.*)

Ausrüsten-Fähigkeiten von anderen Ausrüstungen, die du aktivierst, kosten beim Aktivieren {1} weniger.

Die ausgerüstete Kreatur hat Doppelschlag.

Ausrüsten {3} {R} {W}

- Auf der deutschen Version der Karte hat sich ein Fehlerteufel eingeschlichen. Nur Ausrüsten-Fähigkeiten, die du aktivierst, profitieren von der Kostenreduktion.
- Die zweite Fähigkeit der Kriegspeitsche der Klingenfeste reduziert nur das generische Mana in Ausrüsten-Fähigkeiten. Beispielsweise reduziert sie Ausrüsten-Kosten von {1} auf {0}, aber sie hat keine Auswirkungen auf Ausrüsten-Kosten von {G}.
- Die zweite Fähigkeit wirkt sich auch dann auf andere Ausrüstungen aus, falls sie aktuell nicht an eine Kreatur angelegt ist.
- Manche Ausrüstung-Kreaturenkarten in anderen Sets haben Rekonfigurieren, eine andere Fähigkeit, die sie an eine Kreatur anlegt. Rekonfigurieren ist keine Ausrüsten-Fähigkeit und Rekonfigurieren-Kosten werden nicht von der zweiten Fähigkeit der Kriegspeitsche der Klingenfeste reduziert.

Kupferlinienschlucht

Land

Die Kupferlinienschlucht kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder weniger andere Länder.

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

- Falls ein solches Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und du null, ein oder zwei andere Länder kontrollierst, kommt es ungetappt ins Spiel. Falls du allerdings drei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.
- Falls ein solches Land gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt (zum Beispiel durch den Säer des Vergessens oder die Verformte Welt), werden jene Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.

Küste der Chromsee

Land

Die Küste der Chromsee kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder weniger andere Länder.

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

- Falls ein solches Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und du null, ein oder zwei andere Länder kontrollierst, kommt es ungetappt ins Spiel. Falls du allerdings drei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.
- Falls ein solches Land gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt (zum Beispiel durch den Säer des Vergessens oder die Verformte Welt), werden jene Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.

Labyrinth-Schädelbombe

{1}

Artefakt

{1}, opfere die Labyrinth-Schädelbombe: Ziehe eine Karte.

{2}{G}, opfere die Labyrinth-Schädelbombe: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +3/+3 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls das Ziel der letzten Fähigkeit der Labyrinth-Schädelbombe kein legales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll (wahrscheinlich, weil es das Spiel verlassen hat), ziehst du keine Karte.

Lärmracker

{R}

Kreatur — Phyrexianer, Goblin, Krieger

1/1

Immer wenn der Lärmracker einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du ihn opfern. Falls du dies tust, führe Wucherung durch. (*Bestimme eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.*)

Wenn der Lärmracker stirbt, fügt er einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Du kannst bestimmen, ob du den Lärmracker opfern möchtest, sowie seine erste Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du ihn opferst, und dem Zeitpunkt, zu dem du Wucherung durchführst, kann kein Spieler antworten.

Launenhafte Zaubertänzerin

{1}{U}

Kreatur — Phyrexianer, Räuber

2/1

Die Launenhafte Zaubertänzerin kann nicht geblockt werden.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine Ölmarke auf die Launenhafte Zaubertänzerin.

Immer wenn die Launenhafte Zaubertänzerin einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du zwei Ölmarken von ihr entfernen. Falls du dies tust, kopiere den nächsten Spontanzauber bzw. die nächste Hexerei, wenn du ihn bzw. sie in diesem Zug wirkst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Eine Kopie wird selbst dann erzeugt, falls der Zauberspruch, der die verzögert ausgelöste Fähigkeit ausgelöst hat, neutralisiert wird, bevor die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls der Zauberspruch ein Bleibende-Karte-Zauberspruch mit Zielen ist, wie zum Beispiel eine Aura, kannst du auch für jenen Zauberspruch neue Ziele bestimmen. Die neuen Ziele müssen legal sein. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Das Erzeugen der Kopie bewirkt nicht, dass Fähigkeiten ausgelöst werden, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch 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.
- Falls Schaden aufgeteilt wurde, sowie der Zauberspruch auf den Stapel gelegt wurde, kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden. Allerdings können die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, geändert werden. Dasselbe gilt für Zauberprüche, die Marken verteilen.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.

Launischer Höllendrache
{3} {R} {R} {R}
Kreatur — Phyrexianer, Drache
4/4

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls dein Friedhof neun oder mehr Karten enthält.

Fliegend

Wenn der Launische Höllendrache ins Spiel kommt, schicke drei per Zufall bestimmte Karten aus deinem Friedhof ins Exil. Bestimme davon eine Karte, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, und kopiere sie. Du kannst die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Die drei Karten, die du ins Exil schickst, werden per Zufall aus allen Karten in deinem Friedhof bestimmt. Falls alle drei Karten, die du auf diese Weise ins Exil schickst, Kreaturen- und/oder Länderkarten sind, kannst du keine davon bestimmen, um sie zu kopieren und zu wirken. Er heißt nicht umsonst launisch.
- Du wirkst die Kopie, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst dich nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du die Kopie nicht wirken möchtest, kannst du bestimmen, es nicht zu tun. Dann hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden.

Loderndes Crescendo
{1} {R}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+1 bis zum Ende des Zuges.
Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen, die für eine auf diese Weise gespielte Karte gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll (wahrscheinlich, weil sie als Antwort das Spiel verlassen hat), wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keine Karte wird ins Exil geschickt.
-

Lukka, verbunden mit Verfall
{2} {R} {R/G/P} {G}
Legendärer Planeswalker — Lukka
5

Vollendet {R/G/P} kann entweder mit {R}, {G} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden. Falls Lebenspunkte bezahlt wurden, kommt dieser Planeswalker mit zwei Loyalitätsmarken weniger ins Spiel.)

+1: Erzeuge {R} {G}. Gib dieses Mana nur aus, um Kreaturenzauber zu wirken oder Fähigkeiten von Kreaturen zu aktivieren.

-1: Erzeuge einen 3/3 grünen Phyrexianer-Bestie-Kreaturenspielstein mit Toxisch 1.

-4: Lukka fügt X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Planeswalkern deiner Wahl du bestimmst, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrolliert hast, sowie du diese Fähigkeit aktiviert hast.

- Für Luktas letzte Fähigkeit bestimmst du die Ziele und sagst die Verteilung des Schadens an, sowie du die Fähigkeit aktivierst. Sobald die Fähigkeit aktiviert wurde, spielt die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, für diese Fähigkeit keine Rolle mehr. Das bedeutet, sobald du ankündigst, dass du sie aktivierst, kann kein Spieler antworten, um jene Stärke zu senken und die Schadenspunkte zu reduzieren, die Lukka zufügen kann.
- Du kannst nicht mehr Ziele bestimmen, als die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, sowie du die Fähigkeit aktivierst, und jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.
- Falls einige der Ziele der letzten Fähigkeit illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird nicht zugefügt.
- Ein hybrides phyrexianisches Manasymbol zählt auch dann als 1 für den Manabetrag einer Karte, falls dafür Lebenspunkte bezahlt werden. Luktas Manabetrag ist daher immer 5.
- Die Vollendet-Fähigkeit überprüft nur, ob der Spieler sich entschieden hat, 2 Lebenspunkte für das phyrexianische Manasymbol zu bezahlen, sowie der Zauberspruch gewirkt wurde. Falls ein Spieler beim Wirken des Zauberspruchs aus anderen Gründen Lebenspunkte bezahlt hat, verringert das nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken, mit denen der Planeswalker ins Spiel kommt.
- Andere Ersatzeffekte, die die Anzahl der Loyalitätsmarken ändern würden, mit denen Lukka ins Spiel kommt, werden wie gewohnt angewendet.

