

## Sethinweise zu *Innistrad Remastered*

Zusammengestellt von Eric Levine

Letzte Änderung am Dokument: 3. September 2024

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sie sind dafür gedacht, die häufigsten Missverständnisse und Verwechslungen aus dem Weg zu räumen, damit du mehr Spaß beim Spielen mit den Karten hast. 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

*Innistrad Remastered* Karten sind in allen Constructed-Formaten legal, in denen sie bereits erlaubt sind. Insbesondere sind viele dieser Karten in den Formaten Standard oder Pioneer nicht legal.

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.

---

### Wiederkehrende Mechaniken

Mehrere Schlüsselworfähigkeiten, Schlüsselwortaktionen, Fähigkeitswörter und unbenannte Mechaniken kehren in *Innistrad Remastered* zurück. Zu einigen der Karten mit diesen Mechaniken sind im Abschnitt „Kartenspezifisches“ entsprechende Hinweise aufgeführt. Die Regeln für diese Mechaniken bleiben mit diesem Set unverändert.

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

---

### Wiederkehrende Mechanik: transformierende doppelseitige Karten

Doppelseitige Karte feierten ihr Debüt im ursprünglichen *Innistrad*-Release, also sollte es kaum überraschen, dass sie hier zurückkehren.

Eine doppelseitige Karte hat zwei Seiten: eine Vorderseite und eine Rückseite. Sie hat keine *Magic*-Rückseite. Im Gegensatz zu den modalen doppelseitigen Karten aus einigen der letzten Sets haben die Rückseiten der transformierenden doppelseitigen Karten keine Manakosten und können nicht gewirkt werden (mit Ausnahme der Aufstören-Fähigkeit, die ebenfalls in diesem Release zurückkehrt). Die Karten können jedoch transformieren. Eine Karte zu transformieren bedeutet, sie von der Vorderseite auf die Rückseite zu drehen oder umgekehrt.

Doppelseitige Karten selbst haben sich nicht verändert, seit wir sie das letzte Mal gesehen haben, aber die Regeln für Spielsteinkopien von ihnen haben sich vor Kurzem verändert. Hier einige weitere Informationen:

- Jede Seite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange ein transformierendes doppelseitiges Permanent im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Jede transformierende doppelseitige Karte in diesem Set wird mit aufgedeckter Vorderseite gewirkt (mit Ausnahme von Karten, die mit der Aufstören-Fähigkeit gewirkt werden). Beachte in jeder anderen Zone außer im Spiel nur die Eigenschaften der Vorderseite. Falls sich die Karte im Spiel befindet, beachte nur die Eigenschaften der Seite, die gerade aufgedeckt ist; die Eigenschaften der verdeckten Seite werden ignoriert.
- Der Manabetrag einer transformierenden doppelseitigen Karte ist der Manabetrag ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade offen liegt.
- Die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat normalerweise einen Farbindikator, der ihre Farbe festlegt.
- Eine transformierende doppelseitige Karte kommt immer mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel. (Beachte, dass es in *Innistrad Remastered* keine Karten gibt, die dazu führen, dass die Partie einen Tag-/Nacht-Status bekommt.)
- Falls du angewiesen wirst, eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist, transformiert ins Spiel zu bringen, kommt sie gar nicht ins Spiel. In diesem Fall bleibt sie in der Zone, in der sie sich zuvor befand. Falls beispielsweise eine einseitige Karte eine Kopie des Erntehelfers ist, führt die Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn er stirbt, nicht dazu, dass jene Karte ins Spiel zurückgebracht wird.
- Aufgrund einer Regeländerung aus dem Jahr 2023 ist ein Spielstein, der als Kopie eines transformierenden Permanents oder einer transformierenden doppelseitigen Karte in einer anderen Zone erzeugt wird, ein transformierender Spielstein. Er hat sowohl die Vorderseite als auch die Rückseite des Objektes, das er kopiert. Falls er ein transformierendes Permanent kopiert, dessen Rückseite nach oben weist, kommt der Spielstein mit der Rückseite nach oben ins Spiel. Er kann transformieren, falls er dazu angewiesen wird.

---

### **Wiederkehrendes Thema: Doppelseitige Werwölfe**

Viele der Werwölfe aus den vielen *Innistrad*-Releases feiern ihre Rückkehr. Einige von ihnen haben jeweils dieselben ausgelösten Fähigkeiten, die dazu führen, dass sie zu Beginn jedes Versorgungssegments zwischen ihren beiden Seiten hin und her transformieren.

Anwerber der Dämmerwache

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger, Werwolf

2/2

{2}{G}: Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere diese Kreatur.

////

Heuler der Krallenhorde

Kreatur — Werwolf

3/3

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

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere diese Kreatur.

- Diese Fähigkeiten betrachten den kompletten vorangegangenen Zug, auch falls der Werwolf mit dieser Fähigkeit in diesem Zug gar nicht oder nur einen Teil des Zuges im Spiel war.
- Um die Transformieren-Fähigkeit der Rückseite auszulösen, muss ein einzelner Spieler im vergangenen Zug mindestens zwei Zaubersprüche gewirkt haben. Falls mehrere Spieler im letzten Zug jeweils nur einen Zauberspruch gewirkt haben, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

---

### Wiederkehrende Schlüsselworfähigkeit: Aufstören

Werwölfe sind nicht die einzigen doppelseitigen Karten, die dieses Release unsicher machen. Die *Aufstören*-Fähigkeit, die dir erlaubt, die Rückseiten bestimmter doppelseitiger Karten aus deinem Friedhof zu wirken, kehrt ebenfalls zurück.

Lunarchenveteran

{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/1

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

Aufstören {1}{W} (*Du kannst diese Karte für ihre Aufstören-Kosten transformiert aus deinem Friedhof wirken.*)

////

Lumineszierendes Phantom

Kreatur — Geist, Kleriker

1/1

Fliegend

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

Falls das Lumineszierende Phantom von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.

- Aufstören ist nur auf den Vorderseiten einiger doppelseitiger Karten zu finden.
- „Aufstören [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“
- Wenn du einen Zauberspruch mithilfe der Aufstören-Fähigkeit einer Karte wirkst, wird die Karte mit der Rückseite nach oben auf den Stapel gelegt. Der resultierende Zauberspruch hat alle Eigenschaften dieser Seite.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Aufstören-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag eines mit Aufstören gewirkten Zauberspruchs wird durch die Manakosten auf der Vorderseite der Karte bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken. (Dies ist eine besondere Regel, die nur für transformierende doppelseitige Karten gilt, einschließlich solcher mit Aufstören.)
- Ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch kommt mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Falls du einen auf diese Weise gewirkten Permanent-Zauberspruch kopierst (vielleicht mit einer Karte wie dem Doppelstudium), wird die Kopie zu einem Spielstein, der eine Kopie der Rückseite der Karte ist. Der Manabetrag des Spielsteins ist gleich dem Manabetrag der Vorderseite. Auch wenn der Spielstein keine Fähigkeit hat, dass ihm erlaubt, zu transformieren, kann er durch einen anderen Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit transformiert werden.
- Die Rückseite jeder Karte mit Aufstören hat eine Fähigkeit, die ihren Beherrscher anweist, sie ins Exil zu schicken, wenn sie von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde. Dazu gehört auch der Fall, dass sie vom Stapel aus auf den Friedhof gelegt wird. Falls der Zauberspruch also neutralisiert wird, nachdem du ihn mit der Aufstören-Fähigkeit gewirkt hast, wird er ins Exil geschickt.

---

### Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Verschmelzen

Es gibt noch eine weitere Sorte doppelseitiger Karten zu besprechen: Karten mit *Verschmelzen*. Wenn du die richtigen zwei Permanente unter den richtigen Umständen kontrollierst, kannst du sie zu einem einzigen Monstrum verschmelzen, das die Partie ganz alleine entscheiden kann. Jede dieser Karten hat ein Verschmelzen-Symbol in der oberen linken Ecke ihrer Vorderseite und die Hälfte der größeren Karte auf der Rückseite.

Bruna, das schwindende Licht

{5}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel, Schrecken

5/7

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Engel- oder Mensch-Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

Fliegend, Wachsamkeit

*(Verschmilzt mit Sela, dem gebrochenen Schwert.)*

////

Sela, das gebrochene Schwert

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel, Schrecken

4/3

Fliegend, Erstschlag, Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du Sela und eine Kreatur namens Brunna, das schwindende Licht, besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zu Brisela, Stimme der Albträume.

////

Brisela, Stimme der Albträume

Legendäre Kreatur — Eldrazi, Engel

9/10

Fliegend, Erstschlag, Wachsamkeit, Lebensverknüpfung

Deine Gegner können keine Zaubersprüche mit

Manabetrag 3 oder weniger wirken.

- Wenn zwei Karten (zum Beispiel Brunna, das schwindende Licht, und Sela, das gebrochene Schwert) verschmelzen, resultiert daraus ein einzelnes Permanent (in diesem Fall Brisela, Stimme der Albträume), das durch zwei Karten dargestellt wird. Falls das verschmolzene Permanent aus dem Spiel auf deinen Friedhof gelegt wird, werden beide Karten auf deinen Friedhof gelegt. Sowie das verschmolzene Permanent das Spiel verlässt, werden beide Karten wieder aufgedeckt. Falls die Karten auf oder unter eine Bibliothek gelegt werden, bestimmt ihr Besitzer die relative Reihenfolge.
- Eine Karte jedes Verschmelzen-Paares hat eine Fähigkeit, die dich anweist, beide Karten ins Exil zu schicken und zu verschmelzen. Falls du mehr als ein Objekt mit dem angegebenen Namen kontrollierst, bestimmst du ein Objekt mit diesem Namen, das ins Exil geschickt wird.
- Wenn zwei Karten ins Exil geschickt und verschmolzen werden, verlässt jede einzeln das Spiel, und kommen gemeinsam als ein neues ungetapptes Objekt ins Spiel zurück, ohne Verbindung zu den Objekten, die das Spiel verlassen haben. Marken, Auren, Ausrüstungen und andere Effekte, die diese beiden Karten betrafen, betreffen das verschmolzene Permanent nicht.
- Nur zwei Karten, die zum selben Verschmelzen-Paar gehören, können verschmolzen werden. Spielsteine, Karten, die keine Verschmelzen-Karten sind, sowie Verschmelzen-Karten, die kein Verschmelzen-Paar bilden, können nicht verschmolzen werden. Falls ein Effekt einen Spieler dazu auffordert, Karten zu verschmelzen, die nicht verschmolzen werden können, dann bleiben diese Karten in ihrer bisherigen Zone (normalerweise im Exil).
- Während eine Karte mit Verschmelzen sich in einer anderen Zone als im Spiel befindet, hat sie nur die Eigenschaften der Vorderseite. Dasselbe gilt, während Sie sich mit der Vorderseite nach oben im Spiel befindet.
- Solange ein verschmolzenes Permanent im Spiel ist, hat es nur die Eigenschaften seiner kombinierten Rückseite. Alle Effekte, die modifizieren, wie das neue Objekt ins Spiel kommt, betrachten nur die kombinierte Rückseite.

- Beachte, dass das Permanent, das sich aus den kombinierten Rückseiten zusammensetzt, farblos ist, es sei denn, es hat einen Farbindikator.
- Der Manabetrag eines verschmolzenen Permanents ist die Summe der Manabeträge seiner Vorderseiten. Ein Permanent, das zu einer Kopie eines verschmolzenen Permanents wird, hat nur die Eigenschaften der kombinierten Rückseite und sein Manabetrag ist 0.
- Wird ein Spieler aufgefordert, eine Karte zu benennen, kann er die kombinierte Rückseite benennen, und jeder Spieler hat zu jeder Zeit das Recht, die Eigenschaften der kombinierten Rückseite zu erfahren.
- Falls ein Effekt ein verschmolzenes Permanent in eine neue Zone bewegt und dann etwas mit „jener Karte“ macht, betrifft das beide Karten.
- Im Commander-Format wird die Farbidentität einer Karte nur durch die Manakosten und Manasymbole im Regeltext auf der Vorderseite von Karten mit Verschmelzen berücksichtigt. Symbole und Regeltext auf dem verschmolzenen Permanent werden ignoriert.

### Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Auftauchen

Kreaturen mit *Auftauchen* können aus den Hüllen deiner entbehrlicheren Kreaturen hervorbrechen. Es ist ganz einfach: Du musst nur eine Kreatur opfern und die Auftauchen-Kosten der neuen Kreatur minus den Manabetrag der geopferten Kreatur bezahlen.

Dezimierer der Provinzen  
 {10}  
 Kreatur — Eldrazi, Wildschwein  
 7/7  
 Auftauchen {6} {G} {G} {G} (Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich des Manabetrags der geopferten Kreatur.)  
 Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.  
 Verursacht Trampelschaden, Eile

- Auftauchen verkörpert zwei statische Fähigkeiten, die wirken, während sich der Zauberspruch mit Auftauchen auf dem Stapel befindet. „Auftauchen [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du [Kosten] bezahlst und eine Kreatur opferst, anstatt seine Manakosten zu bezahlen“ und „Falls du bestimmt hast, die Auftauchen-Kosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen, werden seine Gesamtkosten um eine Menge an generischem Mana reduziert, die dem Manabetrag geopferten Kreatur entspricht.“
- Falls du eine Kreatur mit {X} in ihren Manakosten opferst, ist X gleich 0.
- Der Manabetrag einer Kreatur wird nur von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind (sofern diese Kreatur nicht die Rückseite einer doppelseitigen Karte oder ein verschmolzenes Permanent ist oder irgendetwas anderes kopiert; siehe unten). Falls die Manakosten {X} enthalten, ist X gleich 0. Falls es eine einseitige Karte ohne Manakosten in ihrer rechten oberen Ecke ist (weil sie zum Beispiel ein belebtes Land ist), beträgt ihr Manabetrag 0. Ignoriere alle alternativen Kosten oder zusätzlichen Kosten (wie Bonus), die bezahlt wurden, als die Kreatur gewirkt wurde.
- Der farbige Teil der Auftauchen-Kosten kann durch das Opfern von Kreaturen nicht reduziert werden.

- Du kannst eine Kreatur mit Manabetrag 0 opfern, zum Beispiel eine Spielsteinkreatur, die keine Kopie eines anderen Permanents ist, um einen Zauberspruch für seine Auftauchen-Kosten zu wirken. Du bezahlst dann einfach die vollen Auftauchen-Kosten ohne Rabatt.
- Du kannst eine Kreatur opfern, deren Manabetrag größer oder gleich den Auftauchen-Kosten ist. Falls du dies tust, musst du nur den farbigen Teil der Auftauchen-Kosten bezahlen.
- Der Manabetrag der Rückseite einer doppelseitigen Karte ist derjenige der Vorderseite. Der Manabetrag eines verschmolzenen Permanents ist die Summe der Manabeträge seiner Vorderseiten. Eine Kreatur, die eine Kopie einer transformierten oder verschmolzenen Karte ist, hat Manabetrag 0.
- Der Manabetrag eines Kreaturenzaubers mit Auftauchen ist unabhängig davon, ob seine Auftauchen-Kosten bezahlt werden. Falls du beispielsweise den Dezimierer der Provinzen für seine Auftauchen-Kosten wirkst und eine Kreatur mit Manabetrag 3 opferst, bleibt der Manabetrag des Dezimierers der Provinzen 10.
- Die zum Opfern bestimmte Kreatur ist noch im Spiel, sowie die Kosten des Zauberspruchs mit Auftauchen ermittelt werden und du Manafähigkeiten aktivierst, um den Zauberspruch mit Auftauchen zu wirken. Ihre Fähigkeiten können sich auf die Kosten des Zauberspruchs auswirken, sie können aktiviert werden, um Mana zu erzeugen und so weiter. Falls sie jedoch eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, wurde sie bereits geopfert, bevor jene Fähigkeit ausgelöst werden kann.
- Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Auftauchen zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opfern möchtest.
- Falls du einen Zauberspruch für andere Kosten wirkst, „anstatt seine Manakosten zu bezahlen“, etwa für Auftauchen-Kosten, kannst du nicht bestimmen, ihn für andere alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um ihn zu wirken.

### Wiederkehrende Schlüsselworfähigkeit: Wahnsinn

Ganz gleich, ob deine Gegner dich gerne Karten abwerfen lassen oder du selbst gerne Karten spielst, die dazu führen, dass du Karten für zusätzliche Effekte abwirfst – die *Wahnsinn*-Mechanik ist wie für dich geschaffen. Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, kannst du sie für ihre Wahnsinn-Kosten wirken. Was für ein Schnäppchen!

Besucherin der Anstalt

{1}{B}

Kreatur — Vampir, Zauberer

3/1

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers und falls jener Spieler keine Karten auf der Hand hat, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

Wahnsinn {1}{B} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

- Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, wirfst du sie ins Exil ab, anstatt sie auf deinen Friedhof zu legen. Wenn du dies tust, kannst du sie entweder aus dem Exil für ihre Wahnsinn-Kosten wirken, oder du legst sie auf deinen Friedhof.
- In einer *Magic*-Partie können Karten nur aus der Hand eines Spielers abgeworfen werden. Effekte, die Karten von irgendwo anders auf den Friedhof eines Spielers legen, führen nicht dazu, dass diese Karten abgeworfen werden.

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

---

### Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Rückblende

*Rückblende* ist, nun ja, zurück! Mit Rückblende können Karten sich ein zweites Mal auf die Partie auswirken, da du sie aus deinem Friedhof für ihre Rückblende-Kosten wirken darfst.

Flut der Erinnerung  
 {2} {U} {U}  
 Spontanzauber  
 Schau dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Menge Mana ist, die ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken. Nimm zwei davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.  
 Rückblende {5} {U} {U} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“



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

---

### Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Eskalieren

Später mehr zu haben ist nicht immer die beste Option; manchmal muss man sofort einen Gang höher schalten. Die *Eskalieren*-Fähigkeit erlaubt dir, dich gegen die Schrecken von Innistrad zu wehren, indem du für einen modalen Zauberspruch mehrere Modi bestimmst.

Vereinte Grausamkeit

{1}{B}

Hexerei

Eskalieren — Wirf eine Karte ab. (*Bezahle diese Kosten für jeden gewählten Modus außer dem ersten.*)

Bestimme eines oder mehrere —

- Ein Gegner deiner Wahl zeigt seine Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Spontanzauber- oder Hexereikarte. Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab.
  - Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges.
  - Ein Gegner deiner Wahl verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.
- Du bestimmst die gewählten Modi gleichzeitig. Du kannst nicht warten, bis die Aktionen eines Modus ausgeführt werden, und dann entscheiden, weitere Modi zu bestimmen.
  - Du kannst keinen einzelnen Modus mehrere Male bestimmen.
  - Falls zwei der bestimmten Modi eines Zauberspruchs mit Eskalieren eine Kreatur als Ziel haben, kannst du dieselbe Kreatur als Ziel für jeden Modus bestimmen oder verschiedene Kreaturen bestimmen. Das Gleiche gilt, falls die bestimmten Modi einen Spieler (oder Gegner) als Ziel haben.
  - Falls ein Ziel eines Eskalieren-Zauberspruchs illegal wird, sind die anderen Ziele immer noch betroffen. Falls alle Ziele illegal sind, wird der Zauberspruch nicht verrechnet.
  - Effekte, die die Kosten von Zaubersprüchen reduzieren, reduzieren die Gesamtkosten, inklusive der hinzugefügten Eskalieren-Kosten.
  - Falls dir ein Effekt erlaubt, einen Zauberspruch, der Eskalieren hat, zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, bezahlst du die Eskalieren-Kosten für diesen Zauberspruch, falls du mehr als einen Modus bestimmst.
  - Zusätzliche Kosten haben keinen Einfluss auf den Manabetrag des Zauberspruchs.

---

## Wiederkehrender Spielstein: Blut

Angesichts der zahlreichen Vampire auf Innistrad war die Rückkehr von *Blut*-Spielsteinen unausweichlich. Für sich genommen helfen Blut-Spielsteine dir, den Kartenfluss auf deine Hand aufrechtzuerhalten, aber in Kombination mit bestimmten Karten können sie noch mächtiger sein.

