

## Sethinweise zu *Tarkir: Drachensturm*

Zusammengestellt von Jess Dunks und Eric Levine

Fassung vom 7. Januar 2025

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

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

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

---

## ALLGEMEINES

### Turnierlegalität der Karten

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

Neue *Tarkir: Drachensturm* Commander-Karten mit dem Set-Code TDC sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code TDC sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

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

---

### Neue Mechanik: Karten mit Omen

Die wilden Drachen, die voll ausgewachsen aus den Drachenstürmen Tarkirs auftauchen, sind gleichermaßen mächtig und unvorhersehbar. Wegen ihrer einzigartigen Erscheinungsformen und Fähigkeiten wissen die auf Tarkir

Lebenden oft erst dann, was sie von einem wilden Drachen zu erwarten haben, wenn es zu spät ist. Die einzelnen Kräfte der wilden Drachen werden durch die *Omen*-Mechanik widergespiegelt, die es ermöglicht, einige Drache-Kreaturenkarten als Spontanzauber oder Hexereien zu wirken, die eine grauenvolle Vorschau dessen darstellen, was bevorsteht. Jede Karte mit Omen hat ein Set an alternativen Eigenschaften, die in einem eigenen Feld in der linken Hälfte ihrer Textbox aufgeführt werden. Du kannst solche Karten ganz normal als Drache-Kreaturenzauber wirken oder du kannst sie als ihr Omen wirken; falls du dies tust, wird sie in die Bibliothek ihres Besitzers gemischt, sowie sie fertig verrechnet wurde.

Plündernder Regent  
{3}{B}  
Kreatur — Drache  
4/4  
Fliegend  
Abwehr — Eine Karte abwerfen.  
//  
Toxin-Absonderung  
{X}{B}{B}  
Hexerei — Omen  
Jede Nicht-Drache-Kreatur erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges. (*Mische diese Karte dann in die Bibliothek ihres Besitzers.*)

Zwillingsmaul-Sturmbrut  
{5}{W}  
Kreatur — Drache  
5/4  
Fliegend  
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhältst du 5 Lebenspunkte dazu.  
//  
Sengender Biss  
{1}{R}  
Hexerei — Omen  
Der Sengende Biss fügt einer nichtfliegenden Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. (*Mische diese Karte dann in die Bibliothek ihres Besitzers.*)

- Sowie ein Spieler eine Karte mit Omen wirkt, bestimmt jener Spieler, ob er jene Karte normal oder als Omen wirkt.
- Eine Karte mit Omen ist in jeder Zone außer auf dem Stapel eine Kreaturenkarte, ebenso auf dem Stapel, falls sie nicht als Omen gewirkt wurde. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Beispielsweise ist die Zwillingsmaul-Sturmbrut eine weiße Kreaturenkarte mit Manabetrag 6, solange sie in deinem Friedhof ist. Sie kann nicht das Ziel der rückwirkend ausgelösten Fähigkeit der Kishla-Fischerinnen sein („... Wenn du dies tust, bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.“).
- Wenn du einen Zauberspruch als Omen wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, Manabetrag usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, gelten sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Falls du eine Karte mit Omen als Omen wirkst, verwende nur ihre alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls du beispielsweise einen Donnerkragen-Drachen kontrolliert („Du kannst Kreaturenzauber mit Stärke 4 oder mehr oben von deiner Bibliothek

wirken.“) und die oberste Karte deiner Bibliothek die Zwillingsmaul-Sturmbrut ist, kannst du die Zwillingsmaul-Sturmbrut wirken, aber nicht den Sengenden Biss.

- Falls ein Zauberspruch als Omen gewirkt wird, mischt sein Beherrscher ihn in die Bibliothek seines Besitzers, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird.
- Falls ein Omen-Zauberspruch ein oder mehrere Ziele hat und all jene Ziele illegal sind, wenn der Zauberspruch verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet. Keiner der Effekte tritt ein und er wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Er wird nicht in die Bibliothek seines Besitzers gemischt.
- Falls ein Omen-Zauberspruch neutralisiert wird oder ein Effekt auf andere Weise bewirkt, dass er den Stapel verlässt, wird er nicht in die Bibliothek seines Besitzers gemischt.
- Falls ein Omen-Zauberspruch kopiert wird, ist jene Kopie ebenfalls ein Omen und wird in die Bibliothek ihres Besitzers gemischt, sowie sie verrechnet wird. Ihr Besitzer mischt trotzdem seine Bibliothek, aber die Kopie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren.
- Falls ein Effekt dich auffordert, einen Kartennamen zu bestimmen, kannst du den alternativen Namen des Omens bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
- Das Wirken einer Karte als Omen ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Omen anzuwenden.

---

### Neue Schlüsselwortfähigkeit: Mobilisieren

Die Armee der Mardu ist groß und agil, sodass sie ihre Truppen schnell *mobilisieren* kann, um Invasoren zurückzuschlagen, Drachenstürmen nachzujagen oder sogar wilde Drachen zum Schutz des gesamten Klans zu erlegen. Immer wenn eine Kreatur mit Mobilisieren angreift, erzeugst du eine bestimmte Anzahl getappter und angreifender 1/1 roter Krieger-Kreaturespielsteine. Ein einzelner dieser Krieger kann das Schlachtenglück wenden, aber mehrere sind normalerweise besser, also halte die Augen nach Kreaturen mit hohen Mobilisieren-Zahlen offen!

Schocktrupp

{1} {R}

Kreatur — Goblin, Soldat

1/3

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

Mobilisieren 1 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 roten Krieger-Kreaturespielstein. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.*)

Rächerin der Gefallenen

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/4

Todesberührung

Mobilisieren X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist. (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge X getappte und angreifende 1/1 rote Krieger-Kreaturespielsteine. Opfere die Spielsteine zu Beginn des nächsten Endsegments.*)

- Du bestimmst den Spieler, den Planeswalker oder die Schlacht, den bzw. die jeder Krieger-Spielstein angreift. Sie müssen nicht alle den- bzw. dieselbe angreifen und sie müssen nicht denselben Spieler, denselben Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht angreifen wie die Kreatur mit Mobilisieren.
- Obwohl die Krieger-Spielsteine als angreifende Kreaturen ins Spiel kommen, wurden sie nie als angreifende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen.

---

### Neue Schlüsselwortfähigkeit: Harmonisieren

Der Temur-Klan drückt seine Identität durch seine Verbindungen aus: die Verbindung zwischen seinen beiden Oberhäuptern, der Drachenklaue und dem zweimal Flüsternden, die Verbindung zwischen Individuen und ihren tierischen Begleitern und die Verbindung zwischen dem Temur-Klan und dem Land selbst. Diese Verflechtungen werden von der *Harmonisieren*-Mechanik widerspiegelt, die es dir erlaubt, Spontanzauber und Hexereien aus dem Friedhof zu wirken und dabei eine Kreatur, die du kontrollierst, zu tappen, um die Kosten um eine Menge an generischem Mana in Höhe der Stärke der Kreatur zu reduzieren.

Unendliches Flüstern

{U}

Hexerei

Ziehe eine Karte.

Harmonisieren {5} {U} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Harmonisieren-Kosten wirken. Du kannst eine Kreatur, die du kontrollierst, tappen, um jene Kosten um {X} zu reduzieren, wobei X gleich ihrer Stärke ist. Schicke diesen Zauberspruch dann ins Exil.)*

Mammutgebrüll

{2} {G} {U} {R}

Hexerei

Erzeuge einen 5/5 grünen Elefant-Kreaturenspielstein.  
Harmonisieren {5} {G} {U} {R} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Harmonisieren-Kosten wirken. Du kannst eine Kreatur, die du kontrollierst, tappen, um jene Kosten um {X} zu reduzieren, wobei X gleich ihrer Stärke ist. Schicke diesen Zauberspruch dann ins Exil.)*

- „Harmonisieren [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] bezahlst und bis zu eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappst, statt die Manakosten des Zauberspruchs zu bezahlen“, „Falls du diesen Zauberspruch mit seiner Harmonisieren-Fähigkeit wirkst, werden seine Gesamtkosten um eine Menge an generischem Mana in Höhe der Stärke der getappten Kreatur reduziert“ und „Falls die Harmonisieren-Kosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hin zu legen.“
- Das Tappen einer Kreatur reduziert nicht den farbigen Teil der Harmonisieren-Kosten.
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Harmonisieren wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Harmonisieren-Kosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab (wie die Kostenreduktion durch

das Tappen einer Kreatur). Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.

- Ein Zauberspruch, der mit Harmonisieren 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 Harmonisieren wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
- Falls eine Karte mit Harmonisieren während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

---

### Neue Schlüsselwortaktion: Erblicken

Die Macht der Drachen von Tarkir lässt sich nicht leugnen. Jeder Drache, ob er einem Klan angehört oder in der Wildnis lebt, löst Ehrfurcht aus, wenn man ihn *erblickt*. Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten verlangen von dir „einen Drachen zu erblicken“, um einen zusätzlichen Vorteil zu erhalten; bestimme entweder einen Drachen, den du kontrollierst, oder zeige eine Drache-Karte aus deiner Hand offen vor, um dies zu tun.

Auflösender Atem

{1} {U}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du einen Drachen erblicken. (*Du kannst einen Drachen, den du kontrollierst, bestimmen oder eine Drache-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen.*)

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {2}. Falls ein Drache erblickt wurde, neutralisiere stattdessen jenen Zauberspruch, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {4}.

Sarkhan, aufstrebender Drache

{1} {R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Druiden

2/2

Wenn Sarkhan ins Spiel kommt, kannst du einen Drachen erblicken. Falls du dies tust, erzeuge einen Schatz-Spielstein. (*Um einen Drachen zu erblicken, bestimme einen Drachen, den du kontrollierst, oder zeige eine Drache-Karte aus deiner Hand offen vor.*)

Immer wenn ein Drache unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf Sarkhan. Bis zum Ende des Zuges wird Sarkhan zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einem Drachen und erhält Flugfähigkeit.

