

## Sethinweise zu *Bloomburrow*

Zusammengestellt von Eric Levine und Eliana Rabinowitz

Letzte Änderung: 6. Juni 2024

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

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

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

---

## ALLGEMEINES

### Turnierlegalität der Karten

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

Neue *Bloomburrow*-Commander-Karten mit dem Set-Code BLC sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Karten mit dem Set-Code BLC, die zuvor gedruckt wurden, sind in allen Formaten legal, in denen eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

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

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

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

---

## Neue Schlüsselwortaktion: Verschenken

Die Gabe von Geschenken ist ein wichtiges Element der Tiervolk-Kultur und die *Verschenken*-Mechanik ermöglicht dir, diesen Brauch ebenfalls zu praktizieren, indem du einem Gegner Geschenke versprichst! Natürlich machst du das nicht aus purer Großzügigkeit; vielmehr versprichst du dir davon auch zusätzliche Vorteile für dich selbst.

Schrottschützin

{1} {G} {G}

Kreatur — Waschbär, Bogenschütze

4/4

Verschenke eine Karte (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, zieht er, wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, eine Karte.*)

Reichweite

Wenn die Schrottschützin ins Spiel kommt und falls das Geschenk versprochen wurde, zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert.

Nächtlicher Hunger

{2} {B}

Spontanzauber

Verschenke eine Speise (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeugt er vor dessen anderen Effekten einen Speise-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Falls das Geschenk nicht versprochen wurde, verlierst du 2 Lebenspunkte.

## Allgemeine Hinweise zu Verschenken bzw. Geschenken:

- Als zusätzliche Kosten, um einen Zauberspruch mit Verschenken zu wirken, kannst du einem Gegner das aufgelistete Geschenk versprechen. Jener Gegner wird als Teil der zusätzlichen Kosten bestimmt. Das Geschenk wird nicht sofort verschenkt; sondern später – abhängig davon, ob der Zauberspruch ein Permanent-Zauberspruch ist oder nicht.
- Bei Permanent-Zaubersprüchen mit Verschenken wird eine Fähigkeit ausgelöst, wenn das Permanent ins Spiel kommt und falls das Geschenk versprochen wurde. Beim Verrechnen jener Fähigkeit wird das Geschenk an den entsprechenden Gegner verschenkt.
- Bei Spontanzaubern und Hexereien mit Verschenken wird das Geschenk dem entsprechenden Gegner als Teil des Verrechnens des Zauberspruchs geschenkt. Dies geschieht, bevor irgendwelche anderen Effekte des Zauberspruchs stattfinden.
- Falls ein Zauberspruch, für den das Geschenk versprochen wurde, neutralisiert wird, er nicht verrechnet wird (vielleicht weil alle seine Ziele illegal sind) oder er auf andere Weise vom Stapel entfernt wird, wird das Geschenk nicht verschenkt. Auch keiner seiner anderen Effekte tritt ein.
- Du kannst Verschenken-Kosten nicht mehrfach bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch kopierst, für den das Geschenk versprochen wurde, wurde demselben Gegner auch für die Kopie das Geschenk versprochen. Falls eine Karte oder ein Spielstein als Kopie eines

Permanents ins Spiel kommt, das bereits im Spiel ist, wurde für jenes neue Permanent kein Geschenk versprochen, auch nicht, falls für das Original eines versprochen wurde.

- Einige Spontanzauber oder Hexereien erfordern alternative oder zusätzliche Ziele, falls das Geschenk versprochen wurde. Du ignorierst diese Zielforderungen, falls die Geschenke für jene Zaubersprüche nicht versprochen werden. Allerdings kannst du sehr wohl ein Geschenk für einen Permanent-Zauberspruch versprechen, falls du nicht in der Lage sein wirst, Ziele für seine Kommt-ins Spiel-Fähigkeit zu bestimmen, nachdem der Zauberspruch verrechnet wurde.
- Im Hauptset gibt es vier verschiedene Arten von Geschenken. „Verschenke eine Speise“ führt dazu, dass der bestimmte Gegner einen Speise-Spielstein erzeugt, während „Verschenke einen Schatz“ dazu führt, dass der bestimmte Gegner einen Schatz-Spielstein erzeugt. „Verschenke eine Karte“ führt dazu, dass er eine Karte zieht, und „Verschenke einen getappten Fisch“ führt dazu, dass er einen getappten 1/1 blauen Fisch-Kreaturespielstein erzeugt. Die Commander-Decks enthalten zwei weitere Arten von Geschenken: „Verschenke einen Oktopus“, was dazu führt, dass der bestimmte Gegner einen 8/8 blauen Oktopus-Kreaturespielstein erzeugt, und „Verschenke einen zusätzlichen Zug“, was dazu führt, dass er einen zusätzlichen Zug erhält, nachdem der aktuelle Zug endet.

---

### Neue Schlüsselwortfähigkeit: Nachwuchs

Familie und die Gemeinschaft sind den Bewohnern von Thal äußerst wichtig und die Zukunft ihrer verschiedenen Arten wird durch die *Nachwuchs*-Mechanik wiedergespiegelt. Die Kinder sind zum Glück echte Wonneproppen – und in vielen Fällen fast genauso stark wie ihre Eltern. Bei Nachwuchs handelt es sich um zusätzliche Kosten, die du bezahlen kannst, wenn du bestimmte Kreaturenzauber wirkst; falls du dies tust, erzeugst du, wenn jene Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.

Kriegsführer des Baus

{2}{W}{W}

Kreatur — Kaninchen, Ritter

4/4

Nachwuchs {2} (Du kannst zusätzlich {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.)

Immer wenn du angreifst, bestimme eines —

- Erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 weißen Kaninchen-Kreaturespielstein.
- Angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Finkenformation

{2}{U}

Kreatur — Vogel, Späher

2/2

Nachwuchs {3} (Du kannst zusätzlich {3} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.)

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

### Allgemeine Hinweise zu Nachwuchs:

- Du kannst die Nachwuchs-Kosten beim Wirken eines Zauberspruchs mit Nachwuchs nur einmal bezahlen. Du kannst nicht versuchen, sie mehrfach zu bezahlen, um mehrere Spielsteinkopien zu erhalten.
- Falls der Zauberspruch neutralisiert wird, wird die Nachwuchs-Fähigkeit nicht ausgelöst und es wird kein Spielstein erzeugt.
- Falls der Zauberspruch verrechnet wird, aber die Kreatur mit Nachwuchs das Spiel verlässt, bevor die Nachwuchs-Fähigkeit verrechnet wurde, erzeugst du trotzdem eine Spielsteinkopie von ihr.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, außer dass er 1/1 ist (es sei denn, die Kreatur kopiert selbst etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Im seltenen Fall, in dem die Originalkreatur (a) beim Verrechnen der Nachwuchs-Fähigkeit etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, außer dass er 1/1 ist.
- Viele Kreaturen mit Nachwuchs-Fähigkeiten haben andere Fähigkeiten, die sich auf „diese Kreatur“, also auf sich selbst, beziehen, anstatt den Namen der Kreatur zu verwenden. Dies soll der Klarheit dienen und hat keine Auswirkung auf die Funktionsweise der Fähigkeiten.
- 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 kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Der Spielstein, der von der Nachwuchs-Fähigkeit erzeugt wird, wird nicht gewirkt, das heißt, dass Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Kreaturenzauber gewirkt wird, für die Kopie nicht ausgelöst werden.
- Im seltenen Fall, in dem die Kreatur die Nachwuchs-Fähigkeit nicht hat, wenn sie ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit auch dann nicht ausgelöst, falls du die Nachwuchs-Kosten bezahlt hast.

---

### **Neue Schlüsselwortaktion: Hamstern**

Das Eichhörnchenvolk von Thal ist dafür bekannt, Speisen und Vorräte zu *hamstern*, um ihre Verstecke zu befüllen und ihr Ziel zu erreichen, das Land zu nähren. Um zu hamstern, musst du entweder drei Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken oder eine Speise opfern; im Gegenzug erhältst du aufregende Boni.

Camellia die Saat-Horterin

{1} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Eichhörnchen, Hexenmeister

3/3

Bedrohlich

Andere Eichhörnchen, die du kontrollierst, haben

Bedrohlichkeit.

Immer wenn du eine oder mehrere Speisen opferst,  
erzeuge einen 1/1 grünen Eichhörnchen-

Kreaturenspielstein.

{2}, hamstere: Lege auf jedes andere Eichhörnchen, das  
du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. *(Um zu hamstern,  
schicke drei Karten aus deinem Friedhof ins Exil oder  
opfere eine Speise.)*

Speisung des Kreislaufs

{1} {B}

Spontanzauber

Hamstere oder bezahle {B} als zusätzliche Kosten, um  
diesen Zauberspruch zu wirken. *(Um zu hamstern,*

*schicke drei Karten aus deinem Friedhof ins Exil oder  
opfere eine Speise.)*

Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner  
Wahl.

#### Allgemeine Hinweise zu Hamstern:

- Falls du weder genug Karten in deinem Friedhof noch eine Speise im Spiel hast, kannst du nicht bestimmen, zu hamstern.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, Karten aus deinem Friedhof oder Speisen, die du kontrollierst, zu entfernen, um zu verhindern, dass du hamsterst.

---

#### Neuer Regelbegriff: Aufbieten

Auch das Waschbärvolk von Thal hamstert gerne Ressourcen, aber sie haben ein viel größeres Interesse daran, was geschieht, wenn sie jene Ressourcen für etwas *aufbieten*. Manche Fähigkeiten werden ausgelöst, immer wenn du „N aufbietest“ – dies geschieht, wenn du innerhalb eines einzelnen Zuges insgesamt N Mana für das Wirken von Zaubersprüchen ausgegeben hast.

Muerra die Abfall-Strategin

{1} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Waschbär, Krieger

2/4

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase erzeugst du für jeden Waschbären, den du kontrollierst, {R} oder {G}.

Immer wenn du 4 aufbietest, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu. (*4 aufbieten bedeutet, im selben Zug dein insgesamt viertes Mana für das Wirken von Zaubersprüchen auszugeben.*)

Immer wenn du 8 aufbietest, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

Überfluss des Horters

{1} {R}

Verzauberung

Wenn der Überfluss des Horters ins Spiel kommt und immer wenn du 4 aufbietest, lege eine Versteckmarke auf ihn. (*4 aufbieten bedeutet, im selben Zug dein insgesamt viertes Mana für das Wirken von Zaubersprüchen auszugeben.*)

{1} {R}, opfere den Überfluss des Horters: Wirf deine Hand ab und ziehe dann so viele Karten, wie Versteckmarken auf dem Überfluss des Horters lagen.

### Allgemeine Hinweise zu Aufbieten:

- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn du „N aufbietest“, werden nur ausgelöst, wenn du in jenem Zug diese spezifische Menge an Mana für das Wirken von Zaubersprüchen ausgegeben hast. Das kann nur einmal pro Zug geschehen. Falls du zum Beispiel bisher in diesem Zug drei Mana für Zaubersprüche ausgegeben hast und du ein Permanent mit einer Fähigkeit kontrollierst, die ausgelöst wird, „immer wenn du 4 aufbietest“, wird jene Fähigkeit ausgelöst, wenn du in diesem Zug das nächste Mal mindestens ein weiteres Mana für das Wirken eines Zauberspruchs aus gibst. Sie wird nicht erneut ausgelöst, solltest du später im Zug vier weitere Mana für das Wirken von Zaubersprüchen ausgeben.
- Falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch zusätzliche oder alternative Kosten erhöht, reduziert oder verändert werden, zählt Aufbieten nur das Mana, das du tatsächlich ausgegeben hast.
- Kommt ein Permanent ins Spiel, das eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, immer wenn du „N aufbietest“, sieht es Mana, das du im aktuellen Zug für das Wirken von Zaubersprüchen ausgegeben hast, bevor es ins Spiel gekommen ist. Falls du beispielsweise die Schrottklingen-Schergin wirkst (eine Kreatur mit Manabetrag 5 und einer Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn du 4 aufbietest) und du dabei ihre gesamten Kosten von fünf Mana bezahlst, hast du bereits vier Mana für Zaubersprüche ausgegeben, bevor die Schrottklingen-Schergin ins Spiel kommt. Ihre Fähigkeit kann in jenem Zug daher nicht mehr ausgelöst werden.

---

### Neues Fähigkeitswort: Tapfer

Die Landschaft von Thal ist von den Heldentaten des Tiervolks geprägt, sowohl durch verwegene Abenteurer als auch normale Bürger, die tun, was getan werden muss, um ihre Gemeinschaften vor den Unheilsbestien zu schützen. Gerade das Mausvolk ist für seinen Schneid und seine Tapferkeit berühmt. Wenn das Abenteuer ruft, sind sie zur Stelle. *Tapfer* ist ein Fähigkeitswort, das auf vielen Maus-Kreaturen erscheint und Fähigkeiten hervorhebt, die

ausgelöst werden, immer wenn eine jener Kreaturen zum ersten Mal in einem Zug das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die du kontrollierst.

Saatglefen-Mentor

{1}{R}{W}

Kreatur — Maus, Soldat

3/2

Wachsamkeit, Eile

*Tapfer* — Immer wenn der Saatglefen-Mentor zum ersten Mal in einem Zug das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die du kontrollierst, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Herzfeuer-Held

{R}

Kreatur — Maus, Soldat

1/1

*Tapfer* — Immer wenn der Herzfeuer-Held zum ersten Mal in einem Zug das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die du kontrollierst, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Wenn der Herzfeuer-Held stirbt, fügt er jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

#### Allgemeine Hinweise zu Tapfer:

- Tapfer-Fähigkeiten werden vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet.
- Wird ein Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, die du kontrollierst, auf eine Kreatur mit einer Tapfer-Fähigkeit, die du kontrollierst, geändert, wird die Tapfer-Fähigkeit ausgelöst, falls die Kreatur in diesem Zug noch nicht das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit gewesen ist, den bzw. die du kontrollierst.
- Falls du eine Kopie eines Zauberspruchs auf dem Stapel erzeugst und eine Kreatur mit einer Tapfer-Fähigkeit, die du kontrollierst, als Ziel bestimmst, wird die Tapfer-Fähigkeit ausgelöst, solange die Kreatur in diesem Zug noch nicht als Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit bestimmt wurde, den bzw. die du kontrollierst.

---

#### Neuer Zyklus: Zeit der Pfoten

##### Neue Mechanik: Pfotenabdrücke

In diesem Set gibt es einen Zyklus modaler Zaubersprüche, die es dir erlauben, eine variable Anzahl an Modi zu bestimmen. Diese Zaubersprüche verwenden das Pfotenabdruck Symbol {P} um aufzuschlüsseln, wie du diese Entscheidung treffen kannst. Jeder Pfoten-Zauberspruch hat drei Modi, die jeweils eine bestimmte Anzahl an {P} wert sind und erlaubt dir, Modi für bis zu fünf {P} zu bestimmen.

Zeit des Verlusts

{3} {B} {B}

Hexerei

Bestimme Modi für bis zu fünf {P}. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

{P} — Jeder Spieler opfert eine Kreatur.

{P} {P} — Ziehe für jede Kreatur, die in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben ist, eine Karte.

{P} {P} {P} — Jeder Gegner verliert X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

Zeit des Webens

{4} {U} {U}

Hexerei

Bestimme Modi für bis zu fünf {P}. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

{P} — Ziehe eine Karte.

{P} {P} — Bestimme ein Artefakt oder eine Kreatur, das bzw. die du kontrollierst. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie davon ist.

{P} {P} {P} — Bringe jedes Nichtland-Permanent, das kein Spielstein ist, auf die Hand seines Besitzers zurück.

#### Allgemeine Hinweise zur Zeit der Pfoten:

- Das Pfotenabdruck-Symbol steht nicht für Kosten, Mana, Marken oder irgendeine Art bleibender Ressource. Du kannst dir die Pfotenabdruck-Symbole eines Zauberspruchs nicht zur Verwendung für einen zukünftigen Pfoten-Zaubers „aufsparen“, weil es nichts Konkretes gibt, das man aufsparen könnte. Es sind nur Pfotenabdrücke.
  - Du musst die Modi nicht so bestimmen, dass sie insgesamt genau fünf Pfotenabdrücke ergeben. Du kannst zum Beispiel den Modus mit zwei Pfotenabdrücken zweimal bestimmen und es dabei belassen. Du hast sogar die Möglichkeit, gar keinen Modus bestimmen. Das ist nicht empfehlenswert, aber es ist eine Option.
  - Du bestimmst die Modi, sowie du den Zauberspruch wirkst. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
  - Falls ein Modus ein Ziel benötigt, kannst du den Modus nur bestimmen, falls es ein legales Ziel für ihn gibt. Bei Modi, die du nicht bestimmst, werden eventuelle Ziel-Bedingungen ignoriert. Jedes Mal, wenn du einen Modus mit Ziel bestimmst, kannst du entweder dasselbe Ziel oder ein anderes bestimmen.
  - Egal welche Kombination von Modi du wählst, du befolgst die Anweisungen eines Pfoten-Zauberspruchs immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen. Falls du denselben Modus mehr als einmal bestimmst, legst du die relative Reihenfolge für jenen Modus beim Wirken des Zauberspruchs fest.
  - Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren.
  - Falls ein Pfoten-Zauberspruch kopiert wird, erlaubt dir normalerweise der Effekt, der die Kopie erzeugt, neue Ziele zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.
  - Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor der Pfoten-Zauberspruch verrechnet wird, wird er nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.
-



## Aktualisierter Regelbegriff auf Englisch: Enters

Mit dem Release von *Bloomburrow* wird auf englischen Karten der Ausdruck „enters the battlefield“ („kommt ins Spiel“) und dessen viele Varianten, soweit möglich auf „enters“ gekürzt. Deutsche Karten sind von dieser Änderung nicht betroffen. In einigen Fällen bleibt die Formulierung „enters the battlefield“ im Regeltext von englischen Karten zur Klarheit bestehen, aber in den meisten Fällen wurde die neue Variante gewählt, um den Kartentext kürzer und prägnanter zu gestalten. Regeltechnisch ändert sich dadurch nichts.

Klebezungen-Wächter

{2}{G}

Kreatur — Frosch, Krieger

3/3

Reichweite

Wenn der Klebezungen-Wächter ins Spiel kommt, bringe bis zu ein anderes Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

Gev, schuppiger Versenger

{B}{R}

Legendäre Kreatur — Eidechse, Söldner

3/2

Abwehr — 2 Lebenspunkte bezahlen.

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, kommen mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an Gegnern ist, die in diesem Zug Lebenspunkte verloren haben.

Immer wenn du einen Eidechse-Zauberspruch wirkst, fügt Gev, schuppiger Versenger, einem Gegner deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

---

## Wiederkehrender Verzauberungstyp: Klasse

*Klasse*-Verzauberungen, die zum ersten Mal in *Abenteuer in den Forgotten Realms* erschienen, kehren in *Bloomburrow* zurück und stellen einige der vielen Talente zur Schau, die das Tiervolk an den Tag legt. Jede davon beginnt mit einer einzelnen Fähigkeit, aber durch harte Arbeit und, zugegeben, etwas Mana kannst du sie auf Stufe 2 und Stufe 3 bringen, um dir Zugriff auf zusätzliche, mächtige Fähigkeiten zu verschaffen!

Schmiedetalent

{R}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn das Schmiedetalent ins Spiel kommt, erzeuge einen farblosen Ausrüstung-Artefaktspielstein namens Schwert mit „Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1“ und Ausrüsten {2}.

{2} {R}: Stufe 2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine Ausrüstung deiner Wahl, die du kontrollierst, an bis zu eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

{3} {R}: Stufe 3

Während deines Zuges haben ausgerüstete Kreaturen, die du kontrollierst, Doppelschlag und Eile.

Jägertalent

{1} {G}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn das Jägertalent ins Spiel kommt, fügt eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

{1} {G}: Stufe 2

Immer wenn du angreifst, erhält eine angreifende Kreatur deiner Wahl +1/+0 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

{3} {G}: Stufe 3

Zu Beginn deines Endsegments und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, ziehe eine Karte.

### Allgemeine Hinweise zu den Klassen:

- Jede Klasse hat fünf Fähigkeiten. Die drei in den Hauptabschnitten ihrer Textbox sind *Klassenfähigkeiten*. Klassenfähigkeiten können statische, aktivierte oder ausgelöste Fähigkeiten sein. Die beiden anderen sind *Stufenfähigkeiten*: eine aktivierte Fähigkeit, um die Klasse auf Stufe 2 aufsteigen zu lassen, und eine, um die Klasse auf Stufe 3 aufsteigen zu lassen.
- Jede Klasse hat zu Beginn nur die erste ihrer drei Klassenfähigkeiten. Sowie die erste Stufenfähigkeit verrechnet wird, erreicht die Klasse Stufe 2 und erhält die zweite Klassenfähigkeit. Sowie die zweite Stufenfähigkeit verrechnet wird, erreicht die Klasse Stufe 3 und erhält die dritte Klassenfähigkeit.
- Durch das Erhöhen der Stufe werden Fähigkeiten, die eine Klasse auf einer vorherigen Stufe hatte, nicht entfernt.
- Das Erhöhen der Stufe ist eine normale aktivierte Fähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Du kannst die erste Stufenfähigkeit einer Klasse nur aktivieren, wenn die Klasse auf Stufe 1 ist. Ebenso kannst du die zweite Stufenfähigkeit einer Klasse nur aktivieren, wenn die Klasse auf Stufe 2 ist.
- Es gibt keine Beschränkung, wie viele Klasse-Permanente du kontrollieren kannst, unabhängig davon, ob sie die gleichen oder unterschiedliche Klassen sind. Die Stufe wird für jedes Klasse-Permanent separat nachverfolgt.