Malcator, Aufseher der Reinheit
{1} {W} {U}
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Elefant, Zauberer
1/1
Wenn Malcator, Aufseher der Reinheit, ins Spiel kommt, erzeuge einen 3/3 farblosen Phyrexianer-Golem-Artefaktkreaturenspielstein.
Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug drei oder mehr Artefakte unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, erzeuge einen 3/3 farblosen Phyrexianer-Golem-Artefaktkreaturenspielstein.

- Malcator zählt alle Artefakte, die in jenem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, auch falls du Malcator zu dem Zeitpunkt nicht kontrolliert hast. Malcator zählt keine bleibenden Karten, die nicht als Artefakte unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, sondern später zu Artefakten geworden sind.

Melira die Heilsbringerin

{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Späher

3/3

Falls du eine oder mehrere Giftmarken erhalten würdest, erhältst du stattdessen eine Giftmarke und du kannst in diesem Zug keine weiteren Giftmarken erhalten.

Schicke Melira die Heilsbringerin ins Exil: Bestimme eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt deiner Wahl. Wenn sie bzw. es in diesem Zug auf einen Friedhof gelegt würde, bringe sie bzw. es unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Meliras erste Fähigkeit erzeugt einen Ersatzeffekt. Falls ein anderer Ersatzeffekt ebenfalls die Anzahl der Giftmarken verändern würde, die ein Spieler erhält, wie der von Vorinplex, Monströser Plünderer, bestimmt der Spieler, der die Marken erhält, welcher zuerst angewendet wird, unabhängig davon, wer welche bleibenden Karten kontrolliert. Das führt normalerweise dazu, dass jener Spieler bestimmt, Meliras Effekt zuletzt anzuwenden, sodass er eine Marke erhält. Wenn er jedoch möchte, kann er Meliras Ersatzeffekt zuerst anwenden und mehr Marken erhalten.
- Sobald Meliras Ersatzeffekt in einem Zug angewendet wurde, finden zusätzliche Ereignisse, die Giftmarken auf einen Spieler legen würden, nicht statt, unabhängig davon, ob weitere Ersatzeffekte beteiligt sind.

Mirran-Unterschlupf

{3}

Artefakt

Solange der Mirran-Unterschlupf im Spiel ist, hat er alle aktivierten Fähigkeiten aller Länderkarten in allen Friedhöfen.

- Der Mirran-Unterschlupf erhält nur aktivierte Fähigkeiten einschließlich aktivierter Manafähigkeiten. 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.
- Karten mit Standardlandtypen haben automatisch die entsprechende Manafähigkeit, auch falls sie nicht in der Textbox der Karte gedruckt ist. Der Mirran-Unterschlupf erhält auch jene Fähigkeiten. Falls sich beispielsweise eine Ebene-Karte in deinem Friedhof befindet, hat der Mirran-Unterschlupf „{T}: Erzeuge {W}“, obwohl das gegebenenfalls nicht auf der Ebene-Karte selbst aufgedruckt ist.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Länderkarte in einem Friedhof auf den eigenen Kartennamen verweist, verwende auf der Version der Fähigkeit des Mirran-Unterschlupfs den Namen des Mirran-Unterschlupfs.

Mondrak, Dominus des Ruhms
{2}{W}{W}
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Schrecken
4/4

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

{1}{W/P}{W/P}, opfere zwei andere Artefakte und/oder Kreaturen: Lege eine Unzerstörbar-Marke auf Mondrak, Dominus des Ruhms. (*{W/P} kann entweder mit {W} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.*)

- Alles, was vom Effekt festgelegt wurde, der den Spielstein bzw. die Spielsteine erzeugt, gilt auch für den zusätzlichen Spielstein bzw. die zusätzlichen Spielsteine, die von Mondraks Ersatzeffekt erzeugt werden. Falls ein Effekt dich beispielsweise auffordert, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, sind die zusätzlichen Spielsteine ebenfalls getappt und angreifend. Ebenso gilt: Falls ein Effekt einen Spielstein erzeugt und Marken auf ihn legt (z. B. einen Fraktalwesen-Spielstein), erhält der zusätzliche Spielstein ebenfalls jene Marken.

Monument der Perfektion
{2}

Artefakt

{3}, {T}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Sphäre-, Ort- oder Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

{3}: Das Monument der Perfektion wird zu einer 9/9 Phyrexianer-Konstrukt-Artefaktkreatur, verliert alle Fähigkeiten und erhält Unzerstörbarkeit und Toxisch 9. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du neun oder mehr Länder mit unterschiedlichen Namen kontrollierst, die Sphären, Orte und/oder Standardländer sind.

- Die letzte Fähigkeit des Monuments der Perfektion ist dauerhaft.
- Da die letzte Fähigkeit dazu führt, dass das Monument der Perfektion alle Fähigkeiten verliert, führt das mehrfache Aktivieren der Fähigkeit, bevor das erste Aktivieren verrechnet wurde, nicht dazu, dass sie mehrfach Toxisch 9 hat.

Myr-Wächter
{3}
Artefaktkreatur — Myr
2/3

Wenn der Myr-Wächter ins Spiel kommt, wende Hellsicht 2 an. Dann kann jeder Gegner Hellsicht 1 anwenden. (*Der Spieler schaut sich für Hellsicht X die obersten X Karten seiner Bibliothek an und legt dann eine beliebige Anzahl davon unter seine Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.*)

- Sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wendest du zuerst Hellsicht 2 an. Dann bestimmt jeder Gegner in Zugreihenfolge, ob er Hellsicht 1 anwendet oder nicht. Jene, die sich dazu entscheiden (höchstwahrscheinlich alle), schauen sich die oberste Karte ihrer Bibliothek gleichzeitig an und entscheiden

dann in Zugreihenfolge, wohin ihre Karte gelegt werden soll. Jeder Gegner weiß, welche Wahl die Spieler vor ihm in Zugreihenfolge getroffen haben, bevor er seine eigene Entscheidungen trifft.

Nahiri die Unbarmherzige

{1} {R} {R/W/P} {W}

Legendärer Planeswalker — Nahiri

5

Vollendet $\{R/W/P\}$ kann entweder mit $\{R\}$, $\{W\}$ oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden. Falls Lebenspunkte bezahlt wurden, kommt dieser Planeswalker mit zwei Loyalitätsmarken weniger ins Spiel.)

+1: Bis zu deinem nächsten Zug greift bis zu eine Kreatur deiner Wahl in jedem Kampf einen Spieler an, falls möglich.

+1: Wirf eine Karte ab und ziehe dann eine Karte.

0: Schicke eine Kreaturenkarte oder Ausrüstung-Karte deiner Wahl mit Manabetrag kleiner als Nahiris Loyalität aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist. Der Spielstein erhält Eile.

Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Falls die Kreatur, die das Ziel der ersten Loyalitätsfähigkeit ist, aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil sie z. B. getappt ist), greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass sie angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls er dies nicht tut, muss sie auch in diesem Fall nicht angreifen.
- Die letzte Loyalitätsfähigkeit überprüft Nahiris Loyalität, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, um zu ermitteln, ob das Ziel immer noch legal ist. Falls dies nicht der Fall ist, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Die Karte wird nicht ins Exil geschickt und es wird kein Spielstein erzeugt.
- Ein hybrides phyrexianisches Manasymbol zählt auch dann als 1 für den Manabetrag einer Karte, falls dafür Lebenspunkte bezahlt werden. Nahiris Manabetrag ist daher immer 4.
- Die Vollendet-Fähigkeit überprüft nur, ob der Spieler sich entschieden hat, 2 Lebenspunkte für das phyrexianische Manasymbol zu bezahlen, sowie der Zauberspruch gewirkt wurde. Falls ein Spieler beim Wirken des Zauberspruchs aus anderen Gründen Lebenspunkte bezahlt hat, verringert das nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken, mit denen der Planeswalker ins Spiel kommt.
- Andere Ersatzeffekte, die die Anzahl der Loyalitätsmarken ändern würden, mit denen Nahiri ins Spiel kommt, werden wie gewohnt angewendet.

Nahiris Opfer

{1} {R}

Hexerei

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

Nahiris Opfer fügt X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl du bestimmst.