Blutzehnt-Eintreiber

{B}{R}

Kreatur — Vampir

3/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen Blut-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

{T}, opfere diese Kreatur: Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X das Doppelte der Anzahl an Blut-Spielsteinen ist, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls sich ein Effekt auf einen Blut-Spielstein bezieht, ist damit ein beliebiger Artefaktspielstein mit dem Untertyp Blut gemeint, auch falls er andere Untertypen erhalten hat.
- Du kannst einen Blut-Spielstein nicht opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen.
- Manche ausgelösten Fähigkeiten werden ausgelöst, „immer wenn du einen Blut-Spielstein opferst.“ Diese Fähigkeiten werden unabhängig davon ausgelöst, warum du diesen Blut-Spielstein geopfert hast.
- Einige Zaubersprüche, die dich anweisen, einen Blut-Spielstein zu erzeugen, benötigen Ziele. Du kannst diese Zaubersprüche nicht wirken, ohne alle benötigten Ziele zu bestimmen, und falls all jene Ziele illegal werden, wird der Zauberspruch nicht verrechnet, und du erzeugst keine Blut-Spielsteine. Falls einige, aber nicht alle dieser Ziele illegal werden, tust du so viel wie möglich, einschließlich Blut-Spielsteine erzeugen.

---

## Wiederkehrender Spielstein: Hinweis

### Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Nachforschungen anstellen

Zwar kennen wir inzwischen viele Antworten auf die Fragen, vor die uns Innistrad gestellt hat, aber es gibt immer noch mehr zu erfahren. Manche Karten in diesem Release weisen dich an, *Nachforschungen anzustellen*, was bedeutet, dass du einen *Hinweis*-Spielstein erzeugst.

Tamiyos Aufzeichnungen

{5}

Legendäres Artefakt

Zu Beginn deines Versorgungssegments stellst du Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

{T}, opfere drei Hinweise: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Hinweis ist ein Artefakttyp. Obwohl er auf manchen Karten mit anderen Permanent-Typen auftaucht, ist er nie ein Kreaturentyp, ein Landtyp oder irgendetwas anderes als ein Artefakttyp.
- Falls sich ein Effekt auf einen Hinweis bezieht, bedeutet das ein beliebiges Hinweis-Artefakt, nicht nur einen Hinweis-Artefaktspielstein. Du kannst zum Beispiel die Rohrzange (eine Artefaktkarte mit dem Untertyp Hinweis) opfern, um für die aktivierte Fähigkeit von Tamiyos Aufzeichnungen zu bezahlen.
- Du kannst nicht einen einzelnen Hinweis opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du nicht einen Hinweis-Spielstein opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und damit gleichzeitig auch die Fähigkeit von Tamiyos Aufzeichnungen zu aktivieren.
- Zaubersprüche und Fähigkeiten, bei denen Nachforschungen angestellt werden, können unter Umständen ein oder mehrere Ziele benötigen. 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 Hinweis-Spielsteine.
- Manche Fähigkeiten werden ausgelöst, „immer wenn du einen Hinweis opferst“. Jene Fähigkeiten werden immer dann ausgelöst, wenn du einen Hinweis aus einem beliebigen Grund opferst, nicht nur, um die aktivierte Fähigkeit eines Hinweises zu aktivieren.

### Wiederkehrender Doppelländer-Zyklus

Der Zyklus an Doppelländern aus *Innistrad: Mitternachtsjagd* und *Innistrad: Blutroter Bund*, die getappt ins Spiel kommen, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder, ist in diesem Release vollständig vertreten.

Verlassener Strand

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr andere Länder.

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

- Falls dieses Land gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl anderer Länder ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

### KARTENSPEZIFISCHES

Die meisten Karten im Release *Innistrad Remastered* sind bereits in einem oder mehreren Releases mit *Innistrad*-Thema erschienen. Einige Karten in diesem Release sind hingegen nicht in vorherigen *Innistrad*-Releases erschienen, wurden aber trotzdem hier aufgenommen, weil sie thematisch gut zu diesem Schauplatz passten. Du kannst dich also auf ein paar kleine Überraschungen in diesem Set freuen!

Ältester der Untiefen

{8}

Kreatur — Eldrazi, Oktopus

5/6

Aufblitzen

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

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, tappe bis zu vier Permanente deiner Wahl.

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

Anwerber der Dämmerwache

{1} {G}

Kreatur — Mensch, Krieger, Werwolf

2/2

{2} {G}: Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere diese Kreatur.

////

Heuler der Krallenhorde

Kreatur — Werwolf

3/3

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

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere diese Kreatur.

- Du kannst die erste Fähigkeit des Anwerbers der Dämmerwache als Antwort auf seine ausgelöste Fähigkeit aktivieren.
- Die erste Fähigkeit des Heulers der Krallenhorde kann alternative Kosten wie Wahnsinn-Kosten reduzieren.
- Die erste Fähigkeit des Heulers der Krallenhorde kann nur den generischen Teil der Manakosten eines Kreaturenzaubers reduzieren.

Apparatur des Geisterfängers

{6}

Artefaktkreatur — Konstrukt

4/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du sie einer fliegenden Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zufügen lassen.

- Die fliegende Kreatur deiner Wahl wird bestimmt, wenn die Fähigkeit ausgelöst und auf den Stapel gelegt wird. Du bestimmst, ob die Apparatur des Geisterfängers ihr 4 Schadenspunkte zufügen soll oder nicht, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Arlinn Kord  
{2} {R} {G}  
Legendärer Planeswalker — Arlinn  
3

+1: Bis zum Ende des Zuges erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl +2/+2, Wachsamkeit und Eile.

0: Erzeuge einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturenspielstein.  
Transformiere Arlinn Kord.

////

Arlinn, Verbündete des Mondes  
Legendärer Planeswalker — Arlinn

+1: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

-1: Arlinn fügt einem Ziel deiner Wahl 3

Schadenspunkte zu. Transformiere Arlinn, Verbündete des Mondes.

-6: Du erhältst ein Emblem mit „Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile und ,{T}: Diese Kreatur fügt einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.““

- Du kannst gleichzeitig zwei Exemplare dieses Permanents kontrollieren, eines mit aufgedeckter Vorderseite und eines mit aufgedeckter Rückseite.
  - Arlinn, Verbündete des Mondes, ist keine Werwolf-Karte; das heißt, sie hat nicht den Kreaturentyp „Werwolf“. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die sich auf Werwolf-Karten oder Werwölfe beziehen, betreffen Arlinn nicht.
  - Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, die Arlinn Kord in Arlinn, Verbündete des Mondes, transformiert (oder umgekehrt), ändert sich dadurch nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken auf ihr.
  - Es ist nicht möglich, erst eine Loyalitätsfähigkeit von Arlinn Kord zu aktivieren und später im Zug, nachdem sie transformiert hat, eine Loyalitätsfähigkeit von Arlinn, Verbündete des Mondes, zu aktivieren (oder umgekehrt).
  - Welche Kreaturen von der ersten Fähigkeit von Arlinn, Verbündete des Mondes, betroffen werden, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+1 noch verursachen sie Trampelschaden.
  - Das Emblem gewährt deinen Kreaturen die aktivierte Fähigkeit. Verwende die Stärke der Kreatur, die sie zum Zeitpunkt des Verrechnens der aktivierten Fähigkeit hat, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war. Beachte den Unterschied zur Schlüsselwortaktion „kämpfen“, bei der es erforderlich ist, dass beide Kreaturen im Spiel sind, damit irgendein Schaden zugefügt wird.
-

Aufgeblähter Gedankenverwirrer

{8}

Kreatur — Eldrazi, Insekt

5/5

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

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, zeigt ein Gegner deiner Wahl seine Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte mit Manabtrag 3 oder weniger und eine Karte mit Manabtrag 4 oder mehr. Der Spieler wirft die bestimmten Karten ab.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
  - Falls eine Karte auf der Hand eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
  - Du musst zwei passende Karten bestimmen, falls möglich.
  - Falls es keine zwei passenden Karten gibt, die du bestimmen kannst, dann bestimme eine und jener Spieler wirft jene Karte ab.
- 

Banditin vom Geierberg

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Räuber, Werwolf

3/2

Eile

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere diese Kreatur.

////

Alphatier des Vildin-Rudels

Kreatur — Werwolf

4/3

Immer wenn ein Werwolf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ihn transformieren.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere diese Kreatur.

- Falls eine Kreatur mit Eile in dem Zug, in dem sie unter deine Kontrolle kommt, transformiert und daraufhin nicht mehr Eile hat (zum Beispiel falls du eine Banditin vom Geierberg wirkst, während du bereits ein Alphatier des Vildin-Rudels kontrollierst, und bestimmst, sie zu transformieren), kann sie in diesem Zug nicht angreifen.
  - Falls du drei Alphatier des Vildin-Rudels kontrollierst und ein Werwolf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du ihn transformieren, erneut transformieren und dann noch ein drittes Mal transformieren.
-

Baum der Verdammnis  
{3} {B}  
Kreatur — Pflanze  
0/13  
Verteidiger  
{T}: Tausche den Lebenspunktstand eines Gegners  
deiner Wahl mit der Widerstandskraft dieser Kreatur.

- Falls der Baum der Verdammnis nicht im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kann der Tausch nicht stattfinden und die Fähigkeit hat keinen Effekt. Insbesondere gilt: Die Fähigkeit zu aktivieren und als Antwort darauf den Baum der Verdammnis -13/-13 erhalten zu lassen, führt nicht dazu, dass dein Gegner die Partie verliert.
- Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, verändert sich die Widerstandskraft des Baums der Verdammnis zur bisherigen Lebenspunktezahl des Gegners deiner Wahl. Jener Spieler erhält oder verliert so viele Lebenspunkte, wie nötig sind, damit sein neuer Lebenspunktstand gleich der bisherigen Widerstandskraft des Baums der Verdammnis ist. Andere Effekte, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren auch entsprechend mit diesem Effekt.
- Alle die Widerstandskraft modifizierenden Effekte, Marken, Auren und Ausrüstung werden angewendet, nachdem die Widerstandskraft des Baums auf den bisherigen Lebenspunktstand des Spielers gesetzt wurde. Nehmen wir zum Beispiel an, der Baum der Verdammnis ist mit einem Stab des Kultisten ausgerüstet (und somit 2/15) und der Lebenspunktstand des Spielers beträgt 7. Nach dem Austausch ist der Baum der Verdammnis eine 2/9 Kreatur (seine Widerstandskraft wurde 7 und wurde dann vom Stab des Kultisten verändert) und der Lebenspunktstand des Spielers beträgt 15.

---

Belagerungszombie  
{1} {B}  
Kreatur — Zombie  
2/2  
Tappe drei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst:  
Jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt.

- Da die aktivierte Fähigkeit des Belagerungszombies nicht das Symbol für Tappen in ihren Kosten hat, kannst du auch Kreaturen tappen, die zu Beginn deines aktuellsten Zuges noch nicht unter deiner Kontrolle waren (auch den Belagerungszombie selbst), um die Kosten zu bezahlen.

---

Besucherin der Anstalt  
{1} {B}  
Kreatur — Vampir, Zauberer  
3/1  
Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers und falls jener Spieler keine Karten auf der Hand hat, ziehst du eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.  
Wahnsinn {1} {B} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit der Besucherin der Anstalt überprüft die Hand des aktiven Spielers sowohl zu Beginn des Versorgungssegments als auch beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit. Falls der Spieler eine Karte auf der Hand hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du weder eine Karte noch verlierst du 1 Lebenspunkt. Insbesondere gilt: Falls du während deines Versorgungssegments mehrere

Besucherinnen der Anstalt kontrollierst, werden zwar alle gleichzeitig ausgelöst, jedoch verhindert das Verrechnen der ersten dieser Fähigkeiten, dass alle weiteren einen Effekt haben, es sei denn, du kannst die gezogene Karte irgendwie aus deiner Hand entfernen, bevor die nächste Fähigkeit verrechnet wird.

- Während des Zuges eines Gegners werden ausgelöste Fähigkeiten, die du kontrollierst, vor irgendwelchen ausgelösten Fähigkeiten von Permanenten, die jener Gegner kontrolliert, verrechnet, falls sie gleichzeitig ausgelöst werden. Das bedeutet: Falls sowohl du als auch dein Gegner während des Versorgungssegments des Gegners eine Besucherin der Anstalt kontrolliert und er keine Karten auf der Hand hat, ziehst du immer eine Karte, bevor dein Gegner eine Karte auf der Hand hat.

---

Biolumes Ei

{2} {U}

Kreatur — Schlange, Ei

0/4

Verteidiger

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, wende Hellsicht 2 an.

Wenn du diese Kreatur opferst, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

////

Biolume Schlange

Kreatur — Schlange

4/4

Opfere zwei Inseln: Diese Kreatur kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Du kannst das Biolume Ei nicht opfern, es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir.
- Du kannst zwei beliebige Länder mit dem Untertyp Insel opfern, um die Fähigkeit der Biolumen Schlange zu aktivieren, auch falls es keine Standardländer sind oder ihr Name nicht Insel ist.
- Falls ein Permanent, das keine doppelseitige Karte ist, zu einer Kopie des Biolumen Eis wird und dann geopfert wird, kann die Karte nicht transformiert ins Spiel zurückgebracht werden. Sie bleibt dann im Friedhof.

---

Blitzaxt

{R}

Spontanzauber

Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab oder bezahle {5}.

Die Blitzaxt fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

- Der Manabetrag der Blitzaxt ist 1, unabhängig davon, welche zusätzlichen Kosten du bezahlst.
-



Blitzmalmer

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Berserker

2/1

Seelengebunden (*Du kannst diese Kreatur an eine andere nicht gebundene Kreatur binden, wenn eine von beiden ins Spiel kommt. Sie bleiben gebunden, solange du beide Kreaturen kontrollierst.*)

Solange diese Kreatur an eine andere Kreatur gebunden ist, haben beide Kreaturen Eile.

- Eine Kreatur, die Eile verliert, nachdem sie als angreifende Kreatur deklariert wurde, hört nicht auf anzugreifen.
- 

Bluthallenpriesterin

{2}{B}{R}

Kreatur — Vampir, Kleriker

4/4

Immer wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder angreift und falls du keine Karten auf der Hand hast, fügt diese Kreatur einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

Wahnsinn {1}{B}{R} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

- Falls du in dem Moment, in dem die Auslösebedingung eintritt, eine Karte auf der Hand hast wird die Fähigkeit der Bluthallenpriesterin auch dann nicht ausgelöst, falls du diese Karte sofort danach aus deiner Hand entfernen kannst. Falls du eine Karte auf der Hand hast, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat sie keinen Effekt. Kein Schaden wird zugefügt.
- 

Blutkünstler

{1}{B}

Kreatur — Vampir

0/1

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

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

Blutzehnt-Eintreiber

{B} {R}

Kreatur — Vampir

3/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen Blut-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{I}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“)*

{T}, opfere diese Kreatur: Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X das Doppelte der Anzahl an Blut-Spielsteinen ist, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

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

Brennende Rache

{2} {R}

Verzauberung

Immer wenn du einen Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst, fügt diese Verzauberung einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Die Brennende Rache wird nicht ausgelöst, wenn du die Fähigkeit einer Karte in deinem Friedhof aktivierst, zum Beispiel Exhumieren oder die Fähigkeit des Wieder aufstehenden Skeletts.
  - Die ausgelöste Fähigkeit der Brennenden Rache wird vor dem Zauberspruch verrechnet, den du aus deinem Friedhof wirkst.
-

Bruna, das schwindende Licht

{5}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel, Schrecken

5/7

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du eine Engel- oder Mensch-Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

Fliegend, Wachsamkeit

*(Verschmilzt mit Sela, dem gebrochenen Schwert.)*

////

Sela, das gebrochene Schwert

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel, Schrecken

4/3

Fliegend, Erstschlag, Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du Sela und eine Kreatur namens Brunna, das schwindende Licht, besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zu Brisela, Stimme der Alpträume.

////

Brisela, Stimme der Alpträume

Legendäre Kreatur — Eldrazi, Engel

9/10

Fliegend, Erstschlag, Wachsamkeit, Lebensverknüpfung

Deine Gegner können keine Zaubersprüche mit

Manabetrag 3 oder weniger wirken.

- Brunas ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor Brunna verrechnet wird. Sie wird auch dann verrechnet, falls der ursprüngliche Zauberspruch neutralisiert wird, und der ursprüngliche Zauberspruch wird auch dann verrechnet, falls die ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird.
  - Effekte, die die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöhen oder reduzieren (wie jene von Eskalieren und Auftauchen), beeinflussen nicht den Manabetrag jenes Zauberspruchs; daher haben sie keinen Einfluss darauf, ob Briselas letzte Fähigkeit das Wirken eines Zauberspruchs verhindert.
  - Verwende für Zaubersprüche mit X in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um zu überprüfen, ob der Manabetrag des Zauberspruchs 3 oder weniger ist. Dein Gegner könnte zum Beispiel die Tötungswelle (einen Zauberspruch mit Manakosten {X}{B}) mit X gleich 3 wirken, aber nicht mit X gleich 2.
  - In einer Commander-Partie kann Brunna, das schwindende Licht, oder Sela, das gebrochene Schwert, dein Commander sein und die jeweils andere Karte in deinem Deck sein. Falls sie zu Brisela, Stimme der Alpträume, verschmelzen, ist Brisela dein Commander, aber falls Brisela das Spiel verlässt, kann nur die Karte in die Kommandozone gelegt werden, die du zu Beginn der Partie als Commander bestimmt hast.
-

Bürgermeister von Auerbrück  
{1}{G}  
Kreatur — Mensch, Berater, Werwolf  
1/1  
Andere Mensch-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.  
Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere diese Kreatur.

////  
Alphatier des Heulerrudels  
Kreatur — Werwolf  
3/3  
Jede andere Kreatur, die du kontrollierst und die ein Wolf oder Werwolf ist, erhält +1/+1.  
Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturespielstein.  
Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere diese Kreatur.

- Eine Kreatur, die sowohl ein Werwolf als auch ein Wolf ist, erhält nur einmal +1/+1 von der ersten Fähigkeit des Alphatiers des Heulerrudels.

---

Chandra, todschick  
{1}{R}{R}  
Legendärer Planeswalker — Chandra  
3  
+1: Erzeuge {R}. Chandra fügt bis zu einem Spieler oder Planeswalker deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.  
+1: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Falls sie rot ist, kannst du sie in diesem Zug wirken.  
-7: Schicke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek ins Exil. In diesem Zug kannst du davon rote Zaubersprüche wirken. Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn du einen roten Zauberspruch wirkst, fügt dieses Emblem einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Menge Mana ist, die ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken.“

- Chandras erste Fähigkeit verwendet den Stapel, und auf sie kann auch reagiert werden, selbst falls keine Ziele bestimmt wurden. Sie ist keine Manafähigkeit.
- Chandras zweite Fähigkeit prüft die Eigenschaften der Karte, die du ins Exil geschickt hast, um zu ermitteln, ob sie rot ist. Falls die Karte rot ist, aber der Zauberspruch, zu dem jene Karte wird, irgendwie nicht rot ist, kannst du ihn trotzdem wirken. Rowan, Gelehrte der Funken, die Vorderseite einer modalen doppelseitigen Karte, ist beispielsweise rot. Will, Gelehrter des Frosts, die Rückseite derselben Karte, ist dagegen blau. Da die Karte im Exil rot ist, kannst du eine der beiden Seiten wirken, falls du sie mit dieser Fähigkeit ins Exil schickst.
- Chandras letzte Fähigkeit hingegen erlaubt dir nur, Zaubersprüche zu wirken, die rot sind, wenn du sie wirkst, egal was die Karte im Exil ist. Falls Rowan, Gelehrte der Funken, (eine modale doppelseitige Karte) von dieser Fähigkeit ins Exil geschickt wird, kannst du ihre Rückseite, Will, Gelehrter des Frosts, nicht auf diese Weise wirken, denn dies wäre ein blauer Zauberspruch.

- Du musst alle Kosten für Zaubersprüche bezahlen, die mit Chandras letzten beiden Fähigkeiten gewirkt werden. Für die mittlere Fähigkeit musst du außerdem alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Emblems überprüft die tatsächliche Menge an Mana, die ausgegeben wurde, um den Zauberspruch zu wirken. Falls ein Effekt bewirkt hat, dass du mehr oder weniger Mana für den Zauberspruch bezahlt hast, sowie du ihn gewirkt hast, wird dies berücksichtigt, wenn der Wert von X ermittelt wird. Falls ein Effekt den Zauberspruch neutralisieren würde, es sei denn, du bezahlst eine bestimmte Menge Mana, zählt dieses Mana nicht als Mana, das ausgegeben wurde, um ihn zu wirken.