- Falls ein Effekt sich auf eine „[Untertyp]-Karte“ bezieht, bezieht er sich nur auf eine Karte, die diesen Untertyp hat. Beispielsweise ist der Ausschwärmende Drachensturm eine Karte, die mit Drachen interagiert und Drachen in ihrer Illustration hat, aber er ist keine Drache-Karte.
- Effekte, die besagen, „falls [eine Eigenschaft] erblickt wurde“, prüfen nur, ob eine Karte mit jener Eigenschaft offen vorgezeigt oder ein Permanent mit jener Eigenschaft, das du kontrollierst, bestimmt wurde. Jene Karte bzw. jenes Permanent gilt unabhängig davon als erblickt, was danach damit geschieht,

und alle zusätzlichen Effekte, die davon abhängen, dass jene Karte bzw. jenes Permanent erblickt wurde, geschehen trotzdem.

- Falls die Kosten, um einen Zauberspruch zu wirken, beinhalten, dass eine Karte offen vorgezeigt werden muss, bleibt jene Karte von dem Augenblick, zu dem der Zauberspruch angekündigt wird, bis zu dem Zeitpunkt, zu dem er den Stapel verlässt, offen vorgezeigt.
- Falls eine Karte bereits offen vorgezeigt ist (vielleicht weil sie offen vorgezeigt wurde, um die Kosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, der sich noch auf dem Stapel befindet, oder wegen des Effekts einer Karte wie der Telepathie), kannst du sie erneut offen vorzeigen, um die Kosten eines anderen Zauberspruchs oder einer anderen Fähigkeit zu bezahlen, der bzw. die verlangt, dass du eine Karte aus deiner Hand offen vorzeigst.

---

### Neue Schlüsselwortaktion: Überdauern

Die Abzan beschwören die Geister ihrer Ahnen für Ratschläge und als Schutz, im Wissen, dass sie eines Tages selbst gerufen werden, um nach ihrem Tod dieselbe Pflicht zu erfüllen. Die *Überdauern*-Mechanik spiegelt diese Verbindung wider sowie die Fähigkeit der Abzan, unter schwierigen Bedingungen zu überleben. Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, angewiesen wird „N zu überdauern“, bestimmst du, ob du N +1/+1-Marken auf sie legst oder einen N/N weißen Geist-Kreaturespielstein erzeugst.

Sippenwächter der Festung

{1}{W}

Kreatur — Hund, Soldat

1/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, überdauert sie 1.  
(*Lege eine +1/+1-Marke auf sie oder erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein.*)

Hüterin des Hains

{2}{G}

Kreatur — Hydra

2/2

Zu Beginn deines Endsegments legst du eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, überdauert sie X, wobei X gleich der Anzahl an Marken auf dieser Kreatur ist. (*Lege X +1/+1-Marken auf die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, oder erzeuge einen X/X weißen Geist-Kreaturespielstein.*)

- Du bestimmst, ob du +1/+1-Marken auf die Kreatur legst oder einen Geist-Spielstein erzeugst, sowie die Fähigkeit, die die Überdauern-Anweisung enthält, verrechnet wird. Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, und dem Zeitpunkt, zu dem die Marken hinzugefügt bzw. die Spielsteine erzeugt werden, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.
- Falls du aus einem beliebigen Grund keine +1/+1-Marken auf die Kreatur legen kannst, sowie eine Überdauern-Fähigkeit verrechnet wird (zum Beispiel, falls die Kreatur nicht mehr im Spiel ist), erzeugst du einfach einen Geist-Spielstein.
- Falls ein Nichtkreatur-Permanent angewiesen wird, zu überdauern, ist der Effekt derselbe. Du kannst +1/+1-Marken auf jenes Permanent legen oder einen Geist-Spielstein erzeugen.

---

## Neues Fähigkeitswort: Erneuerung

Die mächtigen Nekromagier der Sultai können weitaus mehr, als nur die Toten zu erwecken. Sie können ihre Fähigkeit, Lebensenergien zu manipulieren, auch nutzen, um Wachstum in der Natur zu fördern oder sogar mit den Verstorbenen zu reden. Dies wird durch das *Erneuerung*-Fähigkeitswort ausgedrückt, das eine aktivierte Fähigkeit einer Karte in einem Friedhof bezeichnet; bezahle Kosten und schicke jene Karte ins Exil, um einen Effekt zu erhalten.

Qarsi-Wiedergänger

{1} {B} {B}

Kreatur — Vampir

3/3

Fliegend, Todesberührung, Lebensverknüpfung

*Erneuerung* — {2} {B}, schicke diese Karte aus deinem

Friedhof ins Exil: Lege eine Fliegend-Marke, eine Todesberührung-Marke und eine Lebensverknüpfung-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Sagu-Prügler

{3} {G}

Kreatur — Bestie

4/4

Reichweite

*Erneuerung* — {4} {G}, schicke diese Karte aus deinem

Friedhof ins Exil: Lege zwei +1/+1-Marken und eine Reichweite-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls eine Karte mit einer Erneuerung-Fähigkeit während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du jene Fähigkeit, falls es legal ist, aktivieren, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.

---

## Neues Fähigkeitswort: Zaubergestöber

Die Kriegermönche der Jeskai streben danach, ihren Verstand in Einklang zu bringen und ihre körperlichen und magischen Angriffe zu koordinieren, um beeindruckende Ergebnisse zu erzielen. Um dies mechanisch zum Ausdruck zu bringen, haben viele der mit den Jeskai verbundenen Karten Fähigkeiten, die prüfen, ob du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges gewirkt hast; jede dieser Fähigkeiten wird durch das *Zaubergestöber*-Fähigkeitswort eingeleitet.

Souveräne Könnlerin

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Mönch

2/3

*Zaubergestöber* — Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

Getreuer des Cori-Bergs

{1}{R}{W}

Kreatur — Mensch, Mönch

3/3

*Zaubergestöber* — Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, fügt diese Kreatur jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Zaubersprüche, die vor einem Permanent mit Zaubergestöber gewirkt wurden, zählen. Falls jenes Permanent der erste Zauberspruch war, den du in jenem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in jenem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.

---

## **TARKIR: DRACHENSTURM HAUPTSET – KARTENSPEZIFISCHES**

Abzan-Monument

{2}

Artefakt

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Ebene-, Sumpf- oder Wald-Standardlandkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.

{1}{W}{B}{G}, {T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge einen X/X weißen Geist-Kreaturespielstein, wobei X gleich der höchsten Widerstandskraft unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Abzan-Monuments verrechnet wird.
- Falls du keine Kreaturen kontrollierst, sowie die letzte Fähigkeit des Abzan-Monuments verrechnet wird, ist X gleich 0. In diesem Fall erzeugst du einen 0/0 weißen Geist-Kreaturespielstein, der wahrscheinlich sofort stirbt, es sei denn, etwas anderes erhöht seine Widerstandskraft.

---

Anafenza, unbeugsame Erblinie

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Geist, Soldat

2/2

Aufblitzen

Erstschlag

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, überdauert Anafenza 2. (*Lege zwei +1/+1-Marken auf sie oder erzeuge einen 2/2 weißen Geist-Kreaturespielstein.*)

- Falls Anafenza zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird Anafenzas letzte Fähigkeit für jede der anderen Nichtspielsteinkreaturen ausgelöst.
-



Angriff der Drachenreiter

{3}{G}{U}{R}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, fügt sie jeder Kreatur und jedem Planeswalker 3 Schadenspunkte zu.

*Landung* — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 4/4 roten Drache-Kreaturespielstein.

- Eine Landung-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus irgendeinem Grund ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
- Eine Landung-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein bereits im Spiel befindliches Permanent zu einem Land wird.
- Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jede Landung-Fähigkeit der Permanente, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet. (Daher kannst du jene Fähigkeiten in einer Reihenfolge, die du bestimmst, verrechnen lassen.)

---

Anrufung der Geisterdrachen

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

Verzauberung

Drachen, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit.

Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du für jede Farbe eine +1/+1-Marke auf einen Drachen jener Farbe, den du kontrollierst. Falls du auf diese Weise +1/+1-Marken auf fünf Drachen gelegt hast, gewinnst du die Partie.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Drachen, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anrufung der Geisterdrachen während jenes Zuges das Spiel verlässt.
- Falls du einen Drachen kontrollierst, der mehr als eine Farbe hat, kannst du mit der letzten Fähigkeit der Anrufung der Geisterdrachen mehr als eine +1/+1-Marke auf ihn legen.
- Die letzte Fähigkeit führt nur dazu, dass du die Partie gewinnst, falls du mit ihr je eine +1/+1-Marke auf fünf verschiedene Drachen legst.

---

Arena-Publikumsmagnet

{R}

Kreatur — Goblin, Krieger

1/1

Mobilisieren 1 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 roten Krieger-Kreaturespielstein. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments.*)

{1}{R}, opfere diese Kreatur: Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Kreaturen kontrollierst.

- Die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, wird gezählt, sowie die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird. Das bedeutet, dass ein Gegner antworten kann, indem er deine Kreaturen zerstört, um die Anzahl an Schadenspunkten zu reduzieren, die zugefügt werden.
- 

#### Auflauern

{B}{G}{U}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Auflauern fügt einer Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke jener Karte zu.

- Du kannst Auflauern nicht wirken, es sei denn, du bestimmst eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof und eine Kreatur im Spiel als Ziele.
  - Verwende die Stärke der Karte im Friedhof, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte Auflauern der Kreatur deiner Wahl zufügt.
- 

#### Aus dem Tode das Leben

{5}{B}{G}{U}

Hexerei

Zerstöre alle Kreaturen und Verzauberungen. Ziehe für jedes Permanent, das auf diese Weise zerstört wurde, eine Karte.