- Du bestimmst den Wert von X, die Ziele und die Verteilung des Schadens, sowie du Nahiris Opfer wirkst.
- Du kannst nicht mehr als X Ziele bestimmen, und jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.
- Falls einige der Ziele der letzten Fähigkeit illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird nicht zugefügt.

Nissa, erhabene Animistin
 {3} {G} {G} {G/P} {G/P}
 Legendärer Planeswalker — Nissa
 7

Vollendet $\{G/P\}$ kann entweder mit $\{G\}$ oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden. Dieser Planeswalker kommt für jedes $\{G/P\}$, das mit Lebenspunkten bezahlt wurde, mit zwei Loyalitätsmarken weniger ins Spiel.)
 +1: Erzeuge einen X/X grünen Phyrexianer-Schrecken-Kreaturespielstein, wobei X gleich Nissas Loyalität ist.
 -1: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.
 -7: Bis zum Ende des Zuges verursachen Kreaturen, die du kontrollierst, Trampelschaden und erhalten +1/+1 für jeden Wald, den du kontrollierst.

- Stärke und Widerstandskraft des von Nissas erster Fähigkeit erzeugten Spielsteins werden nur einmal festgelegt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Sie verändern sich später nicht, sowie Loyalitätsmarken auf Nissa gelegt oder von ihr entfernt werden.
- Falls Nissa nicht mehr im Spiel ist, sowie ihre erste Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl an Loyalitätsmarken, die auf ihr lagen, als sie zuletzt im Spiel war, um den Wert von X zu ermitteln.
- Der Stärke- und Widerstandskraft-Bonus, der Kreaturen von Nissas letzter Fähigkeit gewährt wird, wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Er nimmt nicht zu oder ab, auch falls sich später die Anzahl an Wäldern ändert, die du kontrollierst. Ebenso gilt: Er wird nur auf Kreaturen angewendet, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit kontrollierst. Kreaturen, die unter deine Kontrolle kommen, nachdem sie verrechnet wurde, erhalten den Bonus nicht.
- Ein phyrexianisches Manasymbol zählt auch dann als 1 für den Manabetrag einer Karte, falls dafür Lebenspunkte bezahlt werden. Nissas Manabetrag ist daher immer 7.
- Die Vollendet-Fähigkeit überprüft nur, ob der Spieler sich entschieden hat, 2 Lebenspunkte für das phyrexianische Manasymbol zu bezahlen, sowie der Zauberspruch gewirkt wurde. Falls ein Spieler beim Wirken des Zauberspruchs aus anderen Gründen Lebenspunkte bezahlt hat, verringert das nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken, mit denen der Planeswalker ins Spiel kommt.
- Andere Ersatzeffekte, die die Anzahl der Loyalitätsmarken ändern würden, mit denen Nissa ins Spiel kommt, werden wie gewohnt angewendet.

Ovika, rätselhafter Goliath
{5}{U}{R}
Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Nachtmahr
6/6
Fliegend
Abwehr — {3}, 3 Lebenspunkte bezahlen.
Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst,
erzeuge X 1/1 rote Phyrexianer-Goblin-
Kreaturenspielsteine, wobei X gleich dem Manabetrag
jenes Zauberspruchs ist. Sie erhalten Eile bis zum Ende
des Zuges.

- Auf dem Stapel wird der für X gewählte Wert eines Zauberspruchs mit {X} in seinen Manakosten eingerechnet, wenn der Manabetrag des Zauberspruchs ermittelt wird.

Paladin der Prädation
{5}{G}{G}
Kreatur — Phyrexianer, Ritter
6/7
Toxisch 6 (*Spieler, denen von dieser Kreatur
Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem sechs
Giftmarken.*)
Der Paladin der Prädation kann von Kreaturen mit Stärke
2 oder weniger nicht geblockt werden.

- Sobald er geblockt wurde, führt das Reduzieren der Stärke einer Kreatur, die den Paladin der Prädation blockt, auf 2 oder weniger nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Phyrexianische Verfechterin
{W}{W}{W}{W}
Kreatur — Phyrexianer, Schrecken
5/5
Fliegend
Falls der Phyrexianischen Verfechterin Schaden zugefügt
würde, verhindere den Schaden. Wenn auf diese Weise
Schaden verhindert wird, fügt die Phyrexianische
Verfechterin einem anderen Ziel deiner Wahl
entsprechend viele Schadenspunkte zu.

- Falls mehrere Ersatz- oder Verhinderungseffekte versuchen, den Schaden, der einer Kreatur zugefügt wird, zu modifizieren, bestimmt der Beherrscher der Kreatur, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.

Phyrexianischer Auslöcher
{B}{B}{B}{B}
Kreatur — Phyrexianer, Schrecken
5/5
Verursacht Trampelschaden
Immer wenn eine Quelle dem Phyrexianischen
Auslöcher Schaden zufügt, opfert der Beherrscher der
Quelle entsprechend viele bleibende Karten.

- Falls gegnerischen Kreaturen zur selben Zeit tödlicher Schaden zugefügt wird, zu der auch dem Phyrexianischen Auslöcher Schaden zugefügt wird, werden die Kreaturen zerstört, bevor der Gegner bleibende Karten bestimmen kann, die er opfert.

Rasierklingengestrüpp

Land

Das Rasierklingengestrüpp kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder weniger andere Länder.

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

- Falls ein solches Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und du null, ein oder zwei andere Länder kontrollierst, kommt es ungetappt ins Spiel. Falls du allerdings drei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.
- Falls ein solches Land gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt (zum Beispiel durch den Säer des Vergessens oder die Verformte Welt), werden jene Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.

Ria Ivor, Ruin der Klingenfeste

{2}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Ritter

3/4

Schlachtruf (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält jede andere angreifende Kreatur +1/+0 bis zum Ende des Zuges.*)

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug bestimmst du eine Kreatur deiner Wahl. Das nächste Mal, dass sie in diesem Kampf einem oder mehreren Spielern Kampfschaden zufügen würde, verhindere den Schaden. Falls auf diese Weise Schaden verhindert wurde, erzeuge entsprechend viele 1/1 farblose Phyrexianer-Milbe-Artefaktkreaturenspielsteine mit Toxisch 1 und „Diese Kreatur kann nicht blocken.“

- Falls mehrere Ersatz- oder Verhinderungseffekte versuchen, den Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, zu modifizieren, bestimmt der Spieler dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.

Salbung der Qualen

{1}{B}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil, falls ihr Manabetrag 3 oder weniger ist.

Verdorben — Schicke die Kreatur stattdessen ins Exil, falls ihr Beherrscher drei oder mehr Giftmarken hat.

- Du kannst auch dann eine Kreatur mit Manabetrag größer als 3 bestimmen, falls kein Spieler drei oder mehr Giftmarken hat.

- Falls der Beherrscher der Kreatur drei oder mehr Giftmarken hat sowie die Salbung der Qualen verrechnet wird, wird die Kreatur ins Exil geschickt, unabhängig davon, wie hoch ihr Manabetrag ist. Falls dies nicht auf den Beherrscher zutrifft, wird die Kreatur nur ins Exil geschickt, falls ihr Manabetrag 3 oder weniger ist.

Schmelzen-Schädelbombe

{1}

Artefakt

{1}, opfere die Schmelzen-Schädelbombe: Ziehe eine Karte.

{1}{R}, opfere die Schmelzen-Schädelbombe: Lege zwei Ölmarken auf ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst. Ziehe eine Karte.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls das Ziel der letzten Fähigkeit der Schmelzen-Schädelbombe kein legales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll (wahrscheinlich, weil es das Spiel verlassen hat), ziehst du keine Karte.

Schmiedehammer-Zenturio

{2}{R}

Kreatur — Phyrexianer, Krieger

3/2

Immer wenn eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt, die bzw. das du kontrollierst, aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, lege eine Ölmarke auf den Schmiedehammer-Zenturio.