---

## Wiederkehrender Artefakttyp: Speise

Jede Tiervolk-Art hat ihre eigenen Ernährungsgewohnheiten und kulinarischen Traditionen, die für sich alleine, aber auch in Kombination genossen werden können. Seien es die wilden Erdbeeren, die das Mausvolk besonders schätzt, die vom Eichhörnchenvolk sicher verwahrten Nüsse oder irgendetwas anderes, was dir in Thal serviert wird – all das sind *Speisen*! Mehrere Karten in diesem Release erzeugen Speise-Spielsteine oder verwenden Speise-Artefakte auf andere Weise, zum Beispiel mit den bereits erwähnten Verschenken- und Hamstern-Mechaniken.

Futtermilch

{1}{G}

Spontanzauber

Du millst vier Karten. Du kannst von den auf diese Weise gemillten Karten eine Permanent-Karte auf deine Hand nehmen. Falls du ein Eichhörnchen kontrollierst oder du auf diese Weise eine Eichhörnchen-Karte auf die Hand genommen hast, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Um vier Karten zu millen, lege die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Ein Speise-Spielstein ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

Karottenkuchen

{1}{W}

Artefakt — Speise

Wenn der Karottenkuchen ins Spiel kommt oder du ihn opferst, erzeuge einen 1/1 weißen Kaninchen-Kreaturespielstein und wende Hellsicht 1 an. *(Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.)* {2}, {T}, opfere den Karottenkuchen: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

### Allgemeine Hinweise zu Speisen:

- Speise ist ein Artefakttyp. Obwohl das Wort in einigen Releases auch auf Kreaturen erscheint, ist es niemals ein Kreaturentyp.
  - Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Wenn du zum Beispiel hamsterst, kannst du den Karottenkuchen opfern.
  - Du kannst nicht ein und dieselbe Speise opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du einen Speise-Spielstein nicht opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und außerdem zu hamstern.
  - Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Speise-Spielsteine erzeugen, benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls beim Verrechnen eines solchen Zauberspruchs bzw. einer solchen Fähigkeit alle Ziele illegal sind, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Du erzeugst keine Speise-Spielsteine.
  - Was auch immer passiert, erinnere dich daran, dass die köstlichen Karten nicht essbar sind. Selbst das Waschbärvolk weiß das, also widerstehe auch du der Versuchung!
-

## **BLOOMBURROW-HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES:**

Abschiedsböe

{W}{W}

Spontanzauber

Verschenke einen getappten Fisch (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeugt er vor dessen anderen Effekten einen getappten 1/1 blauen Fisch-Kreaturespielstein.*)

Schicke eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl ins Exil.

Falls das Geschenk nicht versprochen wurde, bringe jene

Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments mit einer

+1/+1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins

Spiel zurück.

- Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war. Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.

---

Achatangriff

{2}{R}

Hexerei

Bestimme eines —

- Der Achatangriff fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.
- Schicke ein Artefakt deiner Wahl ins Exil.

- Der Ersatzeffekt des ersten Modus des Achatangriffs schickt die als Ziel gewählte Kreatur ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens.

---

Alania die Sturmlenkerin

{3}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Otter, Zauberer

3/5

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls es der erste Spontanzauber, die erste Hexerei oder der erste Otter-Zauberspruch außer Alania ist, den bzw. die du in diesem Zug gewirkt hast, kannst du einen Gegner deiner Wahl eine Karte ziehen lassen. Falls du dies tust, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Alanias Fähigkeit kann im selben Zug bis zu dreimal ausgelöst werden: einmal, wenn du deinen ersten Spontanzauber wirkst, einmal, wenn du deine erste Hexerei wirkst, und einmal, wenn du deinen ersten Otter-Zauberspruch außer Alania wirkst.

- Alanias Fähigkeit und die von ihr erzeugte Kopie werden beide vor dem Zauberspruch verrechnet, der die Fähigkeit ausgelöst hat. Sie werden auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird, bevor die Kopie erzeugt wird.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls 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.
- 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.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.

Alanias Wegbereiter

{3} {R}

Kreatur — Otter, Zauberer

4/2

Wenn Alanias Wegbereiter ins Spiel kommt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

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

Angehäuften Ernte

{2} {G}

Artefakt — Speise

Wenn die Angehäufte Ernte ins Spiel kommt oder du sie opferst, kannst du deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.

{2}, {T}, opfere die Angehäufte Ernte: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Die erste Fähigkeit der Angehäufte Ernte wird ausgelöst, falls sie aus irgendeinem Grund geopfert wird, nicht nur, falls sie für ihre letzte Fähigkeit geopfert wird.

Anrufung des Sternenfalls

{3}{W}{W}

Hexerei

Verschenke eine Karte (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, zieht er vor dessen anderen Effekten eine Karte.*)

Zerstöre alle Kreaturen. Falls das Geschenk versprochen wurde, bringe eine Kreaturenkarte, die auf diese Weise auf deinen Friedhof gelegt wurde, unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Falls das Geschenk versprochen wurde, bestimmst du, welche Kreaturenkarte ins Spiel zurückgebracht wird, während die Anrufung des Sternenfalls verrechnet wird. Kein Spieler kann zwischen dem Bestimmen der Karte und ihrem Zurückbringen eine Aktion ausführen.
- 

Auftragskralle

{R}

Kreatur — Eidechse, Söldner

1/2

Immer wenn du mit einer oder mehreren Eidechsen angreifst, fügt die Auftragskralle einem Gegner deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

{1}{R}: Lege eine +1/+1-Marke auf die Auftragskralle.

Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, und nur einmal pro Zug.

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

Auskosten

{1}{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Erzeuge einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie das Auskosten verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Speise-Spielstein.
-

### Azurblauer Bestienbinder

{1} {U}

Kreatur — Ratte, Räuber

1/3

Wachsamkeit

Der Azurblaue Bestienbinder kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder mehr nicht geblockt werden.

Immer wenn der Azurblaue Bestienbinder angreift, verliert bis zu ein Artefakt, eine Kreatur oder ein Planeswalker deiner Wahl, das bzw. die bzw. den ein Gegner kontrolliert, alle Fähigkeiten bis zu deinem nächsten Zug. Falls es eine Kreatur ist, hat sie außerdem Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/2 bis zu deinem nächsten Zug.

- Sobald der Azurblaue Bestienbinder geblockt wurde, führt das Erhöhen der Stärke der blockenden Kreatur auf 2 oder mehr nicht dazu, dass der Azurblaue Bestienbinder ungeblockt wird.
- Ein Permanent, das durch die Fähigkeit des Azurblauen Bestienbinders alle Fähigkeiten verliert, kann später Fähigkeiten dazuerhalten.
- Die letzte Fähigkeit des Azurblauen Bestienbinders überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur modifizieren, wie der Effekt von Überbehüten, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

---

### Banditentalent

{1} {B}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn das Banditentalent ins Spiel kommt, wirft jeder Gegner zwei Karten ab, es sei denn, er wirft eine Nichtland-Karte ab.

{B}: Stufe 2

//Level\_2//

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners und falls jener Spieler eine oder weniger Karten auf der Hand hat, verliert er 2 Lebenspunkte.

{3} {B}: Stufe 3

//Level\_3//

Zu Beginn deines Ziehsegments ziehst du für jeden Gegner, der eine oder weniger Karten auf der Hand hat, eine zusätzliche Karte.

- Gegner können entweder eine Nichtland-Karte abwerfen oder zwei Karten, die Nichtland-Karten sein können oder auch nicht. Falls sie wirklich möchten, können sie auch zwei Nichtland-Karten abwerfen.
-

Bannendes Licht

{2}{W}

Verzauberung

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

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

---

Baumwächter-Duo

{3}{G}

Kreatur — Frosch, Kaninchen

3/4

Wenn das Baumwächter-Duo ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges Wachsamkeit und +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Baumwächter-Duos verrechnet wird, wobei das Baumwächter-Duo gegebenenfalls mitgezählt wird. Er ändert sich später im Zug nicht mehr, selbst falls sich die Anzahl an Kreaturen ändert, die du kontrollierst.

---

Bauwächter-Mentorin

{G}{W}

Kreatur — Kaninchen, Soldat

\*/\*

Verursacht Trampelschaden

Stärke und Widerstandskraft der Bauwächter-Mentorin sind gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke und Widerstandskraft der Bauwächter-Mentorin bestimmt, funktioniert in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
-



Baylen der Drescher

{R}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Kaninchen, Krieger

4/3

Tappe zwei ungetappte Spielsteine, die du kontrollierst:

Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

Tappe drei ungetappte Spielsteine, die du kontrollierst:

Ziehe eine Karte.

Tappe vier ungetappte Spielsteine, die du kontrollierst:

Lege drei +1/+1-Marken auf Baylen den Drescher. Er

verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst beliebige ungetappte Spielsteine tappen, die du kontrollierst, um Baylens Fähigkeiten zu aktivieren, einschließlich Kreaturenspielsteinen, die in diesem Zug ins Spiel gekommen sind, auch falls sie nicht Eile haben.
  - Baylens erste Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- 

Beherrscherin der Stürme

{2}{R}

Kreatur — Otter, Zauberer

1/4

Immer wenn du einen Nichtkreatur- oder Otter-

Zauberspruch wirkst, kannst du die oberste Karte deiner

Bibliothek ins Exil schicken. Bis zum Ende des Zuges

kannst du sie spielen. Diese Fähigkeit wird nur einmal

pro Zug ausgelöst.

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

Beza, preschender Frühling

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Hirsch

4/5

Wenn Beza, preschender Frühling, ins Spiel kommt,

erzeuge einen Schatz-Spielstein, falls ein Gegner mehr

Länder kontrolliert als du. Du erhältst 4 Lebenspunkte

dazu, falls ein Gegner mehr Lebenspunkte hat als du.

Erzeuge zwei 1/1 blaue Fisch-Kreaturenspielsteine, falls

ein Gegner mehr Kreaturen kontrolliert als du. Ziehe eine

Karte, falls ein Gegner mehr Karten auf der Hand hat als

du.

- Du vergleichst die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, mit der Anzahl der Länder, die jeder Gegner kontrolliert, sowie Bezas Fähigkeit verrechnet wird. Falls zu jenem Zeitpunkt mindestens ein Gegner mehr Länder kontrolliert als du, erzeugst du einen Schatz-Spielstein. Ebenso gilt: Du vergleichst mit jedem Gegner Lebenspunktestände, kontrollierte Kreaturen und Karten auf der Hand, sowie Bezas Fähigkeit verrechnet wird. Falls mindestens ein Gegner mehr Lebenspunkte, Kreaturen oder Karten auf der Hand hat

als du, erhältst du den entsprechenden Bonus. Es spielt keine Rolle, ob du die vorherigen Boni erhalten hast oder nicht.

- In einer Multiplayer-Partie ziehst du jeden Gegner in Betracht. Falls du beispielsweise weniger Länder als ein Gegner und weniger Lebenspunkte als ein anderer Gegner hast, erhältst du beide entsprechenden Boni.
- Kein Spieler kann Aktionen ausführen, während Bezas Fähigkeit verrechnet wird. Zum Beispiel kannst du nicht den Schatz-Spielstein verwenden, um zu versuchen, das Ergebnis der anderen Vergleiche zu ändern. Allerdings kann jener Schatz-Spielstein in einigen ungewöhnlichen Fällen als Kreatur ins Spiel kommen, was sich dann darauf auswirken kann, ob du Fische erhältst oder nicht.

---

Blick in die Sterne

{X} {B} {B}

Hexerei

Schau dir zweimal X Karten oben von deiner Bibliothek an. Nimm X davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof. Du verlierst X Lebenspunkte.

- Falls deine Bibliothek weniger als zweimal X Karten enthält, schaust du dir deine gesamte Bibliothek an. Du verlierst trotzdem X Lebenspunkte.
- Falls deine Bibliothek weniger als X Karten enthält, nimmst du sie alle auf deine Hand. Du kannst nicht bestimmen, irgendwelche davon auf deinen Friedhof zu legen. Du verlierst trotzdem X Lebenspunkte.

---

Blütenfuß-Schwertmeisterin

{W}

Kreatur — Maus, Soldat

1/2

Nachwuchs {2} *(Du kannst zusätzlich {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.)*

*Tapfer* — Immer wenn diese Kreatur zum ersten Mal in einem Zug das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die du kontrollierst, erhalten Mäuse, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit der Blütenfuß-Schwertmeisterin betrifft nur Mäuse, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem sie verrechnet wird, einschließlich der Blütenfuß-Schwertmeisterin selbst (solange sie zu jenem Zeitpunkt noch eine Maus ist). Mäuse, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, oder Kreaturen, die später im Zug zu Mäusen werden, werden nicht betroffen.

---

Borkenform-Aufsammler

{3}

Artefaktkreatur — Gestaltwandler

2/3

Wandelwicht *(Diese Karte hat alle Kreaturentypen.)*

Reichweite

{2}: Lege eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof unter deine Bibliothek.

- Wandelwicht ist eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit. Sie funktioniert in allen Zonen, nicht nur solange eine Karte mit dieser Fähigkeit im Spiel ist.
- Der in der Typenzeile angegebene Untertyp Gestaltwandler soll hauptsächlich das Flair verstärken. Eine Kreaturenkarte mit Wandelwicht ist genauso eine Maus, ein Frosch, ein Kaninchen, eine Eidechse und ein Buschköter wie ein Gestaltwandler.
- Falls ein Effekt dazu führt, dass eine Kreatur mit Wandelwicht zu einem neuen Kreaturentyp wird, ist sie nur noch dieser neue Kreaturentyp. Sie hat trotzdem Wandelwicht. Der Effekt, der ihr alle Kreaturentypen gibt, wird einfach überschrieben.
- Falls ein Effekt dazu führt, dass eine Kreatur mit Wandelwicht alle Fähigkeiten verliert, hat sie weiterhin alle Kreaturentypen, obwohl sie nicht mehr Wandelwicht hat. Das liegt daran, dass Wandelwicht vor dem Effekt, der ihn entfernt, angewendet wird.

Buschige Leibwächterin

{1}{G}

Kreatur — Eichhörnchen, Krieger

2/1

Nachwuchs {2} *(Du kannst zusätzlich {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.)*

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du hamstern. Falls du dies tust, lege zwei +1/+1-Marken auf sie. *(Um zu hamstern, schicke drei Karten aus deinem Friedhof ins Exil oder opfere eine Speise.)*

- Du entscheidest, ob du hamsterst oder nicht, sowie die letzte Fähigkeit der Buschigen Leibwächterin verrechnet wird. Sobald das Verrechnen jener Fähigkeit beginnt, ist es zu spät für Spieler, zu antworten, bevor die Buschige Leibwächterin die +1/+1-Marken erhält, falls du gehamstert hast.

Der berüchtigte Hartkratz

{1}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Wiesel, Söldner

3/3

Bedrohlich

Immer wenn Der berüchtigte Hartkratz einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Du kannst jene Karte wirken, indem du eine Karte abwirfst, statt ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du wirkst die ins Exil geschickte Karte, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, ihn bzw. sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Da du alternative Kosten verwendest, um den Zauberspruch zu wirken, kannst du keine anderen 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 dafür bestimmen.

- Falls du dich entscheidest, die ins Exil geschickte Karte nicht zu wirken, bleibt sie im Exil.
- 

Diebstahl des Hartkratz

{B} {B}

Hexerei

Verschenke eine Karte (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, zieht er vor dessen anderen Effekten eine Karte.*)

Ein Gegner deiner Wahl zeigt seine Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte. Schicke die bestimmte Karte ins Exil. Falls das Geschenk versprochen wurde, kannst du jene Karte wirken, solange sie im Exil bleibt, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um sie zu wirken.

- Du musst für einen auf diese Weise gewirkten Zauberspruch alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten. Falls beispielsweise die ins Exil geschickte Karte eine Hexerei ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
- 

Dolchzahn-Duo

{2} {B}

Kreatur — Ratte, Eichhörnchen

3/2

Todesberührung

Wenn das Dolchzahn-Duo ins Spiel kommt, kannst du zwei Karten millen. (*Du kannst die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen.*)

- Falls du eine oder weniger Karten in deiner Bibliothek hast, kannst du nicht bestimmen, zwei Karten zu millen.
- 

Dornenplatten-Einschüchterer

{3} {B}

Kreatur — Ratte, Räuber

4/3

Nachwuchs {3} (*Du kannst zusätzlich {3} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, verliert ein Gegner deiner Wahl 3 Lebenspunkte, es sei denn, er opfert ein Nichtland-Permanent oder wirft eine Karte ab.

- Während die letzte Fähigkeit des Dornenplatten-Einschüchterers verrechnet wird, bestimmt der Gegner deiner Wahl eine Karte, die abgeworfen werden soll, ohne sie offen vorzuzeigen, oder ein Nichtland-Permanent, das geopfert werden soll, oder er tut weder das eine noch das andere. Dann wirft der Spieler jene Karte ab, opfert jenes Permanent oder verliert 3 Lebenspunkte. Jener Spieler kann immer bestimmen, 3 Lebenspunkte zu verlieren, auch falls er Karten abwerfen oder Nichtland-Permanente opfern könnte.

---

Drachenfalke, Sturm des Schicksals  
{3} {R} {R}  
Legendäre Kreatur — Vogel, Drache  
5/5

Fliegend

Immer wenn Drachenfalke ins Spiel kommt oder angreift, schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr ist, die du kontrollierst. Du kannst jene Karten bis zu deinem nächsten Endsegment spielen. Zu Beginn deines nächsten Endsegments fügt Drachenfalke jedem Gegner für jede jener Karten, die noch im Exil ist, 2 Schadenspunkte zu.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Drachenfalkes letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die von Drachenfalkes letzter Fähigkeit erzeugt wird, zählt nur Karten, die von der Fähigkeit ins Exil geschickt wurden, die sie erzeugt hat. Sie zählt keine Karten, die von vorherigen Vorkommen von Drachenfalkes letzter Fähigkeit oder von den Fähigkeiten anderer Exemplare von Drachenfalke, die du vielleicht zuvor kontrolliert hast, ins Exil geschickt wurden.

---

Dreibaum-Maskotte

{2}

Artefaktkreatur — Gestaltwandler

2/1

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

{1}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

- Wandelwicht ist eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit. Sie funktioniert in allen Zonen, nicht nur solange eine Karte mit dieser Fähigkeit im Spiel ist.
  - Der in der Typenzeile angegebene Untertyp Gestaltwandler soll hauptsächlich das Flair verstärken. Eine Kreaturenkarte mit Wandelwicht ist genauso eine Maus, ein Frosch, ein Kaninchen, eine Eidechse und ein Buschköter wie ein Gestaltwandler.
  - Falls ein Effekt dazu führt, dass eine Kreatur mit Wandelwicht zu einem neuen Kreaturentyp wird, ist sie nur noch dieser neue Kreaturentyp. Sie hat trotzdem Wandelwicht. Der Effekt, der ihr alle Kreaturentypen gibt, wird einfach überschrieben.
  - Falls ein Effekt dazu führt, dass eine Kreatur mit Wandelwicht alle Fähigkeiten verliert, hat sie weiterhin alle Kreaturentypen, obwohl sie nicht mehr Wandelwicht hat. Das liegt daran, dass Wandelwicht vor dem Effekt, der ihn entfernt, angewendet wird.
-

Dreibaumstadt  
Legendäres Land  
Sowie Dreibaumstadt ins Spiel kommt, bestimme einen  
Kreaturentyp.  
{T}: Erzeuge {C}.  
{2}, {T}: Bestimme eine Farbe. Erzeuge so viel Mana  
jener Farbe, wie du Kreaturen des bestimmten Typs  
kontrollierst.

- Um einen Kreaturentyp zu bestimmen, musst du einen existierenden Kreaturentyp wie z. B. Eidechse oder Zauberer bestimmen. Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen bestimmen, zum Beispiel „Eidechse, Zauberer“. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden; dasselbe gilt für Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, zum Beispiel Jace, Fahrzeug oder Schatz.

---

Dunkelstern-Augur  
{2}{B}  
Kreatur — Fledermaus, Hexenmeister  
2/3  
Nachwuchs {B} (*Du kannst zusätzlich {B} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.*)  
Fliegend  
Zu Beginn deines Versorgungssegments deckst du die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimmst sie auf deine Hand. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe ihres Manabetrags.

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

---

Eichenmuldendorf  
Land  
{T}: Erzeuge {C}.  
{T}: Erzeuge {G}. Gib dieses Mana nur aus, um einen  
Kreaturenzauber zu wirken.  
{G}, {T}: Lege auf jedes Eichhörnchen, jeden Frosch,  
jedes Kaninchen und jeden Waschbären, das bzw. den du  
kontrollierst, und das bzw. der in diesem Zug ins Spiel  
gekommen ist, eine +1/+1-Marke.