#### Chaosschwelger

{6} {R} {R}

Kreatur — Teufel, Schrecken

3/4

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

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

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, wirf deine Hand ab und ziehe dann drei Karten.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit des Chaosschwelgers) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die erste Fähigkeit des Chaosschwelgers kann die {R} {R} in seinen Kosten nicht reduzieren.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Falls du keine Karten auf der Hand hast, wenn die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Chaosschwelgers verrechnet wird, ziehst du einfach nur drei Karten.

#### Dämmerwald-Weise

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Druide

0/1

{T}: Erzeuge drei Mana genau einer beliebigen Farbe.

Gib dieses Mana nur aus, um Kreaturenzauber zu wirken.

- Mana, das von der Dämmerwald-Weisen erzeugt wurde, kann für jeden Teil der Gesamtkosten eines Kreaturenzaubers ausgegeben werden. Das schließt zusätzliche Kosten (wie Bonuskosten) und alternative Kosten (wie Herbeirufen) mit ein.
- Mana, das von der Dämmerwald-Weisen erzeugt wurde, kann nicht für aktivierte Fähigkeiten ausgegeben werden, auch nicht für solche, die eine Kreaturenkarte direkt ins Spiel bringen, wie Exhumieren oder Ninjutsu.

- Mana, das von der Dämmerwald-Weisen erzeugt wurde, kann nicht für Nichtkreatur-Zaubersprüche ausgegeben werden, die Kreaturenspielsteine ins Spiel bringen würden.

---

Dämonischer Scherge

{2} {B}

Kreatur — Dämon

4/3

Fliegend

Zu Beginn deines Versorgungssegments opferst du eine Kreatur außer dieser.

- Falls du keine anderen Kreaturen kontrollierst, opferst du nichts.
- Falls der Dämonische Scherge das Spiel verlässt, nachdem seine Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wurde, musst du dennoch eine Kreatur opfern. Insbesondere gilt: Falls du zwei Dämonische Schergen und keine anderen Kreaturen kontrollierst, zwingt dich jeder von ihnen, den jeweils anderen zu opfern.

---

Dämonisches Kettenhemd

{4}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +4/+2.

Ausrüsten — Opfere eine Kreatur.

- Du kannst die mit dem Dämonischen Kettenhemd ausgerüstete Kreatur opfern, um eine andere Kreatur mit ihm auszurüsten.

---

Das Ding im Eis

{1} {U}

Kreatur — Schrecken

0/4

Verteidiger

Diese Kreatur kommt mit vier Eismarken ins Spiel.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, entferne eine Eismarke von dieser Kreatur. Falls dann keine Eismarken auf ihr liegen, transformiere sie.

////

Erweckter Schrecken

Kreatur — Krake, Schrecken

7/8

Wenn diese Kreatur in den Erweckten Schrecken transformiert, bringe alle Nicht-Schrecken-Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Wenn die ausgelöste Fähigkeit von Das Ding im Eis es transformiert, wird die Fähigkeit des Erweckten Schreckens ausgelöst und vor dem Zauberspruch, der die letzte Fähigkeit von Das Ding im Eis ausgelöst hat, verrechnet.
- Das Entfernen aller Eismarken von Das Ding im Eis auf andere Weise führt nicht dazu, dass es transformiert. Du musst einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirken, um die letzte Fähigkeit auszulösen.

---

Das Fleischhaken-Massaker

{X} {B} {B}

Legendäre Verzauberung

Wenn das Fleischhaken-Massaker ins Spiel kommt,

erhält jede Kreatur -X/-X bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt,

verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

Immer wenn eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert,

stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls das Fleischhaken-Massaker ins Spiel kommt und nicht gewirkt wurde (oder gewirkt wurde, ohne seine Manakosten zu bezahlen), ist X gleich 0. Die erste Fähigkeit wird ausgelöst, aber ein großes Massaker wird das nicht.

---

Das Gitrog-Monster

{3} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Frosch, Schrecken

6/6

Todesberührung

Zu Beginn deines Versorgungssegments opferst du Das

Gitrog-Monster, es sei denn, du opferst ein Land.

Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land

spielen.

Immer wenn eine oder mehrere Länderkarten von

irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt werden, ziehe

eine Karte.

- Falls mehrere Länderkarten gleichzeitig auf deinen Friedhof gelegt werden, wird die letzte Fähigkeit des Gitrog-Monsters nur einmal ausgelöst. Das könnte eintreten, weil ein Effekt sie gleichzeitig aus deiner Bibliothek dorthin gelegt hat (z. B. ein Mill-Effekt) oder sie gleichzeitig zerstört wurden (z. B. weil zwei Landkreaturen gleichzeitig tödlicher Kampfschaden zugefügt wurde).

---

Das veränderte Ich

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

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Du kannst diese Kreatur als Kopie einer beliebigen

Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass sie

mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel kommt.

- Das veränderte Ich kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Es kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls du eine doppelseitige Kreatur kopierst, wird Das veränderte Ich zu einer Kopie derjenigen Seite, die aufgedeckt ist, wenn Das veränderte Ich ins Spiel kommt. Da Das veränderte Ich keine doppelseitige Karte

ist, kann es nicht transformieren. Falls ein Effekt dich anweist, es transformiert ins Spiel zurückzubringen, wenn es das Spiel verlässt, kehrt es nicht zurück ins Spiel und bleibt in der neuen Zone.

- Falls die bestimmte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen. Unabhängig davon ist der Wert von X in der letzten Fähigkeit von Das veränderte Ich jener Wert, der beim Wirken von Das veränderte Ich bestimmt wurde.
- Falls die bestimmte Kreatur (a) etwas anderes (b) kopiert (wenn sie zum Beispiel selbst ein Exemplar von Das veränderte Ich ist), dann kommt dein Exemplar von Das veränderte Ich als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die bestimmte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert Das veränderte Ich die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat. Das veränderte Ich ist kein Spielstein.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn Das veränderte Ich ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls Das veränderte Ich irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann Das veränderte Ich nicht zu einer Kopie jener anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.
- Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In diesem Fall kommt Das veränderte Ich als 0/0 Kreatur ins Spiel und wird wahrscheinlich direkt auf den Friedhof gelegt. Es erhält keine +1/+1-Marken durch seine Fähigkeit.
- X kann 0 sein. Das veränderte Ich kommt mit keinen zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel und ist einfach nur eine Kopie der bestimmten Kreatur.

---

Den Fluten entsteigen

{5} {U}

Hexerei

Erzeuge für jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof einen getappten 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein.

- Den Fluten entsteigen ist noch auf dem Stapel, während du die Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof und im Exil zählst. Der Zauberspruch selbst wird nicht gezählt.

---

Dezimierer der Provinzen

{10}

Kreatur — Eldrazi, Wildschwein

7/7

Auftauchen {6} {G} {G} {G} (Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich des Manabetrags der geopferten Kreatur.)

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.  
Verursacht Trampelschaden, Eile

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



- Welche Kreaturen von der ausgelösten Fähigkeit betroffen werden, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +2/+2 noch verursachen sie Trampelschaden.
- Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor der Dezimierer der Provinzen ins Spiel kommt, also erhält er nicht +2/+2 durch seine eigene ausgelöste Fähigkeit.

#### Die Bauern sammeln

{2} {W}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

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

- Nur Kreaturen, die du kontrollierst, wenn Die Bauern sammeln verrechnet wird, sind betroffen. Kreaturen, die später im Zug ins Spiel kommen oder über die du später im Zug die Kontrolle übernimmst, sind nicht betroffen.

#### Die Blutlinie unterbrechen

{3} {B}

Hexerei

Schicke eine Kreatur deiner Wahl und alle anderen Kreaturen mit demselben Namen wie jene Kreatur ins Exil.

Rückblende {5} {B} {B} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Die Blutlinie unterbrechen hat nur ein Ziel. Andere Kreaturen mit demselben Namen werden auch dann ins Exil geschickt, falls sie Fluchsicherheit oder Schutz haben.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Die Blutlinie unterbrechen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du schickst gar keine Kreaturen ins Exil.
- Falls ein Spielstein nicht eine Kopie eines anderen Permanents ist oder durch den Effekt, der ihn erzeugt hat, einen Namen erhalten hat, ist sein Name gleich den Untertypen, die er erhalten hat, als er erzeugt wurde, gefolgt von einem Bindestrich und dem Wort „Spielstein“. Falls ein Effekt zum Beispiel einen 1/1 Soldat-Kreaturespielstein erzeugt, hat jener Spielstein den Namen „Soldat-Spielstein“.

#### Dorfrituale

{B}

Spontanzauber

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

Ziehe zwei Karten.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.

---

Dozent der Perfektion

{3}{U}{U}

Kreatur — Insekt, Schrecken

5/4

Fliegend

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen Mensch-Zauberer-Kreaturenspielstein. Falls du dann drei oder mehr Zauberer kontrollierst, transformiere diese Kreatur.

////

Abschließendes Experiment

Kreatur — Eldrazi, Insekt

6/5

Fliegend

Zauberer, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 und haben Flugfähigkeit.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen Mensch-Zauberer-Kreaturenspielstein.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Falls du drei oder mehr Zauberer kontrollierst, während du den Dozenten der Perfektion kontrollierst, transformiert er noch nicht. Er transformiert erst, während seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, nachdem du einen Spontanzauber oder eine Hexerei gewirkt hast.
- Wenn der Dozent der Perfektion in das Abschließende Experiment transformiert, löst der Spontanzauber oder die Hexerei auf dem Stapel nicht die ausgelöste Fähigkeit des Abschließenden Experiments aus.
- Alle Zauberer, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 und haben Flugfähigkeit, nicht nur diejenigen, die vom Dozenten der Perfektion oder vom Abschließenden Experiment erzeugt wurden.

---

Druideneinsiedler

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Druide

1/1

{G}, {T}: Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Standardland-Karte aufdeckst. Nimm sie auf deine Hand und lege alle anderen auf diese Weise aufgedeckten Karten auf deinen Friedhof.

- Falls du alle Karten in deiner Bibliothek aufdeckst, ohne eine Standardland-Karte aufzudecken, legst du alle aufgedeckten Karten auf deinen Friedhof. (Ja, das ist deine gesamte Bibliothek. Hoffentlich hast du einen Plan.)
-

#### Duell um die Vorherrschaft

{1} {G}

Spontanzauber

*Hexenzirkel* — Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. Falls du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst, lege eine +1/+1-Marke auf die bestimmte Kreatur, die du kontrollierst. Dann kämpfen die bestimmten Kreaturen gegeneinander. *(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- Nur die +1/+1-Marke ist davon abhängig, ob du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke hast. Die Kreaturen deiner Wahl kämpfen auch, falls du nicht drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke hast, wenn das Duell um die Vorherrschaft verrechnet wird.
- Falls du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst und die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, noch ein legales Ziel ist, sowie das Duell um die Vorherrschaft verrechnet wird, aber die Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, kein legales Ziel ist, legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst. Das ist dann kein großartiges Duell, aber deine Kreatur hat eindeutig die Vorherrschaft.

---

#### Durch den Durchbruch

{4} {R}

Spontanzauber — Arkan

Du kannst eine Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. Die Kreatur erhält Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

*Arkane Kopplung* {2} {R} {R} *(Sowie du einen Arkan-Zauberspruch wirkst, kannst du diese Karte aus deiner Hand offen vorzeigen und ihre Kopplungskosten bezahlen. Falls du dies tust, füge dem Zauberspruch den Effekt dieser Karte hinzu.)*

- Dieses Release enthält keine anderen Karten mit dem Untertyp Arkan oder mit Arkaner Kopplung, aber der Vollständigkeit halber folgen hier einige Regelauslegungen zu Kopplung. Einfach nur, falls du zwei Exemplare von Durch den Durchbruch in deinem Limited-Deck hast und es zustande bringst, sie aneinander zu koppeln. (Als ob ein Exemplar von Emrakul nicht reicht ...)
  - Du zeigst alle Karten, die du koppeln möchtest, gleichzeitig vor. Jede einzelne Karte kann nur einmal an einen Zauberspruch gekoppelt werden.
  - Eine Karte mit einer Kopplung-Fähigkeit kann nicht an sich selbst gekoppelt werden, da sich der Zauberspruch auf dem Stapel (und nicht auf deiner Hand) befindet, wenn du die Karten offen vorzeigst, die du an ihn koppeln möchtest.
-

Durchquerung des Ulvenwalds

{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

*Delirium* — Falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, durchsuche deine Bibliothek stattdessen nach einer Kreaturen- oder Länderkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

- Die Delirium-Fähigkeit der Durchquerung des Ulvenwalds erlaubt dir, eine Nichtstandardland-Karte zu finden.
- Die Kartentypen, die in deinem Friedhof vorkommen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Übertypen (wie Standard und legendär) und Untertypen (wie Mensch und Ausrüstung) werden nicht gezählt.
- Relevant ist nur die Anzahl an Kartentypen, nicht die Anzahl an Karten. Zum Beispiel erfüllen ein Grabschrift-Golem (eine Artefaktkreatur), eine Flut der Erinnerung (ein Spontanzauber) und die Reisevorbereitungen (eine Hexerei) gemeinsam die Bedingung für Delirium.
- Da bei einer doppelseitigen Karte, die nicht im Spiel ist, nur die Eigenschaften der Vorderseite betrachtet werden, zählen die Typen auf der Rückseite nicht für Delirium.
- Einige Delirium-Fähigkeiten, die auf Spontanzaubern und Hexereien vorkommen, verwenden das Wort „stattdessen“ oder „anstatt“. Diese Zaubersprüche haben einen verbesserten Effekt, falls bei ihrer Verrechnung vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen in deinem Friedhof sind. Die Anzahl an Kartentypen wird erst überprüft, während sie verrechnet werden. Sie selbst zählen dabei nicht, da sie sich noch auf dem Stapel befinden. Du erhältst nur den verbesserten Effekt, nicht beide.

---

Edgar Markov

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

Legendäre Kreatur — Vampir, Ritter

4/4

*Eminenz* — Immer wenn du einen anderen Vampir-Zauberspruch wirkst und falls Edgar Markov in der Kommandozone oder im Spiel ist, erzeuge einen 1/1 schwarzen Vampir-Kreaturespielstein.

Erstschlag, Eile

Immer wenn Edgar Markov angreift, lege auf jeden Vampir, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Edgar Markovs Eminenz-Fähigkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit. Edgar muss im Spiel oder in der Kommandozone sein, wenn du einen anderen Vampir-Zauberspruch wirkst, und auch, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls er im Spiel oder in der Kommandozone ist, wenn du einen anderen Vampir-Zauberspruch wirkst, aber jene Zone verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt, sowie sie verrechnet wird.
- Insbesondere gilt: Falls Edgar Markov im Spiel ist und seine Eminenz-Fähigkeit ausgelöst wird, er aber in die Kommandozone gelegt wird, bevor jene Fähigkeit verrechnet wird, hat jene Fähigkeit keinen Effekt, sowie sie verrechnet wird. Das liegt daran, dass ein Objekt, dass die Zone gewechselt hat, als neues Objekt gilt.

---

Edgars Erwachen

{3} {B} {B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Wenn du diese Karte abwirfst, kannst du {B} bezahlen.

Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Du kannst Edgars Erwachen nicht einfach so abwerfen, nur weil du es vielleicht gerade möchtest. Damit du es abwerfen kannst, muss eine Regel oder ein Effekt dir erlauben oder dich anweisen, dies zu tun.

---

Ehrgeizige Magd

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Gesinde

1/1

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Ebene-Standardlandkarte durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und danach mischen.

*Hexenzirkel* — {1} {W} {W}: Transformiere diese Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du drei oder mehr Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke kontrollierst.

////

Routinierte Katharerin

Kreatur — Mensch, Ritter

3/3

Lebensverknüpfung

- Zwei Kreaturen haben unterschiedliche Stärke, wenn ihre Stärken unterschiedliche Zahlen sind. Eine 1/1 Kreatur und eine 2/1 Kreatur haben beispielsweise unterschiedliche Stärke.
- Damit drei Kreaturen unterschiedliche Stärke haben, müssen sie drei unterschiedliche Stärken haben. Eine 1/1 Kreatur, eine 2/1 Kreatur und eine weitere 2/1 Kreatur sind nicht drei Kreaturen mit unterschiedlicher Stärke, obwohl beide 2/1 Kreaturen gegenüber der 1/1 Kreatur unterschiedliche Stärke haben.

---

Emrakul, das prophezeite Ende

{13}

Legendäre Kreatur — Eldrazi

13/13

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Kartentyp unter den Karten in deinem Friedhof {1} weniger.

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, übernimmst du die Kontrolle über einen Gegner deiner Wahl während seines nächsten Zuges. Nach jenem Zug erhält er einen zusätzlichen Zug.

Fliegend, verursacht Trampelschaden, Schutz vor Spontanzaubern

- Die Kartentypen, die in deinem Friedhof vorkommen können, sind Artefakt, Hexerei, Kreatur, Land, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte und Verzauberung. Übertypen (wie Standard und legendär) und Untertypen (wie Mensch und Ausrüstung) werden nicht gezählt. Der maximale Rabatt, den Emrakuls eigene Fähigkeit bieten kann, ist {9}.
- Schutz vor Spontanzubern bedeutet, dass (1) Emrakul nicht das Ziel von Spontanzubern sein kann, (2) nicht das Ziel von aktivierten oder ausgelösten Fähigkeiten von Spontanzauber-Karten sein kann und (3) dass Schaden, der ihr durch Spontanzauber-Karten zugefügt würde, verhindert wird. Spontanzauber können sie dennoch auf andere Weise betreffen; zum Beispiel würde Emrakul den Bonus von Die Bauern sammeln erhalten.
- Schutz-Fähigkeiten wirken nur, solange sich das Objekt mit der Fähigkeit im Spiel befindet. Insbesondere gilt: Emrakul kann Ziel eines Zauberspruchs wie Unterbinden sein, während sie auf dem Stapel ist.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls jener Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt, ohne verrechnet zu werden.
- Der Spieler, den du kontrollierst, ist immer noch der aktive Spieler in diesem Zug.
- Du kontrollierst nur den Spieler. Du kontrollierst weder die Permanente noch die Zaubersprüche oder Fähigkeiten dieses Spielers.
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, triffst du auch weiterhin deine eigenen Entscheidungen.
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, bestimmst du alles und triffst alle Entscheidungen, die der Spieler in diesem Zug treffen könnte und die zu treffen zu er angewiesen wird. Dazu gehört auch zu bestimmen, welche Zaubersprüche gewirkt oder welche Fähigkeiten aktiviert werden sollen, sowie Entscheidungen, die aufgrund von ausgelösten Fähigkeiten oder aus anderen Gründen erforderlich sind.
- Du kannst nicht den betroffenen Spieler die Partie aufgeben lassen. Jener Spieler kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt aufgeben, auch während du ihn kontrollierst.
- Du kannst keine illegalen Entscheidungen treffen oder illegale Dinge bestimmen – du kannst nichts tun, was jener Spieler nicht auch tun könnte. Du kannst für jenen Spieler nichts bestimmen und keine Entscheidungen für ihn treffen, die von den Spielregeln oder durch bestimmte Karten, Permanente, Zaubersprüche, Fähigkeiten und so weiter nicht erlaubt sind. Falls ein Effekt dafür sorgt, dass ein anderer Spieler Entscheidungen trifft, die sonst der betroffene Spieler treffen würde (wie bei der Meisterhaften Kriegskunst), hat jener Effekt Vorrang. Anders ausgedrückt: Falls der betroffene Spieler eine Entscheidung nicht selbst fällen würde, würdest du sie auch nicht für ihn treffen.
- Du kannst auch nichts für den Spieler entscheiden oder bestimmen, was das Turnierreglement betrifft (also zum Beispiel ob das Spiel als Intentional Draw gewertet wird oder ob ein Judge gerufen werden soll).
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, kannst du alle Karten in der Partie sehen, die jener Spieler sehen kann. Dazu gehören Karten auf der Hand jenes Spielers, verdeckte Karten, die jener Spieler kontrolliert, und alle Karten in seiner Bibliothek, die er sich anschauen darf.
- Das Kontrollieren eines Spielers erlaubt dir nicht, dir das Sideboard jenes Spielers anzuschauen. Falls ein Effekt jenen Spieler anweist, eine Karte von außerhalb der Partie zu bestimmen, kannst du ihn keine Karte bestimmen lassen.
- Du kannst nur die Ressourcen des betroffenen Spielers benutzen (Karten, Mana und so weiter), um die Kosten für jenen Spieler zu bezahlen, du kannst nicht deine eigenen mitverwenden. Ebenso kannst du die Ressourcen des betroffenen Spielers auch nur für die Kosten jenes Spielers verwenden, du kannst sie nicht zum Bezahlen deiner eigenen Kosten nutzen.