- Falls ein Permanent, das auf diese Weise zerstört wurde, in eine andere Zone als auf den Friedhof gelegt wird (zum Beispiel weil eine Endgültigkeitsmarke auf ihm lag), zählt es trotzdem als zerstört und du ziehst trotzdem eine Karte.
  - Permanente mit Unzerstörbarkeit werden auf diese Weise nicht zerstört.
- 

#### Beflügelter Schritt

{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat

Flugfähigkeit.

{2}{U}: Bringe diese Aura auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls die Kreatur, an die diese Aura angelegt ist, das Spiel verlässt oder aufhört, eine Kreatur zu sein, bevor die aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde, wird der Beflügelte Schritt als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, bevor jene Fähigkeit verrechnet wird, und er wird nicht auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht.
-

Betor, Allverwandt  
{2}{W}{B}{G}  
Legendäre Kreatur — Geist, Drache  
5/7

Fliegend  
Zu Beginn deines Endsegments und falls die Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtwiderstandskraft 10 oder mehr haben, ziehe eine Karte. Falls dann die Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtwiderstandskraft 20 oder mehr haben, enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Falls dann die Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtwiderstandskraft 40 oder mehr haben, verliert jeder Gegner die Hälfte seiner Lebenspunkte, aufgerundet.

- Betors letzte Fähigkeit überprüft, ob Kreaturen, die du kontrollierst, Gesamtwiderstandskraft 10 oder mehr haben, sowie das Endsegment beginnt. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls Kreaturen, die du kontrollierst, zu jenem Zeitpunkt nicht Gesamtwiderstandskraft 10 oder mehr haben, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Die Fähigkeit überprüft erst, ob sie Gesamtwiderstandskraft 20 oder mehr (bzw. 40 oder mehr) haben, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

---

Blütenranken-Regent  
{3}{G}{G}  
Kreatur — Drache  
4/5

Fliegend  
Immer wenn diese Kreatur oder ein anderer Drache unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

//  
Gebietsbeanspruchung  
{2}{G}  
Hexerei — Omen

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Wald-Standardlandkarten, zeige sie offen vor, bringe eine davon getappt ins Spiel, nimm die andere auf deine Hand und mische danach. (*Mische auch diese Karte dazu.*)

- Falls der Blütenranken-Regent zum selben Zeitpunkt wie ein oder mehrere andere Drachen, die du kontrollierst, stirbt, wird seine ausgelöste Fähigkeit für jeden jener Drachen ausgelöst, ihn selbst eingeschlossen.

---

Dalkovaner-Lager  
Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Sumpf oder ein Gebirge.

{T}: Erzeuge {W}.  
{2}{W}, {T}: Immer wenn du in diesem Zug angreiffst, erzeuge zwei getappte und angreifende 1/1 rote Krieger-Kreaturespielsteine. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Du musst bereits beim Ins-Spiel-Kommen des Dalkovaner-Lagers einen Sumpf oder ein Gebirge kontrollieren, damit es enttappt ins Spiel kommt. Falls es gleichzeitig mit einem Sumpf oder einem Gebirge ins Spiel kommt und du keine anderen Sümpfe oder Gebirge kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.
- Das Aktivieren der letzten Fähigkeit des Dalkovaner-Lagers erzeugt eine verzögert ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn du während eines Angreifer-deklarieren-Segments dieses Zuges mindestens eine Kreatur als Angreifer deklarierst. (Das geschieht normalerweise einmal pro Zug, aber Effekte wie die letzte Fähigkeit des Frontalangriffs können dazu führen, dass dies mehr als einmal geschieht.) Diese Fähigkeit wird auch dann ausgelöst, falls das Dalkovaner-Lager nicht mehr im Spiel ist. Sie wird nicht ausgelöst, falls du keine Kreaturen als Angreifer deklarierst.

#### Defibrillierender Stromschlag

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

Hexerei

Der Defibrillierende Stromschlag fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Defibrillierende Stromschlag verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

#### Die Große Stadt Arashin

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Wald oder eine Ebene.

{T}: Erzeuge {B}.

{1} {B}, {T}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem

Friedhof ins Exil: Erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturenspielstein.

- Du musst bereits beim Ins-Spiel-Kommen der Großen Stadt Arashin einen Wald oder eine Ebene kontrollieren, damit sie enttappt ins Spiel kommt. Falls sie gleichzeitig mit einem Wald oder einer Ebene ins Spiel kommt und du keine anderen Wälder oder Ebenen kontrollierst, kommt sie getappt ins Spiel.

#### Drachenklaenschlag

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

Hexerei

Verdopple bis zum Ende des Zuges Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann kämpft sie gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. *(Jede fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- 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.

Drachenturm-Kugel

{3}

Artefakt

Jeder Drache, den du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Drachen, die zum selben Zeitpunkt wie die Drachenturm-Kugel unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, kommen nicht mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

---

Drakogenese

{6} {R} {R}

Verzauberung

Du kannst Drache-Zaubersprüche wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für jeden Drache-Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, beachten.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um 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.
- Sobald du die Drakogenese gewirkt hast und falls es dein Zug ist, hast du direkt nach ihrer Verrechnung Priorität. Du kannst einen weiteren Zauberspruch wirken, bevor ein anderer Spieler versuchen kann, die Drakogenese mit einem Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu entfernen.

---

Eisige Drachenjagd

{U} {R}

Hexerei

Ziehe eine Karte, dann kannst du eine Karte abwerfen. Wenn du auf diese Weise eine Nichtland-Karte abwirfst, fügt die Eisige Drachenjagd einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Harmonisieren {4} {U} {R} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Harmonisieren-Kosten wirken. Du kannst eine Kreatur, die du kontrollierst, tapen, um jene Kosten um {X} zu reduzieren, wobei X gleich ihrer Stärke ist. Schicke diesen Zauberspruch dann ins Exil.)*

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

Elspeth die Sturmtöterin

{3}{W}{W}

Legendärer Planeswalker — Elspeth

5

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

+1: Erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.

0: Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke. Jene Kreaturen erhalten Flugfähigkeit bis zu deinem nächsten Zug.

-3: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder mehr, die ein Gegner kontrolliert.

- Alles, was vom Effekt festgelegt wurde, der den Spielstein bzw. die Spielsteine erzeugt, gilt auch für den zusätzlichen Spielstein bzw. die zusätzlichen Spielsteine, die von Elspeths Ersatzeffekt erzeugt werden. Falls ein Effekt dich zum Beispiel anweist, einen „getappten und angreifenden“ Spielstein zu erzeugen, werden auch die zusätzlichen Spielsteine getappt und angreifend erzeugt.

---

Entwurzelte Ahnin

{2}{B}

Kreatur — Geist, Kleriker

3/2

Aufblitzen

{1}, opfere eine andere Kreatur: Diese Kreatur erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe sie. *(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.)*

- Du kannst die letzte Fähigkeit der Entwurzelten Ahnin auch dann aktivieren, falls sie bereits getappt ist.

---

Erbstück der Herde

{1}{G}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um einen Kreaturenzauber zu wirken.

{T}: Bis zum Ende des Zuges verursacht eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, Trampelschaden und hat „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.“

- Sobald die letzte Fähigkeit des Erbstücks der Herde verrechnet wurde, führt das Reduzieren der Stärke der betroffenen Kreatur unter 4 nicht dazu, dass sie jene Fähigkeiten verliert.
-

Erwecken der verehrten Toten

{B}{G}{U}

Verzauberung — Sage

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

I — Zerstöre ein Nichtland-Permanent deiner Wahl.

II — Du millst drei Karten.

III — Du kannst eine Karte abwerfen. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturen- oder Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die letzte Kapitel-Fähigkeit des Erweckens der verehrten Toten ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Karte abwirfst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Du kannst die Karte, die du gerade abgeworfen hast, als Ziel bestimmen oder eine Karte, die bereits in deinem Friedhof war. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Eshki Drachenklaue

{1}{G}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

4/4

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden, Abwehr {1}

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du in diesem Zug sowohl einen Kreaturenzauber als auch einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, ziehe eine Karte und lege zwei +1/+1-Marken auf Eshki Drachenklaue.

- Falls du vor Beginn deines Beginn-des-Kampfes-Segments nicht sowohl einen Kreaturenzauber als auch einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, wird Eshkis letzte Fähigkeit nicht ausgelöst. Du kannst während deines Beginn-des-Kampfes-Segments nicht rechtzeitig einen Kreaturenzauber oder Nichtkreatur-Zauberspruch wirken, um jene Fähigkeit auszulösen.

---

Flammenfaust-Raufbold

{U}{R}{W}

Kreatur — Mensch, Mönch

3/3

Erstschlag

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kopiere den nächsten Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, wenn du ihn wirkst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. *(Eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Nachdem die letzte Fähigkeit des Flammenfaust-Raufbolds verrechnet wurde, wird der nächste Zauberspruch, den du in jenem Zug wirkst, kopiert, unabhängig davon, ob er Ziele hat oder nicht.
- Die von der letzten Fähigkeit des Flammenfaust-Raufbolds erzeugte Kopie wird vor dem Zauberspruch verrechnet, den sie kopiert. Sie wird auch dann verrechnet, falls der ursprüngliche Zauberspruch neutralisiert wird, bevor die Kopie erzeugt wird.

- Falls der Zauberspruch Ziele hat, hat die Kopie die gleichen Ziele, 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 Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen 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 wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.

#### Flussdelta-Blutfliegen

{1} {B}

Kreatur — Insekt

1/2

Fliegend

Immer wenn diese Kreatur angreift und falls du eine Kreatur kontrollierst, auf der eine Marke liegt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

- Die letzte Fähigkeit der Flussdelta-Blutfliegen überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, ob du eine Kreatur kontrollierst, auf der eine Marke liegt. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls du zu jenem Zeitpunkt keine Kreatur kontrollierst, auf der eine Marke liegt, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein.