- Die letzte Fähigkeit des Eichenmuldendorfs prüft die Eigenschaften von Permanenten zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird, nicht ihre Eigenschaften zu dem Zeitpunkt, als sie ins Spiel kamen. Nehmen wir beispielsweise an, eine Vogel-Kreatur kommt ins Spiel und erhält später im Zug den Kreaturentyp Frosch. Wenn in jenem Zug die letzte Fähigkeit des Eichenmuldendorfs verrechnet wird, legst du eine +1/+1-Marke auf jene Kreatur.
-

Elektrizität leiten  
{4} {R}  
Spontanzauber  
Elektrizität leiten fügt einer Kreatur deiner Wahl 6  
Schadenspunkte und bis zu einem Kreaturenspielstein  
deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Die beiden Ziele können dieselbe Kreatur sein, solange jene Kreatur ein Spielstein ist.
- 

Eluge, die uferlose See  
{1} {U} {U} {U}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Fisch  
\*/\*

Eluges Stärke und Widerstandskraft sind gleich der  
Anzahl an Inseln, die du kontrollierst.  
Immer wenn Eluge ins Spiel kommt oder angreift, lege  
eine Flutmarke auf ein Land deiner Wahl. Es ist  
zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Insel, solange  
eine Flutmarke auf ihm liegt.  
Der erste Spontanzauber bzw. die erste Hexerei, den  
bzw. die du pro Zug wirkst, kostet beim Wirken für jedes  
Land mit Flutmarke, das du kontrollierst, {U} (oder {1})  
weniger.

- Die Fähigkeit, die Eluges Stärke und Widerstandskraft bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
  - Ein von Eluges zweiter Fähigkeit betroffenes Land bleibt eine Insel, bis die Flutmarke entfernt wird, auch falls Eluge das Spiel verlässt.
  - Das Land behält alle Landtypen und Fähigkeiten, die es bereits hatte. Eine Insel hat die Fähigkeit „{T}:  
Erzeuge {U}.“
  - Falls die Kosten des ersten Spontanzaubers bzw. der ersten Hexerei, den bzw. die du in einem Zug wirkst,  
nicht {U} enthalten, werden seine bzw. ihre Kosten für jedes Land mit Flutmarke, das du kontrollierst, um  
{1} reduziert.
  - Falls die Kosten des ersten Spontanzaubers bzw. der ersten Hexerei, den bzw. die du in einem Zug wirkst,  
{U} enthalten, du aber mehr Länder mit Flutmarke kontrollierst als die Anzahl an {U} in den Manakosten  
des Zauberspruchs, werden alle Vorkommen von {U} in den Kosten reduziert, bevor dann generisches  
Mana reduziert wird. Falls du beispielsweise vier Länder mit Flutmarke kontrollierst und die Zeit des  
Webens (eine Hexerei mit Manakosten {4} {U} {U}) als den ersten Spontanzauber bzw. die erste Hexerei  
deines Zuges wirkst, werden ihre Kosten um {2} {U} {U} reduziert, sodass ihre Gesamtkosten {2} sind.
  - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den  
alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen  
(wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige dieser Fähigkeit) ab.  
Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die  
Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
-

Erfahrener Bauwächter

{W}

Kreatur — Kaninchen, Krieger

1/2

Immer wenn der Erfahrene Bauwächter angreift, während du einen Spielstein kontrollierst, erhält der Erfahrene Bauwächter +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Falls du mindestens einen Spielstein kontrolliert hast, als du den Erfahrenen Bauwächter als Angreifer deklariert hast, spielt es keine Rolle, ob du irgendwelche Spielsteine kontrollierst oder nicht, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird. Der Erfahrene Bauwächter erhält trotzdem +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

---

Essenz-Kanalierer

{1}{W}

Kreatur — Fledermaus, Kleriker

2/1

Solange du in diesem Zug Lebenspunkte verloren hast, hat der Essenz-Kanalierer Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf den Essenz-Kanalierer.

Wenn der Essenz-Kanalierer stirbt, lege seine Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die erste Fähigkeit des Essenz-Kanalierers prüft, ob du in diesem Zug Lebenspunkte verloren hast, nicht, wie sich dein Lebenspunktstand verändert hat. Falls du zuvor im Zug beispielsweise 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hast, hast du trotzdem Lebenspunkte verloren.
- Sobald der Essenz-Kanalierer von einer Kreatur ohne Flugfähigkeit oder Reichweite geblockt wurde, führt das Verlieren von Lebenspunkten, um ihm Flugfähigkeit und Wachsamkeit zu verleihen, nicht dazu, dass er ungeblockt wird.
- Die zweite Fähigkeit des Essenz-Kanalierers wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
- Falls dem Essenz-Kanalierer zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält er durch seine zweite Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um gerettet zu werden.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die zweite Fähigkeit des Essenz-Kanalierers zweimal ausgelöst. Falls allerdings eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern, Planeswalkern und/oder Schlachten gleichzeitig Kampfschaden zufügt (weil sie beispielsweise Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu, und die zweite Fähigkeit des Essenz-Kanalierers wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die zweite Fähigkeit Essenz-Kanalierer ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.



- Die letzte Fähigkeit des Essenz-Kanalisierters legt alle Marken, die auf dem Essenz-Kanalisiertern lagen, auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur seine +1/+1-Marken.
- Die letzte Fähigkeit des Essenz-Kanalisierters führt nicht dazu, dass du Marken von dem Essenz-Kanalisiertern auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf dem Essenz-Kanalisiertern lagen, als er starb, die jeweilige Anzahl auf die Kreatur deiner Wahl.
- In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als ein Permanent legst. Falls du beispielsweise den Ozolith kontrollierst, wenn der Essenz-Kanalisiertern stirbt, legst du die entsprechende Anzahl jeder Sorte Marke sowohl auf den Ozolith als auch auf die Kreatur deiner Wahl.
- Falls -1/-1-Marken auf dem Essenz-Kanalisiertern liegen, wenn er stirbt, beinhaltet jene Fähigkeit auch diese Marken. Dies kann dazu führen, dass der Empfänger der Marken ebenfalls stirbt.
- Falls gleichzeitig genügend -1/-1-Marken auf den Essenz-Kanalisiertern gelegt werden, sodass seine Widerstandskraft 0 oder weniger wird, sieht die letzte Fähigkeit alle +1/+1-Marken, die auf ihm lagen, als er gestorben ist, sowie die -1/-1-Marken, die er hatte, und entsprechend viele jener Marken (sowie alle anderen anwendbaren Marken) werden auf die Kreatur deiner Wahl gelegt.

#### Fäulzahn-Viper

{5} {B}

Kreatur — Elementarwesen, Ophis

6/6

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine beliebige Anzahl an Nichtland-Permanenten opfern. Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes Permanent, das auf diese Weise geopfert wurde, {1} weniger.

Immer wenn die Fäulzahn-Viper ins Spiel kommt oder angreift, lege eine Fäulnismarke auf sie. Dann gilt für jede Fäulnismarke auf ihr, dass jeder Gegner 4

Lebenspunkte verliert, es sei denn, jener Spieler opfert ein Nichtland-Permanent oder wirft eine Karte ab.

- Falls die Fäulzahn-Viper das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, verwende die Anzahl an Fäulnismarken, die auf ihr lagen, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie oft jeder Gegner die aufgelistete Entscheidung treffen muss.
- Während die ausgelöste Fähigkeit der Fäulzahn-Viper verrechnet wird, bestimmt dein Gegner eine Karte, die abgeworfen werden soll, ohne sie offen vorzuzeigen, oder ein Nichtland-Permanent, das geopfert werden soll, oder er tut weder das eine noch das andere. Karten oder Permanente, die er zuvor während dieses Vorgangs bestimmt hat, können nicht erneut bestimmt werden. Dann wiederholt er diesen Vorgang, falls er noch nicht für jede Fäulnismarke einmal durchgeführt wurde. Am Ende wirft der Spieler die bestimmten Karten ab, opfert die bestimmten Permanente und verliert entsprechend oft 4 Lebenspunkte.
- Ein Gegner kann immer bestimmen, kein Nichtland-Permanent zu opfern und keine Karte abzuwerfen (was bedeutet, dass er 4 Lebenspunkte verliert), auch falls er Karten auf der Hand oder Nichtland-Permanente im Spiel hat.
- In einer Multiplayer-Partie trifft jeder Gegner in Zugreihenfolge alle seine Entscheidungen. Erst ganz zum Schluss werden alle Aktionen gleichzeitig ausgeführt. Gegner wissen, welche Entscheidungen Gegner vor ihnen in der Zugreihenfolge getroffen haben, allerdings werden die Karten, die zum Abwerfen bestimmt wurden, erst aufgedeckt, wenn sie am Ende des Vorgangs abgeworfen werden.

Feuerglas-Mentor

{B}{R}

Kreatur — Eidechse, Hexenmeister

2/1

Zu Beginn deiner zweiten Hauptphase und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bestimme eine davon. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen.

- Die Fähigkeit des Feuerglas-Mentors prüft, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunktstand verändert hat. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.
  - Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- 

Finneas der Meisterschütze

{G}{W}

Legendäre Kreatur — Kaninchen, Bogenschütze

2/2

Wachsamkeit, Reichweite

Immer wenn Finneas angreift, lege auf jede andere Kreatur, die du kontrollierst und die ein Spielstein oder ein Kaninchen ist, eine +1/+1-Marke. Falls dann die Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtstärke 10 oder mehr haben, ziehe eine Karte.

- Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du mit Finneas letzter Fähigkeit Marken auf Kreaturen legst, und dem Zeitpunkt, zu dem jene Fähigkeit die Gesamtstärke der Kreaturen prüft, die du kontrollierst, keine Aktionen ausführen. Insbesondere können sie nicht die Gesamtstärke von Kreaturen, die du kontrollierst, reduzieren, indem sie sie aus dem Spiel entfernen oder direkt ihre Stärke reduzieren.
- 

Flammenpuffer-Gecko

{1}{R}

Kreatur — Eidechse, Hexenmeister

2/2

Wenn der Flammenpuffer-Gecko ins Spiel kommt und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, erzeuge {B}{R}.

{1}{R}, wirf eine Karte ab: Ziehe eine Karte.

- Die erste Fähigkeit des Flammenpuffer-Geckos prüft, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunktstand verändert hat. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.
  - Die erste Fähigkeit des Flammenpuffer-Geckos ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
-

Flickwerkbanner

{3}

Artefakt

Sowie das Flickwerkbanner ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Vogel oder Zauberer. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden.

---

Fruchtbarer Grünpanzer

{3}{G}{G}

Kreatur — Elementarwesen, Schildkröte

4/6

Reichweite

Solange du zehn oder mehr Länder kontrollierst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2.

Immer wenn der Fruchtbare Grünpanzer oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst und deren Widerstandskraft größer ist als ihre Stärke, ins Spiel kommt, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie getappt ins Spiel bringen. Nimm sie sonst auf deine Hand.

- Schaden bleibt auf Kreaturen vermerkt, bis der Zug endet. Falls die zweite Fähigkeit des Fruchtbaren Grünpanzers aufhört, angewendet zu werden (weil der Fruchtbare Grünpanzer das Spiel verlässt oder alle seine Fähigkeiten verliert oder weil du nicht mehr zehn oder mehr Länder kontrollierst), sterben alle Kreaturen, die nur durch den Widerstandskraftbonus am Leben geblieben sind.
- Die letzte Fähigkeit des Fruchtbaren Grünpanzers prüft die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur erst in dem Moment, in dem sie ins Spiel kommt. Falls sie mit Marken ins Spiel kommt, werden diese Marken mitgezählt. Statische Fähigkeiten, die Stärke und Widerstandskraft von Kreaturen modifizieren, die du kontrollierst (wie die zweite Fähigkeit des Fruchtbaren Grünpanzers selbst), werden ebenfalls berücksichtigt. Falls die Widerstandskraft jener Kreatur größer als ihre Stärke ist, wenn sie ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit ausgelöst und normal verrechnet, unabhängig davon, was danach mit der Kreatur geschieht.
- Falls die oberste Karte deiner Bibliothek eine Länderkarte ist, kannst du bestimmen, sie auf deine Hand zu nehmen, statt sie getappt ins Spiel zu bringen.

---

Funkelmagierin

{1}{R}

Kreatur — Otter, Zauberer

2/2

Nachwuchs {2} *(Du kannst zusätzlich {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.)*

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

- Die letzte Fähigkeit der Funkelmagierin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Für das Allgemeinwohl

{X}{X}{G}

Hexerei

Erzeuge X Spielsteine, die Kopien eines Spielsteins deiner Wahl sind, den du kontrollierst. Dann erhalten Spielsteine, die du kontrollierst, Unzerstörbarkeit bis zu deinem nächsten Zug. Du erhältst für jeden Spielstein, den du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

- Die neuen Spielsteine kopieren die Eigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat.
- Die neuen Spielsteine kopieren nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
- Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der neuen Spielsteine funktionieren ebenfalls.

Fürchterlicher Fallwind

{3}{U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls er eine angreifende oder getappte Kreatur als Ziel hat.

Der Besitzer einer Kreatur deiner Wahl legt sie auf oder unter seine Bibliothek.

- Der Besitzer der Kreatur bestimmt, ob er sie auf oder unter seine Bibliothek legt. Falls mehrere Karten auf diese Weise auf bzw. unter die Bibliothek gelegt werden (beispielsweise wenn der Zauberspruch ein verschmolzenes Permanent als Ziel hat), legt der Besitzer der Kreatur alle Karten auf oder alle Karten unter die Bibliothek. Er kann sich die Reihenfolge aussuchen und muss sie nicht verraten.

Fürsorgetalent

{2}{W}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Immer wenn ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

{W}: Stufe 2

Wenn diese Klasse Stufe 2 erreicht, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Spielsteins deiner Wahl ist, den du kontrollierst.

{3}{W}: Stufe 3

Kreaturespielsteine, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.

- Der neue Spielstein, der von der zweiten Klassenfähigkeit erzeugt wird, kopiert die Eigenschaften des ursprünglichen Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat.
- Der neue Spielstein kopiert nicht, ob der ursprüngliche Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob Marken darauf liegen oder ob Auren oder Ausrüstung daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Farbe usw. verändert haben.
- Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des neuen Spielsteins funktionieren ebenfalls.

#### Gastgeber des Ernterituals

{2}{W}

Kreatur — Kaninchen, Bürger

3/3

Immer wenn der Gastgeber des Ernterituals oder ein anderes Kaninchen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Ziehe dann eine Karte, falls dies das zweite Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit des Gastgebers des Ernterituals verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Sie zählt nicht für die Anzahl mit, wie oft die Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wurde.

#### Gastwirttalent

{1}{G}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

{G}: Stufe 2

Permanente mit Marken, die du kontrollierst, haben

Abwehr {1}.

{3}{G}: Stufe 3

Falls du eine oder mehrere Marken auf ein Permanent oder einen Spieler legen würdest, lege stattdessen doppelt so viele solcher Marken darauf.

- Sobald eine Abwehr-Fähigkeit eines Permanents mit einer Marke ausgelöst wurde, hat das Entfernen des Gastwirttalents oder das Entfernen aller Marken von jenem Permanent, damit jenes Permanent Abwehr verliert, keinen Effekt auf die bereits ausgelöste Fähigkeit. Der entsprechende Spieler muss trotzdem {1} bezahlen, wenn er nicht zusehen will, wie sein Zauberspruch oder seine Fähigkeit neutralisiert wird.
- Falls ein Permanent mit Marken ins Spiel kommt, kann der Effekt, durch den das Permanent Marken erhält, angeben, welcher Spieler diese Marken auf sie legt. Falls der Effekt keinen Spieler angibt, legt der Beherrscher des Objekts diese Marken auf es.

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

Gedankenklaubender Hexenmeister

{2} {B}

Kreatur — Eidechse, Hexenmeister

2/2

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

Wenn der Gedankenklaubende Hexenmeister ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner deiner Wahl. Falls er in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, zeigt er seine Hand offen vor, du bestimmst davon eine Nichtland-Karte und er wirft die bestimmte Karte ab. Anderenfalls wirft er eine Karte ab.

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

Gedankenspirale

{4} {U}

Hexerei

*Verschenke einen getappten Fisch (Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeugt er vor dessen anderen Effekten einen getappten 1/1 blauen Fisch-Kreaturespielstein.)*

Ein Spieler deiner Wahl zieht drei Karten. Falls das Geschenk versprochen wurde, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und lege eine Betäubungsmarke auf sie. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*

- Du kannst mit der Gedankenspirale eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, sowie die Gedankenspirale verrechnet wird, legst du trotzdem eine Betäubungsmarke auf sie.
-

Gestrüpproller  
{3}  
Artefakt — Fahrzeug  
6/6  
Wachsamkeit  
{3}, {T}: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.  
Tappe zwei ungetappte Spielsteine, die du kontrollierst:  
Der Gestrüpproller wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.

- Du kannst beliebige ungetappte Spielsteine tappen (einschließlich jener, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die Kosten der letzten Fähigkeit des Gestrüpprollers zu bezahlen.

---

Gev, schuppiger Versenger  
{B}{R}  
Legendäre Kreatur — Eidechse, Söldner  
3/2  
Abwehr — 2 Lebenspunkte bezahlen.  
Andere Kreaturen, die du kontrollierst, kommen mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an Gegnern ist, die in diesem Zug Lebenspunkte verloren haben.  
Immer wenn du einen Eidechse-Zauberspruch wirkst, fügt Gev, schuppiger Versenger, einem Gegner deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Gevs zweite Fähigkeit prüft, ob Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren haben, nicht, wie sich ihre Lebenspunktestände verändert haben. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.
- Kommen Gev und eine oder mehrere andere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel, kommen jene Kreaturen auch dann nicht mit zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, falls ein oder mehrere Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren haben.

---

Glarb, Augur des Unheils  
{B}{G}{U}  
Legendäre Kreatur — Frosch, Zauberer, Adliger  
2/4  
Todesberührung  
Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen.  
Du kannst Länder und Zaubersprüche mit Manabetrag 4 oder mehr oben von deiner Bibliothek spielen bzw. wirken.  
{T}: Überwachen 2.

- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.

- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Wenn du auf diese Weise oben von deiner Bibliothek Länder spielst und Zaubersprüche wirkst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Falls die oberste Karte deiner Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, musst du einen Wert für {X} bestimmen, sodass der Manabetrag jenes Zauberspruchs 4 oder größer ist, um ihn zu wirken.

#### Glutfest

{4} {R}

Verzauberung

Während deines Zuges kannst du Spontanzauber und Hexereien aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten 1 Lebenspunkt bezahlst.

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

{1} {R}: Opfere das Glutfest.

- Während du das Glutfest kontrollierst, werden Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur, die du besitzt, stirbt, nicht ausgelöst, weil jene Karten und Spielsteine nie auf deinen Friedhof gelegt werden.
- Falls das Glutfest von einem Zauberspruch zerstört wird, wird das Glutfest ins Exil geschickt und dann wird der Zauberspruch auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- Wenn die letzte Fähigkeit des Glutfests verrechnet wird, wird es ins Exil geschickt.
- Falls du eine Karte abwirfst, während du das Glutfest kontrollierst, funktionieren Fähigkeiten, die beim Abwerfen einer Karte funktionieren (wie Wahnsinn) immer noch, obwohl diese Karte nie einen Friedhof erreicht. Zusätzlich können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften einer abgeworfenen Karte überprüfen, die Karte im Exil finden.

#### Glutherz-Herausforderin

{1} {R}

Kreatur — Maus, Krieger

2/2

Eile

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

Tapfer — Immer wenn die Glutherz-Herausforderin zum ersten Mal in einem Zug das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die du kontrollierst, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen.



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

#### Hartnäckiger Marschpirscher

{1} {B}

Kreatur — Ratte, Berserker

3/1

Der Hartnäckige Marschpirscher erhält +1/+0 für jede andere Ratte, die du kontrollierst.

*Grenzwert* — Immer wenn du mit einer oder mehreren Ratten angreiffst und falls dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält, kannst du {2} {B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe den Hartnäckigen Marschpirscher aus deinem Friedhof getappt und angreifend ins Spiel zurück.

- Sowie der Hartnäckige Marschpirscher aufgrund seiner ausgelösten Fähigkeit ins Spiel zurückgebracht wird, bestimmst du, welchen Spieler welchen Planeswalker oder welche Schlacht er angreift. Es muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den deine anderen Ratten angreifen.
- Obwohl die letzte Fähigkeit des Hartnäckigen Marschpirschers dazu führt, dass er angreifend ins Spiel kommt, wurde er nie als eine angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn er angreifend ins Spiel kommt.

#### Hasels Nachtstück

{3} {B}

Spontanzauber

Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Du kannst Hasels Nachtstück ohne Ziele wirken, nur um jeden Gegner 2 Lebenspunkte verlieren zu lassen und 2 Lebenspunkte dazuzuerhalten. Falls du jedoch Ziele bestimmst und alle jene Ziele illegal sind, sowie Hasels Nachtstück verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein. Kein Spieler verliert Lebenspunkte oder erhält Lebenspunkte dazu.

#### Hauptmann der Strauchwache

{3} {R}

Kreatur — Maus, Soldat

2/3

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+0, wobei X gleich der Stärke des Hauptmanns der Strauchwache ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit des Hauptmanns der Strauchwache verrechnet wird.

- Falls die Stärke des Hauptmanns der Strauchwache negativ ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, erhält die Kreatur deiner Wahl +0/+0 bis zum Ende des Zuges. Aber wenigstens weiß sie dann, dass der Hauptmann der Strauchwache sie schätzt.

Helga, sprunghafte Seherin

{G}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Frosch, Druide

1/3

Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit Manabetrag 4 oder mehr wirkst, ziehst du eine Karte, erhältst 1 Lebenspunkt dazu und legst eine +1/+1-Marke auf

Helga, sprunghafte Seherin.