- Mehrere Spiele-kontrollierende Effekte, die denselben Spieler betreffen, überschreiben sich gegenseitig. Derjenige davon, der als Letztes erzeugt wurde, wird angewendet. Falls mehrere Spieler Emrakul gewirkt und denselben Spieler als Ziel bestimmt haben, erzeugt der Effekt jeder Fähigkeit einen zusätzlichen Zug.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt das Übernehmen der Kontrolle über einen Spieler dazu, dass du die Kontrolle über beide Spieler in jenem Team übernimmst.
- Falls der Spieler deiner Wahl seinen nächsten Zug überspringt, kontrollierst du den nächsten Zug, den der betroffene Spieler tatsächlich spielt. Der zusätzliche Zug, den der Spieler erhält, findet nach jenem Zug statt.
- Falls der Spieler deiner Wahl eine Multiplayer-Partie verliert, während du ihn kontrollierst, findet der zusätzliche Zug nicht statt.

Energiegeladene Ausgeburt

{2} {U} {U}

Kreatur — Zombie, Schrecken

3/3

Aufblitzen

Fliegend

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

Wenn diese Kreatur eine Kreatur ausschachtet, neutralisiere einen Zauberspruch, eine aktivierte Fähigkeit oder eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl.

- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Bemannen) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Bravour und Fabrizieren) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase ausgelöst wird, löst die Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.
- Die Ausschlachten-Fähigkeit der Energiegeladenen Ausgeburt kann keine Manafähigkeiten als Ziel haben. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, und basierend auf einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.
- Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise Permanente getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht als Ziel bestimmt werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht als Ziel bestimmt werden.

Engel der Wiederherstellung

{3}{W}

Kreatur — Engel

3/4

Aufblitzen

Fliegend

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

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

Ergrauter Angler

{2}{U}

Kreatur — Mensch

2/3

{T}: Du millst zwei Karten. Falls dann dein Friedhof eine farblose Kreaturenkarte enthält, transformiere diese Kreatur. *(Um zwei Karten zu millen, lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

////

Gräulicher Anglerfisch

Kreatur — Eldrazi, Fisch

4/5

{6}: Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, greifen in diesem Zug an, falls möglich.

- Falls du eine farblose Kreaturenkarte in deinem Friedhof hast, während du den Ergrauten Angler kontrollierst, transformiert er noch nicht. Er transformiert erst, während seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls eine Kreatur, die vom Effekt des Gräulichen Anglerfisches betroffen wird, nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle ihres Beherrschers war, getappt ist oder von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, die besagt, dass sie nicht angreifen kann, dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass jene Kreatur angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.
- Die Beherrscher der Kreaturen bestimmen trotzdem den Spieler, den Planeswalker oder die Schlacht, die sie angreifen. Die Kreaturen, die angreifen müssen, müssen nicht unbedingt dich angreifen, falls es andere Optionen gibt.



---

Erzengel Avacyn

{3}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel

4/4

Aufblitzen

Fliegend, Wachsamkeit

Wenn Erzengel Avacyn ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

Wenn eine Nicht-Engel-Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, transformiere Erzengel Avacyn zu Beginn des nächsten Versorgungssegments.

////

Avacyn die Läuterin

Legendäre Kreatur — Engel

6/5

Fliegend

Wenn diese Kreatur in Avacyn die Läuterin transformiert, fügt sie jeder anderen Kreatur und jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu.

- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Erzengel Avacyn wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments ausgelöst, unabhängig davon, wessen Zug es ist.
- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Erzengel Avacyn führt nicht dazu, dass Avacyn wieder in den Erzengel Avacyn transformiert, falls sie bereits in Avacyn die Läuterin transformiert wurde (vielleicht weil mehrere Kreaturen in einem Zug gestorben sind).

---

Erzghul von Thraben

{2}{B}

Kreatur — Zombie, Kleriker

3/2

Immer wenn diese Kreatur oder ein anderer Zombie, den du kontrollierst, stirbt, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Zombie-Karte ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du die Karte nicht auf deine Hand nimmst, kannst du sie auf deinen Friedhof legen.

- Falls der Erzghul von Thraben und ein anderer Zombie, den du kontrollierst, gleichzeitig sterben, wird diese Fähigkeit einmal für jeden von ihnen ausgelöst.

---

Essenzfluktuation

{U}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Falls sie ein Geist ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

- Die Essenzfluktuation überprüft, ob die Kreatur ein Geist ist, nachdem sie aus dem Exil zurückgebracht wurde.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Kreaturespielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
- Falls eine doppelseitige Karte ins Exil geschickt wird, kehrt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel zurück.

Exzentrische Farmerin

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Gesinde

2/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, millst du drei Karten. Dann kannst du eine Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen. *(Um drei Karten zu millen, lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Die Länderkarte, die du auf deine Hand zurückbringst, kann eine der Karten sein, die du gerade gemillt hast, oder eine, die bereits in deinem Friedhof war.

Falkenrath-Folterer

{2} {B}

Kreatur — Vampir

2/1

Opfere eine Kreatur: Diese Kreatur erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges. Falls die geopferte Kreatur ein Mensch war, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Die Fähigkeit prüft, ob die geopferte Kreatur unmittelbar, bevor sie das Spiel verlassen hat, ein Mensch war. (Es spielt keine Rolle, welche Kreaturentypen sie im Friedhof hat.)
- Du kannst den Falkenrath-Folterer opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren.

Falkenrath-Gierschlund

{R}

Kreatur — Vampir, Berserker

2/1

Jede Vampir-Kreaturenkarte, die du besitzt und die nicht im Spiel ist, hat Wahnsinn. Die Wahnsinn-Kosten sind gleich ihren Manakosten. *(Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

- Die Fähigkeit des Falkenrath-Gierschlunds wirkt nur, solange er im Spiel ist. Falls du ihn abwirfst, verleiht er sich nicht selbst Wahnsinn.
- Falls der Falkenrath-Gierschlund das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Wahnsinn-Fähigkeit einer Vampir-Karte verrechnet wurde, die Wahnsinn durch seine Fähigkeit erhalten hat, ermöglicht dir die Wahnsinn-Fähigkeit dennoch, jene Vampir-Karte für die entsprechenden Kosten zu wirken, obwohl sie nicht mehr Wahnsinn hat.
- Falls du eine Vampir-Kreaturenkarte abwirfst, die bereits eine Wahnsinn-Fähigkeit hat, bestimmst du, von welcher Wahnsinn-Fähigkeit sie ins Exil geschickt wird. Du kannst entweder die bestimmen, die sie ohnehin schon hatte, oder die, die sie durch den Falkenrath-Gierschlund erhalten hat.

#### Fanatistische Rekruten

{4} {R}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Eile

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über ein Permanent deiner Wahl. Enttappe jenes Permanent. Es erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit kann ein beliebiges Permanent zum Ziel haben, einschließlich eines, das ungetappt ist oder das du bereits kontrollierst.

#### Flut der Erinnerung

{2} {U} {U}

Spontanzauber

Schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Menge Mana ist, die ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken. Nimm zwei davon auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Rückblende {5} {U} {U} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

- Die Flut der Erinnerung prüft, wie viel Mana du tatsächlich bezahlt hast, um sie zu wirken, nicht ihre Manakosten. Falls du die Flut der Erinnerung für {2} {U} {U} gewirkt hast, schaust du dir vier Karten an. Falls du sie mit Rückblende für {5} {U} {U} gewirkt hast, schaust du dir sieben Karten an. Alle Effekte, die die Kosten, um sie zu wirken, erhöhen oder reduzieren, werden ebenfalls berücksichtigt.
- Falls die Flut der Erinnerung kopiert wird, wurde kein Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken. Daher ist X gleich 0. Die Menge Mana, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert. Du schaust dir keine Karten aus deiner Bibliothek an, sowie die Flut der Erinnerung verrechnet wird.
- Falls ein Effekt dir erlaubt, die Flut der Erinnerung zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, ist X gleich 0. Die Flut der Erinnerung wird verrechnet, aber du tust nichts.
- Falls ein Effekt von dir verlangt, irgendeine Menge Mana zu bezahlen, um zu verhindern, dass die Flut der Erinnerung neutralisiert wird, wie es bei Unterbinden der Fall ist, wurde dieses Mana nicht ausgegeben, um die Flut der Erinnerung zu wirken, und wird nicht berücksichtigt.

---

Galvanische Iteration

{U} {R}

Spontanzauber

Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Rückblende {1} {U} {R} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.)*

- Falls du eine Galvanische Iteration nach einer anderen verrechnest (oder dieselbe mit Rückblende wirkst), wird die zweite Galvanische Iteration kopiert. Jene Kopie und der Zauberspruch werden jeweils verrechnet. Dabei werden zwei verzögerte ausgelöste Fähigkeiten erzeugt. Der nächste Zauberspruch, den du danach wirkst, wird zweimal kopiert. Falls dieser Zauberspruch ebenfalls eine Galvanische Iteration ist, wird der folgende Zauberspruch dreimal kopiert usw.
  - Die Fähigkeit der Galvanischen Iteration kopiert jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei, nicht nur solche mit Zielen.
  - Eine Kopie wird auch erzeugt, falls der Zauberspruch, der die Fähigkeit der Galvanischen Iteration ausgelöst hat, neutralisiert wurde, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.
  - Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
  - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
  - Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
  - Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
  - Die Kopie, die die Fähigkeit der Galvanischen Iteration erzeugt, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
-

Garruk der Unbarmherzige

{3}{G}

Legendärer Planeswalker — Garruk

3

Wenn auf Garruk dem Unbarmherzigen zwei oder weniger Loyalitätsmarken liegen, transformiere ihn.

0: Garruk der Unbarmherzige fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Jene Kreatur fügt ihm Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

0: Erzeuge einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturenspielstein.

////

Garruk der Schleierverfluchte

Legendärer Planeswalker — Garruk

+1: Erzeuge einen 1/1 schwarzen Wolf-Kreaturenspielstein mit Todesberührung.

-1: Opfere eine Kreatur. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

-3: Bis zum Ende des Zuges verursachen Kreaturen, die du kontrollierst, Trampelschaden und erhalten +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

- Die erste Fähigkeit von Garruk dem Unbarmherzigen ist eine zustandsausgelöste Fähigkeit. Sie wird ausgelöst, sobald auf Garruk zwei oder weniger Loyalitätsmarken liegen, und sie kann nicht erneut ausgelöst werden, während die Fähigkeit auf dem Stapel ist.
  - Du änderst die Anzahl der Loyalitätsmarken nicht, wenn Garruk der Unbarmherzige in Garruk den Schleierverfluchten transformiert. In den meisten Fällen liegen ein oder zwei Loyalitätsmarken auf ihm.
  - Es ist nicht möglich, erst eine Loyalitätsfähigkeit von Garruk dem Unbarmherzigen zu aktivieren und später im Zug, nachdem er transformiert hat, eine Loyalitätsfähigkeit von Garruk dem Schleierverfluchten zu aktivieren.
  - Die zweite Fähigkeit von Garruk dem Schleierverfluchten hat keine Kreatur als Ziel. Wenn jene Fähigkeit allerdings verrechnet wird, musst du eine Kreatur opfern, falls du eine kontrollierst.
  - Die Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof wird gezählt, wenn die dritte Fähigkeit von Garruk dem Schleierverfluchten verrechnet wird. Sobald die Fähigkeit verrechnet wurde, verändert sich der Bonus nicht mehr, falls sich die Anzahl später im Zug verändert.
  - Nur Kreaturen, die du kontrollierst, wenn die dritte Fähigkeit von Garruk dem Schleierverfluchten verrechnet wird, erhalten den Bonus. Kreaturen, die später im Zug ins Spiel kommen oder über die du später im Zug die Kontrolle übernimmst, werden nicht betroffen.
-

Geächteter aus Krui

{1} {R} {R}

Kreatur — Mensch, Räuber, Werwolf

2/2

Erstschlag

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere diese Kreatur.

////

Schrecken vom Krui

Kreatur — Werwolf

3/3

Doppelschlag

Werwölfe, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit. *(Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere diese Kreatur.

- Falls der Geächtete aus Krui irgendwie transformiert wird, nachdem Blocker deklariert wurden, aber bevor der Kampf endet, bleiben alle Werwölfe, die von nur einer einzelnen Kreatur geblockt wurden, weiterhin geblockt.

---

Gebunden durch Mondsilber

{2} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen, blocken oder transformieren.

Opfere ein anderes Permanent: Lege diese Aura an eine Kreatur deiner Wahl an. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei und nur einmal pro Zug.

- Aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten der verzauberten Kreatur, die sie transformieren würden, können weiterhin aktiviert bzw. ausgelöst werden. Falls diese Fähigkeiten auch noch andere Effekte haben, treten diese ein.
- Du kontrollierst Gebunden durch Mondsilber, auch während es eine gegnerische Kreatur verzaubert. Nur du kannst die letzte Fähigkeit aktivieren.

---

Gefangen im Mond

{2} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, ein Land oder einen Planeswalker

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

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

#### Geheimnisstöberer

{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/1

Zu Beginn deines Versorgungssegments schaust du dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst die Karte offen vorzeigen. Falls auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexereikarte offen vorgezeigt wurde, transformiere diese Kreatur.

////

Insekten-Scheußlichkeit

Kreatur — Mensch, Insekt

3/2

Fliegend

- Du kannst die Karte auch dann offen vorzeigen, falls sie weder ein Spontanzauber noch eine Hexerei ist. Unabhängig davon, ob du sie offen vorzeigst oder nicht, bleibt die Karte oben auf deiner Bibliothek.

#### Geisterlicht-Falle

{2}{U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du einen Geist kontrollierst, sowie {1} weniger, falls du eine Verzauberung kontrollierst.

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {3}.

- Die Geisterlicht-Falle kostet {2} weniger, falls du einen Geist und eine Verzauberung kontrollierst. Sie kostet auch {2} weniger, falls du ein Permanent kontrollierst, das sowohl eine Verzauberung als auch ein Geist ist.

Gezielter Schuss

{2} {G}

Spontanzauber

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

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

Ghulbaum

{7} {G}

Kreatur — Zombie, Baumhirte

10/10

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} weniger.

- Die Fähigkeit des Ghulbaums kann die Gesamtkosten für das Wirken des Zauberspruchs nicht unter {G} senken.
  - Sobald du beginnst, den Ghulbaum zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, Kreaturenkarten aus deinem Friedhof zu entfernen, um die Kosten des Ghulbaums zu verändern.
- 

Gisa und Geralf

{2} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

4/4

Wenn Gisa und Geralf ins Spiel kommen, millst du vier Karten.

Einmal während jedes deiner Züge kannst du einen

Zombie-Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen des Zombie-Zauberspruchs beachten, den du aus deinem Friedhof wirkst.
- Du musst die Kosten bezahlen, um den Zombie-Zauberspruch zu wirken. Falls er alternative Kosten hat, kannst du ihn stattdessen für diese Kosten wirken.
- Sobald du beginnst, den Zombie-Zauberspruch zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Gisa und Geralf verlierst.
- Falls du einen Zombie-Zauberspruch aus deinem Friedhof wirkst und dann im selben Zug ein neues Exemplar von Gisa und Geralf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du in diesem Zug einen weiteren Zombie-Kreaturenzauber aus deinem Friedhof wirken.
- Falls eine Zombie-Karte während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du Gelegenheit, jene Karte zu wirken, bevor ein Spieler sie aus deinem Friedhof entfernen kann.



- Falls mehrere Effekte dir erlauben, einen Zombie-Kreaturenzauber aus deinem Friedhof zu wirken, wie die von Gisa und Geralf und Karador, Geisterhäuptling, musst du ankündigen, mit welcher Erlaubnis du beginnst, den Zauberspruch zu wirken.

#### Grab des Engels

{3}

Artefakt

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du dieses Artefakt bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 weißen Engel-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit werden lassen.

- Falls das Grab des Engels bereits eine Kreatur ist, wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du bestimmen, dass seine Fähigkeit alle Effekte überschreibt, die seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt haben, aber andere Änderungen an seiner Stärke und Widerstandskraft (wie diejenige, die vom Titanischen Wachstum erzeugt werden) gelten weiterhin.
- Effekte, die die Basis-Stärke und -Widerstandskraft des Grabs des Engels auf bestimmte Werte setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem das Grab des Engels zu einer Kreatur geworden ist, überschreiben den Effekt des Grabs des Engels. Falls zum Beispiel ein Effekt dazu führt, dass ein 3/3 Grab des Engels 0/1 wird, bleibt es so lange 0/1, bis ein anderer Effekt (wie das erneute Auslösen der Fähigkeit des Grabs des Engels oder ein Titanisches Wachstum mit dem Grab des Engels als Ziel) diese Werte ändert.

#### Grabkriecher

{B}

Kreatur — Zombie

2/1

Diese Kreatur kann nicht blocken.

Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, solange du einen Zombie kontrollierst.

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

#### Grimmfeix der Leichengeborene

{3}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Zombie, Krieger

5/5

Grimmfeix kommt getappt ins Spiel und enttappt nicht während deines Enttappsegments.

Opfere eine andere Kreatur: Enttappe Grimmfeix und lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Immer wenn Grimmfeix angreift, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, und lege dann eine +1/+1-Marke auf Grimmfeix.

- Falls die als Ziel bestimmte Kreatur zu dem Zeitpunkt, zu dem Grimmfeix' letzte Fähigkeit verrechnet wird, ein illegales Ziel ist, wird die gesamte Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du legst keine +1/+1-Marke auf Grimmfeix.
- Falls der verteidigende Spieler keine Kreaturen kontrolliert, wenn Grimmfeix angreift, wird die letzte Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt.
- Falls Grimmfeix' letzte Fähigkeit verrechnet wird, aber die als Ziel gewählte Kreatur nicht zerstört wird (vielleicht weil sie regeneriert wurde oder Unzerstörbarkeit hat), legst du trotzdem eine +1/+1-Marke auf Grimmfeix.

---

#### Griselbrand

{4} {B} {B} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Dämon

7/7

Fliegend, Lebensverknüpfung

Bezahle 7 Lebenspunkte: Ziehe sieben Karten.

- Du kannst Griselbrands Fähigkeit nicht aktivieren, falls du 6 Lebenspunkte oder weniger hast.

---

#### Heimgesuchte Tote

{3} {B}

Kreatur — Zombie

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

{1} {B}, wirf zwei Karten ab: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Die letzte Fähigkeit der Heimgesuchten Toten kann nur aktiviert werden, während sie in deinem Friedhof ist.
-

Hennweiler-Garnison

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/3

Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge zwei getappte und angreifende 1/1 rote Mensch-Kreaturespielsteine.

*(Verschmilzt mit dem Hennweiler-Wehrgang.)*

////

Hennweiler-Wehrgang

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{R}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

{3}{R}{R}, {T}: Falls du dieses Land und eine Kreatur namens Hennweiler-Garnison besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zu Hennweiler, der schlingenden Stadt.

////

Hennweiler, die schlingende Stadt

Legendäre Kreatur — Eldrazi, Schlammwesen

7/4

Verursacht Trampelschaden, Eile

Immer wenn Hennweiler angreift, erzeuge zwei getappte und angreifende 3/2 farblose Eldrazi-Schrecken-Kreaturespielsteine.

- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker oder welche Schlacht jeder Spielstein angreift, sowie du die Spielsteine erzeugt. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den die Hennweiler-Garnison (oder Hennweiler, die schlingende Stadt) angreift, und die Spielsteine müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker oder dieselbe Schlacht angreifen.
- Obwohl die von der ausgelösten Fähigkeit erzeugten Spielsteine angreifen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)
- Falls eine andere Fähigkeit einer Quelle, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wenn Angreifer deklariert werden (wie die des Hauptmanns des Weilers), kannst du sie vor oder nach der Fähigkeit der Hennweiler-Garnison verrechnen lassen. Falls jene Fähigkeit Ziele hat, kannst du die Spielsteine nicht als Ziele bestimmen.