#### Flussradfesten-Fesseltrick

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

Hexerei

Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Lege drei Betäubungsmarken auf sie. (*Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bestimme eine davon. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Flussradfesten-Fesseltrick verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du schickst dann keine Karten ins Exil.



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

---

Formationsbrecher

{1}{G}

Kreatur — Bestie

2/1

Kreaturen mit kleinerer Stärke können diese Kreatur nicht blocken.

Solange du eine Kreatur kontrollierst, auf der eine Marke liegt, erhält diese Kreatur +1/+2.

- Du vergleichst die Stärke des Formationsbrechers erst mit der Stärke der Kreaturen, die versuchen, ihn zu blocken, sowie Blocker deklariert werden. Sobald der Formationsbrecher legal von einer Kreatur geblockt wurde, wird der Block nicht verändert oder rückgängig gemacht, wenn die Stärke einer der beiden Kreaturen verändert wird.

---

Frostklippen-Belagerung

{1}{U}{R}

Verzauberung

Sowie diese Verzauberung ins Spiel kommt, bestimme Jeskai oder Temur.

- Jeskai — Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte.
  - Temur — Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0, haben Eile und verursachen Trampelschaden.
- Falls du auf irgendeine Weise die Frostklippen-Belagerung kontrollierst und nichts für sie bestimmt wurde (vielleicht, weil ein anderes Permanent zu einer Kopie von ihr geworden ist), hat sie keine der beiden Fähigkeiten.
  - Falls du Jeskai bestimmt hast und Kreaturen, die du kontrollierst, mehreren Spielern gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit der Frostklippen-Belagerung einmal für jeden Spieler ausgelöst, dem auf diese Weise Kampfschaden zugefügt wird.

---

Gebieterin des Jenseits

{2}{B}{G}

Kreatur — Zombie, Hexenmeister

2/2

Diese Kreatur kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel. Immer wenn diese Kreatur oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt und falls Marken auf ihr lagen, lege ihre Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Falls die Gebieterin des Jenseits zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, wird die letzte Fähigkeit der Gebieterin des Jenseits für jede jener Kreaturen, auf denen Marken lagen, ausgelöst, sie selbst eingeschlossen, falls zutreffend.

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

#### Geeinte Front

{3} {W}

Hexerei

Schau dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Bringe davon bis zu zwei Permanent-Karten mit Manabetrag 3 oder weniger, die weder Kreaturen noch Länder sind, ins Spiel. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls eine Karte in einer Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

#### Gelegenheit ergreifen

{2} {R}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.
  - Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten +2/+1 bis zum Ende des Zuges.
- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist.

Gewandter Meister

{2}{U}{R}

Kreatur — Ork, Mönch

4/3

Wachsamkeit

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

Diese Kreatur kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel, falls du in diesem Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hast.

- Die letzte Fähigkeit des Gewandten Meisters zählt alle Zaubersprüche, die du in diesem Zug gewirkt hast, wozu auch der Gewandte Meister selbst gehört, falls du ihn gewirkt hast. Es spielt keine Rolle, ob die anderen Zaubersprüche verrechnet, nicht verrechnet oder neutralisiert wurden oder noch auf dem Stapel sind.
- 

Gletscherwald-Belagerung

{1}{G}{U}

Verzauberung

Sowie diese Verzauberung ins Spiel kommt, bestimme Temur oder Sultai.

- Temur — Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, millt ein Spieler deiner Wahl vier Karten.

- Sultai — Du kannst Länder aus deinem Friedhof spielen.

- Falls du auf irgendeine Weise die Gletscherwald-Belagerung kontrollierst und nichts für sie bestimmt wurde (vielleicht, weil ein anderes Permanent zu einer Kopie von ihr geworden ist), hat sie keine der beiden Fähigkeiten.
  - Die Sultai-Fähigkeit der Gletscherwald-Belagerung verändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du jene Länder spielen kannst. Du kannst auch weiterhin nur ein Land pro Zug spielen, und nur während deiner Hauptphase, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.
  - Die Sultai-Fähigkeit der Gletscherwald-Belagerung erlaubt dir nicht, Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Länderkarten in deinem Friedhof zu aktivieren.
- 

Gurmag-Rakshasa

{4}{B}{B}

Kreatur — Dämon

5/5

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

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -2/-2 bis zum Ende des Zuges und eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Falls du nicht sowohl eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, als auch eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, als Ziel bestimmen kannst, wenn die letzte Fähigkeit des Gurmag-Rakshasas ausgelöst wird, wird die Fähigkeit nicht auf den Stapel gelegt.

---

Handel mit den Rakshasa  
{2/B} {2/G} {2/U}  
Spontanzauber  
Schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an.  
Nimm zwei davon auf deine Hand und lege den Rest auf  
deinen Friedhof.

- Falls du nur noch zwei Karten in deiner Bibliothek hast, nimmst du beide auf deine Hand.

---

Hochspitz-Glockenläuterin  
{2} {U}  
Kreatur — Dschinn, Mönch  
1/4  
Fliegend  
Der zweite Zauberspruch, den du pro Zug wirkst, kostet  
beim Wirken {1} weniger.

- Zaubersprüche, die gewirkt wurden, bevor die Hochspitz-Glockenläuterin ins Spiel gekommen ist, werden mitgezählt. Falls die Hochspitz-Glockenläuterin der erste Zauberspruch war, den du in diesem Zug gewirkt hast, ist der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, dein zweiter Zauberspruch.
- Die Hochspitz-Glockenläuterin kann ihre eigenen Kosten nicht reduzieren, auch wenn sie der zweite Zauberspruch ist, den du in einem Zug wirkst.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit der Hochspitz-Glockenläuterin verändert nicht die Manakosten oder den Manabetrag eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit der Hochspitz-Glockenläuterin kann nur den generischen Teil der Kosten reduzieren, die du für einen Zauberspruch bezahlst.

---

Hüterin des Hains  
{2} {G}  
Kreatur — Hydra  
2/2  
Zu Beginn deines Endsegments legst du eine +1/+1-  
Marke auf diese Kreatur.  
Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur unter  
deiner Kontrolle ins Spiel kommt, überdauert sie X,  
wobei X gleich der Anzahl an Marken auf dieser Kreatur  
ist. (*Lege X +1/+1-Marken auf die Kreatur, die ins Spiel  
gekommen ist, oder erzeuge einen X/X weißen Geist-  
Kreaturenspielstein.*)

- Der Wert von X wird ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Hüterin des Hains zu jenem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, wird die Anzahl an Marken verwendet, die auf ihr lagen, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele +1/+1-Marken auf die Kreatur gelegt werden, die überdauert hat, bzw. welche Stärke und Widerstandskraft der erzeugte Geist-Spielstein hat.
-

Idealistische Himmelsreiterin

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Späher

1/3

Fliegend

Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

Angreifende Spielsteine, die du kontrollierst, haben Flugfähigkeit.

- Falls die Idealistische Himmelsreiterin das Spiel verlässt, wird angreifenden Spielsteinen durch letzte Fähigkeit nicht mehr Flugfähigkeit gewährt. Falls dies vor dem Blocker-deklarieren-Segment geschieht, kann dies dazu führen, dass jene Spielsteine von nichtfliegenden Kreaturen geblockt werden können.

---

Jägerin im Einklang

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Waldläufer

3/3

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn eine oder mehrere Karten während deines Zuges deinen Friedhof verlassen, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die letzte Fähigkeit der Jägerin im Einklang nur einmal ausgelöst.

---

Jeskai-Offenbarung

{4}{U}{R}{W}

Spontanzauber

Bringe einen Zauberspruch oder ein Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück. Die Jeskai-Offenbarung fügt einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Erzeuge zwei 1/1 weiße Mönch-Kreaturespielsteine mit Bravour. Ziehe zwei Karten. Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

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

Karakyk-Wächter  
{3}{G}{U}{R}  
Kreatur — Drache  
6/5

Fliegend, Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden  
Diese Kreatur hat Fluchsicherheit, falls sie noch keinen Schaden zugefügt hat. *(Sie kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

- Falls der Karakyk-Wächter das Spiel verlässt und zurückgebracht wird, wird er als neues Objekt betrachtet, selbst wenn er durch dieselbe Karte repräsentiert wird. Er hat erneut Fluchsicherheit, bis er Schaden zufügt.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit zum selben Zeitpunkt ausgelöst wird, zu dem der Karakyk-Wächter zum ersten Mal Schaden zufügt, werden die Ziele für jene Fähigkeit bestimmt, nachdem der Karakyk-Wächter nicht mehr Fluchsicherheit hat.

---

Kheru-Goldhorter  
{1}{B}{G}{U}  
Kreatur — Drache  
3/3

Fliegend  
Immer wenn eine oder mehrere Karten während deines Zuges deinen Friedhof verlassen, erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“)*  
Erneuerung — {2}{B}{G}{U}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Lege zwei +1/+1-Marken und eine Fliegend-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.  
Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die ausgelöste Fähigkeit des Kheru-Goldhorters nur einmal ausgelöst.

---

Kishla-Dorf  
Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst eine Insel oder einen Sumpf.  
{T}: Erzeuge {G}.  
{3}{G}, {T}: Überwachen 2. *(Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.)*

- Du musst bereits beim Ins-Spiel-Kommen des Kishla-Dorfes eine Insel oder einen Sumpf kontrollieren, damit es enttappt ins Spiel kommt. Falls es gleichzeitig mit einer Insel oder einem Sumpf ins Spiel kommt und du keine anderen Inseln oder Sümpfe kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.
-

Kishla-Fischerinnen

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Bürger

3/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schicken.