{T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich der Stärke von Helga, sprunghafte Seherin, ist. Gib dieses Mana nur aus, um Kreaturenzauber mit Manabetrag 4 oder mehr oder mit {X} in ihren Manakosten zu wirken.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Helgas letzte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Du musst nicht alles Mana, das von Helgas letzter Fähigkeit erzeugt wurde, für denselben Zauberspruch ausgeben.
- Falls du das Mana, das von Helgas letzter Fähigkeit erzeugt wurde, für einen Kreaturenzauber mit {X} in seinen Manakosten ausgibst, kann das Mana für einen beliebigen Teil der Gesamtkosten jenes Zauberspruchs ausgegeben werden. Du bist nicht darauf beschränkt, es nur für den {X}-Teil auszugeben.

Herzfeuer-Held

{R}

Kreatur — Maus, Soldat

1/1

*Tapfer* — Immer wenn der Herzfeuer-Held zum ersten Mal in einem Zug das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die du kontrollierst, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Wenn der Herzfeuer-Held stirbt, fügt er jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

- Verwende die Stärke, die der Herzfeuer-Held zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, wie viel Schaden er aufgrund seiner letzten Fähigkeit zufügt.

Heulen der Feuersbrunst

{1}{R}{R}

Hexerei

Verschenke eine Karte (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, zieht er vor dessen anderen Effekten eine Karte.*)

Das Heulen der Feuersbrunst fügt jeder Kreatur 2 Schadenspunkte zu. Falls das Geschenk versprochen wurde, fügt das Heulen der Feuersbrunst stattdessen einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt und jeder Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

- Falls das Geschenk versprochen wurde und das Ziel illegal ist, sowie das Heulen der Feuersbrunst verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Keinen Kreaturen wird Schaden zugefügt.

---

Hugs, borstiger Wächter

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

Legendäre Kreatur — Dachs, Krieger

5/5

Verursacht Trampelschaden

Wenn Hugs, borstiger Wächter, ins Spiel kommt, schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
  - Du kannst die ins Exil geschickte Karte auch dann noch spielen, falls Hugs nicht mehr im Spiel oder nicht mehr unter deiner Kontrolle ist.
  - Der Effekt von Hugs letzter Fähigkeit, der dir erlaubt, ein zusätzliches Land zu spielen, ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du beispielsweise Hugs sowie die Erforschung (eine Verzauberung mit „Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.“) kontrollierst, kannst du während jedes deiner Züge drei Länder spielen.
-

Jägertalent

{1}{G}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn das Jägertalent ins Spiel kommt, fügt eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

{1}{G}: Stufe 2

Immer wenn du angreifst, erhält eine angreifende

Kreatur deiner Wahl +1/+0 und verursacht

Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

{3}{G}: Stufe 3

Zu Beginn deines Endsegments und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, ziehe eine Karte.

- Falls eines der beiden Ziele illegal ist, sowie die Stufe-1-Klassenfähigkeit verrechnet wird, wird kein Schaden zugefügt. Falls beide Ziele illegal sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet.
- Die Stufe-3-Klassenfähigkeit des Jägertalents wird während deines Endsegments nur einmal ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst. Falls du jedoch keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie dein Endsegment beginnt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Es ist nicht möglich, während des Endsegments rechtzeitig eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr ins Spiel zu bringen oder die Stärke einer Kreatur auf 4 oder mehr zu erhöhen, um die Fähigkeit auszulösen. Falls du keine Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

---

Kamingeborener Kämpfer

{2}{R}

Kreatur — Eidechse, Hexenmeister

2/3

Eile

Immer wenn ein Spieler seinen zweiten Zauberspruch

innerhalb desselben Zuges wirkt, fügt der

Kamingeborene Kämpfer einem Gegner deiner Wahl 2

Schadenspunkte zu.

- Das Ziel der letzten Fähigkeit des Kamingeborenen Kämpfers muss nicht derselbe Spieler sein, der seinen zweiten Zauberspruch gewirkt hat.

---

Karottenkuchen

{1}{W}

Artefakt — Speise

Wenn der Karottenkuchen ins Spiel kommt oder du ihn

opferst, erzeuge einen 1/1 weißen Kaninchen-

Kreaturenspielstein und wende Hellsicht 1 an. *(Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.)*

{2}, {T}, opfere den Karottenkuchen: Du erhältst 3

Lebenspunkte dazu.

- Die erste Fähigkeit des Karottenkuchens wird ausgelöst, wenn du ihn opferst, um die Kosten seiner eigenen letzten Fähigkeit zu bezahlen, oder wegen anderer Kosten oder Effekte. Falls du beispielsweise den Karottenkuchen opferst, um zu hamstern, erzeugst du trotzdem einen Kaninchen-Spielstein und wendest Hellsicht 1 an. Er ist einfach köstlich, egal, wie man ihn serviert!

Kestral die Windkrone

{3}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Vogel, Späher

4/5

Fliegend

Immer wenn ein oder mehrere Vögel, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, bestimme eines —

- Du kannst eine Vogel-Kreaturenkarte aus deiner Hand oder deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel bringen.
  - Lege auf jeden Vogel, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.
  - Ziehe eine Karte.
- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
  - Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
  - Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
  - Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

Kitsa, Otterball-Champion

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Otter, Zauberer

1/3

Wachsamkeit

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

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

{2}, {T}: Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl, den bzw. die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls Kitsas Stärke 3 oder mehr ist.

- Die Kopie, die von Kitsas letzter Fähigkeit erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

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

#### Klippen-Ausguck

{2}{G}

Kreatur — Frosch, Späher

1/2

Reichweite

Wenn der Klippen-Ausguck ins Spiel kommt, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Länderkarte aufdeckst. Bringe sie getappt ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls du deine ganze Bibliothek vorzeigst, ohne eine Länderkarte aufzudecken, deckst du dadurch nur deine Bibliothek auf und mischst sie danach.

#### Knochenlager-Aufseher

{B}

Kreatur — Eichhörnchen, Hexenmeister

1/1

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls in diesem Zug drei oder mehr Karten deinen Friedhof verlassen haben oder du in diesem Zug eine Speise geopfert hast.

- Jedes Mal, wenn eine Karte in einem Zug deinen Friedhof verlässt, zählt sie als eine der drei Karten, die die aktivierte Fähigkeit erfordert. Falls du beispielsweise zwei Karten aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringst, eine davon abwirfst und dann jene Karte aus deinem Friedhof ins Exil schickst, kannst du in jenem Zug die Fähigkeit des Knochenlager-Aufsehers aktivieren.

---

Kragenechsen-Funkenschütze  
{3} {R}  
Kreatur — Eidechse, Bogenschütze  
3/3

Bedrohlich, Reichweite  
Der Kragenechsen-Funkenschütze kommt mit einer  
+1/+1-Marke ins Spiel, falls ein Gegner in diesem Zug  
Lebenspunkte verloren hat.

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

---

Kriegsführer des Baus  
{2} {W} {W}  
Kreatur — Kaninchen, Ritter  
4/4

Nachwuchs {2} *(Du kannst zusätzlich {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.)*

Immer wenn du angreifst, bestimme eines —

- Erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 weißen Kaninchen-Kreaturenspielstein.
- Angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst den Spieler, den Planeswalker oder die Schlacht, den bzw. die der Kaninchen-Spielstein angreift. Das muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die irgendwelche anderen angreifenden Kreaturen angreifen.
  - Obwohl der Spielstein angreifend ins Spiel kommt, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Kreatur angreifend ins Spiel kommt.
-

Künstlertalent

{1} {R}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

{2} {R}: Stufe 2

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

{2} {R}: Stufe 3

Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner oder einem Permanent, das ein Gegner kontrolliert, Nicht-Kampfschaden zufügen würde, fügt sie stattdessen so viele Schadenspunkte plus 2 zu.

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von Nichtkreatur-Zaubersprüchen, die du wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige dieser Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die zusätzlichen 2 Schadenspunkte werden von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der Schaden wird nicht vom Künstlertalent zugefügt, es sei denn, das Künstlertalent ist irgendwie die ursprüngliche Quelle jenes Schadens.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden eine Quelle zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt der letzten Fähigkeit des Künstlertalents nicht mehr zu.

---

Langstiel-Keilerei

{G}

Hexerei

Verschenke einen getappten Fisch *(Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeugt er vor dessen anderen Effekten einen getappten 1/1 blauen Fisch-Kreaturespielstein.)*

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

Lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst, falls das Geschenk versprochen wurde.

Dann kämpfen die Kreaturen gegeneinander.

- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie die Langstiel-Keilerei verrechnet werden soll, legst du auch dann keine +1/+1-Marke auf sie, falls das Geschenk versprochen wurde. Falls jene Kreatur ein legales Ziel ist, nicht aber die Kreatur, die dein Gegner kontrolliert, dann legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst, falls das Geschenk versprochen wurde.



---

Lauerer am Langen Fluss

{2} {U}

Kreatur — Frosch, Späher

2/3

Abwehr {1}

Andere Frösche, die du kontrollierst, haben Abwehr {1}.

Wenn der Lauerer am Langen Fluss ins Spiel kommt, kann eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, in diesem Zug nicht geblockt werden. Immer wenn jene Kreatur in diesem Zug Kampfschaden zufügt, kannst du sie ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Sobald eine Abwehr-Fähigkeit eines anderen Frosches ausgelöst wurde, hat das Entfernen des Lauerers am Langen Fluss oder das Verändern seiner Kreaturentypen, damit er Abwehr verliert, keinen Effekt auf die bereits ausgelöste Fähigkeit. Der entsprechende Spieler muss trotzdem {1} bezahlen, wenn er nicht zusehen will, wie sein Zauberspruch oder seine Fähigkeit neutralisiert wird.
- Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war. Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

---

Luftspringer-Duo

{4} {U}

Kreatur — Vogel, Frosch

3/3

Fliegend

Wenn das Luftspringer-Duo ins Spiel kommt, schicke bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war. Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.
  - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
-

Lumra, Gebrüll des Waldes  
{4}{G}{G}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Bär  
\*/\*

Wachsamkeit, Reichweite  
Stärke und Widerstandskraft von Lumra, Gebrüll des Waldes, sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.  
Wenn Lumra ins Spiel kommt, millst du vier Karten.  
Bringe dann alle Länderkarten aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Die Fähigkeit, die Lumras Stärke und Widerstandskraft bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

---

Maha, deren Federn die Nacht sind  
{3}{B}{B}  
Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Vogel  
6/5  
Fliegend, verursacht Trampelschaden  
Abwehr — Eine Karte abwerfen.  
Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, haben Basis-Widerstandskraft 1.

- Mahas letzte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die die Basis-Widerstandskraft jener Kreaturen auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die die Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt von Überbehüten, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

---

Mondsynode  
{W}{B}  
Verzauberung  
Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.  
Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten und verloren hast, erzeuge einen 1/1 schwarzen Fledermaus-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.  
{1}{B}, bezahle 2 Lebenspunkte: Ziehe eine Karte.

- Die erste Fähigkeit der Mondsynode prüft, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, nicht, wie sich dein Lebenspunktstand verändert hat. Falls du im selben Zug beispielsweise 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hast, hast du trotzdem Lebenspunkte verloren. Du hast auch Lebenspunkte dazuerhalten, was für die zweite Fähigkeit der Mondsynode relevant ist.
- Falls du während deines Zuges bis zum Beginn des Endsegments, keine Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird die erste Fähigkeit der Mondsynode nicht ausgelöst. Wenn du während deines Endsegments Lebenspunkte dazuerhältst, bewirkt dies nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.

- Ebenso gilt: Falls du während deines Zuges bis zum Beginn des Endsegments nicht sowohl Lebenspunkte verloren als auch dazuerhalten hast, wird die zweite Fähigkeit der Mondsynode nicht ausgelöst. Wenn du während des Endsegments Lebenspunkte dazuerhältst und/oder verlierst, bewirkt dies nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.
- 

Muerra die Abfall-Strategin

{1} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Waschbär, Krieger

2/4

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase erzeugst du für jeden Waschbären, den du kontrollierst, {R} oder {G}. Immer wenn du 4 aufbietest, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu. (*4 aufbieten bedeutet, im selben Zug dein insgesamt viertes Mana für das Wirken von Zaubersprüchen auszugeben.*)

Immer wenn du 8 aufbietest, schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Muerras erste Fähigkeit ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
  - Du bestimmst für jeden Waschbären, den du kontrollierst, {R} oder {G}. Dabei bist du nicht auf nur eine Manafarbe beschränkt.
  - Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.
  - Du kannst die ins Exil geschickten Karten auch dann noch spielen, falls Muerra nicht mehr im Spiel oder nicht mehr unter deiner Kontrolle ist.
- 

Mürrischer Hafenmagier

{1} {U}

Kreatur — Frosch, Zauberer

1/3

Immer wenn eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, das Spiel verlassen, ohne zu sterben, ziehe eine Karte.

{1} {U}, {T}: Bringe eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Die erste Fähigkeit des Mürrischen Hafenmagiers wird ausgelöst, immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, aus dem Spiel in irgendeine andere Zone als den Friedhof gebracht werden. Sie können zum Beispiel auf deine Hand, in deine Bibliothek oder ins Exil gebracht werden.
  - Falls der Mürrische Hafenmagier zum selben Zeitpunkt das Spiel verlässt, zu dem andere Kreaturen, die du kontrollierst, das Spiel verlassen, ohne zu sterben, wird seine erste Fähigkeit trotzdem ausgelöst.
-

Nachtwirtel-Eremit

{2} {U}

Kreatur — Ratte, Räuber

1/4

Wachsamkeit

*Grenzwert* — Solange dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält, erhält der Nachtwirtel-Eremit +1/+0 und kann nicht geblockt werden.

- Sobald der Nachtwirtel-Eremit geblockt wurde, führt das Legen von genug Karten auf deinen Friedhof, um insgesamt sieben oder mehr Karten zu erreichen, nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

---

Nebelhauch-Älteste

{G}

Kreatur — Frosch, Krieger

2/2

Zu Beginn deines Versorgungssegments bringst du eine andere Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf die Nebelhauch-Älteste. Anderenfalls kannst du die Nebelhauch-Älteste auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

- Falls du Kreaturen außer der Nebelhauch-Ältesten kontrollierst, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du eine von ihnen auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen. Falls du dies nicht tust, hast du die Option, die Nebelhauch-Älteste auf die Hand ihres Besitzers zurückzubringen oder sie im Spiel zulassen, sodass die Fähigkeit keinen Effekt hat.

---

Nebenweg-Tauschhändler

{2} {R}

Kreatur — Waschbär, Räuber

3/3

Bedrohlich

Immer wenn du 4 aufbietest, kannst du deine Hand abwerfen. Falls du dies tust, ziehe zwei Karten. (*4 aufbieten bedeutet, im selben Zug dein insgesamt viertes Mana für das Wirken von Zaubersprüchen auszugeben.*)

- Du kannst auch dann bestimmen, die Kosten, „deine Hand abwerfen“, zu bezahlen, falls du keine Karten auf der Hand hast.

---

Neugieriger Sammler

{2} {G}

Kreatur — Eichhörnchen, Druide

3/2

Wenn der Neugierige Sammler ins Spiel kommt, kannst du hamstern. Wenn du dies tust, bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. (*Um zu hamstern, schicke drei Karten aus deinem Friedhof ins Exil oder opfere eine Speise.*)

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

Osteomagier-Adept

{1}{B}

Kreatur — Eichhörnchen, Hexenmeister

2/2

Todesberührung

{T}: Bis zum Ende des Zuges kannst du Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten hamsterst. Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, kommt jene Kreatur mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel. *(Um zu hamstern, schicke drei Karten aus deinem Friedhof ins Exil oder opfere eine Speise. Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

- Du musst weiterhin Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für Kreaturenzauber beachten, die du mit der Berechtigung der letzten Fähigkeit des Osteomagier-Adepten wirkst. Normalerweise kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
- Falls die Laube der Dryaden (die einzige Karte, die sowohl eine Kreatur als auch ein Land ist) in deinem Friedhof ist, kannst du sie nicht auf diese Weise spielen. Die Laube der Dryaden kann nicht als Zauberspruch gewirkt werden.
- Endgültigkeitsmarken funktionieren auf allen Permanenten, nicht nur auf Kreaturen. Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

Patrouille des Wick

{4}{B}{B}

Kreatur — Ratte, Hexenmeister

5/3

Wenn die Patrouille des Wick ins Spiel kommt, millst du drei Karten. Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag unter den Karten in deinem Friedhof ist.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst wird, bestimmst du für die Fähigkeit der Patrouille des Wick kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise

drei Karten millst. Für diese Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

- Falls deine Bibliothek zwei oder weniger Karten enthält, wenn die Fähigkeit der Patrouille des Wick verrechnet wird, millst du so viele Karten, wie du kannst, aber die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

---

Pfotenbeet-Rekrut

{G}

Kreatur — Kaninchen, Krieger

2/1

Nachwuchs {2} *(Du kannst zusätzlich {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.)*

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, außer jener Kreatur.

- Die letzte Fähigkeit des Pfotenbeet-Rekruten wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, eine einzelne Kreatur, die du kontrollierst, mehrfach als Ziel hat, wird die ausgelöste Fähigkeit des Pfotenbeet-Rekruten nur einmal ausgelöst. Falls jedoch ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, als Ziel hat, wird die ausgelöste Fähigkeit des Pfotenbeet-Rekruten einmal für jedes dieser Permanente ausgelöst.

---

Planschblatt-Mentorin

{2}{G}{U}

Kreatur — Frosch, Druidin

4/4

Reichweite

{1}{G}{U}: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann mit einer +1/+1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war. Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

---

Planschportal

{U}

Hexerei

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Falls die Kreatur ein Frosch, ein Otter, eine Ratte oder ein Vogel ist, ziehe eine Karte.

- Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war. Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.
- Im Fall, in dem das ins Exil geschickte Permanent mit anderen Kreaturentypen ins Spiel zurückkommt, als es hatte, als es das Spiel verließ (zum Beispiel, weil die Kreatur deiner Wahl etwas anderes kopiert hatte, als das Verrechnen des Planschportals begann), prüft das Planschportal seine Kreaturentypen so, wie es existiert, nachdem es ins Spiel zurückgekommen ist. Falls es zu jenem Zeitpunkt ein Vogel, ein Frosch, ein Otter oder eine Ratte ist, ziehst du eine Karte.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück. Du ziehst auch dann keine Karte, falls er ein Vogel, ein Frosch, ein Otter oder eine Ratte war.

---

Ral, Knisternder Verstand

{2} {U} {R}

Legendärer Planeswalker — Ral

4

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine Loyalitätsmarke auf Ral, Knisternder Verstand.

+1: Erzeuge einen 1/1 blauen und roten Otter-Kreaturespielstein mit Bravour.

-3: Ziehe drei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

-10: Ziehe drei Karten. Du erhältst ein Emblem mit „Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, haben Sturm.“ (*Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie einmal für jeden Zauberspruch, der in diesem Zug vor ihm bzw. ihr gewirkt wurde.*)

- Rals erste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Die von der Sturm-Fähigkeit erzeugten Kopien von Spontanzubern und Hexereien, die du wirkst, werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.
- Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zaubersprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.

- Falls ein Zauberspruch mehrfach Sturm hat, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.
- 

Reptilische Anwerberin

{3} {R} {R}

Kreatur — Eidechse, Krieger

4/2

Verursacht Trampelschaden

Wenn die Reptilische Anwerberin ins Spiel kommt, bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Falls die Kreatur Stärke 2 oder weniger hat oder falls du eine andere Eidechse kontrollierst, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über sie, enttappe sie und sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst eine beliebige Kreatur als Ziel für die ausgelöste Fähigkeit der Reptilischen Anwerberin bestimmen. Ob die Fähigkeit einen Effekt hat, wenn sie verrechnet wird, oder nicht, hängt davon ab, ob jene Kreatur Stärke 2 oder weniger hat oder du eine andere Eidechse kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
- 

Rettende Dohle

{2} {W}

Kreatur — Vogel, Kleriker

3/1

Fliegend

Immer wenn die Rettende Dohle oder eine andere fliegende Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, bringe eine andere Kreaturenkarte deiner Wahl mit niedrigerem Manabetrag aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Falls die Rettende Dohle und eine andere fliegende Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben, wird die letzte Fähigkeit der Rettenden Dohle für jede von ihnen ausgelöst.
  - Die Kreaturenkarte deiner Wahl muss einen niedrigeren Manabetrag haben als die Kreatur, die dazu geführt hat, dass die letzte Fähigkeit der Rettenden Dohle ausgelöst wurde. Verwende den Manabetrag der Kreatur zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, welche Kreaturenkarten in deinem Friedhof legale Ziele für jene Fähigkeit sind.
  - Falls eine Kreatur im Spiel oder eine Kreaturenkarte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
- 

Rostschild-Wüterich

{3} {G}

Kreatur — Waschbär, Krieger

4/4

Nachwuchs {2} *(Du kannst zusätzlich {2} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.)*

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



- Sobald der Rostschild-Wüterich geblockt wurde, entfernt das Reduzieren der Stärke einer blockenden Kreatur auf 2 oder weniger jene Kreatur nicht aus dem Kampf und führt auch nicht dazu, dass der Rostschild-Wüterich ungeblockt wird.
- 

#### Sagenumwobener Durchgang

Land

{T}, opfere den Sagenumwobenen Durchgang:  
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.  
Falls du dann vier oder mehr Länder kontrollierst, enttappe das Land.

- Das Land, das du ins Spiel bringst, wird mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob du vier oder mehr Länder kontrollierst, aber der Sagenumwobene Durchgang nicht.
  - Falls du vier oder mehr Länder kontrollierst, kommt das Standardland nicht ungetappt ins Spiel; es kommt getappt ins Spiel und dann enttappst du es.
- 

#### Sammlertalent

{B}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, sterben, erzeuge einen Speise-Spielstein.  
Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

{1} {B}: Stufe 2

Immer wenn du ein Permanent opferst, millt ein Spieler deiner Wahl zwei Karten.