---

Herzlose Beschwörung

{1}{B}

Verzauberung

Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten -1/-1.

- Die erste Fähigkeit der Herzlosen Beschwörung kann nur den generischen Teil der Manakosten eines Kreaturenzaubers reduzieren.
-

Hexenhauch-Herold

{2}{U}

Kreatur — Geist

2/1

Aufblitzen

Fliegend

Immer wenn diese Kreatur oder ein anderer Geist unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

- Falls der Hexenhauch-Herold und ein anderer Geist gleichzeitig ins Spiel kommen, wird die letzte Fähigkeit des Hexenhauch-Herolds zweimal ausgelöst.
- 

Hinreißender Vampir

{1}{B}{B}

Kreatur — Vampir

2/2

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

Tappe fünf ungetappte Vampire, die du kontrollierst:

Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl.

Sie wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Vampir.

- Da die aktivierte Fähigkeit des Hinreißenden Vampirs nicht das Symbol für Tappen in ihren Kosten hat, kannst du auch einen Vampir (einschließlich des Hinreißenden Vampirs) tappen, der zu Beginn deines aktuellsten Zuges noch nicht unter deiner Kontrolle war, um die Kosten zu bezahlen.
  - Der Effekt der aktivierten Fähigkeit des Hinreißenden Vampirs hat keine beschränkte Dauer. Du behältst die Kontrolle über die betroffene Kreatur, bis die Partie endet, die Kreatur das Spiel verlässt oder ein späterer Effekt dafür sorgt, dass jemand anderes die Kontrolle über sie übernimmt. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Hinreißende Vampir im Spiel bleibt. Ebenso bleibt die betroffene Kreatur zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Vampir, bis die Partie endet, die Kreatur das Spiel verlässt oder ein späterer Effekt ihre Typen oder Untertypen verändert.
  - Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur bewirkt nicht, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst.
- 

Hoch zielen

{1}{G}

Spontanzauber

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +2/+2 und

Reichweite bis zum Ende des Zuges.

- Hoch zielen kann eine ungetappte Kreatur als Ziel haben. Sie erhält trotzdem +2/+2 und Reichweite bis zum Ende des Zuges.
  - Das Enttappen einer angreifenden Kreatur führt nicht dazu, dass sie aus dem Kampf entfernt wird.
-

### Hochzeitsankündigung

{2}{W}

#### Verzauberung

Zu Beginn deines Endsegments legst du eine Einladungsmarke auf diese Verzauberung. Falls du in diesem Zug mit zwei oder mehr Kreaturen angegriffen hast, ziehe eine Karte. Anderenfalls erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturespielstein. Falls dann drei oder mehr Einladungsmarken auf dieser Verzauberung liegen, transformiere sie.

////

#### Hochzeitsfeier

#### Verzauberung

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

- Die Fähigkeit der Hochzeitsankündigung blickt auf die Kampfphase dieses Zuges zurück, auch falls sie noch nicht im Spiel war, als du angegriffen hast. Falls du in diesem Zug mit mindestens zwei Kreaturen angegriffen hast, ziehst du eine Karte, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Dies gilt auch dann, falls ein oder mehrere dieser Permanente keine Kreaturen mehr sind oder nicht mehr im Spiel sind.
- Das Transformieren ist Teil der ausgelösten Fähigkeit, die Einladungsmarken auf die Hochzeitsankündigung legt. Falls ein anderer Effekt bewirkt, dass auf der Hochzeitsankündigung drei oder mehr Einladungsmarken liegen, transformiert sie erst, wenn ihre ausgelöste Fähigkeit das nächste Mal ausgelöst wird.
- Die Hochzeitsankündigung behält ihre Einladungsmarken, sowie sie in die Hochzeitsfeier transformiert.

---

### Hoffnungsvoller Geweihter

{W}

Kreatur — Mensch, Hexenmeister

1/2

Training (*Immer wenn diese Kreatur zusammen mit einer stärkeren Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

{2}{W}, entferne zwei +1/+1-Marken von Kreaturen, die du kontrollierst: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

- Die Training-Fähigkeit einer Kreatur wird nur ausgelöst, wenn sowohl die Kreatur als auch eine stärkere Kreatur als Angreifer deklariert werden. Wenn die Stärke einer Kreatur nach dem Deklarieren der Angreifer erhöht wird, wird eine Training-Fähigkeit dadurch nicht ausgelöst.
  - Sobald die Training-Fähigkeit einer Kreatur ausgelöst wurde, gilt: Falls die andere angreifende Kreatur zerstört oder ihre Stärke reduziert wird, verhindert dies nicht, dass die Kreatur mit Training eine +1/+1-Marke erhält.
-

Hohläugiger Navigator

{4} {U} {U}

Kreatur — Geist

5/5

Seelengebunden (*Du kannst diese Kreatur an eine andere nicht gebundene Kreatur binden, wenn eine von beiden ins Spiel kommt. Sie bleiben gebunden, solange du beide Kreaturen kontrollierst.*)

Solange der Hohläugige Navigator an eine andere Kreatur gebunden ist, haben beide Kreaturen „{1} {U}“:  
Schicke diese Kreatur ins Exil und bringe sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.“

- Falls du die vom Hohläugigen Navigator gewährte Fähigkeit aktivierst, wird die Kreatur ins Exil geschickt, die Bindung wird sofort gebrochen und dann wird die Karte ins Spiel zurückgebracht. Die Seelengebunden-Fähigkeit des Hohläugigen Navigators wird ausgelöst, wenn jene Karte ins Spiel kommt, und die Bindung kann dann wiederhergestellt werden.
- Sobald der Hohläugige Navigator oder die Kreatur, an die er gebunden ist, ins Exil geschickt wird, hat die andere Kreatur die aktivierte Fähigkeit nicht mehr. Du kannst die Fähigkeit einer Kreatur allerdings als Antwort auf die Aktivierung der Fähigkeit der anderen Kreatur aktivieren.

---

Höllengerker

{3}

Legendäres Artefakt

{1}, {T}: Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil.

{7}, {T}: Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, ins Exil.

Wenn der Höllengerker aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, bringe alle Karten, die von ihm ins Exil geschickt wurden, unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.

- Die erste und dritte Fähigkeit des Höllengerkers sind miteinander verbunden. Ebenso gilt: Die zweite und dritte Fähigkeit des Höllengerkers sind miteinander verbunden. Nur Karten, die von der ersten oder zweiten Fähigkeit des Höllengerkers ins Exil geschickt wurden, werden von seiner dritten Fähigkeit ins Spiel zurückgebracht.

---

Hungriger Kammwolf

{1} {R}

Kreatur — Wolf

2/2

Solange du einen anderen Wolf oder Werwolf kontrollierst, erhält diese Kreatur +1/+0 und verursacht Trampelschaden.

- Falls du sowohl einen Wolf als auch einen Werwolf kontrollierst, erhält der Hungrige Kammwolf trotzdem nur +1/+0.
-

Inspirierender Hauptmann

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Inspirierenden Hauptmanns betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+1.

---

Invasion von Innistrad

{2}{B}{B}

Schlacht — Belagerung

5

*(Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner, der sie beschützt. Du und andere könnt sie angreifen. Wenn sie überwunden wird, schicke sie ins Exil und wirke sie dann transformiert.)*

Aufblitzen

Wenn diese Schlacht ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -13/-13 bis zum Ende des Zuges.

////

Totenschwall

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, erzeuge zwei 2/2 schwarze Zombie-Kreaturespielsteine.

{2}{B}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Falls es eine Kreaturenkarte war, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein.

- Belagerungen haben eine ihnen zugehörige ausgelöste Fähigkeit. Die Fähigkeit lautet „Wenn die letzte Verteidigungsmarke von diesem Permanent entfernt wird, schicke es ins Exil. Dann kannst du es transformiert wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.“
- Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, bestimmt ihr Beherrscher einen Spieler als ihren Beschützer.
- Der Beherrscher einer Belagerung kann nicht ihr Beschützer sein. Sollte der Beschützer einer Schlacht jemals aus irgendeinem Grund die Kontrolle über sie übernehmen, bestimmt er einen neuen Spieler als ihren Beschützer. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion.
- Falls ein Permanent, das keine Schlacht ist und sich bereits im Spiel befindet, zu einer Kopie einer Belagerung wird, bestimmt sein Beherrscher einen seiner Gegner als Beschützer jener Schlacht. Allerdings wird es dann höchstwahrscheinlich direkt auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, weil keine Verteidigungsmarken auf ihm liegen (siehe unten).
- Der „Verteidigungswert“ einer Schlacht ist in der unteren rechten Ecke der Karte abgebildet. Eine Schlacht kommt mit jener Anzahl an Verteidigungsmarken ins Spiel. Falls ein anderes Permanent als Kopie einer Schlacht ins Spiel kommt, kommt es ebenfalls mit entsprechend vielen Verteidigungsmarken ins Spiel.
- Nur Kreaturen unter der Kontrolle des Beschützers einer Schlacht können Kreaturen blocken, die jene Schlacht angreifen. Der Beherrscher einer Schlacht kann daher niemals Kreaturen als Blocker für sie zuweisen.

- Einer Schlacht kann Schaden zugefügt werden und sie kann das Ziel von Zaubersprüchen und Fähigkeiten sein, für die du „ein Ziel deiner Wahl“ bestimmen kannst.
- Schadenspunkte, die einer Schlacht zugefügt werden, sorgen dafür, dass entsprechend viele Verteidigungsmarken von ihr entfernt werden.
- Eine Schlacht kann von allen Spielern außer ihrem Beschützer angegriffen werden. Insbesondere bedeutet das, dass der Beherrscher einer Belagerung sie angreifen kann.
- Falls auf einer Schlacht keine Verteidigungsmarken liegen und sie nicht die Quelle einer ausgelösten Fähigkeit ist, die ausgelöst wurde, aber den Stapel noch nicht verlassen hat, wird die Schlacht auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Dies führt nicht dazu, dass eine der Schlacht zugehörige ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird.
- Falls auf einer Schlacht nie Verteidigungsmarken gelegen haben (vielleicht weil ein Permanent zu einer Kopie von einer wurde), kann ihre letzte Verteidigungsmarke nicht entfernt werden. Sie wird dann auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Du schickst sie nicht ins Exil und kannst nicht ihre andere Seite wirken.
- Falls ein Spielstein oder eine Karte, die nicht durch eine transformierende doppelseitige Karte dargestellt wird, zu einer Kopie einer Schlacht wird, kann sie nicht gewirkt werden, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sie bleibt dann im Exil. Falls sie ein Spielstein ist, hört sie zum nächsten Zeitpunkt, zu dem zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden, auf zu existieren.
- Falls ein Permanent, das durch eine transformierende doppelseitige Karte dargestellt wird, zu einer Kopie einer Belagerung wird, wird es ins Exil geschickt, sowie die ausgelöste Fähigkeit jener Belagerung verrechnet wird. Dann wird es transformiert gewirkt. Beachte dabei, dass dies nur für transformierende doppelseitige Karten gilt, nicht für modale doppelseitige Karten, die normalerweise mit einer beliebigen Seite nach oben gespielt werden können.
- In einer Multiplayer-Partie gilt: Falls der Beschützer einer Schlacht die Partie verlässt und jene Schlacht derzeit nicht angegriffen wird, bestimmt ihr Beherrscher als zustandsbasierte Aktion einen neuen Beschützer für sie. Falls sie angegriffen wird, bestimmt ihr Beherrscher einen neuen Beschützer für sie, sobald keine Kreaturen sie angreifen. Das bedeutet, dass sie weiterhin angegriffen wird und ihr normal Kampfschaden zugefügt werden kann.
- Falls eine Schlacht, die angegriffen wird, aus irgendeinem Grund aufhört, eine Schlacht zu sein, wird sie aus dem Kampf entfernt. Ebenso gilt: Falls ihr Beherrscher sich mitten im Kampf ändert, wird sie aus dem Kampf entfernt.
- Schlachten können nicht angreifen oder blocken, auch nicht, falls sie zusätzlich zu einer Kreatur werden. Falls eine angreifende oder blockende Kreatur aus irgendeinem Grund zusätzlich zu einer Kreatur auch zu einer Schlacht wird, wird sie aus dem Kampf entfernt.

Irrer Assistent

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/1

{T}, mülle eine Karte: Erzeuge {C}. *(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Sobald die Fähigkeit des Irren Assistenten aktiviert wurde, kann sie aus keinem Grund rückgängig gemacht werden. Falls du sie aktivierst, während du einen Zauberspruch wirkst, und dann feststellst, dass du nicht genügend Mana erzeugen kannst, um die Kosten jenes Zauberspruchs zu bezahlen, wird der Zauberspruch rückgängig gemacht. Der Zauberspruch wird in die Zone zurückgebracht, aus der du ihn gewirkt hast. Du kannst andere Manafähigkeiten rückgängig machen, die du beim Wirken des Zauberspruchs aktiviert hast,



aber die Fähigkeit des Irren Assistenten kann nicht rückgängig gemacht werden. Du hast immer noch alles Mana, das die Fähigkeit erzeugt hat, und die gemillte Karte ist immer noch in deinem Friedhof.

---

Jace, Enträtsler der Geheimnisse

{3}{U}{U}

Legendärer Planeswalker — Jace

5

+1: Hellsicht 1, ziehe dann eine Karte.

-2: Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

-8: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn ein

Gegner zum ersten Mal in einem Zug einen

Zauberspruch wirkt, neutralisiere jenen Zauberspruch.“

- Die ausgelöste Fähigkeit des Emblems neutralisiert in jedem Zug den ersten Zauberspruch, den ein Gegner wirkt, nicht nur im Zug jenes Gegners.
  - Falls die ausgelöste Fähigkeit von Jaces Emblem den ersten Zauberspruch, den ein Gegner wirkt, nicht neutralisiert (vielleicht weil der Zauberspruch nicht neutralisiert werden kann), wird sie im selben Zug nicht erneut ausgelöst, um den zweiten Zauberspruch des Spielers zu neutralisieren.
  - Falls du mehrere Gegner hast, kann Jaces Emblem in jedem Zug einmal für jeden Gegner ausgelöst werden.
- 

Kelch des Lebens

{3}

Artefakt

{T}: Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu. Falls du dann mindestens 10 Lebenspunkte mehr als deine

Startlebenspunktezahl hast, transformiere dieses

Artefakt.

////

Kelch des Todes

Artefakt

{T}: Ein Spieler deiner Wahl verliert 5 Lebenspunkte.

- Deine Startlebenspunktezahl ist dein Lebenspunktstand zu Beginn der Partie. In den meisten Zwei-Spieler-Formaten sind das 20 Lebenspunkte. Bei Two-Headed Giant ist die Startlebenspunktezahl normalerweise 30. Bei Commander-Partien ist die Startlebenspunktezahl 40.
  - Dein Lebenspunktstand wird erst beim Verrechnen der Fähigkeit überprüft, um zu sehen, ob der Kelch des Lebens transformiert.
- 

Kichernder Gegenpart

{1}{U}{U}

Spontanzauber

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

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

Schicke sie danach ins Exil.)

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

#### Kreuzzug der Katharer

{3}{W}{W}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist und bewirkt hat, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, erhält ebenfalls eine +1/+1-Marke, falls sie immer noch im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

#### Kryptolith-Ritus

{1}{G}

Verzauberung

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

- Falls eine Kreatur mehrere Manafähigkeiten mit {T} in den Kosten hat (beispielsweise weil du zwei Kryptolith-Riten kontrollierst), kannst du immer nur jeweils eine davon aktivieren. Durch das Tappen der Kreatur wird nicht mehrfach Mana erzeugt.

### Kryptolithenfragment

{3}

#### Artefakt

Dieses Artefakt kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Jeder Spieler verliert 1 Lebenspunkt.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls jeder Spieler 10 oder weniger Lebenspunkte hat, transformiere dieses Artefakt.

////

#### Emrakuls Aurora

Kreatur — Eldrazi, Reflexion

1/4

Fliegend, Todesberührung

Immer wenn diese Kreatur angreift, verliert jeder Gegner 3 Lebenspunkte.

- Die zweite Fähigkeit des Kryptolithenfragments ist eine Manafähigkeit. Spieler können nicht auf sie oder auf den durch sie verursachten Verlust von Lebenspunkten reagieren.
- Falls irgendein Spieler zu Beginn deines Versorgungssegments 11 oder mehr Lebenspunkte hat, wird die letzte Fähigkeit des Kryptolithenfragments nicht ausgelöst. Falls ein Spieler 11 oder mehr Lebenspunkte hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Manafähigkeit des Kryptolithenfragments dazu, dass jeder Spieler 1 Lebenspunkt verliert, also verliert jedes Team 2 Lebenspunkte.
- In einer Partie Two-Headed Giant überprüft die letzte Fähigkeit des Kryptolithenfragments, ob jedes Team 10 oder weniger Lebenspunkte hat.
- In einer Partie Two-Headed führt die letzte Fähigkeit von Emrakuls Aurora dazu, dass jeder Gegner 3 Lebenspunkte verliert, also verliert das gegnerische Team 6 Lebenspunkte.

---

### Lästiger Teufel

{R}

Kreatur — Teufel

4/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kann jeder deiner Gegner bestimmen, sich von ihr 4 Schadenspunkte zufügen zu lassen. Falls ein Spieler dies tut, opfere diese Kreatur.

- Falls ein Spieler bestimmt, sich vom Lästigen Teufel 4 Schadenspunkte zufügen zu lassen, aber ein Teil des Schadens oder der gesamte Schaden verhindert oder umgelenkt wird, muss der Lästige Teufel dennoch geopfert werden.
- Sowie die Fähigkeit des Lästigen Teufels verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, jener Gegner) ob er sich 4 Schadenspunkte zufügen lässt, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge dasselbe. Falls irgendeiner von ihnen dies tut, opferst du den Lästigen Teufel.
- Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem ein Gegner bestimmt, sich vom Lästigen Teufel Schaden zufügen zu lassen, und dem Zeitpunkt, zu dem du den Lästigen Teufel opferst, eine Aktion ausführen. Das bedeutet, dass du keinen Zauberspruch (wie Zu Nebel werden) und keine Fähigkeit

verwenden kannst, um zu verhindern, dass der Lästige Teufel geopfert wird, falls ein Spieler bestimmt, sich Schaden zufügen zu lassen.

---

#### Lodernde Fackel

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur kann von Vampiren und Zombies nicht geblockt werden.

Die ausgerüstete Kreatur hat „{T}, opfere die Lodernde

Fackel: Die Lodernde Fackel fügt einem Ziel deiner

Wahl 2 Schadenspunkte zu.“

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

- Falls eine von einem Spieler kontrollierte Lodernde Fackel irgendwie eine Kreatur ausrüstet, die ein anderer Spieler kontrolliert, kann die Schadensfähigkeit von keinem der Spieler aktiviert werden. Nur der Beherrscher der Kreatur kann die Fähigkeit aktivieren – aber da dieser Spieler nicht die Lodernde Fackel opfern kann, da er dieses Permanent nicht kontrolliert, können die Kosten der Fähigkeit nicht bezahlt werden.
  - Die Quelle des Schadens ist die Lodernde Fackel, nicht die ausgerüstete Kreatur. Allerdings ist es die Fähigkeit der ausgerüsteten Kreatur, für die ein Permanent bzw. Spieler als Ziel bestimmt wird. Falls die Lodernde Fackel zum Beispiel eine rote Kreatur ausrüstet, kann für die Fähigkeit keine Kreatur als Ziel bestimmt werden, die Schutz vor Rot hat. Für sie könnte eine Kreatur mit Schutz vor Artefakten als Ziel bestimmt werden, allerdings würde dann der gesamte Schaden verhindert werden.
- 

#### Lunarchenmantel

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat „{1},

opfere ein Permanent: Diese Kreatur erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.“

- Nur der Spieler, der die verzauberte Kreatur kontrolliert, kann die Fähigkeit aktivieren, die sie vom Lunarchenmantel erhält. Dies ist nicht unbedingt der Beherrscher des Lunarchenmantels.
  - Du kannst die Fähigkeit, die die verzauberte Kreatur durch den Lunarchenmantel erhält, aktivieren, indem du ein beliebiges Permanent opferst, das du kontrollierst, einschließlich des Lunarchenmantels oder der verzauberten Kreatur selbst. Falls du auf diese Weise den Lunarchenmantel opferst, erhält die Kreatur, den er zuvor verzaubert hat, trotzdem Flugfähigkeit.
- 

#### Manischer Laborant

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Falls du eine Karte ziehen würdest, während deine

Bibliothek keine Karten enthält, gewinnst du stattdessen die Partie.