Immer wenn der Schmiedehammer-Zenturio angreift, kannst du zwei Ölmarken von ihm entfernen. Wenn du dies tust, kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Schmiedehammer-Zenturios ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise zwei Ölmarken entfernst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Schrapnellschleuder

{1}{R}

Artefaktkreatur — Phyrexianer, Bestie

2/2

Wenn die Schrapnellschleuder ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern. Wenn du dies tust, zerstöre ein Artefakt deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit der Schrapnellschleuder ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Kreatur opferst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Schwarzspaltenklippen

Land

Die Schwarzspaltenklippen kommen getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder weniger andere Länder.

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

- Falls ein solches Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und du null, ein oder zwei andere Länder kontrollierst, kommt es ungetappt ins Spiel. Falls du drei oder mehr andere Länder kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.
 - Falls ein solches Land gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Ländern ins Spiel kommt (zum Beispiel durch den Säer des Vergessens oder die Verformte Welt), werden jene Länder nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele andere Länder du kontrollierst.
-

Schwert aus Schmelze und Wildnis

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor Rot und vor Grün.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen. Du darfst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.

Ausrüsten {2}

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, wenn du eine Karte mit der zweiten Fähigkeit des Schwerts aus Schmelze und Wildnis spielst, und falls es ein Zauberspruch ist, musst du seine Kosten bezahlen, um ihn zu wirken.
 - Der Effekt, der dir erlaubt, in jenem Zug ein zusätzliches Land zu spielen, ist kumulativ mit anderen Effekten, die es dir erlauben, zusätzliche Länder zu spielen, einschließlich seiner selbst. Falls die zweite Fähigkeit mehrmals im selben Zug ausgelöst wird, vielleicht weil es mehrere Kampfphasen gab, kannst du entsprechend viele zusätzliche Länder spielen.
 - Falls die ausgerüstete Kreatur auf irgendeine Weise im Zug eines Gegners einem Spieler Kampfschaden zufügt, wird die zweite Fähigkeit ausgelöst. Du kannst Karten aus dem Exil wirken, sofern die Zeitpunkts-Einschränkungen dies erlauben (also vor allem Spontanzauber), aber du darfst in jenem Zug kein Land spielen.
-

Seelenloser Kerkermeister

{2}

Artefaktkreatur — Phyrexianer, Golem

0/4

Bleibende Karten in Friedhöfen können nicht ins Spiel kommen.

Spieler können keine Nichtkreatur-Zaubersprüche aus Friedhöfen oder aus dem Exil wirken.

- Spieler können immer noch Kreaturenzauber aus Friedhöfen und aus dem Exil wirken, wenn ein Effekt ihnen das erlaubt.

- Eine bleibende Karte aus dem Friedhof ins Spiel zu bringen, ist eine unmögliche Aktion, solange der Seelenlose Kerkermeister im Spiel ist.
-

Sekretmond-Handschuh

{2}{U}

Artefakt

Planeswalker, die du kontrollierst, haben „[0]: Führe Wucherung durch“ und „[-12]: Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.“

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, bestimme eine Marke auf einer bleibenden Karte deiner Wahl. Lege eine weitere solche Marke auf die bleibende Karte.

- Pro Zug kann nur eine Loyalitätsfähigkeit jedes Planeswalkers aktiviert werden, unabhängig davon, wie viele er dazuerhalten hat.
-

Sekretplatten-Golem

{3}

Artefaktkreatur — Phyrexianer, Golem

2/3

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls eine oder mehrere Ölmarken auf ihr liegen, lege eine Ölmarke auf sie.

Kreaturen mit Ölmarken, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

- Die erste Fähigkeit prüft, ob auf einer Kreatur zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ins Spiel gekommen ist, Ölmarken liegen. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Das bedeutet, falls die Kreatur nicht mit Ölmarken ins Spiel kommt, gibt es keine Gelegenheit, Ölmarken auf sie zu legen, nachdem sie bereits ins Spiel gekommen ist, um die erste Fähigkeit des Sekretplatten-Golems auszulösen. Falls die Fähigkeit ausgelöst wird, überprüft sie die Bedingung erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls zu jenem Zeitpunkt keine Ölmarken auf der Kreatur liegen, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
 - Falls mindestens eine Ölmarke auf einer Kreatur liegt, erhält sie aufgrund des Effekts des Sekretplatten-Golems +1/+1. Sie erhält keinen weiteren Bonus, wenn mehr Ölmarken auf ihr liegen.
-

Serumkern-Chimäre

{2}{U}{R}

Kreatur — Phyrexianer, Chimäre

2/4

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine Ölmarke auf die Serumkern-Chimäre.

Entferne drei Ölmarken von der Serumkern-Chimäre:
Ziehe eine Karte. Dann kannst du eine Nichtland-Karte abwerfen. Wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst, fügt die Serumkern-Chimäre einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.
Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du die letzte Fähigkeit der Serukern-Chimäre aktivierst, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Sich ausbreitendes Mycosynth

{3} {U}

Artefakt

Bleibende Karten, die keine Länder sind und die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Artefakte. Dasselbe gilt für Bleibende-Karte-Zaubersprüche, die du kontrollierst, und bleibende Karten, die keine Länder sind, die du besitzt und die nicht im Spiel sind.

- Das Sich ausbreitende Mycosynth macht alle bleibenden Karten, die du kontrollierst, zu Artefakten. Bleibende-Karte-Zaubersprüche, die du kontrollierst, werden zusätzlich zu ihren anderen Typen zu Artefaktzaubersprüchen, und Bleibende Karten in anderen Zonen, die keine Länder sind und die du besitzt, werden zusätzlich zu ihren anderen Typen zu Artefaktkarten.
- Die Fähigkeit des Sich ausbreitenden Mycosynths führt dazu, dass Auren zu Artefakten werden. Das macht es wesentlich wahrscheinlicher, dass ein anderer Effekt (wie der von Marsch der Maschinen) die Artefakt-Auren zu Kreaturen macht. Eine Aura, die auch eine Kreatur ist, kann nichts verzaubern. Sie wird gelöst, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden, und dann sofort, als zweite zustandsbasierte Aktion, in auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

Tamiyos Logbuch

{2} {U}

Artefakt

{5} {U}, {T}: Ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit kostet beim Aktivieren für jedes andere Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.

- Die Kostenreduktion der aktivierten Fähigkeit gilt nur für den generischen Teil der Aktivierungskosten. Sie reduziert nicht die farbigen Manakosten. Die Fähigkeit kostet beim Aktivieren auch dann {U}, wenn du fünf oder mehr Artefakte kontrollierst.

Tyvar, freudiger Raufbold

{1} {B} {G}

Legendärer Planeswalker — Tyvar

3

Du kannst Fähigkeiten von Kreaturen, die du kontrollierst, aktivieren, als ob sie Eile hätten.
 +1: Enttappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl.
 -2: Mille drei Karten. Dann kannst du eine Kreaturenkarte mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

- Tyvars erste Fähigkeit gewährt keinen Kreaturen Eile und sie erlaubt dir auch nicht, mit Kreaturen anzugreifen, als ob sie Eile hätten. Allerdings kannst du Fähigkeiten mit {T} in ihren Aktivierungskosten aktivieren, sobald Kreaturen mit solchen Fähigkeiten unter deine Kontrolle kommen.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Für Tyvars letzte Fähigkeit kannst du eine beliebige Kreaturenkarte mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen, auch wenn sie nicht eine der drei Karten war, die gemillt wurden, sowie die Fähigkeit verrechnet wurde.

Unctus' Umrüsterin

{2} {U}

Kreatur — Phyrexianer, Handwerker

2/3

Toxisch 1 (*Spieler, denen von dieser Kreatur Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem eine Giftmarke.*)

Wenn Unctus' Umrüsterin ins Spiel kommt, wird bis zu ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einer Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4, solange Unctus' Umrüsterin im Spiel bleibt.

- Unctus' Umrüsterin entfernt keine Fähigkeiten, die das Artefakt deiner Wahl hat.
- Das Artefakt deiner Wahl behält alle Typen, Untertypen und Übertypen, die es hat.
- Falls das Artefakt bereits eine Kreatur war, werden ihre Basis-Stärke und -Widerstandskraft zu 4/4. Dies überschreibt alle bisherigen Effekte, die ihre Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft auf bestimmte Werte setzen. Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit von Unctus' Umrüsterin verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren (wie der Effekt des Lodernden Crescendos oder eine +1/+1-Marke), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann.
- Die resultierende Artefaktkreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.
- Falls Unctus' Umrüsterin das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, hat jene Fähigkeit keinen Effekt. Das Artefakt deiner Wahl wird gar nicht erst zu einer Artefaktkreatur.