{2} {B}: Stufe 3

Zu Beginn deines Endsegments kannst du drei andere Nichtland-Permanente opfern. Falls du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück.

- Falls du als Teil des Wirkens eines Zauberspruchs oder des Aktivierens einer Fähigkeit ein Permanent opferst, wird die Stufe-2-Klassenfähigkeit des Sammlertalents vor jenem Zauberspruch bzw. jener Fähigkeit verrechnet.
  - Die Stufe-2-Klassenfähigkeit des Sammlertalents wird ausgelöst, wenn du es opferst. Falls du gleichzeitig andere Permanente opferst, wird sie auch für die anderen Permanente ausgelöst.
  - Die Kreaturenkarte, die du mit der Stufe-3-Klassenfähigkeit aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringst, darf eine der Nichtland-Permanente sein, die du geopfert hast.
-

Scharfäugiger Konservator

{G}{G}

Kreatur — Waschbär, Späher

3/3

Solange unter den vom Scharfäugigen Konservator ins Exil geschickten Karten vier oder mehr Kartentypen sind, erhält er +4/+4 und verursacht Trampelschaden.

{1}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

- Die Kartentypen, die auf von dem Scharfäugigen Konservator ins Exil geschickten Karten erscheinen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen. Waschbär und Späher sind Untertypen, keine Kartentypen.

---

Schillernde Verneinung

{1}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {2}. Falls du einen Vogel kontrollierst, neutralisiere stattdessen den Zauberspruch, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {4}.

- Falls du mehr als einen Vogel kontrollierst, muss der Beherrscher des Zauberspruchs deiner Wahl trotzdem nur {4} bezahlen.

---

Schmiedetalent

{R}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn das Schmiedetalent ins Spiel kommt, erzeuge einen farblosen Ausrüstung-Artefaktspielstein namens Schwert mit „Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1“ und Ausrüsten {2}.

{2}{R}: Stufe 2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug legst du eine Ausrüstung deiner Wahl, die du kontrollierst, an bis zu eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

{3}{R}: Stufe 3

Während deines Zuges haben ausgerüstete Kreaturen, die du kontrollierst, Doppelschlag und Eile.

- Falls eines oder beide Ziele der Stufe-2-Klassenfähigkeit illegal sind, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Falls beide Ziele illegal sind, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls die Ausrüstung bereits an die Kreatur deiner Wahl angelegt ist, geschieht nichts.
  - Eine Kreatur, die du kontrollierst, gilt als ausgerüstet, falls eine Ausrüstung an sie angelegt ist. Du musst die Ausrüstung nicht kontrollieren.
-

Schreiber aus Dreibaumstadt

{1}{G}

Kreatur — Frosch, Druiden

2/3

Immer wenn der Schreiber aus Dreibaumstadt oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, ohne zu sterben, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die erste Fähigkeit des Schreibers aus Dreibaumstadt wird ausgelöst, immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, aus dem Spiel in irgendeine andere Zone als den Friedhof gebracht wird. Sie können zum Beispiel auf deine Hand, in deine Bibliothek oder ins Exil gebracht werden.
- Falls der Schreiber aus Dreibaumstadt, ohne zu sterben, gleichzeitig mit einer oder mehreren anderen Kreaturen, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, wird seine Fähigkeit einmal für jede jener Kreaturen ausgelöst, ihn selbst eingeschlossen.

---

Schwan der Erlösung

{3}{W}

Kreatur — Vogel, Kleriker

3/3

Aufblitzen

Fliegend

Immer wenn der Schwan der Erlösung oder ein anderer Vogel unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schicke bis zu eine nichtfliegende Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers mit einer Fliegend-Marke ins Spiel zurück.

- Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war. Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

---

Seerosendorf

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge {U}. Gib dieses Mana nur aus, um einen Kreaturenzauber zu wirken.

{U}, {T}: Überwachen 2. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls in diesem Zug ein Frosch, ein Otter, eine Ratte oder ein Vogel unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.

- Es spielt keine Rolle, was mit dem Vogel, dem Frosch, dem Otter oder der Ratte in jenem Zug geschieht, nachdem er bzw. sie ins Spiel gekommen ist. Das Permanent kann das Spiel verlassen, du kannst die Kontrolle darüber verlieren oder es kann aufhören, einen jener Kreaturentypen zu haben. Solange in jenem

Zug ein Permanent mit mindestens einem jener Typen unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, kannst du die letzte Fähigkeit des Seerosendorfes aktivieren.

---

#### Sonarschlag

{1} {W}

Spontanzauber

Der Sonarschlag fügt einer angreifenden, blockenden oder getappten Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu, falls du eine Fledermaus kontrollierst.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Sonarschlag verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst auch dann keine Lebenspunkte dazu, falls du eine Fledermaus kontrollierst.
- 

#### Sonnenrücken-Luchs

{2} {R} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Katze

5/4

Spieler können keine Lebenspunkte dazuerhalten.

Schaden kann nicht verhindert werden.

Wenn der Sonnenrücken-Luchs ins Spiel kommt, fügt er jedem Spieler so viele Schadenspunkte zu, wie jener Spieler Nichtstandardländer kontrolliert.

- Während der Sonnenrücken-Luchs im Spiel ist, werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dafür sorgen würden, dass Spieler Lebenspunkte dazuerhalten, weiterhin verrechnet. Allerdings erhält kein Spieler Lebenspunkte dazu. Nur die anderen Effekte der Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen.
  - Falls, während der Sonnenrücken-Luchs im Spiel ist, ein Effekt den Lebenspunktstand eines Spielers auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als der derzeitige Lebenspunktstand des Spielers, bleibt der Lebenspunktstand des Spielers unverändert.
  - Der Sonnenrücken-Luchs stoppt nur Schadenverhinderungseffekte, die den Begriff „verhindern“ verwenden.
  - Schutz verhindert Schaden, daher kann Schutz keinen Schaden verhindern, während der Sonnenrücken-Luchs im Spiel ist. Das erlaubt allerdings Zaubersprüchen oder Fähigkeiten nicht, Permanente als Ziel zu bestimmen, die sie normalerweise wegen Schutz nicht als Ziel bestimmen können, auch dann nicht, falls jener Zauberspruch oder jene Fähigkeit jenen Permanenten Schaden zufügen würde.
- 

#### Sonnentropfen-Druide

{G}

Kreatur — Frosch, Druide

0/2

Wenn der Sonnentropfen-Druide ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Fähigkeit des Sonnentropfen-Druiden verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst den 1 Lebenspunkt nicht dazu.

Spielerischer Schubser

{1} {R}

Hexerei

Der Spielerische Schubser fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

Ziehe eine Karte.

- Falls das Ziel illegal ist, sowie der Spielerische Schubser verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Spottdrossel

{X} {U}

Kreatur — Vogel, Barde

1/1

Fliegend

Du kannst die Spottdrossel als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, deren Manabetrag kleiner oder gleich der Menge Mana ist, die ausgegeben wurde, um die Spottdrossel zu wirken, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Vogel ist und Flugfähigkeit hat.

- Die zweite Fähigkeit der Spottdrossel zählt alles Mana, das ausgegeben wurde, um die Spottdrossel zu wirken, nicht nur Mana, das für {X} ausgegeben wurde. Falls zusätzliche Kosten erforderlich sind, um sie zu wirken, zählt das Mana mit, das für diese Kosten ausgegeben wurde.
- Die Spottdrossel kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Vogel ist und Flugfähigkeit hat (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert die Spottdrossel die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit den erwähnten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt die Spottdrossel als Kopie von (b) ins Spiel, mit den angegebenen Ausnahmen.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Spottdrossel ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Du kannst bestimmen, die Spottdrossel nicht als Kopie einer Kreatur ins Spiel kommen zu lassen. Falls du dies tust, ist sie einfach eine 1/1 Vogel-Barde-Kreatur mit Flugfähigkeit, einer Fähigkeit, die keinen Effekt hatte, und der Gelegenheit, ein paar gute Witze auf eigene Kosten zu machen.

Stärke der Sanften

{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. Sie erhält außerdem +1/+0 bis zum Ende des Zuges, falls du eine Maus kontrollierst.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Stärke der Sanften verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

---

Sternenblick-Mentorin

{3}{W}{B}

Kreatur — Fledermaus, Hexenmeister

3/5

Fliegend, Wachsamkeit

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten oder verloren hast, verliert ein Gegner deiner Wahl 3 Lebenspunkte, es sei denn, er opfert ein Nichtland-Permanent oder wirft eine Karte ab.

- Die letzte Fähigkeit der Sternenblick-Mentorin prüft, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten oder verloren hast, nicht, wie sich dein Lebenspunktstand verändert hat. Falls du zum Beispiel im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 2 Lebenspunkte verloren hast, hast du in jenem Zug Lebenspunkte dazuerhalten und verloren, obwohl dein Lebenspunktstand der gleiche ist wie zu Beginn des Zuges.
- Während die letzte Fähigkeit der Sternenblick-Mentorin verrechnet wird, bestimmt der Gegner deiner Wahl eine Karte, die abgeworfen werden soll, ohne sie offen vorzuzeigen, oder ein Nichtland-Permanent, das geopfert werden soll, oder er tut weder das eine noch das andere. Dann wirft der Spieler jene Karte ab, opfert jenes Permanent oder verliert 3 Lebenspunkte. Jener Spieler kann immer bestimmen, 3 Lebenspunkte zu verlieren, auch falls er Karten abwerfen oder Nichtland-Permanente opfern könnte.

---

Sternengeschmiedetes Schwert

{4}

Artefakt — Ausrüstung

Verschenke einen getappten Fisch (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeugt er, wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, einen getappten 1/1 blauen Fisch-Kreaturespielstein.*)

Wenn das Sternengeschmiedete Schwert ins Spiel kommt und falls das Geschenk versprochen wurde, lege das Sternengeschmiedete Schwert an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3 und verliert

Flugfähigkeit.

Ausrüsten {3}

- Das Sternengeschmiedete Schwert kann an eine Kreatur angelegt werden, die von vornherein keine Flugfähigkeit hatte.

- Falls die ausgerüstete Kreatur Flugfähigkeit erhält, nachdem das Sternengeschmiedete Schwert an sie angelegt wurde, hat sie Flugfähigkeit.
  - Falls eine Fähigkeit der ausgerüsteten Kreatur besagt, dass sie Flugfähigkeit hat, „solange“ eine Bedingung erfüllt ist, führt das Eintreten dieser Bedingung nicht dazu, dass die Kreatur Flugfähigkeit erhält. Falls beispielsweise die ausgerüstete Kreatur Flugfähigkeit hat, „solange sie angreift“, erhält sie auch dann nicht Flugfähigkeit, falls sie irgendwann nach dem Anlegen des Sternengeschmiedeten Schwertes angreift.
- 

#### Sternenkartograph

{3} {W}

Kreatur — Fledermaus, Kleriker

3/1

Fliegend

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten oder verloren hast, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an.

Du kannst davon eine Kreaturenkarte mit Stärke 3 oder weniger offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.

Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Die letzte Fähigkeit des Sternenkartographen prüft, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten oder verloren hast, nicht, wie sich dein Lebenspunktstand verändert hat. Falls du zum Beispiel im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 2 Lebenspunkte verloren hast, hast du in jenem Zug Lebenspunkte dazuerhalten und verloren, obwohl dein Lebenspunktstand der gleiche ist wie zu Beginn des Zuges.
  - Falls du während deines Zuges bis zum Beginn des Endsegments keine Lebenspunkte dazuerhalten oder verloren hast, wird die letzte Fähigkeit des Sternenkartographen nicht ausgelöst. Wenn du während des Endsegments Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, bewirkt dies nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.
- 

#### Sternenlicht-Wahrsagerin

{2} {B}

Kreatur — Fledermaus, Kleriker

2/2

Fliegend

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem

Zug Lebenspunkte dazuerhalten oder verloren hast,

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

- Die letzte Fähigkeit der Sternenlicht-Wahrsagerin prüft, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten oder verloren hast, nicht, wie sich dein Lebenspunktstand verändert hat. Falls du zum Beispiel im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 2 Lebenspunkte verloren hast, hast du in jenem Zug Lebenspunkte dazuerhalten und verloren, obwohl dein Lebenspunktstand der gleiche ist wie zu Beginn des Zuges.
  - Falls du während deines Zuges bis zum Beginn des Endsegments keine Lebenspunkte dazuerhalten oder verloren hast, wird die letzte Fähigkeit der Sternenlicht-Wahrsagerin nicht ausgelöst. Wenn du während des Endsegments Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, bewirkt dies nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.
-

Sternenzelt-Klerikerin

{1}{B}

Kreatur — Fledermaus, Kleriker

2/1

Nachwuchs {2}{B} (*Du kannst zusätzlich {2}{B} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.*)

Fliegend

Diese Kreatur kann nicht blocken.

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

- Falls mehrere Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, ist der Schaden jeder dieser Kreaturen ein eigenes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, und die Fähigkeit der Sternenzelt-Klerikerin wird entsprechend oft ausgelöst.
- 

Sturmfang-Mentor

{U}{R}

Kreatur — Otter, Zauberer

1/1

Eile

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

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

- Die Kostenreduktion gilt nur für das generische Mana in den Gesamtkosten von Spontanzaubern und Hexereien, die du wirkst.
  - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige dieser Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
-



Sturmjägertalent

{U}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn das Sturmjägertalent ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 blauen und roten Otter-Kreaturespielstein mit Bravour.

{3}{U}: Stufe 2

Wenn diese Klasse Stufe 2 erreicht, bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

{5}{U}: Stufe 3

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen und roten Otter-Kreaturespielstein mit Bravour.

- Die Stufe-3-Klassenfähigkeit des Sturmjägertalents wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit verrechnet, der bzw. die sie ausgelöst hat. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

---

Sturmspalterin

{3}{R}

Kreatur — Otter, Zauberer

1/4

Eile

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie der Sturmspalterin ist. Schicke den Spielstein zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Die Spielsteinkopie hat die Fähigkeiten der Sturmspalterin und kann Kopien von sich selbst erzeugen.
  - Der Spielstein kopiert nicht, ob die Sturmspalterin getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an ihr Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
  - Falls sich die Sturmspalterin spaltet ... äh, also falls sie das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie der Sturmspalterin ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte der Sturmspalterin, die sie zuletzt im Spiel hatte.
  - Im ungewöhnlichen Fall, dass die Sturmspalterin zu einer Kopie von etwas anderem wird, während ihre ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel ist, aber bevor sie verrechnet wurde, kommt der Spielstein als Kopie dessen ins Spiel, was die Sturmspalterin kopiert.
-

Tautropfentinktur

{2} {W}

Hexerei

Verschenke eine Karte (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, zieht er vor dessen anderen Effekten eine Karte.*)

Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl mit jeweils Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Falls das Geschenk versprochen wurde, bringe stattdessen bis zu drei Kreaturenkarten deiner Wahl mit jeweils Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

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

---

Thal-Flammenrufer

{2} {R}

Kreatur — Eidechse, Hexenmeister

3/3

Falls eine Eidechse, eine Maus, ein Otter oder ein Waschbär, die bzw. den du kontrollierst, einem Permanent oder Spieler Schaden zufügen würde, fügt sie bzw. er stattdessen so viele Schadenspunkte plus 1 zu.

- Der Thal-Flammenrufer fügt durch seine Fähigkeit keinen Schaden zu, sondern er modifiziert die Anzahl an Schadenspunkten, die von der ursprünglichen Quelle zugefügt werden.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden deine Eidechse, deine Maus, dein Otter oder dein Waschbär zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt des Thal-Flammenrufers nicht mehr zu.
- Falls Schaden, der aus einer von dir kontrollierten Quelle zugefügt wird, auf mehrere gegnerische Permanente bzw. gleichzeitig auf einen Gegner und ein oder mehrere Permanente, die er kontrolliert, zugewiesen oder aufgeteilt wird, teile die ursprüngliche Menge, bevor du 1 addierst.

---

Thal-Flutruferin

{2} {U}

Kreatur — Otter, Zauberer

2/2

Aufblitzen

Du kannst Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhalten Frösche, Otter, Ratten und Vögel, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Enttappe sie.

- Die zweite Fähigkeit der Thal-Flutruferin gilt für Nichtkreatur-Karten in jeder Zone, vorausgesetzt, dass etwas dir erlaubt, sie zu wirken. Du könntest zum Beispiel eine Hexerei mit Rückblende wirken, als ob sie Aufblitzen hätte.
  - Die zweite Fähigkeit der Thal-Flutruferin hat keine Auswirkungen auf Fähigkeiten, die du zu einem Zeitpunkt aktivieren kannst, „zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest“.
- 

Thal-Kraftrufer

{G}

Kreatur — Frosch, Krieger

1/1

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn ein anderes Permanent, das ein Frosch, ein Eichhörnchen, ein Kaninchen oder ein Waschbär ist, unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf den Thal-Kraftrufer.

- Falls der Thal-Kraftrufer gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Fröschen, Eichhörnchen, Kaninchen oder Waschbären unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird seine zweite Fähigkeit für jeden bzw. jedes davon ausgelöst.
- 

Thal-Moderruferin

{1}{B}

Kreatur — Eichhörnchen, Hexenmeister

1/3

Bedrohlich

Immer wenn die Thal-Moderruferin angreift, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl anderer Eichhörnchen, Eidechsen, Fledermäuse und Ratten ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Thal-Moderruferin verrechnet wird.
- 

Thal-Questrufer

{1}{W}

Kreatur — Kaninchen, Krieger

2/3

Immer wenn ein oder mehrere andere Kaninchen, Fledermäuse, Mäuse und/oder Vögel unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wende Hellsicht 1 an. Andere Kaninchen, Fledermäuse, Mäuse und Vögel, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

- Falls der Thal-Questrufer gleichzeitig mit einem oder mehreren andere Kaninchen, Fledermäusen, Mäusen und/oder Vögeln unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird seine erste Fähigkeit ausgelöst.
-

### Thaltruppensammlung

{2} {R}

#### Spontanzauber

Verschenke eine Speise (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeugt er vor dessen anderen Effekten einen Speise-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls das Geschenk versprochen wurde, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Erstschatz bis zum Ende des Zuges.

- Falls das Geschenk versprochen wurde und das Ziel illegal ist, sowie die Thaltruppensammlung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Der Gegner erzeugt keinen Speise-Spielstein und Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten nicht +2/+0.
- 

### Tollwütiges Nagen

{1} {R}

#### Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Dann fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein legales Ziel ist, aber die Kreatur, die du nicht kontrollierst, kein legales Ziel ist, sowie das Tollwütige Nagen verrechnet wird, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges, aber es wird kein Schaden zugefügt. Falls stattdessen die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, aber die Kreatur, die du nicht kontrollierst, immer noch ein legales Ziel ist, geschieht nichts, wenn das Tollwütige Nagen verrechnet wird.
- 

### Tratschtalent

{1} {U}

#### Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Überwachen 1 an.

{1} {U}: Stufe 2

Immer wenn du angreifst, kann eine angreifende Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger in diesem Zug nicht geblockt werden.

{3} {U}: Stufe 3

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du sie ins Exil schicken und dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurückbringen.

- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl auf 4 oder mehr erhöht wird, nachdem die Stufe-2-Klassenfähigkeit des Tratschtalents ausgelöst, aber bevor sie verrechnet wurde, wird die Fähigkeit nicht

verrechnet. Falls die Stärke der Kreatur jedoch stattdessen auf 4 oder mehr erhöht wird, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in jenem Zug trotzdem nicht geblockt werden.

- Die Stufe-3-Klassenfähigkeit wird für jede Kreatur, die du kontrollierst und die einem Spieler während jenes Kampfschadensegments Kampfschaden zufügt, einmal ausgelöst. Du bestimmst die Reihenfolge, in der jene ausgelösten Fähigkeiten auf den Stapel gelegt werden. Sie werden eine nach der anderen verrechnet; wenn eine verrechnet wird, bestimmst du, ob du die entsprechende Kreatur ins Exil schickst oder nicht.
- Falls du bestimmst, eine Kreatur mit Doppelschlag ins Exil zu schicken, wenn die Stufe-3-Klassenfähigkeit des Tratschtalents verrechnet wird, ist sie keine angreifende Kreatur, wenn sie ins Spiel zurückkommt, und sie fügt während des normalen Kampfschadensegments keinen Kampfschaden zu.
- Sobald das ins Exil geschickte Permanent zurückkehrt, gilt es als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das es vorher war. Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt waren, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

---

Traumtau-Hypnotiseur

{2}{G}{U}

Kreatur — Frosch, Zauberer

3/4

Reichweite

Wenn der Traumtau-Hypnotiseur ins Spiel kommt, tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl und lege drei Betäubungsmarken auf sie. Falls du jene Kreatur kontrollierst, ziehe zwei Karten.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte Fähigkeit des Traumtau-Hypnotiseurs verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du legst keine Betäubungsmarken auf die Kreatur and du ziehst keine Karten, unabhängig davon, wer sie kontrolliert.
- Du kannst mit der letzten Fähigkeit des Traumtau-Hypnotiseurs eine Kreatur als Ziel bestimmen, die bereits getappt ist. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, legst du trotzdem drei Betäubungsmarken auf sie und du ziehst trotzdem zwei Karten, falls du sie kontrollierst.

---

Trübschweif-Kojote

{3}{W}{W}

Kreatur — Elementarwesen, Kojote

3/4

Wenn der Trübschweif-Kojote ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Trübschweif-Kojote das Spiel verlässt. Falls jene Kreatur Stärke 2 oder weniger hatte, lege eine +1/+1-Marke auf den Trübschweif-Kojoten.