- Falls du aus irgendeinem Grund die Partie nicht gewinnen kannst (weil dein Gegner zum Beispiel in diesem Zug Gnade des Engels gewirkt hat), verlierst du die Partie nicht für den Versuch, eine Karte aus einer Bibliothek ohne Karten zu ziehen. Das Kartenziehen wird immer noch ersetzt.
- Falls zwei oder mehr Spieler einen Manischen Laboranten kontrollieren und alle Spieler angewiesen werden, eine Anzahl an Karten zu ziehen, zieht zuerst der Spieler, der am Zug ist, entsprechend viele Karten. Falls das dazu führt, dass er stattdessen die Partie gewinnt, endet die Partie sofort. Falls die Partie nicht endet, wird dieser Vorgang für alle anderen Spieler in Zugreihenfolge wiederholt.

#### Maskenspiel in Stenzen

{2} {R}

Verzauberung

Angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, haben

Erstschlag.

Immer wenn ein Vampir, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Wahnsinn {2} {R} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

- Sollte eine Kreatur Erstschlag erhalten oder verlieren, nachdem Erstschlagschaden zugefügt wurde, führt das nicht dazu, dass sie zweimal Kampfschaden zufügt bzw. überhaupt keinen Kampfschaden zufügt.

#### Mentor der Sanften

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

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

- Die Fähigkeit des Mentors der Sanften überprüft die Stärke der anderen Kreatur nur, sowie sie ins Spiel kommt. Falls die Stärke der Kreatur 2 oder weniger beträgt, wird die Fähigkeit ausgelöst. Sobald die Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, falls die Stärke der Kreatur über 2 erhöht wird. Ebenso gilt, dass die Fähigkeit nicht ausgelöst wird, wenn die Stärke der Kreatur auf 2 oder weniger reduziert wird, nachdem sie ins Spiel gekommen ist.
- Falls eine Kreatur mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt oder im Spiel ein dauerhafter Effekt wie jener der Hochzeitsfeier auf sie angewendet wird, werden diese Effekte angewendet, wenn überprüft wird, ob die Fähigkeit des Mentors der Sanften ausgelöst wird.
- Während die ausgelöste Fähigkeit des Mentors der Sanften verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Male {1} bezahlen, um mehr als eine Karte zu ziehen.

Metallischer Nachahmer

{2}

Artefaktkreatur — Gestaltwandler

2/1

Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Diese Kreatur hat zusätzlich zu ihren anderen Typen den bestimmten Typ.

Jede andere Kreatur des bestimmten Typs, die du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie der Metallische Nachahmer ins Spiel kommt. Spieler können auf diese Entscheidung nicht antworten. Die zweite Fähigkeit des Metallischen Nachahmers ist sofort wirksam.
- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen. „Artefakt“ und „Fahrzeug“ sind keine Kreaturentypen.
- Kreaturen des bestimmten Kreaturentyps, die gleichzeitig mit dem Metallischen Nachahmer ins Spiel kommen, kommen nicht mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.
- Obwohl der Metallische Nachahmer ein Gestaltwandler ist, erhalten andere Gestaltwandler-Kreaturen keine +1/+1-Marken (es sei denn, du hast Gestaltwandler bestimmt, sowie der Metallische Nachahmer ins Spiel kam). Falls du dies getan hast, muss jene Kreatur als Gestaltwandler ins Spiel kommen, um eine +1/+1-Marke zu erhalten. Sie erhält keine +1/+1-Marke, falls sie als eine Kopie einer Nicht-Gestaltwandler-Kreatur ins Spiel kommt.

---

Mit der Vergangenheit hadern

{1}{G}

Spontanzauber

Du millst drei Karten, dann kannst du eine Kreaturen- oder Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen. *(Um drei Karten zu millen, lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

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

Mitternächtliche Grabplünderer

{4} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber

3/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

*(Verschmilzt mit den Grabratten.)*

////

Grabratten

{1} {B}

Kreatur — Ratte

2/1

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du diese Kreatur und eine Kreatur namens Mitternächtliche Grabplünderer besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zum Fauchenden Wust.

////

Fauchender Wust

Kreatur — Eldrazi, Schrecken

5/6

Eile

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

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

- Falls eine Karte auf dem Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Welche Kreaturen von der ausgelösten Fähigkeit des Fauchenden Wusts betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+0 noch Bedrohlichkeit.

---

Modergrab-Tausendfüßer

{4} {G}

Kreatur — Insekt, Schrecken

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, millst du drei Karten und legst dann für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. *(Um drei Karten zu millen, lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

- Der Modergrab-Tausendfüßer erhält eine +1/+1-Marke für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof, einschließlich aller Kreaturenkarten, die bereits dort waren, bevor du drei Karten gemillt hast.
-

Morkrut-Todesfee

{3}{B}{B}

Kreatur — Geist

4/4

*Morbide* — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, erhält eine Kreatur deiner Wahl -4/-4 bis zum Ende des Zuges.

- Die Morbide-Fähigkeit der Morkrut-Todesfee wird nur einmal ausgelöst, nicht einmal für jede Kreatur, die in diesem Zug gestorben ist. Falls keine Kreaturen gestorben sind, wenn sie ins Spiel kommt, wird ihre Fähigkeit gar nicht ausgelöst.
  - Falls sich keine anderen Kreaturen im Spiel befinden, wenn die Morbide-Fähigkeit ausgelöst wird, muss die Fähigkeit die Morkrut-Todesfee selbst als Ziel haben.
- 

Mysterien des Ulvenwalds

{2}{G}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, stelle Nachforschungen an. (*Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

Immer wenn du einen Hinweis opferst, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein.

- Falls eine Nichtspielsteinkreatur zum selben Zeitpunkt stirbt, zu dem die Mysterien des Ulvenwalds das Spiel verlassen, wird die erste Fähigkeit ausgelöst. Ebenso gilt: Falls die Mysterien des Ulvenwalds kein Spielstein sind und zu einer Kreatur geworden sind, lösen sie ihre eigene erste Fähigkeit aus, falls sie sterben.
  - Die letzte Fähigkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit einen Hinweis zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, ihn zu opfern, zum Beispiel durch die aktivierte Fähigkeit von Hinweis-Spielsteinen.
  - Falls du als Teil des Wirkens eines Zauberspruchs oder des Aktivierens einer Fähigkeit einen Hinweis opferst, wird die letzte Fähigkeit vor dem Zauberspruch bzw. der aktivierten Fähigkeit verrechnet.
- 

Mystische Wiederfindung

{3}{U}

Hexerei

Bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

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

- Die Mystische Wiederfindung kann sich nicht selbst als Ziel haben. Wenn du das Ziel bestimmst, befindet sich die Mystische Wiederfindung auf dem Stapel.
-



Nebelrabe  
{2} {U} {U}  
Kreatur — Vogel  
2/2  
Fliegend  
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bringe eine  
Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Die Fähigkeit des Nebelrabens ist verpflichtend. Falls der Nebelrabe die einzige Kreatur im Spiel ist, wenn seine Fähigkeit ausgelöst wird, musst du ihn als Ziel bestimmen.

---

Nekrodualität  
{3} {U}  
Verzauberung  
Immer wenn ein Nichtspielstein-Zombie unter deiner  
Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen Spielstein, der  
eine Kopie jener Kreatur ist.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf das ursprüngliche Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie; 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 das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.

---

Nutze den Sturm  
{4} {R}  
Hexerei  
Erzeuge einen roten Elementarwesen-  
Kreaturenspielstein, der Trampelschaden verursacht, mit  
„Stärke und Widerstandskraft dieses Spielsteins sind  
gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten  
in deinem Friedhof plus der Anzahl an Karten mit  
Rückblende, die du besitzt und die sich im Exil  
befinden.“  
Rückblende {6} {R} *(Du kannst diese Karte aus deinem  
Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie  
danach ins Exil.)*

- Stärke und Widerstandskraft des Elementarwesen-Spielsteins ändern sich, sowie sich die Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof und die Anzahl an Karten mit Rückblende, die du besitzt und die sich im Exil befinden, ändern.
- Falls du Nutze den Sturm wirkst, ohne dass sich Spontanzauber oder Hexereikarten in deinem Friedhof oder Karten mit Rückblende im Exil befinden, ist das Elementarwesen zunächst eine 0/0 Kreatur. Zustandsbasierte Aktionen werden jedoch erst geprüft, nachdem Nutze den Sturm fertig verrechnet wurde.

Danach ist das Elementarwesen eine 1/1 Kreatur und überlebt, weil sich Nutze den Sturm dann entweder in deinem Friedhof oder im Exil befindet.

- Solange ein Zauberspruch auf dem Stapel liegt, befindet er sich weder in deinem Friedhof noch im Exil und trägt deshalb nicht zu Stärke und Widerstandskraft des Elementarwesens bei. Im obigen Szenario, in dem sich Nutze den Sturm in deinem Friedhof und keine Karten im Exil befinden, wird beispielsweise das 1/1 Elementarwesen 0/0 und stirbt, falls du Nutze den Sturm mit Rückblende aus deinem Friedhof wirkst.

---

Odric, Lunarch-Marschall

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Zu Beginn jedes Kampfes erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Erstschlag bis zum Ende des Zuges, falls du eine Kreatur mit Erstschlag kontrollierst. Das Gleiche gilt für Bedrohlichkeit, Doppelschlag, Eile, Fluchsicherheit, Flugfähigkeit, Lebensverknüpfung, Reichweite, Schleichen, Todesberührung, Trampelschaden, Unzerstörbarkeit und Wachsamkeit.

- Odrics Fähigkeit wird zu Beginn jedes Kampfes ausgelöst, nicht nur bei Kämpfen in deinem Zug, und unabhängig davon, ob du eine Kreatur kontrollierst, die irgendeine der angeführten Fähigkeiten hat. Falls eine Kreatur eine der angeführten Fähigkeiten erhält, bevor Odrics ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird (vielleicht wegen einer anderen Fähigkeit, die zu Beginn des Kampfes ausgelöst wurde), erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, jene Fähigkeit.
- Welche Kreaturen von Odrics Fähigkeit betroffen sind und wie sie betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten keine Fähigkeiten und lassen andere Kreaturen keine neuen Fähigkeiten erhalten. Die erhaltenen Fähigkeiten ändern sich nicht, auch nicht, falls alle Kreaturen, die ursprünglich diese Fähigkeiten hatten, das Spiel verlassen.
- Mehrfaches Vorkommen einer Fähigkeit, die Odric deinen Kreaturen verleihen kann, hat keine zusätzliche Wirkung.
- Falls eine jener Kreaturen eine oder mehrere Varianten der aufgelisteten Schlüsselwörter hat (zum Beispiel Fluchsicher vor Weiß), erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, jene spezifischen Varianten.

---

Odrics Kreuzritter

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

\*/\*

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

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

---

Olivia Voldaren

{2} {B} {R}

Legendäre Kreatur — Vampir

3/3

Fliegend

{1} {R}: Olivia Voldaren fügt einer anderen Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Jene Kreatur wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Vampir.

Lege eine +1/+1-Marke auf Olivia Voldaren.

{3} {B} {B}: Übernimm die Kontrolle über einen Vampir deiner Wahl solange du Olivia Voldaren kontrollierst.

- Falls Olivia Voldaren mit ihrer ersten Fähigkeit einer Kreatur tödlichen Schaden zufügt, wird jene Kreatur zu einem Vampir, bevor sie stirbt.
- Falls du Olivias letzte Fähigkeit aktivierst und die Kontrolle über Olivia Voldaren verlierst, bevor die Fähigkeit verrechnet ist, wird die Fähigkeit verrechnet, ohne einen Effekt zu haben. Du erhältst nicht die Kontrolle über den als Ziel bestimmten Vampir.

---

Olivias Dragonerin

{1} {B}

Kreatur — Vampir, Berserker

2/2

Wirf eine Karte ab: Diese Kreatur erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst die Fähigkeit von Olivias Dragonerin mehr als einmal pro Zug aktivieren, auch falls Olivias Dragonerin bereits Flugfähigkeit hat.

---

Opulentes Wachstum

{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land

Wenn diese Aura ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

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

- Das verzauberte Land behält alle anderen Fähigkeiten, die es hat. Das Aktivieren einer der aktivierten Fähigkeiten des Landes führt nicht dazu, dass die andere(n) aktiviert wird/werden.
-

Prozession der Ghule

{1}{B}

Verzauberung

Immer wenn eine oder mehrere Nichtspielsteinkreaturen sterben, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein mit Verwesung. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst. *(Eine Kreatur mit Verwesung kann nicht blocken. Wenn sie angreift, opfere sie am Ende des Kampfes.)*

- Verwesung verkörpert eine statische und eine ausgelöste Fähigkeit. „Verwesung“ bedeutet „Diese Kreatur kann nicht blocken“ und „Wenn diese Kreatur angreift, opfere sie am Ende des Kampfes.“
- Verwesung erzeugt keinerlei Verpflichtung anzugreifen. Du kannst dich entscheiden, mit einer Kreatur, die Verwesung hat, nicht anzugreifen.
- Verwesung gewährt nicht Eile. Kreaturen mit Verwesung, die während deines Zuges ins Spiel kommen, können erst in deinem nächsten Zug angreifen.
- Sobald eine Kreatur mit Verwesung angreift, wird sie am Ende des Kampfes geopfert, auch falls sie zu diesem Zeitpunkt nicht mehr Verwesung hat.

---

Puls des Mahlstroms

{1}{B}{G}

Hexerei

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

- Der Puls des Mahlstroms hat nur ein Ziel. Andere Permanente mit demselben Namen werden zerstört, auch falls sie Fluchsicherheit oder Schutz haben.
  - Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Puls des Mahlstroms verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du zerstörst gar keine Permanente. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), zerstörst du trotzdem andere Permanente mit demselben Namen.
  - Falls ein Spielstein nicht eine Kopie eines anderen Permanents ist oder durch den Effekt, der ihn erzeugt hat, einen Namen erhalten hat, ist sein Name gleich den Untertypen, die er erhalten hat, als er erzeugt wurde, gefolgt von einem Bindestrich und dem Wort „Spielstein“. Falls ein Effekt zum Beispiel einen 1/1 Soldat-Kreaturespielstein erzeugt, hat jener Spielstein den Namen „Soldat-Spielstein“.
-

Rastloser Blutsucher

{1} {B}

Kreatur — Vampir

1/3

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen Blut-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

Opfere zwei Blut-Spielsteine: Transformiere diese Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

////

Blutgetränkter Hedonist

Kreatur — Vampir

3/3

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen Blut-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

{4} {B}: Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls du während deines Zuges bis zum Beginn des Endsegments keine Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird die Fähigkeit des Rastlosen Blutsuchers (und ebenso die Fähigkeit des Blutgetränkten Hedonisten) nicht ausgelöst. Wenn du während deines Endsegments Lebenspunkte dazuerhältst, bewirkt dies nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.
- Die erste Fähigkeit sowohl des Rastlosen Blutsuchers als auch des Blutgetränkten Hedonisten wird ausgelöst, falls du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Zuges Lebenspunkte dazuerhalten hast, auch falls du im selben Zug auch entsprechend viele oder mehr Lebenspunkte verloren hast.

---

Reisevorbereitungen

{1} {G}

Hexerei

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

Rückblende {1} {W} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.*)

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

---

Ruf der Katharer

{2} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Wachsamkeit und „Zu Beginn deines Endsegments erzeugst du einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturespielstein.“

- Der Beherrscher der verzauberten Kreatur erzeugt auch dann den Mensch-Spielstein, falls er nicht der Beherrscher des Rufs der Katharer ist.
- 

Rumpfbrecher-Schrecken

{5}{U}{U}

Kreatur — Krake, Schrecken

7/8

Aufblitzen

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.  
Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, bestimme bis zu eines —

- Bringe einen Zauberspruch deiner Wahl, den du nicht kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.
  - Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.
- Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren, können den Rumpfbrecher-Schrecken immer noch als Ziel haben. Der Rumpfbrecher-Schrecken kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem, wenn sie verrechnet werden.
- 

Runengebundener Wolf

{1}{R}

Kreatur — Wolf

2/2

{3}{R}, {T}: Diese Kreatur fügt einem Gegner deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Wölfe und Werwölfe kontrollierst.

- Die aktivierte Fähigkeit des Runengebundenen Wolfs zählt, wie viele Wölfe und Werwölfe du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem sie verrechnet wird, nicht zu dem Zeitpunkt, zu dem sie aktiviert wurde.
  - Falls du eine Kreatur kontrollierst, die sowohl ein Wolf als auch ein Werwolf ist, wird sie für die Fähigkeit des Runengebundenen Wolfs nur einmal gezählt.
- 

Scheußlicher Forscher

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Insekt

3/2

Fliegend

Zu Beginn deines Versorgungssegments millst du eine Karte. Falls auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexereikarte gemillt wurde, transformiere diese Kreatur.  
*(Um eine Karte zu millen, lege die oberste Karte deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

////

Vollendete Form

Kreatur — Insekt, Schrecken

5/4

Fliegend

- Kein Spieler kann zwischen den beiden Schritten der ausgelösten Fähigkeit des Scheußlichen Forschers eine Aktion ausführen. Falls die Karte, die du auf deinen Friedhof legst, eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist, wird der Scheußliche Forscher transformiert, bevor irgendein Spieler eine Aktion ausführen kann.
- Falls ein Ersatzeffekt dazu führt, dass die oberste Karte deiner Bibliothek in eine andere Zone gelangt als auf deinen Friedhof, transformiert der Scheußliche Forscher dennoch, falls diese Karte eine Spontanzauber- oder Hexereikarte war.

#### Schlächter des Bösen

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du einen Vampir, einen Werwolf oder einen Zombie deiner Wahl zerstören.

- Falls du den einzigen Vampir, Werwolf oder Zombie kontrollierst, musst du ihn als Ziel der Fähigkeit des Schlächters des Bösen bestimmen. Du bestimmst, ob du das Ziel zerstörst oder nicht, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

#### Schrank des Beschwörers

{5}

Artefakt

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil schicken und sie dann unter deiner Kontrolle ins Spiel zurückbringen.

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

Schreckliches Schwarmgetier

{8}

Kreatur — Eldrazi, Insekt

4/4

Auftauchen {6}{G} *(Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich des Manabetrags der geopferten Kreatur.)*

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, erzeuge zwei 1/1 grüne Insekt-Kreaturespielsteine.

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

---

Schriller Heuler

{2}{G}

Kreatur — Werwolf, Schrecken

3/1

Kreaturen, deren Stärke kleiner ist als die Stärke dieser Kreatur, können sie nicht blocken.

{5}{G}: Transformiere diese Kreatur.

////

Heulender Chor

Kreatur — Eldrazi, Werwolf

3/5

Kreaturen, deren Stärke kleiner ist als die Stärke dieser Kreatur, können sie nicht blocken.

Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen 3/2 farblosen Eldrazi-Schrecken-Kreaturespielstein.

- Die Stärke der blockenden Kreatur und die des Schrillen Heulers (oder des Heulenden Chors) werden erst zu dem Zeitpunkt verglichen, zu dem Blocker bestimmt werden. Die Stärke einer der beiden Kreaturen später zu ändern, führt nicht dazu, dass der Schrille Heuler (oder der Heulende Chor) unblockt wird.

---

Schwelender Werwolf

{2}{R}{R}

Kreatur — Werwolf, Schrecken

3/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, fügt sie bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl je 1 Schadenspunkt zu.

{4}{R}{R}: Transformiere diese Kreatur.

////

Aufberstender Schreckenswolf

Kreatur — Eldrazi, Werwolf

6/4

Immer wenn diese Kreatur angreift, fügt sie einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Aufberstenden Schreckenswolfs wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden. Eine Kreatur, der auf diese Weise tödlicher Schaden zugefügt wird, kann nicht mehr blocken.



- Falls du irgendwie den Schwelenden Werwolf in den Aufberstenden Schreckenswolf transformierst, nachdem er als Angreifer deklariert wurde, wird die ausgelöste Fähigkeit des Aufberstenden Schreckenswolfs in diesem Kampf nicht ausgelöst.

Schwelgender Aristokrat

{B}

Kreatur — Vampir, Adliger

1/1

Lebensverknüpfung

{2}, opfere eine Kreatur: Lege auf jeden Vampir, den du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Du kannst den Schwelgenden Aristokraten opfern, um die Kosten seiner eigenen aktivierten Fähigkeit zu bezahlen.