Verbindung der Welten

{2} {G} {G}

Artefakt

Du kannst Länder aus deinem Friedhof spielen.

{T}: Bestimme eine bleibende Karte deiner Wahl in deinem Friedhof, die kein Land ist. Falls du in diesem Zug keinen Zauberspruch gewirkt hast, kannst du die Karte wirken. Falls du dies tust, kannst du in diesem Zug keine weiteren Zaubersprüche wirken. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Die erste Fähigkeit der Verbindung 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.
- Die zweite Fähigkeit der Verbindung der Welten erlaubt dir, die Karte deiner Wahl zu wirken, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst dich nicht entscheiden, die Karte erst später im Zug zu wirken. Falls du sie wirkst, kannst du in diesem Zug auch dann keine anderen Zaubersprüche mehr wirken, falls ein anderer Effekt es dir erlauben würde.
- Die zweite Fähigkeit der Verbindung der Welten zählt Zaubersprüche mit, die du früher im Zug gewirkt hast, auch falls die Verbindung der Welten zu jenem Zeitpunkt nicht im Spiel oder nicht unter deiner Kontrolle war. Sie zählt auch einen Zauberspruch mit, den du gewirkt hast und der dann neutralisiert oder nicht verrechnet wurde. Insbesondere umfasst dies die Verbindung der Welten selbst in dem Zug, in dem du sie wirkst.

Verknöcherung

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Standardland, das du kontrollierst

Wenn die Verknöcherung ins Spiel kommt, schicke eine

Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, die bzw.

den ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die

Verknöcherung das Spiel verlässt.

- Falls die Verknöcherung 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. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Verlockung der Möglichkeiten

{1}{R}

Spontanzauber

Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu

wirken, eine Karte ab.

Ziehe zwei Karten.

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

Virales Ablachen

{2} {G}

Hexerei

Erzeuge einen 3/3 grünen Phyrexianer-Bestie-Kreaturenspielstein mit Toxisch 1. (*Spieler, denen von dieser Kreatur Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem eine Giftmarke.*)

Verdorben — Solange ein Gegner drei oder mehr Giftmarken hat und das Virale Ablachen in deinem Friedhof ist, hat es Rückblende {2} {G}. (*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.

Vraska, Stachel des Verrats

{4} {B} {B/P}

Legendärer Planeswalker — Vraska

6

Vollendet (*{B/P} kann entweder mit {B} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden. Falls Lebenspunkte bezahlt wurden, kommt dieser Planeswalker mit zwei Loyalitätsmarken weniger ins Spiel.*)

0: Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

Führe Wucherung durch.

–2: Eine Kreatur deiner Wahl wird zu einem Schatz-Artefakt mit „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe“ und verliert alle anderen Kartentypen und Fähigkeiten.

–9: Falls ein Spieler deiner Wahl weniger als neun Giftmarken hat, erhält er so viele Giftmarken, wie die Differenz beträgt.

- Das Ziel von Vraskas zweiter Loyalitätsfähigkeit verliert alle anderen Untertypen und Kartentypen, die es zuvor hatte, und wird ausschließlich zu einem Schatz-Artefakt. Es behält alle Übertypen, die es hatte.
- In den meisten Fällen hat das Ziel von Vraskas letzter Loyalitätsfähigkeit am Ende neun Giftmarken. Sobald du allerdings die Differenz berechnest, können Ersatzeffekte verändern, wie viele Giftmarken der Spieler tatsächlich erhält. Falls der Spieler beispielsweise Melira die Heilsbringerin kontrolliert, erhält er nur eine Giftmarke, falls er zuvor acht oder weniger hatte.
- Ein phyrexianisches Manasymbol zählt auch dann als 1 für den Manabetrag einer Karte, falls dafür Lebenspunkte bezahlt werden. Vraskas Manabetrag ist daher immer 6.
- Die Vollen-det-Fähigkeit überprüft nur, ob der Spieler sich entschieden hat, 2 Lebenspunkte für das phyrexianische Manasymbol zu bezahlen, sowie der Zauberspruch gewirkt wurde. Falls ein Spieler beim Wirken des Zauberspruchs aus anderen Gründen Lebenspunkte bezahlt hat, verringert das nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken, mit denen der Planeswalker ins Spiel kommt.
- Andere Ersatzeffekte, die die Anzahl der Loyalitätsmarken ändern würden, mit denen Vraska ins Spiel kommt, werden wie gewohnt angewendet.

Vraskas Fall
 {2} {B}
 Spontanzauber
 Jeder Gegner opfert eine Kreatur oder einen
 Planeswalker und erhält eine Giftmarke.

- Jeder Gegner erhält eine Giftmarke, auch wenn er keine bleibende Karte opfern kann.

Wanderndes Bauwerk
 {2} {B}
 Artefaktkreatur — Phyrexianer, Konstrukt
 3/2
 Wenn das Wandernde Bauwerk ins Spiel kommt, kannst
 du 2 Lebenspunkte bezahlen. Wenn du dies tust, erhält
 eine Kreatur deiner Wahl -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit des Wandernden Bauwerks ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise 2 Lebenspunkte bezahlst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Weltenstörung
 {1} {W}
 Verzauberung — Aura
 Verzaubert ein Artefakt, eine Kreatur oder einen
 Planeswalker
 Die verzauberte bleibende Karte kann nicht angreifen
 oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können
 nicht aktiviert werden.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten und haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Insbesondere sind die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern aktivierte Fähigkeiten.

Wiedervereinter Widerstand

{1}{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

Ausgerüstete Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Welche Kreaturen Unzerstörbarkeit erhalten, wird ermittelt, sowie der Wiedervereinte Widerstand verrechnet wird. Falls danach an eine Kreatur, die ausgerüstet war und Unzerstörbarkeit erhalten hat, keine Ausrüstungen mehr angelegt sind, verliert sie nicht ihre Unzerstörbarkeit. Ebenso gilt: Eine Kreatur, die nicht Unzerstörbarkeit erhalten hat, erhält nicht Unzerstörbarkeit, wenn eine Ausrüstung an sie angelegt wird.
- Falls die Kreatur deiner Wahl kein legales Ziel mehr ist, sowie der Wiedervereinte Widerstand verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keine Kreaturen erhalten Unzerstörbarkeit.

Wundsekret-Synthetisierer

{1}{U}

Kreatur — Phyrexianer, Zauberer

1/3

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine Ölmarke auf den Wundsekret-Synthetisierer.

Solange vier oder mehr Ölmarken auf dem Wundsekret-Synthetisierer liegen, erhält er +2/+0 und kann nicht geblockt werden.

- Eine vierte Ölmarke auf den Wundsekret-Synthetisierer zu legen, nachdem er geblockt wurde, führt nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Zopandrel, Dominus des Hungers

{5}{G}{G}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Schrecken

4/6

Reichweite

Zu Beginn jedes Kampfes verdoppelst du bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft jeder Kreatur, die du kontrollierst.

{G/P}{G/P}, opfere zwei andere Kreaturen: Lege eine Unzerstörbar-Marke auf Zopandrel, Dominus des Hungers. (*{G/P} kann entweder mit {G} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.*)

- Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur +X/+0, wobei X gleich ihrer Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird. Ebenso erhält eine Kreatur, deren

Widerstandskraft verdoppelt wird, +0/+X, wobei X gleich ihrer Widerstandskraft ist, sowie der Effekt angewendet wird.