Wenn du dies tust, bringe eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit der Kishla-Fischerinnen ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schickst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

---

Kloster am Cori-Berg

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst eine Ebene oder eine Insel.

{T}: Erzeuge {R}.

{3}{R}, {T}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst bereits beim Ins-Spiel-Kommen des Klosters am Cori-Berg eine Ebene oder eine Insel kontrollieren, damit es enttappt ins Spiel kommt. Falls es gleichzeitig mit einer Ebene oder einer Insel ins Spiel kommt und du keine anderen Ebenen oder Inseln kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.
- 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.

---

Knockout-Manöver

{2}{G}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, dann fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Du kannst das Knockout-Manöver nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, als Ziel.
  - Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie das Knockout-Manöver verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, legst du auch dann keine +1/+1-Marke auf sie, falls sie noch im Spiel ist.
-

Kotis der Giftzahnwüter

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

Legendäre Kreatur — Zombie, Krieger

2/1

Unzerstörbar

Immer wenn Kotis einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die obersten X Karten seiner Bibliothek ins Exil, wobei X gleich der Anzahl an Schadenspunkten ist, die zugefügt wurden. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Zaubersprüchen mit Manabetrag X oder weniger wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Du wirkst die Zaubersprüche von den in Exil geschickten Karten, während Kotis' letzte Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Da du alternative Kosten verwendest, um die Zaubersprüche zu wirken, kannst du keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Zaubersprüche verpflichtende zusätzliche Kosten haben, musst du diese bezahlen.
- Falls irgendeiner der Zaubersprüche, die du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

---

Kraterhuf-Behemoth

{5} {G} {G} {G}

Kreatur — Bestie

5/5

Eile

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, verursachen Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Trampelschaden und erhalten +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die letzte Fähigkeit des Kraterhuf-Behemoths verrechnet wird.
  - Die ausgelöste Fähigkeit des Kraterhuf-Behemoths 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 +X/+X und verursachen nicht Trampelschaden.
-



Lasyd-Herumtreiberin

{2}{G}{G}

Kreatur — Ophis, Waldläufer

5/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du so viele Karten millen, wie du Länder kontrollierst.

*Erneuerung* — {1}{G}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, wobei X gleich der Anzahl an Länderkarten in deinem Friedhof ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls du nicht mindestens so viele Karten in deiner Bibliothek hast, wie du Länder kontrollierst, wenn die erste Fähigkeit der Lasyd-Herumtreiberin verrechnet wird, kannst du nicht bestimmen, entsprechend viele Karten zu millen.
  - Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die Erneuerung-Fähigkeit der Lasyd-Herumtreiberin verrechnet wird.
- 

Leibwächter der Wegkünder

{3}{W}

Kreatur — Ork, Mönch

3/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bringe eine Nichtland-Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 2 oder weniger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

*Zaubergestöber* — Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

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

Lotuslicht-Tanzende

{2}{B}{G}{U}

Kreatur — Zombie, Barde

3/6

Lebensverknüpfung

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer schwarzen Karte, einer grünen Karte und einer blauen Karte. Lege jene Karten auf deinen Friedhof und mische danach.

- Du musst nicht alle drei Karten finden. Du kannst zwei, eine oder (falls du das unbedingt möchtest) keine finden.
- Du kannst mit der letzten Fähigkeit der Lotuslicht-Tanzenden mehrfarbige Karten finden. Beispielsweise kann die schwarze Karte, die du findest, eine beliebige Anzahl an Farben haben, solange Schwarz eine davon ist. Die anderen Farben, die sie hat, haben keinen Einfluss darauf, welche anderen Karten du finden kannst. Beispielsweise kannst du als schwarze Karte eine Karte finden, die schwarz, grün und blau ist, und trotzdem noch eine grüne Karte und eine blaue Karte finden.

---

Magmatischer Höllendrache

{2} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/5

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zerstöre ein Nichtstandardland deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert. Sein Beherrscher durchsucht seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringt sie getappt mit einer Betäubungsmarke ins Spiel und mischt danach. (*Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte Fähigkeit des Magmatischen Höllendrachens verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler durchsucht seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte.
- Falls die Fähigkeit des Magmatischen Höllendrachens verrechnet wird, darf der Beherrscher des Landes deiner Wahl auch dann nach einer Standardland-Karte suchen, falls das Land deiner Wahl durch die Fähigkeit nicht zerstört wurde. Das könnte beispielsweise eintreten, weil das Land Unzerstörbarkeit hat.

---

Mardu-Belagerungsbrecher

{1} {R} {W} {B}

Kreatur — Mensch, Krieger

4/4

Todesberührung, Eile

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil, bis diese Kreatur das Spiel verlässt.

Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge für jeden Gegner einen getappten Spielstein, der eine Kopie der ins Exil geschickten Karte ist und jenen Gegner angreift. Zu Beginn deines Endsegments opferst du jene Spielsteine.

- Falls der Mardu-Belagerungsbrecher das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeit verrechnet wurde, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein mit der dritten Fähigkeit des Mardu-Belagerungsbrechers ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück. Die letzte Fähigkeit des Mardu-Belagerungsbrechers erzeugt keine Kopien jenes Spielsteins.
- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die ins Exil geschickte Karte aufgedruckt ist, und sonst nichts. Er kopiert keine Effekte, die ihre Eigenschaften verändert haben, bevor sie ins Exil geschickt wurde.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Karte werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie diese Kreatur ins Spiel kommt“- oder „diese Kreatur kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Karte funktionieren ebenfalls.

- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als angreifende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn jene Spielsteine angreifend ins Spiel kommen.
- Falls die ins Exil geschickte Karte keine Kreaturenkarte ist, werden die Spielsteinkopien trotzdem erzeugt und sie kommen trotzdem getappt ins Spiel. Sie sind nur nicht angreifend.

Marschall der Verlorenen

{2}{W}{B}

Kreatur — Ork, Krieger

3/3

Todesberührung

Immer wenn du angreifst, erhält eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an angreifenden Kreaturen ist.

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie die letzte Fähigkeit des Marschalls der Verlorenen verrechnet wird.

Meister des Gleichgewichts

{3}{R}

Kreatur — Hund, Mönch

2/4

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

*Zaubergestöber* — Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, erhält diese Kreatur Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- 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.

Nachfahrin der Stürme

{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/1

Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du {1}{W} bezahlen. Falls du dies tust, überdauert sie 1. (*Lege eine +1/+1-Marke auf sie oder erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein.*)

- Jedes Mal, wenn die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, kannst du die Kosten für sie nicht mehr als einmal bezahlen.

Naga-Fleischformer

{3} {U}

Kreatur — Ophis, Gestaltwandler

0/0

Du kannst diese Kreatur als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen.

*Erneuerung* — {2} {U}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Lege eine +1/+1-Marke auf eine nichtlegendäre Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie jener Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Beide Fähigkeiten des Naga-Fleischformers kopieren genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Naga-Fleischformer (oder im Falle seiner Erneuerung-Fähigkeit jede andere Kreatur, die du kontrollierst) 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 Naga-Fleischformer als Kopie von (b) ins Spiel. Ebenso gilt: Seine Erneuerung-Fähigkeit sorgt dafür, dass jede andere Kreatur, die du kontrollierst, zu einer Kopie von (b) wird.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Naga-Fleischformer ins Spiel kommt. Alle „sowie diese Kreatur ins Spiel kommt“- oder „diese Kreatur kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls. Das Aktivieren seiner Erneuerung-Fähigkeit führt nicht dazu, dass irgendwelche Kreaturen ins Spiel kommen, daher funktionieren derartige Fähigkeiten nicht mit der Erneuerung-Fähigkeit des Naga-Fleischformers.
- Du kannst bestimmen, den Naga-Fleischformer nicht als Kopie einer anderen Kreatur ins Spiel kommen zu lassen. Falls du dies tust, ist er einfach nur ein 0/0 Ophis-Gestaltwandler, und er wird auf deinen Friedhof gelegt, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft.

---

Narset, Wegweisende der Jeskai

{U} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch

3/4

Zu Beginn deines Endsegments kannst du deine Hand abwerfen. Falls du dies tust, ziehe so viele Karten, wie du in diesem Zug Zaubersprüche gewirkt hast.

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

Narsets Maßregelung

{4} {R}

Spontanzauber

Narsets Maßregelung fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Erzeuge {U} {R} {W}. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie Narsets Maßregelung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst kein Mana.

---

Nebelstieg-Dorf

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Gebirge oder einen Wald.

{T}: Erzeuge {U}.

{U}, {T}: Der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, kann nicht neutralisiert werden.

- Du musst bereits beim Ins-Spiel-Kommen des Nebelstieg-Dorfes ein Gebirge oder einen Wald kontrollieren, damit es enttappt ins Spiel kommt. Falls es gleichzeitig mit einem Gebirge oder einem Wald ins Spiel kommt und du keine anderen Gebirge oder Wälder kontrollierst, kommt es getappt ins Spiel.

---

Neriv, Herz des Sturms

{1} {R} {W} {B}

Legendäre Kreatur — Geist, Drache

4/5

Fliegend

Falls eine Kreatur, die du kontrollierst und die in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

- Der Schaden wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der verdoppelte Schaden wird nicht von Neriv zugefügt, es sei denn, er war die Quelle des Schadens.
  - Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden eine Kreatur, die du kontrollierst und die in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, zufügen würde (zum Beispiel, indem einige der Schadenspunkte verhindert werden), bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte, einschließlich des Effekts von Nerivs letzter Fähigkeit, angewendet werden. Falls aller Schaden verhindert wird, bevor der Effekt von Nerivs letzter Fähigkeit angewendet würde, wird ihr Effekt nicht mehr angewendet.
  - Falls der zugefügte Schaden auf mehrere Permanente oder Spieler aufgeteilt oder ihnen zugewiesen wird, wird jener Schaden aufgeteilt bzw. zugewiesen, bevor irgendwelche Effekte modifizieren, wie viel Schaden zugefügt würde. Nehmen wir beispielsweise an, du kontrollierst Neriv und du greifst mit einer 5/5 Kreatur mit Eile an, die Trampelschaden verursacht und in diesem Zug ins Spiel gekommen ist. Falls sie von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann zu 4 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.
-

Neubeginn  
{1}{U}  
Verzauberung — Aura  
Aufblitzen  
Verzaubert eine Kreatur  
Die verzauberte Kreatur erhält -5/-0 und verliert alle Fähigkeiten.