Seelencodetafel

{1}{U}

Artefakt

Dieses Artefakt kommt mit drei Omenmarken ins Spiel.

{1}{U}, {T}: Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof.

Immer wenn eine Kreaturenkarte von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt wird, entferne eine Omenmarke von diesem Artefakt. Falls dann keine Omenmarken auf ihm liegen, transformiere es.

////

Codegebundener Geist

Kreatur — Geist

3/2

Fliegend

Diese Kreatur kann nur fliegende Kreaturen blocken.

{3}{U}: Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

- Die letzte Fähigkeit der Seelencodetafel wird ausgelöst, wenn eine Kreaturenkarte von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt wird. Dies unterscheidet sich von einer Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur stirbt. Insbesondere wird diese Fähigkeit nicht ausgelöst, wenn eine Nichtkreatur-Karte im Spiel zu einer Kreatur wird und stirbt (z. B. ein belebtes Land). Ebenso gilt: Wurde eine Kreaturenkarte im Spiel zu einem Permanent gemacht, das keine Kreatur ist (etwa indem sie mit dem Winzigen Gefängnis verzaubert wurde), wird diese Fähigkeit ausgelöst, wenn die Karte auf deinen Friedhof gelegt wird.
- Spielsteinkreaturen, die sterben, lösen die letzte Fähigkeit der Seelencodetafel niemals aus.

Seelenerneuerung

{3}{R}{R}

Hexerei

Jeder Spieler wirft seine Hand ab und zieht dann sieben Karten.

Mirakulum {1}{R} *(Du kannst diese Karte für ihre Mirakulum-Kosten wirken, wenn du sie ziehst, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.)*

- Falls die erste Karte, die du in einem Zug ziehst, Mirakulum hat, kannst du sie offen vorzeigen. Falls du dies tust, wird eine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und auf den Stapel gelegt. Spieler können wie gewohnt auf diese Fähigkeit antworten. Während diese Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, bleibt die Karte mit Mirakulum auf deiner Hand. Du spielst mit ihr offen vorgezeigt.
- Es ist wichtig, eine Karte mit Mirakulum offen vorzuzeigen, bevor sie mit den anderen Karten auf deiner Hand vermischt wird.
- Sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmst du, ob du die offen vorgezeigte Karte wirkt oder nicht. Falls du dies tust, bezahlst du ihre Mirakulum-Kosten, anstatt ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du dies nicht tust, entweder weil du es nicht möchtest oder nicht kannst (vielleicht weil die Karte nicht mehr auf deiner Hand ist), hört die Karte auf, offen vorgezeigt zu sein, und bleibt auf deiner Hand.
- Mirakulum funktioniert in jedem Zug, nicht nur in deinen Zügen, aber nur, falls die Karte die erste Karte ist, die du in jenem Zug gezogen hast. Falls du angewiesen wirst, mehrere Karten zu ziehen (und in jenem Zug noch keine Karten gezogen hast), werden jene Karten eine nach der anderen gezogen, daher kann nur die erste davon mit Mirakulum offen vorgezeigt werden.
- Falls du einen Zauberspruch mithilfe von Mirakulum wirkst, ignorierst du alle Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen. Falls beispielsweise die Seelenerneuerung die erste Karte ist, die du während des Zuges eines Gegners ziehst, kannst du sie offen vorzeigen und mit Mirakulum wirken.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Mirakulum-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs basiert immer auf seinen Manakosten, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

#### Seelentrenner

{3}

Artefakt

{5}, {T}, opfere dieses Artefakt: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist, außer dass er 1/1 ist, zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Geist ist und Flugfähigkeit hat. Erzeuge einen schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein. Seine Stärke und Widerstandskraft sind gleich der Stärke bzw. Widerstandskraft jener Karte.

- Falls du mit dem Seelentrenner eine doppelseitige Kreaturenkarte kopierst, ist der resultierende Geist-Spielstein ein doppelseitiger Spielstein. Die aufgelisteten Ausnahmen gelten sowohl für die Vorderseite als auch für die Rückseite des Geist-Spielsteins. Der Zombie-Spielstein ist kein doppelseitiger Spielstein.
- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreaturenkarte werden ausgelöst, wenn der Geist-Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der Kreaturenkarte funktionieren ebenfalls.
- Der Geist-Spielstein hat Farbe und Manakosten (und somit auch den Manabetrag) der ursprünglichen Karte. Der Zombie-Spielstein hat Manabetrag 0.
- Fähigkeiten, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur definieren, werden angewendet, solange sich die Karte in deinem Friedhof befindet; Fähigkeiten, die diese erhöhen oder reduzieren, jedoch nicht.

Beispielsweise wird die Fähigkeit des Weisen der uralten Geheimnisse angewendet, wenn Stärke und Widerstandskraft des Zombie-Spielsteins festgelegt werden, die Fähigkeit von Lilianas Elite jedoch nicht.

- Falls die kopierte Kreatur eine Fähigkeit hat, die ihre Stärke und Widerstandskraft bestimmt, wie die des Weisen der uralten Geheimnisse, hat der Geist-Spielstein trotzdem Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.
- Stärke und Widerstandskraft des Zombie-Spielsteins werden festgelegt, sowie er erzeugt wird, und zwar basierend auf der Karte, so wie sie zuletzt in deinem Friedhof existiert hat. Sie werden nicht aktualisiert, falls sich Stärke und Widerstandskraft der ins Exil geschickten Karte später ändern.
- Der Geist-Spielstein kommt ins Spiel, bevor der Zombie-Spielstein ins Spiel kommt.

---

Segnung des Dommelgreifs

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+0 und hat

Flugfähigkeit.

{3} {W}: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof an eine

Kreatur deiner Wahl angelegt ins Spiel zurück. Aktiviere

diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls du die letzte Fähigkeit der Segnung des Dommelgreifs aktivierst und die als Ziel bestimmte Kreatur als Antwort darauf zu einem illegalen Ziel wird, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und die Segnung des Dommelgreifs bleibt in deinem Friedhof.

---

Sigarda vom Reiherschwarm

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

Legendäre Kreatur — Engel

5/5

Fliegend, Fluchsicher

Zaubersprüche und Fähigkeiten, die deine Gegner kontrollieren, können dich nicht dazu bringen,

Permanente zu opfern.

- Sowie ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, verrechnet wird und falls er bzw. sie dich zwingen würde, ein Permanent zu opfern, tust du es einfach nicht. Dieser Teil des Effekts ist wirkungslos. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit dir die Option gibt, ein Permanent zu opfern, kannst du jene Option nicht wählen.
  - Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, besagt, dass etwas geschieht, es sei denn, du opferst ein Permanent, kannst du nicht bestimmen, ein Permanent zu opfern. Falls jedoch ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dich anweist, ein Permanent zu opfern, falls du nicht eine Aktion durchführst (wie es bei der Tötungswelle der Fall ist), kannst du bestimmen, ob du die Aktion durchführen möchtest oder nicht. Falls du die Aktion nicht durchführst, geschieht nichts, da du keine Permanente opfern kannst.
  - Sigardas Fähigkeit wirkt sich nur auf das Opfern aus. Sie hindert eine Kreatur nicht daran zu sterben, weil ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde oder weil sie Widerstandskraft 0 hat, und sie verhindert auch nicht, dass ein Permanent wegen der „Legendenregel“ auf den Friedhof seines Besitzers gelegt wird. Nichts davon ist Opfern, sondern einfach die Anwendung der Spielregeln.
-

Skirdag-Hohepriester

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/2

*Morbide* — {T}, tappe zwei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst: Erzeuge einen 5/5 schwarzen Dämon-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

- Im Gegensatz zum Skirdag-Hohepriester selbst müssen die beiden anderen Kreaturen, die du tappst, um seine Fähigkeit zu aktivieren, nicht seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend unter deiner Kontrolle sein.

---

Sorin, gebieterischer Blutfürst

{2} {B}

Legendärer Planeswalker — Sorin

4

+1: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Todesberührung und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. Falls sie ein Vampir ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

+1: Du kannst einen Vampir opfern. Wenn du dies tust, fügt Sorin einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

-3: Du kannst eine Vampir-Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Mehrfaches Vorkommen von Todesberührung und/oder Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
- Zu dem Zeitpunkt, zu dem du Sorins zweite Fähigkeit aktivierst, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise einen Vampir opferst. 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 das Ziel der rückwirkend ausgelösten Fähigkeit illegal ist, wenn eine solche Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet. Du erhältst nicht 3 Lebenspunkte dazu.

---

Spiegelschwingendrache

{3} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/5

Fliegend

Immer wenn ein Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, der bzw. die nur diese Kreatur als Ziel hat, kopiert jener Spieler jenen Zauberspruch für jede andere Kreatur, die er kontrolliert und die jener Zauberspruch als Ziel haben könnte. Jede Kopie hat eine unterschiedliche jener Kreaturen als Ziel.

- Die Kopien werden nur mit Kreaturen als Ziel erzeugt, die der Beherrscher des Zauberspruchs kontrolliert. Es werden nicht Kopien für alle Kreaturen im Spiel erzeugt, und die betroffenen Kreaturen können von einem anderen Spieler kontrolliert werden als dem Beherrscher des Spiegelschwingendrachens. Insbesondere gilt: Falls du den Mord wirkst und den Spiegelschwingendrachens deines Gegners als Ziel bestimmst, wird der Mord mit jeder deiner eigenen Kreaturen als Ziel kopiert, nicht mit denen deines Gegners.
- Die Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn ein Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, der bzw. die nur den Spiegelschwingendrachens als Ziel hat, aber kein anderes Objekt und keinen Spieler.
- Falls ein Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, der bzw. die mehrere Ziele hat, und für jede Instanz der Spiegelschwingendrachens als Ziel bestimmt wird, wird seine Fähigkeit ausgelöst. Jede Kopie hat gleichermaßen nur eine einzelne andere Kreatur des Spielers als Ziel.
- Jede Kreatur, die der Spieler kontrolliert und die vom ursprünglichen Zauberspruch nicht als Ziel bestimmt werden kann (weil sie Verhülltheit oder Schutzfähigkeiten hat, es Zieleinschränkungen gibt oder aus anderen Gründen), wird von der Fähigkeit des Spiegelschwingendrachens ignoriert. Falls der Zauberspruch mehrere Ziele hat, muss eine Kreatur ein legales Ziel für alle sein, anderenfalls wird für jene Kreatur keine Kopie erzeugt.
- Der Spieler, der den ursprünglichen Zauberspruch gewirkt hat, kontrolliert alle Kopien. Jener Spieler bestimmt die Reihenfolge, in der die Kopien auf den Stapel gelegt werden. Der ursprüngliche Zauberspruch ist unterhalb all dieser Kopien auf dem Stapel und wird zuletzt verrechnet.
- Die Kopien, die von der Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie die Fähigkeit des Spiegelschwingendrachens selbst), werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), haben die Kopien denselben Modus. Ein anderer Modus kann nicht bestimmt werden.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, haben die Kopien denselben Wert für X.
- 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.

#### Spinnenvermehrung

{4} {G}

Hexerei

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

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

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

Spontane Mutation

{U}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält -X/-0, wobei X gleich der Anzahl an Karten in deinem Friedhof ist.

- Der Wert von X wird mit jeder Änderung der Anzahl an Karten in deinem Friedhof aktualisiert.
- 

Spreißelschreck

{2}{G}

Kreatur — Elementarwesen

\*/\*

Verursacht Trampelschaden

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

Zu Beginn deines Versorgungssegments millst du zwei Karten. *(Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.)*

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

Stadttratsche

{W}

Kreatur — Mensch

1/1

{T}, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst:  
Transformiere diese Kreatur.

////

Aufgewiegelter Pöbel

Kreatur — Mensch

2/3

Diese Kreatur greift in jedem Kampf an, falls möglich.

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

- Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur tappen (einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war), um die Kosten der aktivierten Fähigkeit der Stadttratsche zu bezahlen. Du musst jedoch die Stadttratsche seit Beginn deines aktuellsten Zuges durchgehend kontrolliert haben.
- Der Beherrscher des Aufgewiegelten Pöbels bestimmt trotzdem den Spieler, den Planeswalker oder die Schlacht, die er angreift.
- Falls der Aufgewiegelte Pöbel während des Angreifer-deklarieren-Segments seines Beherrschers getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht angreifen kann, greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass der Aufgewiegelte Pöbel angreift, ist sein Beherrscher nicht

gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen. Beachte: Durch das Transformieren der Stadtratsche wird die Kreatur nicht enttappt.

---

Stimme der Gesegneten

{W}{W}

Kreatur — Geist, Kleriker

2/2

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

Solange vier oder mehr +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, hat sie Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

Solange zehn oder mehr +1/+1-Marken auf dieser Kreatur liegen, hat sie Unzerstörbarkeit.

- Die erste Fähigkeit der Stimme der Gesegneten wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dir Lebenspunkte dazugibt, ganz egal wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
- Falls der Stimme der Gesegneten zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält sie durch ihre Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um gerettet zu werden.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die erste Fähigkeit der Stimme der Gesegneten 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 Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die Fähigkeit der Stimme der Gesegneten wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die erste Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.
- Wenn die Stimme der Gesegneten Flugfähigkeit erhält, nachdem sie geblockt wurde, wird sie dadurch nicht ungeblockt.

---

Stromkirch-Okkultistin

{2}{R}

Kreatur — Vampir, Schrecken

3/2

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen.

Wahnsinn {1}{R} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

- 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.

Sturm über den Dächern

{5} {U}

Verzauberung

Du kannst {0} anstatt der Manakosten für Zombie-Kreaturenzauber bezahlen, die du wirkst.

- Du musst weiterhin alle verpflichtenden zusätzlichen Kosten bezahlen, zum Beispiel musst du beim Improvisierten Malmer eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schicken.
- Die Manakosten und der Manabetrag des Zauberspruchs ändern sich nicht. Der Sturm über den Dächern verändert nur, was du bezahlst.

Sturmbringer

{2} {R}

Kreatur — Werwolf, Schrecken

2/3

Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge zu Beginn deiner nächsten Hauptphase in diesem Zug {R}.

{3} {R} {R}: Transformiere diese Kreatur.

////

Emrakulbringer

Kreatur — Eldrazi, Werwolf

5/4

Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge zu Beginn deiner nächsten Hauptphase in diesem Zug {C} {C}.

- Du erzeugst zu Beginn deiner nächsten Hauptphase Mana, unabhängig davon, ob der Sturmbringer (bzw. der Emrakulbringer) noch im Spiel ist oder nicht.
- Falls der Sturmbringer angreift und du ihn als Antwort in den Emrakulbringer transformierst, erzeugst du {R} und nicht {C} {C} oder {C} {C} {R}.

Tamiyo, Feldforscherin

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

Legendärer Planeswalker — Tamiyo

4

+1: Bestimme bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Immer wenn bis zu deinem nächsten Zug eine jener Kreaturen Kampfschaden zufügt, ziehst du eine Karte.

-2: Tappe bis zu zwei Nichtland-Permanente deiner Wahl. Sie enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

-7: Ziehe drei Karten. Du erhältst ein Emblem mit „Du kannst Zaubersprüche aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.“



- Tamiyos erste Fähigkeit kann Kreaturen als Ziel haben, die du nicht kontrollierst. Falls sie Kampfschaden zufügen, ziehst du eine Karte und nicht ihr Beherrscher.
- Tamiyos erste Fähigkeit bereitet eine verzögert ausgelöste Fähigkeit vor, die auch dann ausgelöst wird, falls Tamiyo das Spiel verlassen hat, bevor jene Kreaturen Kampfschaden zufügen.
- Falls Tamiyos erste Fähigkeit zwei Kreaturen als Ziel hatte und beide gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit zweimal ausgelöst.
- 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 ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Thalia, ketzerische Katharerin  
 {2}{W}  
 Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat  
 3/2  
 Erstschlag  
 Kreaturen und Nichtstandardländer, die deine Gegner kontrollieren, kommen getappt ins Spiel.

- Falls ein Effekt besagt, dass eine Kreatur oder ein Land getappt ins Spiel kommt, falls nicht eine bestimmte Bedingung erfüllt wird, sorgt Thalias letzte Fähigkeit dafür, dass diese Kreatur oder dieses Land selbst dann getappt ins Spiel kommt, wenn diese Bedingung erfüllt ist. Dein Gegner kann zum Beispiel eine Ebene vorzeigen, sowie er die Hafenstadt (aus dem Set *Schatten über Innistrad*) spielt, aber sie kommt trotzdem getappt ins Spiel.
- Falls Thalia gleichzeitig mit einer Kreatur oder einem Nichtstandardland eines Gegners ins Spiel kommt, wird diese Kreatur bzw. dieses Land nicht von Thalias letzter Fähigkeit betroffen.

Thermoalchemist  
 {1}{R}  
 Kreatur — Mensch, Schamane  
 0/3  
 Verteidiger  
 {T}: Diese Kreatur fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.  
 Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, enttappe diese Kreatur.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Thermoalchemisten 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 Thermoalchemisten selbst) aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde und bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant fügt die aktivierte Fähigkeit des Thermoalchemisten jedem deiner Gegner 1 Schadenspunkt zu, was dazu führt, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert.

### Tödliche Verlockung

{B}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges Todesberührung und muss in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

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

- Falls die Kreatur deiner Wahl angreift, muss ihr der verteidigende Spieler während des Blocker-deklarieren-Segments mindestens einen Blocker zuweisen, falls er Kreaturen kontrolliert, die sie blocken könnten.
- 

### Torens, Faust der Engel

{1}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Training (*Immer wenn diese Kreatur zusammen mit einer stärkeren Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.*)

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, erzeuge einen 1/1 grünen und weißen Mensch-Soldat-Kreaturenspielstein mit Training.

- Die Training-Fähigkeit einer Kreatur wird nur ausgelöst, wenn sowohl die Kreatur als auch eine stärkere Kreatur als Angreifer deklariert werden. Wenn die Stärke einer Kreatur nach dem Deklarieren der Angreifer erhöht wird, wird eine Training-Fähigkeit dadurch nicht ausgelöst.
  - Sobald die Training-Fähigkeit einer Kreatur ausgelöst wurde, gilt: Falls die andere angreifende Kreatur zerstört oder ihre Stärke reduziert wird, verhindert dies nicht, dass die Kreatur mit Training eine +1/+1-Marke erhält.
- 

### Tötungswelle

{X}{B}

Hexerei

Jede Kreatur wird von ihrem Beherrscher geopfert, es sei denn, er bezahlt X Lebenspunkte für sie.

- Zunächst bestimmt der aktive Spieler, ob er X Lebenspunkte für jede Kreatur zahlen will, die er kontrolliert. Danach tun alle anderen Spieler in Zugreihenfolge für ihre Kreaturen das Gleiche. Dann bezahlen alle Spieler gleichzeitig die Lebenspunkte und opfern ihre Kreaturen. Jeder Spieler weiß, welche Entscheidungen die anderen Spieler getroffen haben, die vor ihm an der Reihe waren.
  - Ein Spieler kann bestimmen, für einige Kreaturen Lebenspunkte zu bezahlen und den Rest zu opfern. Es geht bei dieser Entscheidung nicht um alles oder nichts.
  - Du kannst nicht mehr Lebenspunkte bezahlen, als du hast.
  - Falls du keine Kreaturen opfern kannst (vielleicht wegen Sigarda vom Reiherschwarm), kannst du bestimmen, keine Lebenspunkte zu bezahlen, und nichts geschieht.
-

Transplantat des Leichenflickers

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, enttappt sie nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

Immer wenn diese Ausrüstung von einem Permanent gelöst wird, opfere jenes Permanent.

Ausrüsten {2}

- Falls mehrere Effekte dazu führen, dass eine Kreatur während deines nächsten Enttappsegments nicht enttappt, werden diese Effekte für dasselbe Enttappsegment angewendet. Greift beispielsweise eine Kreatur an, die mit zwei Transplantaten des Leichenflickers ausgerüstet ist, wird sie nur ein Enttappsegment lang nicht enttappt.
- Das Transplantat des Leichenflickers wird von einer Kreatur gelöst, (1) falls du eine neue Kreatur damit ausrüstest, (2) falls das Transplantat des Leichenflickers das Spiel verlässt, (3) falls die ausgerüstete Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder (4) falls das Transplantat des Leichenflickers aufhört, eine Ausrüstung zu sein. (Es wird auch gelöst, falls die ausgerüstete Kreatur das Spiel verlässt, aber in dem Fall hat die ausgelöste Fähigkeit keinen Effekt.)
- Falls die letzte ausgelöste Fähigkeit des Transplantats des Leichenflickers ausgelöst wird, aber du das Permanent nicht kontrollierst, von dem es gelöst wurde (vielleicht weil ein anderer Spieler die Kontrolle über es übernommen hat), kannst du es nicht opfern.