- Falls die Stärke einer Kreatur weniger als 0 beträgt, wenn sie verdoppelt wird, erhält diese Kreatur stattdessen -X/-0, wobei X gleich dem Betrag ihrer Stärke unter 0 ist. Falls z. B. ein Effekt dem Bärenjungen, einer 2/2 Kreatur, -4/-0 gegeben hat, sodass es eine -2/2 Kreatur ist, führt das Verdoppeln seiner Stärke und Widerstandskraft dazu, dass es -2/+2 erhält und zu einer -4/4 Kreatur wird.
- Falls du aus irgendeinem Grund mehr als einen Zopandrel kontrollierst, wird jeder davon separat angewendet. Falls du beispielsweise aus irgendeinem Grund zwei Exemplare von Zopandrel kontrollierst, wird ein 2/2 Bärenjunges zu einer 4/4 Kreatur, wenn die erste Fähigkeit verrechnet wird, und danach zu einer 8/8 Kreatur, wenn die zweite verrechnet wird.

PHYREXIA ALLES WIRD EINS JUMPSTART – KARTENSPEZIFISCHES

Goliath-Brutkammer

{4} {G} {G}

Verzauberung

Wenn die Goliath-Brutkammer ins Spiel kommt, erzeuge zwei 3/3 grüne Phyrexianer-Bestie-Kreaturenspielsteine mit Toxisch 1. (*Spieler, denen von einer solchen Kreatur Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem eine Giftmarke.*)

Verdorben — Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls ein Gegner drei oder mehr Giftmarken hat, bestimme eine Kreatur, die du kontrollierst, und ziehe dann eine Anzahl Karten in Höhe ihres Toxisch-Gesamtwerts.

- Der „Toxisch-Gesamtwert“ einer Kreatur ist normalerweise einfach die Zahl hinter dem Wort Toxisch auf jener Kreatur. Falls eine Kreatur jedoch mehrfach Toxisch hat, ist der Toxisch-Gesamtwert jener Kreatur die Summe jener Zahlen. Falls eine Kreatur mit Toxisch 2 beispielsweise später aufgrund eines Effekts Toxisch 1 erhält, hat sie sowohl Toxisch 1 als auch Toxisch 2, und ihr Toxisch-Gesamtwert ist 3.
- Die Kreatur wird erst bestimmt, wenn die Verdorben-Fähigkeit verrechnet wird. Insbesondere bedeutet das, dass du auf die Fähigkeit antworten kannst, indem du einer Kreatur Toxisch (oder zusätzliches Toxisch) gibst, um mehr Karten zu ziehen. (Natürlich können auch deine Gegner antworten, um dich daran zu hindern, aber Interaktion bringt doch gerade Spaß ins Spiel.)
- Du kannst eine beliebige Kreatur bestimmen, die du kontrollierst, einschließlich einer, die nicht Toxisch hat, falls du keine Karten ziehen möchtest. Falls du keine Kreaturen kontrollierst, ziehst du keine Karten.

Herrscherin des Serums

{4} {U}

Kreatur — Phyrexianer, Sphinx

4/4

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine Ölmarke auf die Herrscherin des Serums.

{U}, entferne eine Ölmarke von der Herrscherin des Serums: Ziehe eine Karte und wende dann Hellsicht 2 an.

- Das Entfernen einer Ölmarke ist Teil der Kosten, um die letzte Fähigkeit der Herrscherin des Serums zu aktivieren. Spieler können nicht mit einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit antworten, um Marken zu entfernen und dich daran zu hindern, eine Karte zu ziehen und Hellsicht 2 anzuwenden.
-

Kinzu vom trostlosen Zirkel

{4} {B}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Vampir

5/4

Fliegend

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen und sie ins Exil schicken. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er 1/1 ist und Toxisch 1 hat. *(Spieler, denen von einer solchen Kreatur Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem eine Giftmarke.)*

- Der Spielstein kopiert die Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, bevor sie gestorben ist, nicht wie sie im Friedhof existierte, bevor sie ins Exil geschickt wurde.
 - Außer den aufgelisteten Ausnahmen kopiert der Spielstein genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt war, ob auf ihr Marken lagen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert hatten.
 - Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert hatte, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den oben genannten Ausnahmen.
 - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreatur funktionieren ebenfalls.
 - Falls der Spielstein eine Kopie einer Kreatur ist, deren Stärke und Widerstandskraft durch eine Fähigkeit festgelegt werden (normalerweise gedruckt als */* o. ä.), kopiert der Spielstein nicht die Fähigkeit, die die Stärke und Widerstandskraft festlegt. Er bleibt eine 1/1 Kreatur.
 - Falls etwas zu einer Kopie des Spielsteins wird, hat die Kopie ebenfalls Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1 und Toxisch 1.
-

Milben-Aufseher

{3}{W}

Kreatur — Phyrexianer, Soldat

4/2

Erstschlag

Solange es dein Zug ist, erhalten Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, +1/+0 und haben Erstschlag.

{3}{W/P}: Erzeuge einen 1/1 farblosen Phyrexianer-Milbe-Artefaktkreaturespielstein mit Toxisch 1 und „Diese Kreatur kann nicht blocken.“ (*Spieler, denen von einer solchen Kreatur Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem eine Giftmarke. {W/P} kann entweder mit {W} oder 2 Lebenspunkten bezahlt werden.*)

- Falls eine Kreatur Erstschlag verliert, nachdem sie im ersten Kampfschadensegment bereits Kampfschaden zugefügt hat, fügt sie im zweiten Kampfschadensegment keinen Schaden zu, es sei denn, sie hat Doppelschlag.

Rhuk der Hexagold-Kraller

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Rebell

2/2

Verursacht Trampelschaden, Eile

Immer wenn eine ausgerüstete Kreatur, die du kontrollierst, außer Rhuk der Hexagold-Kraller angreift oder stirbt, kannst du alle Ausrüstungen, die an jene Kreatur angelegt sind, an Rhuk anlegen.

- Falls an die Kreatur mehr als eine Ausrüstung angelegt ist, kannst du alle diese Ausrüstungen auf Rhuk bewegen, oder keine. Du kannst nicht eine Auswahl davon bewegen und die anderen auf der Kreatur lassen.

***PHYREXIA ALLES WIRD EINS* COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES**

Angriffstrupp der Himmeljäger

{2}{W}

Kreatur— Katze, Ritter

2/2

Fliegend

Tumult (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jeden Gegner, den du in diesem Kampf angegriffen hast.*)

Leutnant — Solange du deinen Kommandeur kontrollierst, haben andere Kreaturen, die du kontrollierst, Tumult.

- Die Höhe des Bonus wird ermittelt, sowie die Tumult-Fähigkeit verrechnet wird. Zähle dazu jeden Gegner, den du mit einer oder mehreren Kreaturen angegriffen hast. Dabei spielt es keine Rolle, ob die angreifenden Kreaturen immer noch angreifen oder sogar ob sie noch im Spiel sind. Es spielt auch keine Rolle, ob der Gegner, den du angegriffen hast, noch in der Partie ist.

- Es spielt keine Rolle, mit wie vielen Kreaturen du einen Spieler angegriffen hast. Relevant ist nur, dass du einen Spieler mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast. Falls du beispielsweise einen Spieler mit dem Angriffstrupp der Himmeljäger und einen weiteren Spieler mit fünf Kreaturen angreifst, erhält der Angriffstrupp der Himmeljäger +2/+2 bis zum Ende des Zuges.
 - Tumult wird ausgelöst, falls die Kreatur mit Tumult einen Planeswalker angreift. Allerdings zählt der Effekt nur Gegner (und keine Planeswalker), die du mit einer Kreatur angegriffen hast, um den Bonus zu ermitteln.
 - Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, wurden nie als Angreifer deklariert und zählen daher nicht für den Effekt von Tumult. Ebenso gilt: Falls eine Kreatur mit Tumult angreifend ins Spiel kommt, wird Tumult nicht ausgelöst.
-

Elesh Norns Dekret

{2}{W}

Verzauberung

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die ein Gegner kontrolliert, dir Kampfschaden zufügen, erhält jener Gegner eine Giftmarke.

Immer wenn ein Spieler angreift und falls ein oder mehrere Spieler, die angegriffen werden, vergiftet sind, zieht der angreifende Spieler eine Karte.