- Falls die verzauberte Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem der Neubeginn an sie angelegt wurde, behält sie jene Fähigkeit.
- 

Neuer Weg vorwärts  
{2}{U}{R}{W}  
Spontanzauber  
Das nächste Mal, dass dir eine Quelle, die du bestimmst, in diesem Zug Schaden zufügen würde, verhindere den Schaden. Wenn Schaden auf diese Weise verhindert wird, fügt Neuer Weg vorwärts dem Beherrscher jener Quelle entsprechend viele Schadenspunkte zu und du ziehst entsprechend viele Karten.

- Neuer Weg vorwärts hat kein Permanent und keinen Spieler als Ziel. Du bestimmst eine Quelle, sowie Neuer Weg vorwärts verrechnet wird.
  - Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden die bestimmte Quelle dir in diesem Zug zufügen würde, bestimmst du, in welcher Reihenfolge solche Effekte, einschließlich des Effekts von Neuer Weg vorwärts, angewendet werden.
- 

Ödnissteppen-Belagerung  
{2}{W}{B}  
Verzauberung  
Sowie diese Verzauberung ins Spiel kommt, bestimme Abzan oder Mardu.

- Abzan — Zu Beginn deines Endsegments legst du auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.
- Mardu — Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine Kreatur unter deiner Kontrolle gestorben ist, opfert jeder Gegner eine Kreatur, die er bestimmt.

- Falls du auf irgendeine Weise die Ödnissteppen-Belagerung kontrollierst und nichts für sie bestimmt wurde (vielleicht, weil ein anderes Permanent zu einer Kopie von ihr geworden ist), hat sie keine der beiden Fähigkeiten.
  - Die Mardu-Fähigkeit der Ödnissteppen-Belagerung überprüft zu Beginn des Endsegments, ob in jenem Zug eine Kreatur unter deiner Kontrolle gestorben ist. Falls keine gestorben ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.
-

### Pfuhllichtung-Belagerung

{B}{G}

Verzauberung

Sowie diese Verzauberung ins Spiel kommt, bestimme Sultai oder Abzan.

- Sultai — Immer wenn eine Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt wird, ziehe eine Karte. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.
  - Abzan — Immer wenn du angreifst, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl. Sie erhält Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.
- 
- Falls du auf irgendeine Weise die Pfuhllichtung-Belagerung kontrollierst und nichts für sie bestimmt wurde (vielleicht, weil ein anderes Permanent zu einer Kopie von ihr geworden ist), hat sie keine der beiden Fähigkeiten.
  - Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn Marken auf ein Permanent gelegt werden, wird auch dann ausgelöst, falls das Permanent aus irgendwelchen Gründen bereits mit jenen Marken ins Spiel kommt.

### Priesterin der Trennung

{W}{B}{G}

Kreatur — Dschinn, Kleriker

3/3

Todesberührung

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zeigt ein Gegner deiner Wahl seine Hand offen vor. Du kannst davon eine Nichtland-Karte bestimmen. Falls du dies tust, schicke jene Karte ins Exil.

Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, erzeugt der Besitzer der ins Exil geschickten Karte einen X/X weißen Geist-Kreaturespielstein, wobei X gleich dem Manabetrag der ins Exil geschickten Karte ist.

- Falls du bestimmst, keine Karte ins Exil zu schicken, bewirkt der Effekt der letzten Fähigkeit nichts. Niemand erzeugt einen Spielstein.

### Prinz der Sturmschuppe

{4}{R}{R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Andere Drachen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

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

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

- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
  - Die ausgelöste Fähigkeit, die die Kopien erzeugt, kann selbst von allem neutralisiert werden, was eine ausgelöste Fähigkeit neutralisieren kann. Falls sie neutralisiert wird, werden keine Kopien auf den Stapel gelegt.
- 

Rächerin der Gefallenen

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/4

Todesberührung

Mobilisieren X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist. *(Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge X getappte und angreifende 1/1 rote Krieger-Kreaturespielsteine. Opfere die Spielsteine zu Beginn des nächsten Endsegments.)*

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Mobilisieren-Fähigkeit der Rächerin der Gefallenen verrechnet wird.
- 

Reißender Drachensturm

{4} {R}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls der Manabetrag jenes Zauberspruchs 8 oder weniger ist. Falls du dies nicht tust, nimm die Karte auf deine Hand.

Wenn ein Drache unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bringe diese Verzauberung auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls du bestimmst, die ins Exil geschickte Karte zu wirken, tust du dies, während die erste Fähigkeit des Reißenden Drachensturms verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
  - Da du alternative Kosten verwendest, um den Zauberspruch zu wirken, kannst du keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
  - Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
-



### Relikt der Drachenbruten

{1}{G}

Artefakt

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

Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{3}{W}{U}{B}{R}{G}, opfere dieses Artefakt:

Erzeuge einen 4/4 Drache-Kreaturespielstein namens

Reliquiendrache, der alle Farben hat. Er hat

Flugfähigkeit, Lebensverknüpfung und „Wenn dieser

Spielstein ins Spiel kommt, fügt er einem Ziel deiner

Wahl 3 Schadenspunkte zu.“ Aktiviere diese Fähigkeit

wie eine Hexerei.

- 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 ersten aktivierten Fähigkeit zu bezahlen.
- 

### Renaturierung des Erbes

{1}{G}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstore ein Artefakt deiner Wahl.
- Zerstore eine Verzauberung deiner Wahl.
- Schicke bis zu eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Ziehe eine Karte.

- Du musst für die Renaturierung des Erbes kein Ziel bestimmen, falls du ihren dritten Modus bestimmst. Falls du dies jedoch tust und das Ziel illegal ist, wenn die Renaturierung des Erbes verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.
- 

### Rhythmus der Natur

{X}{G}{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger, bringe sie ins Spiel und mische danach.

Harmonisieren {X}{G}{G}{G}{G} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Harmonisieren-Kosten wirken. Du kannst eine Kreatur, die du kontrollierst, tappen, um jene Kosten um so viel generisches Mana zu reduzieren, wie ihre Stärke beträgt. Schicke diesen Zauberspruch dann ins Exil.)*

- Falls eine Karte in einer Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
-

Ruf des Endlosen Liedes  
{2}{G}{U}{R}  
Verzauberung — Sage  
(*Je eine Sagenmarke beim Ins-Spiel-Kommen und nach  
deinem Ziehsegment. Opfern nach III.*)  
I, II — Erzeuge einen 5/5 grünen Elefant-  
Kreaturenspielstein.  
III — Verdopple 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.

---

Rüstungsdrache  
{3}{W}{B}{G}  
Kreatur — Drache  
3/4  
Fliegend  
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, verteile drei  
 $+1/+1$ -Marken auf eine, zwei oder drei Kreaturen deiner  
Wahl, die du kontrollierst.

- Du bestimmst die Anzahl der Ziele der ausgelösten Fähigkeit des Rüstungsdrachen und wie die Marken auf diese aufgeteilt werden, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten.
- Falls einige der Kreaturen illegale Ziele sind, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Rüstungsdrachen verrechnet wird, bleibt die ursprünglich gewählte Aufteilung der Marken bestehen und die Marken, die auf die illegalen Ziele gelegt würden, gehen verloren.

---

Salzstraßen-Scharmützel  
{3}{B}  
Hexerei  
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Erzeuge zwei 1/1 rote  
Krieger-Kreaturenspielsteine. Sie erhalten Eile bis zum  
Ende des Zuges. Opfere sie zu Beginn des nächsten  
Endsegments.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Salzstraßen-Scharmützel verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Falls jedoch das Ziel immer noch legal ist, aber nicht zerstört wird (höchstwahrscheinlich weil es Unzerstörbarkeit hat), erzeugst du trotzdem zwei Krieger-Spielsteine.
-

Schillernder Tiger

{4} {R}

Kreatur — Katze

3/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, erzeuge {W} {U} {B} {R} {G}.

- Die Fähigkeit des Schillernden Tigers ist keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
  - Die Fähigkeit des Schillernden Tigers wird ausgelöst, falls du ihn aus irgendeiner Zone wirkst. Sie wird nicht ausgelöst, falls du den Schillernden Tiger ins Spiel bringst, ohne ihn zu wirken.
- 

Schmetternder Eroberer

{2} {W}

Kreatur — Drache

3/3

Fliegend

Aktiviere Fähigkeiten von Artefakten, Kreaturen und Planeswalkern können nicht aktiviert werden.

- Aktiviere Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktiviere Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- 

Schneide aus Cori-Stahl

{1} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1, hat Eile und verursacht Trampelschaden.

*Zaubergestöber* — Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Mönch-Kreaturespielstein mit Bravour. Du kannst diese Ausrüstung an ihn anlegen. (Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält der Spielstein +1/+1 bis zum Ende des Zuges.)