---

Treuloses Plündern

{R}

Hexerei

Ziehe zwei Karten und wirf dann zwei Karten ab.

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

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen von zwei Karten passiert, während das Treulose Plündern verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

---

Triskaidekaphobie

{3} {B}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments bestimmst du eines —

- Jeder Spieler mit genau 13 Lebenspunkten verliert die Partie, dann erhält jeder Spieler 1 Lebenspunkt dazu.
  - Jeder Spieler mit genau 13 Lebenspunkten verliert die Partie, dann verliert jeder Spieler 1 Lebenspunkt.
- Du bestimmst auch dann einen der Modi, falls kein Spieler dadurch die Partie verliert. Spieler erhalten dann trotzdem Lebenspunkte dazu bzw. verlieren Lebenspunkte.

- Falls du den zweiten Modus der Triskaidekaphobie bestimmst und mit dem Verrechnen der Fähigkeit der Triskaidekaphobie begonnen wird, während ein Gegner 13 Lebenspunkte hat, und dein Lebenspunktstand 1 beträgt, gewinnst du die Partie, bevor du 1 Lebenspunkt verlierst.
- Falls alle Spieler 13 Lebenspunkte haben, sowie die Fähigkeit der Triskaidekaphobie verrechnet wird, endet die Partie unentschieden.
- In einer Partie Two-Headed Giant verliert jedes Team mit 13 Lebenspunkten die Partie und dann verliert jeder Spieler jedes Teams 1 Lebenspunkt oder erhält 1 Lebenspunkt dazu. Der Lebenspunktstand des Teams steigt oder sinkt also um 2 Lebenspunkte.

#### Turmgeist

{3}{U}

Kreatur — Geist

2/2

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege die andere auf deinen Friedhof.

- Falls nur eine Karte in deiner Bibliothek ist, wenn der Turmgeist ins Spiel kommt, schaust du dir die Karte an und nimmst sie auf deine Hand.

#### Überzeugende Abschreckung

{1}{U}

Spontanzauber

Bringe ein Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück. Dann wirft jener Spieler eine Karte ab, falls du einen Zombie kontrollierst.

- Die Karte, die abgeworfen wird, kann dieselbe sein, die gerade erst auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht wurde. Falls es die einzige Karte auf der Hand des Spielers ist, muss er sie abwerfen, falls du einen Zombie kontrollierst.
- Falls das Nichtland-Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Überzeugende Abschreckung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler wirft eine Karte ab.
- Die Überzeugende Abschreckung überprüft, ob du einen Zombie kontrollierst, nachdem das Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wurde. Falls du zum Beispiel den einzigen Zombie, den du kontrollierst, als Ziel bestimmst, wirfst du keine Karte ab.

#### Umfassende Zurückweisung

{2}{U}{U}

Spontanzauber

Schicke alle anderen Zaubersprüche ins Exil und neutralisiere alle Fähigkeiten.

- Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, werden von der Umfassenden Zurückweisung ins Exil geschickt. Sie werden nicht verrechnet.

- Nur aktivierte und ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel werden neutralisiert. Statische Fähigkeiten sind nicht betroffen. Aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten von Objekten können später in diesem Zug erneut aktiviert oder ausgelöst werden. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die bereits verrechnet wurden, sind nicht betroffen.

#### Unersättlicher Schlund

{8}

Kreatur — Eldrazi, Egel

6/4

Auftauchen {6}{B} *(Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich des Manabetrags der geopferten Kreatur.)*

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, verliert ein Gegner deiner Wahl 3 Lebenspunkte und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

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

#### Unerschütterlicher Glaube

{3}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

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

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2.

- Falls der Unerschütterliche Glaube 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 auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.
- Die ins Exil geschickte Karte wird unmittelbar, nachdem der Unerschütterliche Glaube das Spiel verlassen hat, wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen. Falls jedoch die vom Unerschütterlichen Glauben verzauberte Kreatur das Spiel verlässt, verlässt der Unerschütterliche Glaube selbst erst das Spiel, wenn zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Unerschütterlichen Glaubens die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

### Unheimliche Evolution

{1}{G}{G}

Hexerei

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

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger, wobei X gleich 2 plus dem Manabetrag der geopferten Kreatur ist. Bringe sie ins Spiel und mische danach. Schicke die Unheimliche Evolution ins Exil.

- Das Opfern einer Kreatur ist Teil der Kosten der Unheimlichen Evolution. Du kannst nicht mehrere Kreaturen opfern, um nach mehreren Kreaturenkarten zu suchen, und du kannst die Unheimliche Evolution nicht wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.
- Sobald du beginnst, die Unheimliche Evolution zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opfern möchtest.
- Der Manabetrag einer Kreatur wird nur von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind (sofern diese Kreatur nicht die Rückseite einer doppelseitigen Karte oder eine verschmolzene Karte ist oder irgendetwas anderes kopiert; siehe unten). Falls die Manakosten {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen. Falls es eine einseitige Karte ohne Manakosten in ihrer rechten oberen Ecke ist (weil sie zum Beispiel ein belebtes Land ist), beträgt ihr Manabetrag 0. Ignoriere alle alternativen Kosten oder zusätzlichen Kosten (wie Bonuskosten), die bezahlt wurden, als die Kreatur gewirkt wurde.
- Ein Spielstein, der keine Kopie eines anderen Permanents ist, hat Manabetrag 0. Ein Spielstein oder eine Kreatur, der bzw. die ein anderes Permanent kopiert, hat den Manabetrag dessen, was er bzw. sie kopiert.
- Der Manabetrag eines Permanents, das eine doppelseitige Karte ist und mit der Rückseite nach oben liegt, ist der Manabetrag seiner Vorderseite. Der Manabetrag eines verschmolzenen Permanents ist die Summe der Manabeträge seiner Vorderseiten. Eine Kreatur, die eine Kopie einer transformierten oder verschmolzenen Karte ist, hat Manabetrag 0.
- Falls eine Karte in einer Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen. Falls du auf diese Weise eine solche Karte findest, hast du keine Gelegenheit, Mana für {X} auszugeben.

---

### Unhold-Jäger

{1}{W}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil schicken.

Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Falls der Unhold-Jäger das Spiel verlässt, bevor die erste Fähigkeit verrechnet wurde, wird seine zweite Fähigkeit ausgelöst und hat keinen Effekt. Dann wird die erste Fähigkeit verrechnet und schickt die als Ziel bestimmte Kreatur dauerhaft ins Exil. Dies ist ein Unterschied im Vergleich zu Fähigkeiten anderer Karten, die ein Permanent ins Exil schicken, „bis“ eine bestimmte Bedingung erfüllt ist.

- Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, wird er nicht ins Spiel zurückgebracht.
- Falls du in einer Multiplayer-Partie die Partie verlierst, bleibt die vom Unhold-Jäger ins Exil geschickte Karte dauerhaft im Exil. Dies ist ein weiterer Unterschied im Vergleich zu Fähigkeiten anderer Karten, die ein Permanent ins Exil schicken, „bis“ eine bestimmte Bedingung erfüllt ist.

#### Unnatürliches Wachstum

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

Verzauberung

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

- Falls ein Effekt verlangt, dass du die Stärke einer Kreatur verdoppelst, erhält diese Kreatur  $+X/+0$ , wobei  $X$  gleich ihrer Stärke ist, sowie dieser Effekt angewendet wird. Ebenso erhält eine Kreatur, deren Widerstandskraft verdoppelt wird,  $+0/+X$ , wobei  $X$  gleich ihrer Widerstandskraft ist, sowie der Effekt angewendet wird.
- Falls die Stärke einer Kreatur weniger als 0 beträgt, wenn sie verdoppelt wird, erhält diese Kreatur stattdessen  $-X/-0$ , wobei  $X$  gleich dem Betrag ihrer Stärke unter 0 ist. Falls z. B. ein Effekt dem Bärenjungen, einer 2/2 Kreatur,  $-4/-0$  gegeben hat, sodass es eine -2/2 Kreatur ist, führt das Verdoppeln seiner Stärke und Widerstandskraft dazu, dass es  $-2/+2$  erhält und zu einer -4/4 Kreatur wird.
- Falls du mehr als ein Unnatürliches Wachstum kontrollierst, wird jedes davon separat angewendet. Falls du beispielsweise zwei Exemplare des Unnatürlichen Wachstums kontrollierst, wird ein 2/2 Bärenjunges zu einer 4/4 Kreatur, wenn die erste Fähigkeit verrechnet wird, und danach zu einer 8/8 Kreatur, wenn die zweite verrechnet wird.

#### Urbarmacher-Koloss

{4}{G}{G}{G}

Kreatur — Pflanze, Bestie

\*/\*

Verursacht Trampelschaden

Stärke und Widerstandskraft des Urbarmacher-Kolosses sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Länderkarte aus deiner Hand getappt ins Spiel bringen.

Falls du dies tust, ziehe eine Karte und wiederhole diesen Vorgang.

- Du wiederholst den Vorgang als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Urbarmacher-Kolosses. Falls das Land, das du ins Spiel bringst, Fähigkeiten ausgelöst hat, gehen diese Fähigkeit erst auf den Stapel, nachdem die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.
- Der Vorgang wird wiederholt, bis du keine Länderkarte mehr ins Spiel bringst.

Verbarrikadiertes Fenster

{3}

Artefakt

Kreaturen, die dich angreifen, erhalten -1/-0.

Zu Beginn jedes Endsegments und falls dir in diesem

Zug 4 oder mehr Schadenspunkte zugefügt wurden,

schicke dieses Artefakt ins Exil.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Verbarrikadierten Fensters überprüft den Gesamtbetrag des Schadens, der dir während des Zuges zugefügt wurde. Dieser Schaden muss nicht auf einmal zugefügt worden sein, und das Verbarrikadierte Fenster muss zu dem Zeitpunkt, zu dem der Schaden zugefügt wurde, nicht im Spiel gewesen sein. Das Verbarrikadierte Fenster berücksichtigt keine Lebenspunkte, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.
- 

Verbotene Alchemie

{2} {U}

Spontanzauber

Schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an.

Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest auf deinen Friedhof.

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

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

Verdammter Dommelgreif

{7}

Kreatur — Eldrazi, Hippogryph

3/4

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

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

Fliegend

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



Vergessenes Erbstück  
{1}  
Artefakt — Ausrüstung  
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.  
Wenn die ausgerüstete Kreatur transformiert,  
transformiere diese Ausrüstung.  
Ausrüsten {1}  
////  
Aschenmaul-Klinge  
Artefakt — Ausrüstung  
Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3 und hat Erstschlag.  
Ausrüsten {3}

- Wenn das Vergessene Erbstück transformiert, bleibt es an die Kreatur angelegt, an die es angelegt ist. Falls die ausgerüstete Kreatur in ein Nichtkreatur-Permanent transformiert, wird das Vergessene Erbstück gelöst, bevor es in die Aschenmaul-Klinge transformiert.

---

Voldaren-Blutmagierin  
{1}{B}  
Kreatur — Vampir, Zauberer  
2/1  
Fliegend  
Immer wenn diese Kreatur oder eine andere  
Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt,  
erzeuge einen Blut-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit  
„{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere diesen Spielstein:  
Ziehe eine Karte.“*)  
Immer wenn du einen Blut-Spielstein erzeugst und falls  
du fünf oder mehr Blut-Spielsteine kontrollierst,  
transformiere diese Kreatur.  
////  
Blutsauger-Beschwörerin  
Kreatur — Vampir, Zauberer  
3/3  
Fliegend  
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug wird bis zu ein  
Blut-Spielstein deiner Wahl, den du kontrollierst,  
zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 2/2  
schwarzen Fledermaus-Kreatur mit Flugfähigkeit und  
Eile.

- Die letzte Fähigkeit der Voldaren-Blutmagierin prüft, wie viele Blut-Spielsteine du hast, sowie sie ausgelöst wird und sowie sie verrechnet wird. Falls du nicht zu diesen beiden Zeitpunkten mindestens fünf Blut-Spielsteine kontrollierst, transformiert sie nicht.
  - Blut-Spielsteine, die durch die Fähigkeit der Blutsauger-Beschwörerin zu Fledermäusen werden, sind immer noch Blut-Artefaktspielsteine und haben immer noch „{1}, {T}, wirf eine Karte ab, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“
-

Voldaren-Lauerer

{2} {R}

Kreatur — Vampir, Bogenschütze

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, fügt sie bis zu einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Vampiren ist, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit des Voldaren-Lauerers 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 Fähigkeit des Voldaren-Lauerers zählt, wie viele Vampire du kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Falls als Antwort etwas geschieht, das dazu führt, dass du keine Vampire mehr kontrollierst, wenn sie verrechnet wird, fügt der Voldaren-Lauerer der Kreatur oder dem Planeswalker deiner Wahl keinen Schaden zu.

---

Waffenstärke

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls du eine Ausrüstung kontrollierst, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Soldat-Kreaturespielstein.

- Du erzeugst einen Mensch-Soldat-Spielstein, falls du eine beliebige Ausrüstung kontrollierst, nicht nur eine, die an die Kreatur deiner Wahl oder überhaupt an eine Kreatur angelegt ist.
- Du erzeugst nur einen Spielstein, egal wie viele Ausrüstungen du außer der ersten kontrollierst.
- Der Mensch-Soldat-Spielstein, den du erzeugst, kann nicht das Ziel sein, das +2/+2 erhält.

---

Wiedererwachen des Heulerrudels

{2} {G}

Verzauberung

Aufblitzen

Jede Kreatur, die du kontrollierst und die ein Wolf oder Werwolf ist, erhält +1/+1 und verursacht Trampelschaden.

- Eine Kreatur, die sowohl ein Werwolf als auch ein Wolf ist, erhält nur einmal +1/+1 von der letzten Fähigkeit vom Wiedererwachen des Heulerrudels.

---

Wolf-Prototyp

{2}

Artefaktkreatur — Wolf, Konstrukt

5/5

Diese Kreatur kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, ein Spieler hat keine Karten auf der Hand.

- Die Einschränkung des Wolf-Prototyps gilt nur zu dem Zeitpunkt, zu dem Angreifer und Blocker bestimmt werden. Falls ein Spieler eine Karte auf seine Hand nimmt, nachdem der Wolf-Prototyp angegriffen oder geblockt hat, wird er nicht aus dem Kampf entfernt.
- Falls eine Kreatur nicht angreifen oder blocken kann, es sei denn, du bringst ein Permanent auf deine Hand zurück, und deine Hand derzeit leer ist, kannst du sowohl mit jener Kreatur als auch mit dem Wolf-Prototyp angreifen oder blocken. Das liegt daran, dass die Legalität der bestimmten Angreifer und Blocker überprüft wird, bevor Kosten bezahlt werden.

Zauberhemmer

{1}{W}{U}

Kreatur — Geist

2/3

Aufblitzen

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke einen Zauberspruch deiner Wahl mit Manabetrag 4 oder weniger ins Exil.

Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, kann der Besitzer der ins Exil geschickten Karte jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um zu überprüfen, ob der Manabetrag des Zauberspruchs 4 oder weniger ist.
- Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, können von der Fähigkeit des Zauberhemmers ins Exil geschickt werden. Sie werden nicht verrechnet.
- Falls der Besitzer der ins Exil geschickten Karte sie wirkt, hat der Zauberspruch keine Beziehung zu dem Zauberspruch, den jener Spieler ursprünglich gewirkt hat. Keine Entscheidungen, die für den ursprünglichen Zauberspruch getroffen wurden, und keine Effekte, von denen er betroffen war, werden für den neuen Zauberspruch übernommen.
- Falls der Spieler die ins Exil geschickte Karte wirkt, tut er dies als Teil der Verrechnung der letzten Fähigkeit des Zauberhemmers. Der Spieler kann nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).
- Falls ein Spieler eine Karte wirkt, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kann er nicht bestimmen, sie für alternative Kosten, wie zum Beispiel für ihre Auftauchen-Kosten, zu wirken. Er kann allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Eskalieren-Kosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.
- Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, muss der Spieler 0 als Wert für X bestimmen, wenn er sie wirkt, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Falls der Zauberhemmer das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeit verrechnet wurde, wird seine ausgelöste Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit ausgelöst, verrechnet und bewirkt nichts. Danach wird die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet und schickt den Zauberspruch dauerhaft ins Exil.

### Zeitliche Überlegenheit

{5}{U}{U}

Hexerei

Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

Schicke die Zeitliche Überlegenheit ins Exil.

Mirakulum {1}{U} (*Du kannst diese Karte für ihre Mirakulum-Kosten wirken, wenn du sie ziehst, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast.*)

- Falls die erste Karte, die du in einem Zug ziehst, Mirakulum hat, kannst du sie offen vorzeigen. Falls du dies tust, wird eine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und auf den Stapel gelegt. Spieler können wie gewohnt auf diese Fähigkeit antworten. Während diese Fähigkeit sich auf dem Stapel befindet, bleibt die Karte mit Mirakulum auf deiner Hand. Du spielst mit ihr offen vorgezeigt.
- Es ist wichtig, eine Karte mit Mirakulum offen vorzuzeigen, bevor sie mit den anderen Karten auf deiner Hand vermischt wird.
- Sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmst du, ob du die offen vorgezeigte Karte wirkst oder nicht. Falls du dies tust, bezahlst du ihre Mirakulum-Kosten, anstatt ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du dies nicht tust, entweder weil du es nicht möchtest oder nicht kannst (vielleicht weil die Karte nicht mehr auf deiner Hand ist), hört die Karte auf, offen vorgezeigt zu sein, und bleibt auf deiner Hand.
- Mirakulum funktioniert in jedem Zug, nicht nur in deinen Zügen, aber nur, falls die Karte die erste Karte ist, die du in jenem Zug gezogen hast. Falls du angewiesen wirst, mehrere Karten zu ziehen (und in jenem Zug noch keine Karten gezogen hast), werden jene Karten eine nach der anderen gezogen, daher kann nur die erste davon mit Mirakulum offen vorgezeigt werden.
- Falls du einen Zauberspruch mithilfe von Mirakulum wirkst, ignorierst du alle Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen. Falls beispielsweise die Zeitliche Überlegenheit die erste Karte ist, die du während des Zuges eines Gegners ziehst, kannst du sie offen vorzeigen und mit Mirakulum wirken. Angenommen, dass keine anderen zusätzlichen Züge bereits bevorstehen, ist der nächste Zug dein zusätzlicher Zug. Nach jenem Zug wird mit der normalen Zugreihenfolge fortgefahren.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Mirakulum-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs basiert immer auf seinen Manakosten, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

---

### Zorn der Ahnen

{R}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges verursacht eine Kreatur deiner Wahl Trampelschaden und erhält +X/+0, wobei X gleich 1 plus der Anzahl an Karten namens Zorn der Ahnen in deinem Friedhof ist.

Ziehe eine Karte.

- Der Zorn der Ahnen wird erst auf deinen Friedhof gelegt, nachdem er fertig verrechnet wurde, sodass er sich selbst für seinen eigenen Effekt nicht mitzählt.
-

Zornklingenvampirin

{1}{R}

Kreatur — Vampir, Berserker

1/2

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine

Karte abwerfen. Falls du dies tust, erhält diese Kreatur

+3/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Während die ausgelöste Fähigkeit der Zornklingenvampirin verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Karten abwerfen, um den Bonus mehrfach zu erhalten.

---

Zweite Ernte

{2}{G}{G}

Spontanzauber

Erzeuge für jeden Spielstein, den du kontrollierst, einen

Spielstein, der eine Kopie jenes Permanents ist.

- Die Zweite Ernte kopiert die Originaleigenschaften jedes Spielsteins, wie sie von dem Effekt festgelegt wurden, der jenen Spielstein erzeugt hat. Sie kopiert nicht, ob dieser Spielstein getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an ihn irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Die Zweite Ernte kopiert alle Spielsteine, nicht nur Kreaturespielsteine.

---

Magic: The Gathering, Magic und Innistrad sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2025 Wizards.