- Ein Spieler ist vergiftet, falls er mindestens eine Giftmarke hat.
-

Gebrüll des Widerstands

{1}{R}

Verzauberung

Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben Eile.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen angreifen, kannst du {1}{R} bezahlen. Falls du dies tust, erhalten Kreaturen, die deine Gegner und/oder Planeswalker, die sie kontrollieren, angreifen, +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit des Gebrülls des Widerstands wird ausgelöst, immer wenn Kreaturen angreifen, nicht nur, wenn Kreaturen angreifen, die du kontrollierst.
-

Glissas Bergungsbestie

{5} {G}

Kreatur — Phyrexianer, Bestie

6/6

Eile, Toxisch 3 (*Spieler, denen von dieser Kreatur Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem drei Giftmarken.*)

Glissas Bergungsbestie kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

Verdorben — Wenn Glissas Bergungsbestie stirbt, schicke sie ins Exil. Wenn du dies tust, bringe bis zu X Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück, wobei X gleich der Anzahl an Gegnern ist, die drei oder mehr Giftmarken haben.

- Nachdem Glissas Bergungsbestie von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Reduzieren der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass Glissas Bergungsbestie ungeblockt wird.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Fähigkeit von Glissas Bergungsbestie ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du sie ins Exil schickst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Goldwehr-Gambit

{6} {R} {R}

Hexerei

Affinität zu Ausrüstungen (*Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Ausrüstung, die du kontrollierst, {1} weniger.*)

Erzeuge fünf 2/2 rote Rebell-Kreaturespielsteine. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges. Für jeden der Spielsteine kannst du eine Ausrüstung, die du kontrollierst, an ihn anlegen.

- Du bestimmst für jeden Spielstein, welche Ausrüstung du an ihn anlegen möchtest, und legst dann alle Ausrüstungen gleichzeitig an. Du kannst dieselbe Ausrüstung nicht von einem der Spielsteine zu einem anderen bewegen, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Hexplatten-Mauerbrecher

{3} {R} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Für Mirrodin! (*Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 roten Rebell-Kreaturespielstein und lege sie dann an ihn an.*)

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift und falls es die erste Kampfphase des Zuges ist, enttappe jede angreifende Kreatur. Nach dieser Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase.

Ausrüsten {3} {R}

- Das Enttappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.

- Zwischen deinen Kampfphasen gibt es keine weitere Hauptphase. Du kannst also keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, die du nur zu einem Zeitpunkt wirken bzw. aktivieren kannst, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest. Du kannst also zum Beispiel zwischen den Kampfphasen weder weitere Kreaturen wirken (es sei denn, sie haben Aufblitzen) noch die Ausrüsten-Fähigkeit des Hexplatten-Mauerbrechers aktivieren.
- Sobald die ausgerüstete Kreatur angreift und die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du eine zusätzliche Kampfphase, auch falls die ausgerüstete Kreatur die erste Kampfphase nicht überlebt.
- Falls du in einer Kampfphase mit mehreren Kreaturen angreifst, die jeweils mit einem Hexplatten-Mauerbrecher ausgerüstet sind (oder mit einer Kreatur angreifst, die mit mehreren Hexplatten-Mauerbrechern ausgerüstet ist), gibt es entsprechend viele zusätzliche Kampfphasen, aber deine angreifenden Kreaturen werden nur während der aktuellen Kampfphase enttappt.

Ixhel, Spross von Atraxa

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

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Engel

2/5

Fliegend, Wachsamkeit, Toxisch 2

Verdorben — Zu Beginn deines Endsegments schickt jeder Gegner, der drei oder mehr Giftmarken hat, die oberste Karte seiner Bibliothek verdeckt ins Exil.

Solange die Karten im Exil bleiben, kannst du sie anschauen und sie spielen, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

- Du kannst die ins Exil geschickten Karten anschauen und sie wirken (und Mana ausgeben, um sie zu wirken, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe), auch falls Ixhel das Spiel verlässt. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über Ixhel übernimmt, kann dieser Spieler die Karte nicht anschauen oder wirken, aber du kannst das immer noch tun.
- Du musst die Kosten für eine ins Exil geschickte Karte bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst beliebige alternative Kosten für die Karte bezahlen, anstatt ihrer Manakosten.
- Ixhel ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du eine ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte ohne Aufblitzen ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Falls du die Partie verlässt, bleiben die Karten dauerhaft und verdeckt im Exil. Kein Spieler kann sie sich anschauen.

Kluge Tarnung

{2}{W}{W}

Spontanzauber

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

Eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten deiner Wahl, die keine Länder sind und die du kontrollierst, destabilisieren sich. (*Behandle sie und alles, was an sie angelegt ist, bis zum Beginn deines nächsten Zuges, als würde es nicht existieren.*)

- Destabilisierte bleibende Karten werden behandelt, als würden sie nicht existieren. Sie können nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, ihre statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, ihre ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, sie können nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Sowie sich eine bleibende Karte destabilisiert, destabilisieren sich gleichzeitig auch Auren und Ausrüstungen, die an sie angelegt sind. Jene Auren und Ausrüstungen stabilisieren sich zur selben Zeit wie die bleibende Karte wieder und sind dann immer noch an die bleibende Karte angelegt.
- Bleibende Karten stabilisieren sich während des Enttappsegments ihres Beherrschers wieder, unmittelbar bevor jener Spieler seine bleibenden Karten enttappst. Kreaturen, die sich auf diese Weise stabilisieren, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen. Falls auf einer bleibenden Karte Marken lagen, als sie sich destabilisiert hat, liegen diese Marken immer noch auf ihr, wenn sie sich wieder stabilisiert.
- Eine angreifende oder blockende Kreatur, die sich destabilisiert, wird aus dem Kampf entfernt.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass bleibende Karten das Spiel verlassen oder wieder ins Spiel kommen, sodass keine „Verlässt-das-Spiel“- oder „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer wie der des Gedankenschinders ignorieren destabilisierte Objekte. Falls das Ignorieren dieser Objekte dazu führt, dass die Bedingungen des Effekts nicht mehr erfüllt sind, läuft die Dauer ab.
- Entscheidungen, die für bleibende Karten getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.

Lux-Artillerie

{4}

Artefakt

Immer wenn du einen Artefaktkreaturenzauber wirkst, erhält er Sonneneruption. (*Er kommt für jede unterschiedliche Farbe an Mana, das ausgegeben wurde, um ihn zu wirken, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.*)

Zu Beginn deines Endsegments und falls dreißig oder mehr Marken auf Kreaturen und Artefakten, die du kontrollierst, liegen, fügt die Lux-Artillerie jedem Gegner 10 Schadenspunkte zu.

- Falls die Artefaktkreatur bereits Sonneneruption hat (oder du mehrere Lux-Artillerien kontrollierst), funktioniert jedes Vorkommen der Fähigkeit einzeln.

- Die letzte Fähigkeit der Lux-Artillerie überprüft, ob dreißig oder mehr Marken auf Kreaturen und Artefakten, die du kontrollierst, liegen, sowie dein Endsegment beginnt. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls doch, überprüft die Fähigkeit dies erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls die Anzahl an Marken, die auf Kreaturen und Artefakten, die du kontrollierst, liegen, unter dreißig gefallen ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Neyali, Vorhut der Sonnen

{2} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell

3/3

Angreifende Spielsteine, die du kontrollierst, haben

Doppelschlag.

Immer wenn ein oder mehrere Spielsteine, die du kontrollierst, einen Spieler angreifen, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Während eines beliebigen Zuges, in dem du mit einem Spielstein angegriffen hast, kannst du jene Karte spielen.

- Die zweite Fähigkeit von Neyali, Vorhut der Sonnen, wird für jeden Spieler ausgelöst, den du mit einem oder mehreren Spielsteinen angreifst. Sie wird nicht ausgelöst, falls du einen Planeswalker angreifst, den ein Spieler kontrolliert, nicht jedoch jenen Spieler.
- Die Karte, die Neyali ins Exil schickt, wird aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Der Effekt, der dir erlaubt, die ins Exil geschickte Karte zu wirken, falls du mit einem Spielstein angegriffen hast, gilt weiterhin, auch falls Neyali das Spiel verlässt oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt. Er gilt auch noch in späteren Zügen – sofern du in diesen späteren Zügen mit einem Spielstein angegriffen hast.
- Du kannst die ins Exil geschickte Karte wirken, falls der Spielstein, der angegriffen hat, noch im Kampf ist, falls er nicht mehr im Kampf ist, falls er das Spiel verlassen hat und auch falls der Kampf vorüber ist.
- Neyalis Effekt ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.