- Falls der Trübschweif-Kojote das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Verwende die Stärke, die die ins Exil geschickte Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu ermitteln, ob eine +1/+1-Marke auf den Trübschweif-Kojoten gelegt wird oder nicht.

#### Unerforschter Zufluchtsort

Land

Der Unerforschte Zufluchtsort kommt getappt ins Spiel.

Sowie er ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

{T}: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.

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

#### Unheilvolle Flut

{4} {U} {U}

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

- Falls alle Ziele illegal sind, sowie die Unheilvolle Flut verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karten und wirfst keine Karten ab.

#### Unheilvoller Monolith

{3} {B}

Artefakt

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{T}, bezahle 2 Lebenspunkte, opfere den Unheilvollen Monolith: Ziehe zwei Karten. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Das Beginn-des-Kampfes-Segment findet jeden Zug statt, auch falls keine Kreaturen im Spiel sind, die angreifen könnten.

Verehrter Kobelführer

{2} {G}

Kreatur — Eichhörnchen, Krieger

1/1

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Verehrte Kobelführer ins Spiel kommt, lege für jedes andere Eichhörnchen und/oder jede andere Speise, das bzw. die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke auf ihn.

Immer wenn ein anderes Eichhörnchen oder eine andere Speise unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf den Verehrten Kobelführer.

- Falls ein Permanent, das du kontrollierst, sowohl ein Eichhörnchen als auch eine Speise ist, zählt es nur einmal, wenn ermittelt wird, wie viele Marken mit seiner zweiten Fähigkeit auf den Verehrten Kobelführer gelegt werden.
- Ebenso gilt: Falls ein Permanent, das du kontrollierst, das sowohl ein Eichhörnchen als auch eine Speise ist, ins Spiel kommt, wird die letzte Fähigkeit des Verehrten Kobelführers nur einmal ausgelöst.

---

Vererbtes Epos

{1}

Artefakt

{4}, {T}: Ziehe eine Karte. Für jedes Mana in den Aktivierungskosten dieser Fähigkeit kannst du eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen, statt das Mana zu bezahlen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, anstatt ein Mana in den Aktivierungskosten der Fähigkeit des Vererbten Epos zu bezahlen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
- Du kannst nicht mehr Kreaturen tappen, als die Menge an Mana, die die Kosten der Fähigkeit des Vererbten Epos ausmacht. Effekte, die die Aktivierungskosten des Vererbten Epos erhöhen oder reduzieren, werden angewendet, bevor Kosten bezahlt werden, was die Gesamtanzahl an Kreaturen, die du tappen kannst, erhöht oder senkt.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, um die Aktivierungskosten der Fähigkeit des Vererbten Epos zu bezahlen, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten der Fähigkeit bezahlst. Du kannst sie nicht erneut tappen, statt ein Mana in den Aktivierungskosten der Fähigkeit des Vererbten Epos zu bezahlen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du die Fähigkeit des Vererbten Epos aktivierst, ist jene Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Aktivierungskosten der Fähigkeit bezahlst, daher kannst du jene Kreatur nicht tappen, statt ein Mana in den Aktivierungskosten zu bezahlen.

---

Vergnügte Rennmäuse

{1} {W}

Kreatur — Hamster, Bürger

2/3

Immer wenn du ein Geschenk verschenkst, ziehe eine Karte.

- Die Fähigkeit der Vergnügten Rennmäuse wird ausgelöst, wenn das Geschenk tatsächlich verschenkt wird. Bei Permanent-Zaubersprüchen geschieht dies, wenn die ausgelöste Verschenken-Fähigkeit verrechnet wird. Bei Spontanzaubern und Hexereien geschieht dies, wenn der Zauberspruch verrechnet wird. Es spielt keine Rolle, falls ein Ersatzeffekt dazu führt, dass das Geschenk, das du verschenkt hast, zu etwas anderem wird oder falls eine statische Fähigkeit verhindert, dass der Spieler das Geschenk erhält.

#### Verquappen

{3} {G}

#### Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Frosch, den du kontrollierst, {1} weniger.

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer doppelten Stärke zu.

- Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, wenn Verquappen verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

#### Veteranin der Strauchwache

{1} {G} {G}

Kreatur — Waschbär, Krieger

3/4

Immer wenn du 4 aufbietest, erhalten Waschbären, die du kontrollierst, +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges. (*4 aufbieten bedeutet, im selben Zug dein insgesamt viertes Mana für das Wirken von Zaubersprüchen auszugeben.*)

- Die Fähigkeit der Veteranin der Strauchwache betrifft nur Waschbären, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem sie verrechnet wird, einschließlich der Veteranin der Strauchwache selbst (solange sie zu jenem Zeitpunkt noch ein Waschbär ist). Waschbären, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, oder Kreaturen, die später im Zug zu Waschbären werden, werden nicht betroffen.

#### Von Gier verschlungen

{1} {B} {B}

#### Spontanzauber

Verschenke eine Karte (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, zieht er vor dessen anderen Effekten eine Karte.*)

Ein Gegner deiner Wahl opfert eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert.

Falls das Geschenk versprochen wurde, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls der Gegner deiner Wahl mehrere Kreaturen mit der größten Stärke kontrolliert, bestimmt jener Spieler, welche geopfert wird.



### Vorzeichen des Unheils

{X} {U}

#### Hexerei

Decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon für jeden Kartentyp eine Karte jenes Typs ins Exil schicken. Lege den Rest auf deinen Friedhof. Du kannst von den ins Exil geschickten Karten einen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, falls du auf diese Weise vier oder mehr Karten ins Exil geschickt hast. Nimm dann den Rest der ins Exil geschickten Karten auf deine Hand.

- Die Kartentypen, die auf Karten erscheinen können, die du mit dem Vorzeichen des Unheils offen vorzeigst, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Legendär, Standard und Verschneit sind Übertypen, keine Kartentypen. Waschbär und Späher sind Untertypen, keine Kartentypen.
- Du bestimmst, welche Zaubersprüche du wirkst (falls überhaupt irgendwelche), sowie das Vorzeichen des Unheils verrechnet wird. Falls du bestimmst, auf diese Weise einen Zauberspruch zu wirken, wirkst du ihn als Teil der Verrechnung vom Vorzeichen des Unheils. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die von den Typen der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- 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.

### Vren der Unbarmherzige

{2} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Ratte, Räuber

3/4

Abwehr {2}

Falls eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

Zu Beginn jedes Endsegments erzeugst du X 1/1 schwarze Ratte-Kreaturenspielsteine mit „Diese Kreatur erhält +1/+1 für jede andere Ratte, die du kontrollierst“, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die deine Gegner kontrolliert haben und in diesem Zug ins Exil geschickt wurden.

- Während Vren im Spiel ist, werden Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, ins Exil geschickt, statt zu sterben, und Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur stirbt, werden nicht ausgelöst.
- Falls Vren gleichzeitig das Spiel verlassen würde, wie eine oder mehrere Kreaturen, die ein Gegner kontrolliert, sterben würden, werden jene Kreaturen trotzdem ins Exil geschickt.
- Karten, die aus einem anderen Grund auf den Friedhof gelegt werden, als zu sterben, zum Beispiel, weil sie abgeworfen oder gemillt werden, werden trotzdem auf den Friedhof gelegt und werden nicht stattdessen ins Exil geschickt.

- Vrens letzte Fähigkeit zählt alle Kreaturen, die deine Gegner kontrolliert haben und in diesem Zug ins Exil geschickt wurden, einschließlich Kreaturenspielsteinen.

Wachmaus-Veteran

{3} {R/W}

Kreatur — Maus, Soldat

3/4

*Tapfer* — Immer wenn der Wachmaus-Veteran zum ersten Mal in einem Zug das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die du kontrollierst, erhält er +1/+0 und Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.  
Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

- Falls der Wachmaus-Veteran das Spiel verlässt, bevor seine Fähigkeit verrechnet wurde, wendest du trotzdem Hellsicht 1 an.

Wagemutige Wellenreiterin

{4} {U} {U}

Kreatur — Otter, Zauberer

4/4

Wenn die Wagemutige Wellenreiterin ins Spiel kommt, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder weniger aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls der Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Du wirkst den Zauberspruch, während die Fähigkeit der Wagemutigen Wellenreiterin verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, ihn erst später im Zug 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.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls eine Spontanzauber- oder Hexereikarte, die du auf diese Weise gewirkt hast, neutralisiert wird, wird sie ins Exil geschickt.
- Falls eine Spontanzauber- oder Hexereikarte, die du auf diese Weise gewirkt hast, in eine andere Zone gelegt wird als Exil oder Friedhof (zum Beispiel weil eine ihrer Fähigkeiten die Karte auf die Hand ihres Besitzers zurückbringt), wird sie nicht ins Exil geschickt. Auch falls dieselbe Karte später in diesem Zug auf einen Friedhof gelegt würde, wird sie nicht ins Exil geschickt.

Wick Wirtelhirn

{3} {B}

Legendäre Kreatur — Ratte, Hexenmeister

2/4

Immer wenn Wick oder eine andere Ratte unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 schwarzen Gehäuseschnecke-Kreaturespielstein, falls du keine Gehäuseschnecke kontrollierst. Lege sonst eine +1/+1-Marke auf eine Gehäuseschnecke, die du kontrollierst. {U} {B} {R}, opfere eine Gehäuseschnecke: Wick fügt jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu. Ziehe dann eine Anzahl Karten in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur.

- Verwende die Stärke der Gehäuseschnecke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird und wie viele Karten du ziehst. Die Gehäuseschnecke ist weg, aber Wick lässt dich niemals allein, allein.

---

Windende Wiedergeburt

{3} {B} {B}

Hexerei

Verschenke eine Karte (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, zieht er vor dessen anderen Effekten eine Karte.*)

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Falls das Geschenk versprochen wurde und jene Kreatur nicht legendär ist, erzeuge danach einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er 1/1 ist.

- 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 kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
  - Ausgelöste Fähigkeiten, die während des Verrechnens der Windenden Wiedergeburt ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem die Windende Wiedergeburt fertig verrechnet wurde. Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn die Kreatur aus dem Friedhof ins Spiel zurückgebracht wird, kann die Spielsteinkopie als Ziel bestimmen und umgekehrt.
  - Der Spielstein, der vom zusätzlichen Effekt der Windenden Wiedergeburt erzeugt wird, wird nicht „gewirkt“, das heißt, dass Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Kreaturenzauber gewirkt wird, für die Kopie nicht ausgelöst werden.
  - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
-

### Wunschbrunnen

{3}{U}

Artefakt

{T}: Lege eine Münzenmarke auf den Wunschbrunnen. Wenn du dies tust, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit Manabetrag in Höhe der Anzahl an Münzenmarken auf dem Wunschbrunnen aus deinem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls der Zauberspruch auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Du wirkst den Spontanzauber oder die Hexerei, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, ihn bzw. sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Da du alternative Kosten verwendest, um den Zauberspruch zu wirken, kannst du keine anderen 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.

---

### Ygra die Allesverschlingende

{3}{B}{G}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Katze

6/6

Abwehr — Eine Speise opfern.

Andere Kreaturen sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Speise-Artefakte und haben „{2}, {T}, opfere dieses Permanent: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“

Immer wenn eine Speise aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, lege zwei +1/+1-Marken auf Ygra die Allesverschlingende.

- Die betroffenen Kreaturen behalten ihre anderen Typen und Fähigkeiten.
  - Ersatzeffekte, die Artefakte modifizieren, sowie sie ins Spiel kommen, werden angewendet, nachdem du Ygras Effekt angewendet hast. Wenn du zum Beispiel Ygra kontrollierst und ein Effekt aktiv ist, der besagt, dass Artefakte getappt ins Spiel kommen, kommen Kreaturen getappt ins Spiel.
  - Kreaturen, die sterben, während du Ygra kontrollierst, sind immer noch Speise-Artefakte, sowie sie das Spiel verlassen, daher wird Ygras letzte Fähigkeit ausgelöst, immer wenn eine Kreatur stirbt, die von ihrer zweiten Fähigkeit betroffen ist.
-

#### Zeit der Tapferkeit

{3} {R} {R}

#### Hexerei

Bestimme Modi für bis zu fünf {P}. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

{P} — Erzeuge einen getappten Schatz-Spielstein.

{P} {P} — Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

{P} {P} {P} — Immer wenn du bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Zauberspruch wirkst, fügt die Zeit der Tapferkeit bis zu einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der von dem zweiten Modus gewährten Berechtigung gespielt werden. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem der letzte Modus der Zeit der Tapferkeit verrechnet wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird bis zum Ende deines nächsten Zuges eine verzögert ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt, immer wenn du einen Zauberspruch wirkst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, wenn sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann normal auf jene ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Die vom dritten Modus der Zeit der Tapferkeit erzeugte verzögert ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

---

#### Zeit des Sammelns

{4} {G} {G}

#### Hexerei

Bestimme Modi für bis zu fünf {P}. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

{P} — Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst. Sie erhält Wachsamkeit und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

{P} {P} — Bestimme Artefakt oder Verzauberung. Zerstöre alle Permanente des bestimmten Typs.

{P} {P} {P} — Ziehe so viele Karten, wie die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, beträgt.

- Entscheidungen, die für den ersten und zweiten Modus der Zeit des Sammelns getroffen werden, werden erst getroffen, wenn der Zauberspruch verrechnet wird.
-

Zeit des Verlusts

{3} {B} {B}

Hexerei

Bestimme Modi für bis zu fünf {P}. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

{P} — Jeder Spieler opfert eine Kreatur.

{P} {P} — Ziehe für jede Kreatur, die in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben ist, eine Karte.

{P} {P} {P} — Jeder Gegner verliert X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

- Wenn du die Anweisungen des ersten Modus befolgst, bestimmt zuerst der Spieler, dessen Zug es ist, welche Kreatur er opfern möchte. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge. Jeder Spieler weiß, was vorangegangene Spieler bestimmt haben, wenn er an der Reihe ist. Danach werden alle bestimmten Kreaturen von ihren Beherrschern gleichzeitig geopfert. Wiederhole diesen Vorgang so oft, wie der erste Modus zusätzlich bestimmt wurde.
- 

Zeit des Webens

{4} {U} {U}

Hexerei

Bestimme Modi für bis zu fünf {P}. Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen.

{P} — Ziehe eine Karte.

{P} {P} — Bestimme ein Artefakt oder eine Kreatur, das bzw. die du kontrollierst. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie davon ist.

{P} {P} {P} — Bringe jedes Nichtland-Permanent, das kein Spielstein ist, auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Die Entscheidung, die für den zweiten Modus der Zeit des Webens getroffen wird, wird erst getroffen, wenn der Zauberspruch verrechnet wird.
  - Der Spielstein des zweiten Modus kopiert genau das, was auf die Originalkreatur bzw. das Originalartefakt aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob darauf Marken liegen oder Auren oder Ausrüstungen daran angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Falls es ein Fahrzeug ist, ist es nicht bemannt. Falls es eine Ausrüstung ist, ist sie nicht an eine Kreatur angelegt.
  - Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
  - Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
  - Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des bestimmten Permanents funktionieren ebenfalls.
-

Zeugin des Mondzyklus  
{3}{W}  
Kreatur — Fledermaus, Kleriker  
2/4  
Fliegend, Wachsamkeit  
Immer wenn du während deines Zuges Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, erhält die Zeugin des Mondzyklus +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die letzte Fähigkeit der Zeugin des Mondzyklus wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten oder verlieren lässt, ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst oder verlierst.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die letzte Fähigkeit der Zeugin des Mondzyklus zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.
- Falls du eine Menge an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst oder verlierst, erhältst du diese Lebenspunkte dazu oder verlierst sie als ein Ereignis und die letzte Fähigkeit der Zeugin des Mondzyklus wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die letzte Fähigkeit der Zeugin des Mondzyklus ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht.

---

Zoraline, Ruferin des Kosmos  
{1}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Fledermaus, Kleriker  
3/3  
Fliegend, Wachsamkeit  
Immer wenn eine Fledermaus, die du kontrollierst, angreift, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.  
Immer wenn Zoraline ins Spiel kommt oder angreift, kannst du {W}{B} und 2 Lebenspunkte bezahlen. Wenn du dies tust, bringe eine Nichtland-Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem Zoralines letzte Fähigkeit ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise {W}{B} und 2 Lebenspunkte bezahlst. Für diese Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
- Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.

- Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
- Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.

#### Zuckerguss

{2} {U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur oder eine Speise

Das verzauberte Permanent ist ein farbloses Speise-Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu“ und verliert alle anderen Kartentypen und Fähigkeiten.

- Eine Kreatur, die mit dem Zuckerguss verzaubert wird, hört auf, eine Kreatur zu sein. Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt waren, werden gelöst. Auren, die an die Kreatur angelegt waren, werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt (es sei denn, sie können auch ein Speise-Artefakt verzaubern).
- Das verzauberte Permanent behält trotzdem seinen Namen, seine Manakosten und seinen Manabetrag. Es ist kein Spielstein, es sei denn, es war bereits einer.

#### Zunderblitz-Duo

{2} {R}

Kreatur — Eidechse, Otter

1/3

{T}: Das Zunderblitz-Duo fügt einem Gegner deiner

Wahl 1 Schadenspunkt zu.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, enttappe das Zunderblitz-Duo.

- Die letzte Fähigkeit des Zunderblitz-Duos wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten (zum Beispiel die aktivierte Fähigkeit des Zunderblitz-Duos selbst) aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

#### Zundermeuchlerin

{2} {B/R}

Kreatur — Eidechse, Assassine

3/2

Die Zundermeuchlerin kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.

{1} {B/R}: Die Zundermeuchlerin erhält Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*



- Die erste Fähigkeit der Zundermeuchlerin prüft, ob ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, nicht, wie sich sein Lebenspunktstand verändert hat. Zum Beispiel hat ein Gegner, der im selben Zug 2 Lebenspunkte dazuerhalten und 1 Lebenspunkt verloren hat, trotzdem Lebenspunkte verloren.
- Sobald die Zundermeuchlerin von einer einzelnen Kreatur geblockt wurde, führt das Aktivieren ihrer letzten Fähigkeit nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

Zusammen durchbrennen

{1}{U}

Spontanzauber

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

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

### **BLOOMBURROW-EINSTEIGERPAKET – KARTENSPEZIFISCHES:**

Bria die Strömungsdiebin

{2}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Otter, Räuber

3/3

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

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Bravour. (*Hat eine Kreatur mehrfach Bravour, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.*)

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kann eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Sobald eine Bravour-Fähigkeit ausgelöst wurde, hat das Entfernen von Bria aus dem Spiel, damit eine Kreatur Bravour verliert, keinen Effekt auf die bereits ausgelöste Fähigkeit. Die Kreatur erhält trotzdem +1/+1 bis zum Ende des Zuges.
- Brias letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Byrke, das lange Ohr des Gesetzes  
{4}{G}{W}  
Legendäre Kreatur — Kaninchen, Soldat  
4/4

Wachsamkeit  
Wenn Byrke, das lange Ohr des Gesetzes, ins Spiel kommt, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.  
Immer wenn eine Kreatur mit einer +1/+1-Marke, die du kontrollierst, angreift, verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf ihr.

- Um die Anzahl der +1/+1-Marken auf einer Kreatur zu verdoppeln, lege genauso viele +1/+1-Marken auf sie, wie sie bereits hat. Ersatzeffekte, die die Anzahl an Marken modifizieren, die auf Kreaturen, die du kontrollierst, gelegt werden, wie der Effekt der Verzweigten Evolution, werden wie gewohnt auf diese Fähigkeit angewendet.

---

### **BLOOMBURROW SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES:**

Aktenvernichter  
{1}{U}  
Kreatur — Vogel, Berater  
1/3  
Fliegend

Immer wenn ein Spieler seinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkt, intrigiert der Aktenvernichter. *(Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Falls du eine Nichtland-Karte abgeworfen hast, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.)*

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

### Ansturm der Sippe

{4} {R} {R}

Hexerei

Bestimme einen Kreaturentyp. Erzeuge für jede Kreatur des bestimmten Typs, die du kontrollierst, einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist. Die Spielsteine erhalten Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Vogel oder Zauberer. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur kopiert selbst etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die Originalkreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

---

### Rattenkolonie

{1} {B}

Kreatur — Ratte

2/1

Die Rattenkolonie erhält +1/+0 für jede andere Ratte, die du kontrollierst.

Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens Rattenkolonie enthalten.

- Die letzte Fähigkeit der Rattenkolonie lässt dich nur die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal vier Karten mit einem bestimmten Namen (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Die Karten können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. So kannst du beispielsweise während eines *Bloomburrow*-Limited-Events keine Rattenkolonie aus deiner persönlichen Sammlung hinzufügen.

---

### Schwert aus Feuer und Eis

{3}

Artefakt — Ausrüstung

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

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, fügt das Schwert aus Feuer und Eis einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu und du ziehst eine Karte.

Ausrüsten {2}

- Falls das bestimmte Ziel ein illegales Ziel ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.

---

Schwerter zu Pflugscharen  
{W}  
Spontanzauber  
Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr  
Beherrscher erhält Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke  
dazu.