Ausrüsten {1} {R}

- Der Mönch-Spielstein, den du erzeugst, kommt als 1/1 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 1/1 Kreatur ins Spiel kommen. Statische Fähigkeiten, die sich auf Stärke und Widerstandskraft des Mönchs auswirken, können dies ändern.
  - Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du den Mönch-Spielstein erzeugst, und dem Zeitpunkt, zu dem du bestimmst, ob du die Schneide aus Cori-Stahl an ihn anlegst, eine Aktion ausführen.
  - Falls durch die ausgelöste Fähigkeit zwei oder mehr Mönche erzeugt werden (durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), kannst du bestimmen, die Schneide aus Cori-Stahl an einen von ihnen anzulegen.
-

Shiko, Vorbild des Weges  
{2} {U} {R} {W}  
Legendäre Kreatur — Geist, Drache  
4/5

Fliegend, Wachsamkeit  
Wenn Shiko ins Spiel kommt, schicke eine Nichtland-Karte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Exil. Kopiere sie, dann kannst du die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. *(Eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Du wirkst die Kopie, während Shikos letzte Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Falls du die Kopie nicht wirken möchtest, kannst du bestimmen, es nicht zu tun. Dann hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden.
- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.

---

Sidisi, Regentin des Morasts  
{1} {B}  
Legendäre Kreatur — Zombie, Ophis, Hexenmeister  
1/3  
{T}, opfere eine Kreatur mit Manabetrag X, die du kontrollierst, außer Sidisi: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag X plus 1 aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls eine Kreatur im Spiel oder eine Kreaturenkarte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.

---

Sprint an die Front  
{R} {W}  
Spontanzauber  
Bestimme eines —

- Erzeuge zwei 1/1 rote Goblin-Kreaturenspielsteine.
- Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal berechnet, sowie der Sprint an die Front verrechnet wird.
- 

Störende Sturmbrut

{4}{G}

Kreatur — Drache

3/3

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zerstöre bis zu ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

//

Kleinliche Rache

{1}{B}

Hexerei — Omen

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger. *(Mische diese Karte dann in die Bibliothek ihres Besitzers.)*

- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl größer als 3 wird, bevor die Kleinliche Rache verrechnet wird, ist das Ziel illegal und der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- 

Strategischer Verrat

{1}{B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl schickt eine Kreatur, die er kontrolliert, und seinen Friedhof ins Exil.

- Der Gegner bestimmt, welche Kreatur er ins Exil schickt, sowie der Strategische Verrat verrechnet wird. Falls er zu jenem Zeitpunkt keine Kreaturen kontrolliert, schickt er einfach nur seinen Friedhof ins Exil.
- 

Sturmland-Festnahme

{2}{W}

Verzauberung

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

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

Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.

---

#### Sturmlenkerklinge

{1}{W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, ziehe eine Karte, falls du drei oder mehr angreifende Kreaturen kontrollierst.

Ausrüsten {2} ({2}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Die zweite Fähigkeit überprüft die Anzahl angreifender Kreaturen, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls eine andere durch Angreifen ausgelöste Fähigkeit (wie zum Beispiel eine Mobilisieren-Fähigkeit) Kreaturen angreifend ins Spiel bringt, kannst du die Reihenfolge der ausgelösten Fähigkeit so bestimmen, dass jene Kreaturen ins Spiel kommen, bevor die Fähigkeit der Sturmlenkerklinge verrechnet wird.
- 

#### Synchronisierter Ansturm

{1}{G}

Hexerei

Verteile zwei +1/+1-Marken auf eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst. Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen Marken liegen, erhalten Wachsamkeit und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

Harmonisieren {4}{G} (*Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Harmonisieren-Kosten wirken. Du kannst eine Kreatur, die du kontrollierst, tappen, um jene Kosten um {X} zu reduzieren, wobei X gleich ihrer Stärke ist. Schicke diesen Zauberspruch dann ins Exil.*)

- Falls zwei Ziele bestimmt werden, musst du jedem davon eine +1/+1-Marke geben. Falls zu dem Zeitpunkt, zu dem der Zauberspruch verrechnet wird, nur noch eine der beiden Kreaturen ein legales Ziel ist, erhält sie nur eine Marke.
-

Taigam, meisterhafter Opportunist

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch

2/2

*Zaubergestöber* — Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, kopiere ihn und schicke dann den Zauberspruch, den du gewirkt hast, mit vier Zeitmarken ins Exil. Falls er nicht Aussetzen hat, erhält er Aussetzen. *(Zu Beginn des Versorgungssegments ihres Besitzers entfernt der Spieler eine Zeitmarke. Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, kann er die Karte spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls es eine Kreatur ist, hat sie Eile.)*

- Taigams Fähigkeit und die Kopie, die sie erzeugt, werden vor dem Zauberspruch verrechnet, den sie kopiert. Sie werden auch dann verrechnet, falls der ursprüngliche Zauberspruch neutralisiert wird, bevor die Kopie erzeugt wird. Beachte, dass Taigams Fähigkeit den ursprünglichen Zauberspruch ins Exil schickt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, was jenen Zauberspruch vom Stapel entfernt, bevor er verrechnet werden kann.
- Die Kopie hat dieselben Ziele und Modi wie der ursprüngliche Zauberspruch. Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, gelten die Verteilung und Anzahl der Ziele auch für die Kopie.
- 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 wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.
- Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten verkörpert. Die erste ist eine statische Fähigkeit, mit der du die Karte mit der darauf angegebenen Anzahl an Zeitmarken (die Zahl vor dem Gedankenstrich) aus deiner Hand ins Exil schicken kannst, indem du ihre Aussetzen-Kosten bezahlst (die hinter dem Gedankenstrich angegeben werden). Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die zu Beginn jedes deiner Versorgungssegmente eine Zeitmarke von der ausgesetzten Karte entfernt. Die dritte ist eine ausgelöste Fähigkeit, die dir die Option gewährt, die Karte zu wirken, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird. Beachte, dass, falls eine Karte ins Exil geschickt wird und dann „Aussetzen erhält“, nur die beiden ausgelösten Fähigkeiten relevant sind.
- Falls ein Effekt sich auf eine „ausgesetzte Karte“ bezieht, bezeichnet dies eine Karte, die (1) Aussetzen hat, (2) die im Exil ist und (3) auf der eine oder mehrere Zeitmarken liegen.
- Falls die erste ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (die Zeitmarken entfernt) neutralisiert wird, wird keine Zeitmarke entfernt. Die Fähigkeit wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments des Besitzers der Karte erneut ausgelöst.
- Wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird, wird die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen (diejenige, die dich die Karte wirken lässt) ausgelöst. Es ist dabei egal, warum die letzte Zeitmarke entfernt wurde oder welcher Effekt sie entfernt hat.

- Falls die zweite ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, kann die Karte nicht gewirkt werden. Sie bleibt ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Sowie die zweite ausgelöste Fähigkeit von Aussetzen verrechnet wird, kannst du dir aussuchen, ob du die Karte wirkst oder nicht. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Falls du bestimmst, die Karte nicht zu wirken (oder es nicht kannst), bleibt sie ohne Zeitmarken im Exil und ist nicht mehr ausgesetzt.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, beispielsweise mit Aussetzen, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, falls du die Karte wirken möchtest.

Tersa Blitzspalter

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Ork, Zauberer

3/3

Eile

Wenn Tersa Blitzspalter ins Spiel kommt, wirf bis zu zwei Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.

Immer wenn Tersa Blitzspalter angreift und falls dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält, schicke eine per Zufall bestimmte Karte aus deinem Friedhof ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Die letzte Fähigkeit von Tersa Blitzspalter überprüft deinen Friedhof zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ausgelöst würde, um zu ermitteln, ob dein Friedhof sieben oder mehr Karten enthält. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit die Bedingung erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls dein Friedhof zu diesem Zeitpunkt nicht sieben oder mehr Karten enthält, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein.

Teval, Gebieterin der Tugend

{2} {B} {G} {U}

Legendäre Kreatur — Geist, Drache

6/6

Fliegend, Lebensverknüpfung

Zaubersprüche, die du wirkst, haben Wühlen. *(Mit jeder Karte, die du aus deinem Friedhof ins Exil schickst, während du jene Zaubersprüche wirkst, bezahlst du {1} ihrer Kosten.)*

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, verlierst du Lebenspunkte in Höhe seines Manabetrags.

- „Wühlen“ bedeutet: „Für jedes generische Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du eine Karte aus deinem Friedhof ins Exil schicken, statt dieses Mana zu bezahlen.“ Die Wühlen-Fähigkeit stellt keine zusätzlichen oder alternativen Kosten dar und wird erst angewendet, nachdem die Gesamtkosten des Zauberspruchs mit Wühlen ermittelt wurden.



- Falls ein Zauberspruch auf dem Stapel {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, sowie er gewirkt wurde, um den Manabetrag jenes Zauberspruchs zu ermitteln.
- 

Ugin, Auge der Stürme

{7}

Legendärer Planeswalker — Ugin

7

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke bis zu ein Permanent deiner Wahl ins Exil, das eine oder mehrere Farben hat.

Immer wenn du einen farblosen Zauberspruch wirkst, schicke bis zu ein Permanent deiner Wahl ins Exil, das eine oder mehrere Farben hat.

+2: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

0: Erzeuge {C}{C}{C}.

-11: Durchsuche deine Bibliothek nach einer beliebigen Anzahl an farblosen Nichtland-Karten, schicke sie ins Exil und mische danach. Bis zum Ende des Zuges kannst du jene Karten wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du musst alle normalen Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für jeden Zauberspruch beachten, den du mit der von Ugins letzter Fähigkeit gewährten Berechtigung wirkst.
  - Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um 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.
- 

Unausweichliche Niederlage

{1}{R}{W}{B}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Schicke ein Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil.

Sein Beherrscher verliert 3 Lebenspunkte und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Unausweichliche Niederlage verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler erhält Lebenspunkte dazu bzw. verliert Lebenspunkte.
-

Unterschätzte Außenseiter

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

1/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 roten Goblin-Kreaturespielstein.

{1}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger, die du kontrollierst, kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl auf über 2 erhöht wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, ist sie kein legales Ziel und die Fähigkeit hat keinen Effekt. Sobald die Fähigkeit verrechnet wurde, kann die Kreatur jedoch auch dann nicht geblockt werden, falls ihre Kreatur auf über 2 erhöht wird.