Otharri, Ruhm der Sonnen

{3} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Phoenix

3/3

Fliegend, Lebensverknüpfung, Eile

Immer wenn Otharri, Ruhm der Sonnen, angreift, erhältst du eine Erfahrungsmarke. Erzeuge dann für jede Erfahrungsmarke, die du hast, einen getappten und angreifenden 2/2 roten Rebell-Kreaturespielstein.

{2} {R} {W}, tappe einen ungetappten Rebellen, den du kontrollierst: Bringe Otharri aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Das Tappen eines Rebellen ist Teil der Kosten, um die letzte Fähigkeit von Otharri, Ruhm der Sonnen, zu aktivieren, während er im Friedhof ist. Sobald ein Spieler begonnen hat, die Fähigkeit zu aktivieren, können andere Spieler nicht antworten, indem sie jenen Rebellen aus dem Spiel entfernen, um zu verhindern, dass er getappt wird.

Phyrese-Ausbruch

{2} {B}

Hexerei

Jeder Gegner erhält eine Giftmarke. Dann erhält jede Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, bis zum Ende des Zuges -1/-1 für jede Giftmarke, die ihr Beherrscher hat.

- Der Betrag, um den die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur reduziert wird, wird nur einmal ermittelt, sowie der Phyrese-Ausbruch verrechnet wird. Er ändert sich nicht, falls der Beherrscher jener Kreatur später im selben Zug weitere Giftmarken erhält oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernimmt.

Rüstung aus Knäuelgeflecht

{2} {G} {G}

Artefakt — Ausrüstung

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

Die ausgerüstete Kreatur erhält +X/+X, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag unter deinen Kommandeuren ist.

Ausrüsten {4}

- Es spielt keine Rolle, wo dein Kommandeur ist (oder deine Kommandeure sind, falls du aufgrund einer Fähigkeit wie Partner oder Ähnliches mehr als einen hast). Der Bonus wird auf Grundlage der aktuellen Eigenschaften deines Kommandeurs berechnet. (Manabeträge ändern sich normalerweise nicht, aber dein Kommandeur kann zu einer Kopie von etwas anderem werden.)
- Der Keim-Spielstein kommt als 0/0 Kreatur ins Spiel und die Ausrüstung wird an ihn angelegt, bevor zustandsbasierte Aktionen dazu führen würden, dass der Spielstein stirbt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie der Spielstein ins Spiel kommt, sehen, dass eine 0/0 Kreatur ins Spiel gekommen ist.
- Wie alle anderen Ausrüstungen haben auch Ausrüstungen mit Lebende Waffe Ausrüsten-Kosten. Du kannst diese Kosten bezahlen, um eine Ausrüstung an eine andere Kreatur anzulegen, die du kontrollierst. Sobald der Keim-Spielstein nicht mehr ausgerüstet ist, wird er auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.
- Falls der Keim-Spielstein zerstört wird, bleibt die Ausrüstung im Spiel, wie bei allen anderen Ausrüstungen.
- Falls durch die ausgelöste Fähigkeit der Lebenden Waffe zwei Keime erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), wird die Ausrüstung an einen von ihnen angelegt. Der andere wird auf deinen Friedhof gelegt und hört dann auf zu existieren, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft über 0.

Spott des Trugbilds

{2} {U}

Hexerei

Bestimme eines —

- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Artefaktkreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.
 - Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Nichtartefaktkreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst.
- Verflechtung {2} {U} (*Bestimme beides, falls du die Verflechtungskosten bezahlst.*)

- Falls du den Zauberspruch wirkst, indem du seine Verflechtungskosten bezahlst, kommen die Spielsteine nicht gleichzeitig ins Spiel. Der Spielstein, der eine Kopie der Artefaktkreatur ist, kommt zuerst ins Spiel, gefolgt von dem Spielstein, der eine Kopie der Nichtartefaktkreatur ist. Dann werden Fähigkeiten, die aufgrund dessen ausgelöst wurden, dass sie ins Spiel gekommen sind, auf den Stapel gelegt.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die kopierte bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren und Ausrüstungen angelegt sind und so weiter.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der neu erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Synthesekapsel

{3} {U/P}

Artefakt

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

{1} {U/P}, {T}, schicke einen Zauberspruch, den du kontrollierst, ins Exil: Ein Gegner deiner Wahl deckt Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Karte mit Manabetrag gleich 1 plus dem Manabetrag des ins Exil geschickten Zauberspruchs aufdeckt. Schicke die Karte ins Exil, danach mischt jener Spieler. Du kannst jene ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Um die Fähigkeit der Synthesekapsel zu aktivieren, musst du einen Zauberspruch, den du kontrollierst, vom Stapel (dem einzigen Ort, an dem Zaubersprüche existieren) ins Exil schicken.
- Falls du die Karte wirken möchtest, geschieht das als Teil der Verrechnung der Fähigkeit der Synthesekapsel. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ einer Karte abhängen, werden ignoriert.

- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Der Zauberspruch, den du als Teil der Kosten für das Aktivieren der Fähigkeit der Synthesekapsel ins Exil geschickt hast, bleibt im Exil.

Vishgraz die Schwarmbringerin

{2} {W} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Phyrexianer, Insekt

3/3

Bedrohlich, Toxisch 1 (*Spieler, denen von dieser Kreatur Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem eine Giftmarke.*)

Wenn Vishgraz die Schwarmbringerin ins Spiel kommt, erzeugst du drei 1/1 farblose Phyrexianer-Milbe-Artefaktkreaturespielsteine mit Toxisch 1 und „Diese Kreatur kann nicht blocken.“

Vishgraz erhält +1/+1 für jede Giftmarke, die deine Gegner haben.

- Der Bonus, den Vishgraz aufgrund ihrer letzten Fähigkeit erhält, kann in manchen Fällen dazu führen, dass sie Kampfschaden überlebt. Falls eine angreifende Vishgraz beispielsweise von einer 3/3 Kreatur geblockt wird und eine andere Kreatur mit Toxisch 1 gleichzeitig angreift und nicht geblockt wird, fügt Vishgraz 3 Schadenspunkte zu, ihr werden 3 Schadenspunkte zugefügt und sie erhält genau gleichzeitig +1/+1. Das Endergebnis ist, dass sie überlebt und eine 4/4 Kreatur ist, auf der 3 Schadenspunkte vermerkt sind.

Wurmbeben

{4} {G} {G}

Hexerei

Verdorben — Erzeuge einen X/X grünen Phyrexianer-Wurm-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht und Toxisch 1 hat, wobei X gleich der Menge Mana ist, die ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken. Dann erzeugst du für jeden Gegner mit drei oder mehr Giftmarken einen weiteren solchen Spielstein.

Rückblende {8} {G} {G} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- Der erste Spielstein, den das Wurmbeben beim Verrechnen erzeugt, wird vor den anderen erzeugt und kommt vor den anderen ins Spiel. Dann erzeugst du so viele Spielsteine, wie Gegner drei oder mehr Giftmarken haben, und diese Spielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.
- Du kannst dich nicht entscheiden, mehr als die erforderliche Menge an Mana auszugeben, um das Wurmbeben zu wirken, nur um einen größeren Wurm zu erzeugen. In den meisten Fällen ist er beim ersten Wirken ein 6/6 Phyrexianer-Wurm bzw. ein 10/10 Phyrexianer-Wurm, wenn du das Wurmbeben mit Rückblende wirkst. Falls allerdings zusätzliche Kosten erforderlich sind, um es zu wirken, zählt das Mana mit, das für diese Kosten ausgegeben wurde.

- „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.