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

---

Toski, Träger der Geheimnisse  
{3}{G}  
Legendäre Kreatur — Eichhörnchen  
1/1  
Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.  
Unzerstörbar  
Toski, Träger der Geheimnisse, greift in jedem Kampf  
an, falls möglich.  
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einem  
Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Toski immer noch als Ziel haben. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird, wird Toski nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Falls Toski aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift er auch nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

---

Unbarmherzige Ratten  
{1}{B}{B}  
Kreatur — Ratte  
2/2  
Die Unbarmherzigen Ratten erhalten +1/+1 für jede  
andere Kreatur namens Unbarmherzige Ratten im Spiel.  
Ein Deck kann eine beliebige Anzahl an Karten namens  
Unbarmherzige Ratten enthalten.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Unbarmherzigen Ratten zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls andere Unbarmherzige Ratten während des Zuges das Spiel verlassen.
  - Die letzte Fähigkeit der Unbarmherzigen Ratten lässt dich die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal vier Karten eines bestimmten Namens (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Sie können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. So kannst du beispielsweise während eines *Bloomburrow*-Limited-Events keine Unbarmherzigen Ratten aus deiner persönlichen Sammlung hinzufügen.
-

Versteckter Innenhof

Land

Sowie der Versteckte Innenhof ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

{T}: Erzeuge {C}.

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

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

---

### ***BLOOMBURROW* COMMANDER – SPEZIFISCHES ZU NEUEN KARTEN:**

Alchemistentalent

{3} {R}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Wenn das Alchemistentalent ins Spiel kommt, erzeuge zwei getappte Schatz-Spielsteine.

{1} {R}: Stufe 2

Schätze, die du kontrollierst, haben „{T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.“

{4} {R}: Stufe 3

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst und falls Mana von einem Schatz ausgegeben wurde, um ihn zu wirken, fügt diese Klasse jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Zauberspruchs zu.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag jenes Zauberspruchs zu ermitteln.
-

Anglertalent

{2}{G}{U}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Zu Beginn deines Versorgungssegments schaust du dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie offen vorzeigen, falls es eine Länderkarte ist. Erzeuge einen 1/1 blauen Fisch-Kreaturenspielstein, falls du sie auf diese Weise offen vorzeigst. Ziehe dann eine Karte.

{G}{U}: Stufe 2

Falls du einen Fisch-Spielstein erzeugen würdest, erzeuge stattdessen einen 3/3 blauen Hai-Kreaturenspielstein.

{2}{G}{U}: Stufe 3

Falls du einen Hai-Spielstein erzeugen würdest, erzeuge stattdessen einen 8/8 blauen Oktopus-Kreaturenspielstein.

- Du musst die Karte nicht offen vorzeigen, falls es eine Länderkarte ist. (Vielleicht hast du einfach keine Lust auf Fisch. Auch okay.)
- Die Eigenschaften der Spielsteine werden vollständig durch 3/3 blauer Hai-Kreaturenspielstein bzw. 8/8 blauer Oktopus-Kreaturenspielstein ersetzt. Sie haben keinerlei andere Fähigkeiten, mit denen die ursprünglichen Spielsteine erzeugt worden wären. Alle weiteren Angaben, die im Effekt enthalten sind, der die Spielsteine erzeugt (beispielsweise ob er getappt ist oder angreift, „Der Spielstein erhält Eile“ oder „Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil“) gelten weiterhin.
- Die Stufe-2- und Stufe-3-Klassenfähigkeiten des Anglertalents ersetzen alle Fisch- bzw. Hai-Spielsteine, die du erzeugst, nicht nur solche, die von den Fähigkeiten des Anglertalents erzeugt werden.

---

Arthur, Ritter der Ringelblume

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

Legendäre Kreatur — Maus, Ritter

4/5

Eile

Immer wenn Arthur, Ritter der Ringelblume, und mindestens eine andere Kreatur angreifen, schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte getappt und angreifend ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Bringe die Kreatur am Ende des Kampfes auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreift. Das muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die Arthur oder irgendwelche anderen angreifenden Kreaturen angreifen.
  - Obwohl die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreifend ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Kreatur angreifend ins Spiel kommt.
-

Bello, Barde des Gestrüpps  
{1}{R}{G}  
Legendäre Kreatur — Waschbär, Barde  
3/3

Während deines Zuges ist jedes Nicht-Ausrüstungs-  
Artefakt und jede Nicht-Aura-Verzauberung mit  
Manabetrag 4 oder mehr, das bzw. die du kontrollierst,  
zusätzlich zu seinen bzw. ihren anderen Typen eine 4/4-  
Elementarwesen-Kreatur und hat Unzerstörbarkeit, Eile  
und „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler  
Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.“

- Falls ein Effekt dazu führt, dass Bello während deines Zuges alle Fähigkeiten verliert, wird sein Effekt trotzdem auf alle Nicht-Ausrüstungs-Artefakte und Nicht-Aura-Verzauberungen angewendet, die du kontrollierst.
- Falls eine Ausrüstung an ein Artefakt oder eine Verzauberung angelegt wird, das bzw. die aufgrund von Bellos Fähigkeit aktuell eine Kreatur ist, wird die Ausrüstung gelöst, sobald das nächste Versorgungssegment eines anderen Spielers beginnt. Ebenso gilt: Auren, die an solche Artefakte oder Verzauberungen angelegt wurden und den entsprechenden Permanent-Typ nicht verzaubern können, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt.
- Marken, die auf ein Artefakt oder eine Verzauberung gelegt werden, während es bzw. sie aufgrund von Bellos Fähigkeit eine Kreatur ist, bleiben auf jenem Artefakt bzw. jener Verzauberung, während es bzw. sie keine Kreatur ist, auch falls sie keine Auswirkungen auf ein Nichtkreatur-Permanent haben.

---

Blutwurzel-Apothekerin  
{2}{G}  
Kreatur — Eichhörnchen, Druidin  
3/3  
Toxisch 2 (*Spieler, denen von dieser Kreatur  
Kampfschaden zugefügt wird, erhalten außerdem zwei  
Giftmarken. Ein Spieler mit zehn oder mehr Giftmarken  
verliert die Partie.*)  
Wenn die Blutwurzel-Apothekerin ins Spiel kommt,  
erzeugt du und ein Gegner deiner Wahl jeweils einen  
Schatz-Spielstein.  
Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Spielstein  
opfert, erhält jener Spieler zwei Giftmarken.

- 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 drei Giftmarken erhält.
- Falls der Gegner deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die zweite Fähigkeit der Blutwurzel-Apothekerin verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler erzeugt einen Schatz-Spielstein.

#### Dickster im Dickicht

{3} {G} {G}

Verzauberung

Wenn Dickster im Dickicht ins Spiel kommt, lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, wobei X gleich der Stärke der Kreatur ist.

Zu Beginn deines Endsegments ziehst du zwei Karten, falls du eine Kreatur mit der größten Stärke kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die erste Fähigkeit von Dickster im Dickicht verrechnet wird.
- Die letzte Fähigkeit von Dickster im Dickicht wird zu Beginn deines Endsegments unabhängig davon ausgelöst, wer Kreaturen mit der größten Stärke kontrolliert. Solange du eine Kreatur mit der größten Stärke kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du zwei Karten.

#### Eichhörnchen-Wuselei

{2} {G}

Kreatur — Eichhörnchen, Späher

2/2

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

Immer wenn die Eichhörnchen-Wuselei einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf jenen Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, den Beherrscher des Planeswalkers, den die Kreatur angegriffen hat, oder den Beschützer der Schlacht, die die Kreatur angegriffen hat, zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird. Falls jene Kreatur nicht



mehr angreift, bezieht sie sich auf den entsprechenden Spieler, je nachdem, wen oder was die Kreatur zuletzt angegriffen hat.

- Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
- Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird. Falls er einen Planeswalker angreift, bestimmst du, welchen. Keiner der Spielsteine darf eine Schlacht angreifen.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
- Die vom selben Vorkommen von Myriade erzeugten Spielsteine kommen alle gleichzeitig ins Spiel.
- Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls ein Vorkommen von Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.

---

Feinschmeckertalent

{G}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

Während deines Zuges sind Artefakte, die du kontrollierst, zusätzlich zu ihren anderen Typen Speisen und haben „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“

{2}{G}: Stufe 2

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug

Lebenspunkte dazuerhältst, erzeuge einen 3/3 grünen

Waschbär-Kreaturenspielstein.

{3}{G}: Stufe 3

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug

Lebenspunkte dazuerhältst, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Die Artefakte behalten alle Typen, Untertypen, Übertypen und Fähigkeiten, die sie haben.
- Falls das Feinschmeckertalent auf irgendeine Weise zu einem Artefakt wird, ist es während deines Zuges ebenfalls eine Speise.
- Die Stufe-2- und Stufe-3-Klassenfähigkeiten des Feinschmeckertalents werden nicht ausgelöst, falls du bereits zuvor im Zug, in dem es auf jene Stufen gebracht wurde, Lebenspunkte dazuerhalten hast, auch dann nicht, falls du später im selben Zug Lebenspunkte dazuerhältst.

---

Feuerschlag-Falke

{3}{R}{R}

Kreatur — Elementarwesen, Vogel

4/4

Fliegend, Eile

Immer wenn der Feuerschlag-Falke angreift, erhält er bis zum Ende des Zuges  $+X/+0$ , wobei  $X$  gleich dem höchsten Manabetrag unter den Artefakten ist, die du kontrollierst.

Immer wenn du 6 aufbietest, übernimm die Kontrolle über bis zu ein Artefakt deiner Wahl, solange du den Feuerschlag-Falken kontrollierst. (*6 aufbieten bedeutet, im selben Zug dein insgesamt sechstes Mana für das Wirken von Zaubersprüchen auszugeben.*)

- Der Wert von  $X$  wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Feuerschlag-Falken verrechnet wird.
- Falls der Feuerschlag-Falke das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wurde, wechselt die Kontrolle über das Artefakt deiner Wahl gar nicht.

---

Fräulein Hummelblume

{1}{G}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Kaninchen, Bürger

1/5

Wachsamkeit

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, zieht ein Gegner deiner Wahl eine Karte. Lege eine  $+1/+1$ -Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges. Falls dies das zweite Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird, ziehst du zwei Karten.

- Fräulein Hummelblumes letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
-

Frohkappen-Dachsfähe  
 {3}{G}  
 Kreatur — Dachs, Druiden  
 3/4  
 Pilzwesen und Saprolinge, die du kontrollierst, haben  
 „{T}: Erzeuge {G}.“  
 Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen 1/1  
 grünen Saproling-Kreaturespielstein.  
 //  
 Pilzposse  
 {2}{G}  
 Spontanzauber — Abenteurer  
 Erzeuge zwei 1/1 grüne Saproling-Kreaturespielsteine.  
*(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später  
 als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Eine Abenteurerkarte ist in jeder Zone außer auf dem Stapel ein Permanent, ebenso auf dem Stapel, es sei denn, sie wurde als Abenteurer gewirkt. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Beispielsweise ist die Frohkappen-Dachsfähe eine grüne Kreaturenkarte mit Manabetrag 4, solange sie in deinem Friedhof ist.
- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteurer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Falls du eine Abenteurerkarte als Abenteurer wirkst, verwende nur ihre alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls du zum Beispiel Johann den Zaublerlehrling kontrollierst („Einmal pro Zug kannst du einen Spontanzauber oder eine Hexerei oben von deiner Bibliothek wirken.“), und die Frohkappen-Dachsfähe die oberste Karte deiner Bibliothek ist, kannst du die Pilzposse wirken, aber nicht die Frohkappen-Dachsfähe.
- Falls ein Zauberspruch als Abenteurer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil ist, kann der Spieler ihn als Permanent-Zauberspruch wirken. Falls ein Abenteurerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht als Permanent-Zauberspruch wirken.
- Falls eine Abenteurerkarte aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später als Permanent-Zauberspruch zu wirken.
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für den Permanent-Zauberspruch beachten, den du aus dem Exil wirkst. Normalerweise kannst du ihn nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
- Falls ein Effekt einen Abenteurerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Sie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren; es ist nicht möglich, die Kopie als Permanent zu wirken.
- Ein Effekt kann sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent „mit einem Abenteurer“ beziehen. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent, die, der bzw. das ein alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteurerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteurer gewirkt wurde.
- Falls ein Effekt sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder ein Permanent mit Abenteurer bezieht, findet er keinen Spontanzauber und keine Hexerei auf dem Stapel, der bzw. die als Abenteurer gewirkt wurde.

- Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteuer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteuer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie ein Nichtspielstein-Permanent ist). Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteuer wirken.
- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteuers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
- Das Wirken einer Karte als Abenteuer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteuer anzuwenden.

#### Froschlurch-Naturtalent

{1}{U}

Kreatur — Frosch, Zauberer

1/3

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

Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Zauberspruch mit Manabetrag kleiner als der Stärke des Froschlurch-Naturtalents wirkt, ziehe eine Karte.

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

Weiterentwicklung ausgelöst. Als Antwort darauf erhält die 1/3 Kreatur +2/-2. Wenn die ausgelöste Weiterentwicklung-Fähigkeit verrechnet werden soll, ist ihre Stärke größer. Du legst eine +1/+1-Marke auf die Kreatur mit Weiterentwicklung.

- Die letzte Fähigkeit des Froschlurch-Naturtalents wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Sobald die letzte Fähigkeit des Froschlurch-Naturtalents ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, was danach mit dem Froschlurch-Naturtalent geschieht. Das Reduzieren seiner Stärke oder das Entfernen der Kreatur aus dem Spiel, verhindert nicht, dass die Fähigkeit verrechnet wird.

---

#### Gemeinsames Brauen

{2} {G}

#### Verzauberung

Wenn das Gemeinsame Brauen ins Spiel kommt, zieht eine beliebige Anzahl an Gegnern deiner Wahl jeweils eine Karte. Lege eine Zutatenmarke auf das Gemeinsame Brauen und lege dann für jede auf diese Weise gezogene Karte eine Zutatenmarke darauf.

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, kommt jene Kreatur mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an Zutatenmarken auf dem Gemeinsamen Brauen ist.

- Du musst für die erste Fähigkeit des Gemeinsamen Brauens keinen Gegner als Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und alle jene Ziele illegal sind, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler zieht Karten und du legst keine Zutatenmarken auf das Gemeinsame Brauen.
- Der Wert von X wird ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Gemeinsamen Brauens verrechnet wird.
- Falls das Gemeinsame Brauen das Spiel verlässt, bevor seine letzte Fähigkeit verrechnet wurde, verwende die Anzahl an Zutatenmarken, die auf ihm lagen, als es zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.

---

#### Glühendes Unheil

{5} {R} {R}

#### Hexerei

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

Das Glühende Unheil fügt jeder ungetappten Kreatur 6 Schadenspunkte zu.

- Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
- Falls das Tappen einer Kreatur mithilfe von Einberufen nicht für irgendwelches Mana in den Kosten des Zauberspruchs bezahlen würde (beispielsweise weil du bereits alles Mana in den Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast, indem du andere Kreaturen getappt hast, oder weil du bereits alles generische Mana in den Kosten bezahlt hast, indem du andere Kreaturen getappt hast und die Kreatur, die du tappen möchtest,

keine Farbe mit den verbleibenden Manasymbolen in den Kosten des Zauberspruchs gemeinsam hat), kannst du Einberufen nicht verwenden, um jene Kreatur zu tappen. Effekte, die die Kosten eines Zauberspruchs mit Einberufen erhöhen oder reduzieren, werden angewendet, bevor Kosten bezahlt werden, was die Gesamtanzahl an Kreaturen, die du tappen kannst, erhöht oder senkt.

- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten ermittelt wurden. Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopfertete Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.
- Da Einberufen keine alternativen Kosten darstellt, kann Einberufen auch zusammen mit alternativen Kosten verwendet werden.
- Wenn du eine mehrfarbige Kreatur für Einberufen tappst, bezahlst du dadurch für {1} oder ein Mana einer der Farben dieser Kreatur (du bestimmst, für welche).

---

Hasel von der Wurzelblüte

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Eichhörnchen, Druide

3/5

{T}, bezahle 2 Lebenspunkte, tappe X ungetappte Spielsteine, die du kontrollierst: Erzeuge X Mana in einer beliebigen Kombination von Farben.

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen Spielstein, der eine Kopie eines Spielsteins deiner Wahl ist, den du kontrollierst. Falls jener Spielstein ein Eichhörnchen ist, erzeuge stattdessen zwei Spielsteine, die Kopien von ihm sind.

- Du kannst beliebige ungetappte Spielsteine tappen (einschließlich jener, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit von Hasel von der Wurzelblüte zu bezahlen.
  - Der Spielstein (oder die Spielsteine), den du erzeugst, kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat (es sei denn, jener Spielstein ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jener Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
  - Falls der kopierte Spielstein (a) etwas anderes (b) kopiert (falls der kopierte Spielstein zum Beispiel einer ist, der zuvor von dieser Fähigkeit erzeugt wurde), dann kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
  - Falls der kopierte Spielstein {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
  - Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.
-

Hasels Braumeister  
{3}{B}  
Kreatur — Eichhörnchen, Hexenmeister  
3/4  
Bedrohlich  
Immer wenn Hasels Braumeister ins Spiel kommt oder angreift, schicke bis zu eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil und erzeuge einen Speise-Spielstein.  
Speisen, die du kontrollierst, haben alle aktivierten Fähigkeiten von Kreaturenkarten, die von Hasels Braumeister ins Exil geschickt wurden.

- Du musst für die zweite Fähigkeit von Hasels Braumeister kein Ziel bestimmen. Falls du dies jedoch tust und das Ziel illegal ist, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Speise-Spielstein.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Die letzte Fähigkeit von Hasels Braumeister gewährt nur aktivierte Fähigkeiten. Sie gewährt weder Schlüsselwortfähigkeiten (es sei denn, diese Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten) noch ausgelöste Fähigkeiten oder statische Fähigkeiten.
- Die gewährten Fähigkeiten enthalten effektiv „dieses Permanent“ statt „[Name der Karte]“. Behandle daher die jeweiligen Fähigkeiten, als wären sie auf dem Permanent aufgedruckt, das die Fähigkeit erhalten hat. Nehmen wir beispielsweise an, du hättest die Karte Argothische Sylphide mit Hasels Braumeister ins Exil geschickt. Die Argothische Sylphide hat die Fähigkeit „{7}: Lege zwei +1/+1-Marken auf die Argothische Sylphide.“ Falls du einen Lebkuchen-Rohling kontrollieren würdest (eine Artefaktkreatur — Speise, Golem), würdest du ihn behandeln, als hätte er die Fähigkeit „{7}: Lege zwei +1/+1-Marken auf den Lebkuchen-Rohling.“

---

Heldhase  
{X}{1}{W}  
Kreatur — Kaninchen, Krieger  
1/2  
Unersättlich (*Diese Kreatur kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel. Falls X gleich 5 oder mehr ist, ziehe eine Karte, wenn sie ins Spiel kommt.*)  
Immer wenn der Heldhase angreift, erzeuge so viele 1/1 weiße Kaninchen-Kreaturespielsteine, wie die Stärke des Heldhasen beträgt.

- Die Marken werden auf eine Kreatur mit Unersättlich gelegt, sowie sie ins Spiel kommt. Sie kommt nicht zuerst ins Spiel und erhält erst dann ihre Marken. Ausgelöste Fähigkeiten, die prüfen, ob eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke oder Widerstandskraft ins Spiel kommt, berücksichtigen die Marken, wenn überprüft wird, ob sie ausgelöst werden oder nicht.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die prüft, ob X gleich 5 oder mehr ist, bezieht sich auf den Wert für X, der bestimmt wurde, sowie der Zauberspruch gewirkt wurde. Diese Zahl kann von der Anzahl an Marken, mit der die Karte ins Spiel kommt, abweichen, falls Ersatzeffekte angewendet wurden. Dasselbe gilt für alle anderen Fähigkeiten, die sich auf X beziehen und ausgelöst werden, wenn die Karte ins Spiel kommt.

- Falls ein anderes Permanent als Kopie einer Kreatur mit Unersättlich ins Spiel kommt, kommt sie mit keinen Marken von der Unersättlich-Fähigkeit ins Spiel.
- Falls ein Permanent-Zauberspruch mit Unersättlich kopiert wird, hat er denselben Wert für X und der Spielstein, zu dem er wird, kommt mit X Marken ins Spiel.
- Falls der Heldhase das Spiel verlässt, während seine letzte Fähigkeit auf dem Stapel ist, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Kaninchen-Spielsteine du erzeugst.

#### Immerfell-Bärwesen

{4} {G}

Kreatur — Elementarwesen, Bär

6/5

Verursacht Trampelschaden

Refugium 3, Refugium 3 (*Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schaue dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an, schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege dann den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Dann tust du dies noch einmal.*)

Immer wenn das Immerfell-Bärwesen einem Spieler Kampfschaden zufügt und falls im Exil Karten sind, die von ihm ins Exil geschickt wurden, kannst du eine davon spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- „Refugium N“ bedeutet „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, schaue dir die obersten N Karten deiner Bibliothek an. Schicke eine davon verdeckt ins Exil und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Die ins Exil geschickte Karte erhält ‚Der Spieler, der das Permanent kontrolliert, von dem diese Karte ins Exil geschickt wurde, kann sich diese Karte in der Exil-Zone anschauen.““
- Jeder Spieler, der ein Permanent mit einer Refugium-Fähigkeit kontrolliert hat, seit eine Karte mit ihr ins Exil geschickt wurde, kann sich jene Karte anschauen.
- Du bestimmst und spielst die Karte, während die letzte Fähigkeit des Immerfell-Bärwesens verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu spielen.
- Falls eine der ins Exil geschickten Karten ein Land ist, kannst du sie nur spielen, wenn du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn spielst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.



Kröte mit zwanzig Zehen

{3}{U}

Kreatur — Frosch, Zauberer

3/3

Deine maximale Handkartenzahl ist zwanzig.

Immer wenn du mit zwei oder mehr Kreaturen angreiffst, lege eine +1/+1-Marke auf die Kröte mit zwanzig Zehen und ziehe eine Karte.

Immer wenn die Kröte mit zwanzig Zehen angreift, gewinnst du die Partie, falls zwanzig oder mehr Marken auf ihr liegen oder du zwanzig oder mehr Karten auf der Hand hast.

- Falls mehrere Effekte deine Handkartenzahl verändern, werden sie in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Falls du beispielsweise die Kröte mit zwanzig Zehen ins Spiel bringst und dann das Zauberbuch (ein Artefakt, das besagt, dass du keine maximale Handkartenzahl hast) ins Spiel bringst, hast du keine maximale Handkartenzahl. Falls diese beiden Permanente jedoch in umgekehrter Reihenfolge ins Spiel kämen, würde deine maximale Handkartenzahl zwanzig betragen.
- Deine maximale Handkartenzahl wird nur während des Aufräumsegments deines Zuges überprüft. Zu jedem anderen Zeitpunkt kannst du mehr Karten auf deiner Hand haben als deine maximale Handkartenzahl.
- Die letzte Fähigkeit der Kröte mit zwanzig Zehen wird ausgelöst, immer wenn sie angreift, unabhängig davon, wie viele Marken zu jenem Zeitpunkt auf ihr liegen oder wie viele Karten du zu jenem Zeitpunkt auf der Hand hast. Die Anzahl an Marken auf ihr und die Anzahl an Karten auf deiner Hand werden nur überprüft, wenn jene Fähigkeit verrechnet wird.

---

Meister Fuchsschwanz

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

Legendäre Kreatur — Fuchs, Räuber

3/5

Lebensverknüpfung

Immer wenn Meister Fuchsschwanz angreift, ziehe Karten in Höhe der Anzahl an Karten auf der Hand des verteidigenden Spielers minus der Anzahl an Karten auf deiner Hand. Falls du auf diese Weise keine Karten gezogen hast, kannst du eine Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Falls die Anzahl an Karten auf der Hand des verteidigenden Spielers minus der Anzahl an Karten auf deiner Hand 0 oder weniger ist, ziehst du keine Karten.
-

### Mondstein-Lobpreiser

{3}{B}{B}

Kreatur — Fledermaus, Hexenmeister

4/4

Fliegend

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, stirbt, erzeugst du einen Blut-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{I}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“)*

Immer wenn du ein Artefakt opferst, lege eine +1/+1-Marke auf den Mondstein-Lobpreiser und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls der Mondstein-Lobpreiser und eine oder mehrere Kreaturen, die Gegner kontrollieren, gleichzeitig sterben, wird seine zweite Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst, die Gegner kontrolliert haben und die gestorben sind.

### Nistplatzverteidigung

{4}{W}{W}

Spontanzauber

Verschenke einen zusätzlichen Zug *(Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erhält er nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.)*

Erzeuge vier 2/2 blaue Vogel-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit. Falls das Geschenk versprochen wurde, destabilisieren sich alle Permanente, die du kontrollierst, und bis zu deinem nächsten Zug kann sich dein Lebenspunktstand nicht ändern und du erhältst Schutz vor allem.

Schicke die Nistplatzverteidigung ins Exil.

- Falls dein Lebenspunktstand sich nicht verändern kann, werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die normalerweise dazu führen würden, dass du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, trotzdem verrechnet, während sich dein Lebenspunktstand nicht verändern kann, nur hat der Teil, bei dem du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, keinen Effekt.
- Falls sich dein Lebenspunktstand nicht verändern kann, kannst du keine Kosten bezahlen, die eine Bezahlung von Lebenspunkten, deren Menge nicht 0 ist, enthalten. Ebenso gilt: Falls Kosten beinhalten, dass du Lebenspunkte dazuerhältst (wie bei den alternativen Kosten der Ertüchtigung eines Gegners), können diese Kosten nicht bezahlt werden.
- Falls sich dein Lebenspunktstand nicht verändern kann, können Effekte, die dein Dazuerhalten von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden, nicht angewendet werden, da es für dich unmöglich ist, Lebenspunkte dazuzuerhalten. Das Gleiche gilt für Effekte, die dein Verlieren von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden.
- Falls sich dein Lebenspunktstand nicht verändern kann, ersetzen Effekte, die ein Ereignis dadurch ersetzen, dass du Lebenspunkte dazuerhältst (wie beim Effekt der Worte der Anbetung) oder verlierst, das Ereignis durch nichts.
- Falls sich dein Lebenspunktstand nicht verändern kann und ein Effekt deinen Lebenspunktstand auf eine bestimmte Zahl setzt und diese Zahl sich von deinem derzeitigen Lebenspunktstand unterscheidet, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts. Ebenso gilt: Falls ein Effekt dafür sorgen würde, dass du mit einem anderen Spieler den Lebenspunktstand tauschst, findet dieser Austausch nicht statt.

- Falls ein Spieler Schutz vor allem hat, bedeutet das drei Dinge: (1) Jeglicher Schaden, der dem Spieler zugefügt würde, wird verhindert. (2) Auren können nicht an den Spieler angelegt werden. (3) Der Spieler kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.
- Nur die oben genannten Ereignisse werden verhindert oder illegal. Ein Effekt, der dich nicht als Ziel hat, könnte beispielsweise immer noch dafür sorgen, dass du Karten abwirfst. Kreaturen können dich immer noch angreifen, solange du Schutz vor allem hast, obwohl Kampfschaden, den sie dir zufügen würden, verhindert wird.
- Dadurch, dass du Schutz vor allem erhältst, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie dich als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet, und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.
- Schutz vor allem verhindert normalerweise Schaden, falls er dir zugefügt würde, aber mancher Schaden kann nicht verhindert werden. In diesem Fall verursacht jener Schaden sämtliche Effekte, die er haben könnte (wie Effekte durch Lebensverknüpfung oder Infizieren), nur dass du nicht entsprechend viele Lebenspunkte verlierst, weil sich dein Lebenspunktstand nicht ändern kann. Ausgelöste Fähigkeiten und Effekte stellen fest, dass Schaden zugefügt wurde, obwohl sich dein Lebenspunktstand nicht geändert hat.
- Solange ein Permanent Karte destabilisiert ist, wird es behandelt, als würde es nicht existieren. Es kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, seine statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, seine ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, es kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Alle einmaligen Effekte, die warten, „bis [dies] das Spiel verlässt“, z. B. der des Bannenden Lichts, geschehen nicht, wenn ein Permanent destabilisiert wird.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer, z. B. der des Erweckenden Druiden, ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
- Jede Aura und jede Ausrüstung, die sich destabilisiert und dabei an ein Permanent angelegt ist, das sich destabilisiert, stabilisiert sich zusammen mit dem Permanent und ist immer noch daran angelegt.
- Jede Aura und jede Ausrüstung, die du kontrollierst und die an ein Permanent angelegt ist, das sich nicht destabilisiert, stabilisiert sich an jenes Permanent angelegt, falls sie immer noch an das Permanent angelegt sein kann. Falls nicht, stabilisiert sie sich gelöst. Eine Aura, die sich gelöst stabilisiert, wird als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Das Gleiche gilt für Auren, die an Spieler angelegt sind.
- Permanente mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
- Entscheidungen, die für Permanente getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Falls ein Spielstein sich destabilisiert, stabilisiert er sich, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt.
- Dadurch, dass sich ein Permanent destabilisiert, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie jenes Permanent als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet, und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit

bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.

- Falls dein Enttappsegment irgendwie übersprungen wird, sowie dein nächster Zug beginnt, stabilisieren sich deine destabilisierten Permanente erst im nächsten Enttappsegment, das du tatsächlich hast, aber du hast nicht länger Schutz vor allem, und dein Lebenspunktstand kann sich wieder verändern.
- Alle Kreaturen, die sich unter deiner Kontrolle stabilisieren, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen.
- Falls du die Kontrolle über ein Permanent eines anderen Spielers übernimmst und es sich destabilisiert, und falls die Dauer des kontrollverändernden Effekts endet, bevor es sich stabilisiert, stabilisiert sich jenes Permanent unter der Kontrolle jenes anderen Spielers, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt. Falls du die Partie vor deinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich das Permanent, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dein Zug begonnen hätte.

---

Oktomagier

{3}{G}{U}

Kreatur — Frosch, Druiden

3/3

Verschenke einen Oktopus (*Du kannst einem Gegner ein Geschenk versprechen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeugt er, wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, einen 8/8 blauen Oktopus-Kreaturenspielstein.*)

Zu Beginn jedes Endsegments erzeugst du einen Spielstein, der eine Kopie eines Kreaturenspielsteins deiner Wahl ist, der in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.

- Der Spielstein, den du erzeugst, kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat (es sei denn, jener Spielstein ist selbst eine Kopie von etwas anderem; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jener Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
  - Falls der kopierte Spielstein (a) etwas anderes (b) kopiert (falls der kopierte Spielstein zum Beispiel einer ist, der zuvor von dieser Fähigkeit erzeugt wurde), dann kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
  - Falls der kopierte Spielstein {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
  - Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.
-

Rasanter Augmentierer

{1}{U}{R}

Kreatur — Otter, Handwerker

1/3

Eile

Immer wenn eine andere Kreatur mit Basis-Stärke 1 unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält sie Eile bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls sie nicht gewirkt wurde, lege eine +1/+1-Marke auf den Rasanten Augmentierer und der Rasante Augmentierer kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

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

---

Rollende Hamsterkugel

{7}

Artefakt — Fahrzeug

4/4

Die Rollende Hamsterkugel erhält +1/+1 für jeden Hamster, den du kontrollierst.

Immer wenn die Rollende Hamsterkugel angreift, erzeuge drei 1/1 rote Hamster-Kreaturespielsteine.

Dann fügt sie einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Hamstern ist, die du kontrollierst.

Bemannen 3

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die zweite Fähigkeit der Rollenden Hamsterkugel verrechnet wird.

---

Schwarmverhalten

{4}{W}

Verzauberung

Vögel, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben Wachsamkeit.

Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du für jeden Zauberspruch, den du in diesem Zug gewirkt hast, einen 1/2 blauen Vogel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit namens Sturmkrähe.

- Die letzte Fähigkeit des Schwarmverhaltens zählt auch solche Zaubersprüche, die du in deinem aktuellen Zug gewirkt hast, als du das Schwarmverhalten noch nicht kontrolliert hast, auch falls diese Zaubersprüche neutralisiert wurden oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden.
- Die Anzahl der Zaubersprüche, die du gewirkt hast, wird erst gezählt, sowie die letzte Fähigkeit des Schwarmverhaltens verrechnet wird. Nehmen wir beispielsweise an, du hast in diesem Zug zwei Zaubersprüche gewirkt und wirkst den Blizzardkauz (einen Vogel-Kreaturenzauber mit Aufblitzen, der möglicherweise hier als Beispiel herangezogen wurde, weil er eine niedliche Eule ist), während die letzte Fähigkeit des Schwarmverhaltens auf dem Stapel ist. Wenn die Fähigkeit des Schwarmverhaltens verrechnet wird, hast du in diesem Zug zuvor drei Zaubersprüche gewirkt, sodass du drei Sturmkrähe-Spielsteine erzeugst. Krächz!

#### Schwert der Fiepsenden

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jede Kreatur mit Basis-Stärke oder -Widerstandskraft 1, die du kontrollierst.

Immer wenn ein Eichhörnchen, ein Hamster, eine Maus oder eine Ratte unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du das Schwert der Fiepsenden an jene Kreatur anlegen.

Ausrüsten {2}

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

#### Stahlkletten-Champion

{2}{W}

Kreatur — Maus, Soldat

1/1

Nachwuchs {1}{W} *(Du kannst zusätzlich {1}{W} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erzeuge, wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, eine 1/1-Spielsteinkopie davon.)*

Wachsamkeit

Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Die letzte Fähigkeit des Stahlkletten-Champions wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- 

#### Unersättlicher Fruchtfresser

{3} {B}

Kreatur — Ratte, Berserker

2/4

Wenn der Unersättliche Fruchtfresser ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. Dann kannst du drei Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, wiederhole diesen Vorgang.

{3} {B}, opfere X Speisen: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +X/+0 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du wiederholst diesen Vorgang als Teil der Verrechnung der ersten Fähigkeit des Unersättlichen Fruchtfressers. Falls durch den Speise-Spielstein, den du erzeugt hast, oder die Karten, die du aus deinem Friedhof ins Exil geschickt hast, Fähigkeiten ausgelöst werden, werden jene Fähigkeiten erst auf den Stapel gelegt, nachdem die erste Fähigkeit des Unersättlichen Fruchtfressers fertig verrechnet wurde.
  - Spieler können während der Verrechnung der ersten Fähigkeit des Unersättlichen Fruchtfressers keine anderen Aktionen durchführen. Insbesondere können sie zwischen den Wiederholungen dieses Vorgangs nicht versuchen, Karten aus deinem Friedhof zu entfernen.
  - Der Vorgang in der ersten Fähigkeit des Unersättlichen Fruchtfressers wird wiederholt, bis du darauf verzichtest, drei Karten aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken. Du kannst nicht versuchen, drei Karten aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken, falls du nicht mindestens drei Karten in deinem Friedhof hast.
  - Du kannst 0 für den Wert von X in den Kosten der letzten Fähigkeit des Unersättlichen Fruchtfressers bestimmen. Falls du dies tust, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, nur Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges. (Anscheinend ist die bloße Vorstellung, dass jemand Beeren isst, schon bedrohlich genug.)
- 

#### Ungezieferhof-Massaker

{3} {B} {B}

Hexerei

Erzeuge zwei 1/1 grüne Eichhörnchen-Kreaturenspielsteine. Dann erhält jede Kreatur, die weder Eichhörnchen noch Insekt, Ratte oder Spinne ist, für jede Kreatur, die du kontrollierst und die ein Eichhörnchen, ein Insekt, eine Ratte oder eine Spinne ist, -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls du eine Kreatur kontrollierst, die mehr als einen der aufgelisteten Typen hat (zum Beispiel das Dolchzahn-Duo, das die Typen Eichhörnchen und Ratte hat), wird sie für das Ungezieferhof-Massaker nur einmal gezählt.
-

### Verlockung der Kaninchen

{2} {W}

Hexerei

*Verlockendes Angebot* — Ziehe eine Karte und erzeuge einen 1/1 weißen Kaninchen-Kreaturespielstein. Dann kann jeder Gegner eine Karte ziehen und einen 1/1 weißen Kaninchen-Kreaturespielstein erzeugen. Für jeden Gegner, der dies tut, ziehst du eine Karte und erzeugst einen 1/1 weißen Kaninchen-Kreaturespielstein.

- Deine Gegner entscheiden in Zugreihenfolge, ob sie das Angebot annehmen, wobei der nächste Gegner in Zugreihenfolge beginnt. Jeder Spieler weiß, wie sich die Spieler in der Zugreihenfolge vor ihm entschieden haben, wenn er sich entscheidet.
- Nachdem sich jeder Spieler entschieden hat, findet der Effekt für alle, die das Angebot angenommen haben, gleichzeitig statt. Dann findet der Effekt für dich erneut so oft statt, wie Gegner das Angebot angenommen haben.

---

### Wahrsagertalent

{U}

Verzauberung — Klasse

*(Erhöhe die Stufe wie eine Hexerei, um ihre Fähigkeit freizuschalten.)*

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

{3} {U}: Stufe 2

Solange du in diesem Zug einen Zauberspruch gewirkt hast, kannst du Karten oben von deiner Bibliothek spielen.

{2} {U}: Stufe 3

Zaubersprüche, die du von irgendwoher außer deiner Hand wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Wenn du auf diese Weise oben von deiner Bibliothek Länder spielst und Zaubersprüche wirkst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Die Kostenreduzierung gilt nur für generisches Mana in den Gesamtkosten von Zaubersprüchen, die du von irgendwoher außer deiner Hand wirkst.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige dieser Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.



---

### Widerhallender Angriff

{4} {R}

Verzauberung

Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit.

Immer wenn du einen Spieler angreifst, bestimme eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl, die jenen Spieler angreift. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Kreatur ist, außer dass er 1/1 ist. Der Spielstein kommt getappt und jenen Spieler angreifend ins Spiel. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Falls du im selben Angreifer-deklarieren-Segment mehrere Spieler angreifst, wird die letzte Fähigkeit des Widerhallenden Angriffs einmal für jeden Spieler, den du angegriffen hast, ausgelöst.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, außer dass er 1/1 ist (es sei denn, die Kreatur kopiert selbst etwas; siehe unten). Er kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die Kreatur deiner Wahl (a) etwas anderes (b) kopiert, wenn die zweite Fähigkeit des Widerhallenden Angriffs verrechnet wird, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, außer dass er 1/1 ist.
- 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 kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Obwohl der Spielstein angreifend ins Spiel kommt, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Kreatur angreifend ins Spiel kommt.

---

### Wildflamm, der tilgende Schlund

{3} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Wolf

6/6

Verursacht Trampelschaden

Verzauberungszauber, die du aus deiner Hand wirkst, haben Kaskade. *(Immer wenn du einen*

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

- Sobald du ankündigst, dass du einen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Zu bewirken, dass Wildflamm das Spiel verlässt, nachdem du einen Verzauberungszauber aus deiner Hand gewirkt hast, verhindert nicht, dass die Kaskade-Fähigkeit jenes Zauberspruchs verrechnet wird.
- In ungewöhnlichen Fällen kannst du die Kontrolle über Wildflamm verlieren, während du einen Verzauberungszauber wirkst. In solchen Fällen hat jener Zauberspruch nicht Kaskade.

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

#### Wurzelguss-Lehre

{3}{G}

Hexerei

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

- Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.
  - Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Spielsteins deiner Wahl ist, den du kontrollierst.
  - Ein Spieler deiner Wahl erzeugt einen 1/1 grünen Eichhörnchen-Kreaturenspielstein.
  - Ein Gegner deiner Wahl opfert ein Nichtspielsteinartefakt.
- Du bestimmst die Modi, sowie du den Zauberspruch wirkst. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.
  - Du kannst einen Modus nur bestimmen, falls es ein legales Ziel für jenen Modus gibt. Bei Modi, die du nicht bestimmst, werden eventuelle Ziel-Bedingungen ignoriert. Jedes Mal, wenn du einen Modus mit Ziel bestimmst, kannst du entweder dasselbe Ziel oder ein anderes bestimmen.
  - Egal welche Kombination von Modi du bestimmst, du befolgst die Anweisungen immer in der Reihenfolge, in der sie geschrieben stehen.

- Falls du denselben Modus mehr als einmal bestimmst, legst du die relative Reihenfolge für jenen Modus beim Wirken des Zauberspruchs fest. Falls du zum Beispiel den letzten Modus der Wurzelguss-Lehre mehr als einmal bestimmst, legst du die Reihenfolge, in der die Gegner deiner Wahl Nichtspielsteinartefakte opfern, fest.
- Kein Spieler kann zwischen den Modi eines Zauberspruchs, der gerade verrechnet wird, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, werden erst auf den Stapel gelegt, wenn ein Zauberspruch komplett verrechnet wurde.
- Falls die Wurzelguss-Lehre kopiert wird, erlaubt dir normalerweise der Effekt, der die Kopie erzeugt, neue Ziele zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.
- Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor die Wurzelguss-Lehre verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.

---

Zinnia, Stimme von Thal

{U} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Vogel, Barde

1/3

Fliegend

Zinnia, Stimme von Thal, erhält  $+X/+0$ , wobei X gleich der Anzahl anderer Kreaturen mit Basis-Stärke 1 ist, die du kontrollierst.

Kreaturenzauber, die du wirkst, haben Nachwuchs {2}.

*(Du kannst zusätzlich {2} bezahlen, sowie du einen Kreaturenzauber wirkst. Falls du dies tust, erzeuge eine 1/1-Spielstein-Kopie von jener Kreatur, wenn sie ins Spiel kommt.)*

- Falls Zinnia das Spiel verlässt, nachdem du einen Kreaturenzauber gewirkt und seine Nachwuchs-Kosten bezahlt hast, aber bevor jener Zauberspruch verrechnet wurde, hat das Permanent, zu dem jener Zauberspruch wird, nicht Nachwuchs, wenn es ins Spiel kommt. Daher erzeugst du keine 1/1 Spielsteinkopie von ihm.
- Normalerweise ist die Basis-Stärke einer Kreatur die Stärke, die auf die Karte aufgedruckt ist, oder bei einem Spielstein die Stärke, die von dem Effekt, der ihn erzeugt hat, festgelegt wurde. Falls ein anderer Effekt die Stärke einer Kreatur auf einen bestimmten Wert setzt, wird dieser Wert zu ihrer Basis-Stärke. Falls ein Effekt die Stärke einer Kreatur modifiziert, ohne sie festzulegen, wird dies beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke nicht berücksichtigt.
- Falls eine Kreatur eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit hat, die ihre Stärke festlegt, was im Feld für ihre Stärke und Widerstandskraft mit \*/\* oder Ähnlichem angezeigt wird, wird diese Fähigkeit beim Ermitteln ihrer Basis-Stärke berücksichtigt.
- Einige Kreaturen haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/0 und eine Fähigkeit, die ihnen einen Bonus gibt, der auf bestimmten Kriterien basiert. Dies sind keine eigenschaftsdefinierenden Fähigkeiten, und die Fähigkeit ändert nicht die Basis-Stärke der Kreatur.