---

Ureni, das unendliche Lied

{5} {G} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Geist, Drache

10/10

Fliegend, Schutz vor Weiß und vor Schwarz

Wenn Ureni ins Spiel kommt, fügt Ureni

X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Planeswalkern deiner Wahl, die deine Gegner kontrollieren, du bestimmst, wobei X gleich der Anzahl an Ländern ist, die du kontrollierst.

- Du kannst für Urenis ausgelöste Fähigkeit nicht mehr als X Ziele bestimmen. Du bestimmst, wie die Schadenspunkte verteilt werden, sofort nachdem du jene Ziele bestimmt hast. Der Wert von X verändert sich auch dann nicht, falls sich die Anzahl an Ländern, die du kontrollierst, nach jenem Zeitpunkt verändert. Die Aufteilung der Schadenspunkte verändert sich auch dann nicht, falls die Schadenspunkte einem oder mehreren jener Ziele nicht zugefügt werden können, sowie die Fähigkeit verrechnet wird (normalerweise weil sie das Spiel verlassen haben).

---

Verwirrender Schneesturm

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Ziehe drei Karten. Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, erhalten -3/-0 bis zum Ende des Zuges.

- Der Verwirrende Schneesturm betrifft nur Kreaturen, die deine Gegner zum Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollieren. Kreaturen, die erst später im Zug unter ihre Kontrolle geraten, erhalten nicht -3/-0.

---

Verzweifelte Maßnahmen

{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/-1 bis zum Ende des Zuges. Wenn sie in diesem Zug unter deiner Kontrolle stirbt, ziehe zwei Karten.

- Solange du die Kreatur deiner Wahl kontrollierst, ziehst du zwei Karten, wenn sie auf den Friedhof gelegt wird, unabhängig davon, ob sie dadurch gestorben ist, dass sie Widerstandskraft 0 oder weniger hatte, oder aus einem anderen Grund.
- Falls die Kreatur zum Zeitpunkt, zu dem sie auf den Friedhof gelegt wird, keine Kreatur mehr ist, ziehst du trotzdem zwei Karten, falls du sie zu jenem Zeitpunkt kontrolliert hast.

---

Veteranin von hundert Schlachten

{3} {B}

Kreatur — Zombie, Krieger

4/2

Solange auf Kreaturen, die du kontrollierst, drei oder mehr verschiedene Sorten von Marken liegen, erhält diese Kreatur +2/+4.

Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken. Falls du dies tust, kommt sie mit einer Endgültigkeitsmarke ins Spiel. *(Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.)*

- Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du die Veteranin von hundert Schlachten mit der von ihrer letzten Fähigkeit gewährten Berechtigung aus deinem Friedhof wirkst.
  - Falls die Veteranin von hundert Schlachten neutralisiert wird, nachdem sie aus deinem Friedhof gewirkt wurde, wird sie wieder auf deinen Friedhof gelegt. Sie kann erneut auf diese Weise gewirkt werden. (Das zählt nicht als eine der hundert Schlachten.)
  - Sobald du beginnst, einen Zauberspruch aus deinem Friedhof zu wirken, wird er sofort auf den Stapel bewegt. Spieler können keine Aktionen ausführen, bis du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist.
  - Falls ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke es stattdessen ins Exil.
  - Endgültigkeitsmarken verhindern nicht, dass Permanente aus dem Spiel in andere Zonen als den Friedhof gelangen. Falls beispielsweise ein Permanent mit Endgültigkeitsmarke aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers gebracht würde, geschieht das ganz normal.
  - Endgültigkeitsmarken sind keine Schlüsselwort-Marken, und eine Endgültigkeitsmarke gibt dem Permanent, auf dem sie liegt, keine Fähigkeiten. Falls jenes Permanent seine Fähigkeiten verliert und dann auf einen Friedhof gelegt würde, wird es trotzdem stattdessen ins Exil geschickt.
  - Mehrere Endgültigkeitsmarken auf demselben Permanent haben keine zusätzliche Wirkung.
-

Wiederentdeckung des Weges

{U}{R}{W}

Verzauberung — Sage

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

I, II — Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Nimm eine davon auf deine Hand und lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

III — Immer wenn du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Die von der Kapitel-III-Fähigkeit erzeugte ausgelöste Fähigkeit kann in einem Zug mehrfach ausgelöst werden, obwohl die Wiederentdeckung des Weges wahrscheinlich nicht mehr im Spiel ist.

---

Wütender Vorfahre

{1}{W}

Kreatur — Geist, Krieger

3/1

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, während diese Karte in deinem Friedhof ist, kannst du {1}{W} bezahlen. Falls du dies tust, bringe diese Karte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls der Wütende Vorfahre zum selben Zeitpunkt stirbt wie eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls der Wütende Vorfahre deinen Friedhof verlässt, bevor seine Fähigkeit verrechnet wird, wird er auch dann nicht auf deine Hand zurückgebracht, falls du {1}{W} bezahlst.

---

Yathan-Straßenposten

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

Kreatur — Mensch, Späher

3/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, millst du vier Karten. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

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

Zurgo, Dekret des Donners

{R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Ork, Krieger

2/4

Mobilisieren 2 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge zwei getappte und angreifende 1/1 rote Krieger-Kreaturespielsteine. Opfere die Spielsteine zu Beginn des nächsten Endsegments.*)

Während deines Endsegments haben Krieger-Spielsteine, die du kontrollierst, „Dieser Spielstein kann nicht geopfert werden.“

- Falls ein Permanent nicht geopfert werden kann, kannst du es nicht für Effekte oder Kosten bestimmen, die verlangen, dass du ein Permanent opferst.
- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die dafür sorgt, dass die von einer Mobilisieren-Fähigkeit erzeugten Krieger-Spielsteine geopfert werden, erfolgt nur einmal, zu Beginn deines nächsten Endsegments. Falls Zurgo, Dekret des Donners, unter deiner Kontrolle ist, sowie jene Fähigkeit verrechnet wird, werden jene Spielsteine nicht geopfert und die Fähigkeit, die mit jenen Spielsteinen verbunden ist, wird nicht erneut ausgelöst.

---

Zwillingsblitz

{1}{R}

Spontanzauber

Der Zwillingsblitz fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein oder zwei Ziele deiner Wahl du bestimmst.

- Du bestimmst, ob der Zwillingsblitz ein Ziel hat, dem 2 Schadenspunkte zugefügt werden, oder zwei Ziele, denen jeweils 1 Schadenspunkt zugefügt wird, sowie du den Zwillingsblitz wirkst.
- Falls du den Zwillingsblitz mit zwei Zielen wirkst und eines jener Ziele illegal wird, bevor der Zwillingsblitz verrechnet wird, wird dem verbleibenden legalen Ziel 1 Schadenspunkt zugefügt. Du kannst die ursprüngliche Schadensaufteilung nicht ändern.

---

## **TARKIR: DRACHENSTURM SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES**

Aufkeimendes Ultimatum

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

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu drei einfarbigen Karten mit unterschiedlichen Namen und schicke sie ins Exil. Ein Gegner bestimmt eine jener Karten. Mische sie in deine Bibliothek. Du kannst die anderen Karten wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Schicke das Aufkeimende Ultimatum ins Exil.

- Eine einfarbige Karte hat genau eine der Farben Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün und keine andere Farbe. Eine farblose Karte ist nicht einfarbig.
- Falls du nur eine Karte findest, mischst du sie in deine Bibliothek und schickst das Aufkeimende Ultimatum ins Exil, ohne etwas zu wirken.

- Falls du ins Exil geschickte Karten wirken möchtest, geschieht das als Teil der Verrechnung des Aufkeimenden Ultimatums. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ einer Karte abhängen, werden ignoriert.
- Das Aufkeimende Ultimatum befindet sich noch auf dem Stapel, während du die Karten, die du gefunden hast, wirkst; diese Zaubersprüche können es also als Ziel haben. Sobald es allerdings ins Exil geschickt wurde, ist es kein legales Ziel mehr.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um 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.

#### Genesis-Ultimatum

{G}{G}{U}{U}{R}{R}

Hexerei

Schau dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an.

Bringe davon eine beliebige Anzahl an Permanent-Karten ins Spiel und nimm den Rest auf deine Hand.

Schicke das Genesis-Ultimatum ins Exil.

- Du kannst bestimmen, keine Permanent-Karten auf diese Weise ins Spiel zu bringen. Du nimmst die Karten auf deine Hand, ohne sie offen vorzuzeigen und ohne zu verraten, ob irgendwelche davon Permanent-Karten waren.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Permanente auf diese Weise ins Spiel kommen, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem das Genesis-Ultimatum fertig verrechnet wurde und im Exil ist.
- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an ein Permanent deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, kannst du nicht bestimmen, sie ins Spiel zu bringen; du würdest sie in diesem Fall genauso wie die anderen Karten, die auf diese Weise nicht ins Spiel gebracht wurden, auf deine Hand nehmen.
- Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, kann nichts verzaubern, was zum selben Zeitpunkt ins Spiel gebracht wird.

#### Inspirierendes Ultimatum

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

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl erhält 5 Lebenspunkte dazu, das

Inspirierende Ultimatum fügt einem Ziel deiner Wahl 5

Schadenspunkte zu und dann ziehst du fünf Karten.

- Du kannst dich selbst als den Spieler bestimmen, der 5 Lebenspunkte dazuerhält.

- Falls eines der beiden Ziele illegal wird, bevor das Inspirierende Ultimatum verrechnet wird, wird das verbleibende Ziel immer noch betroffen und du ziehst fünf Karten. Falls beide Ziele illegal werden, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und du ziehst nicht fünf Karten.

---

#### Schauriges Ultimatum

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

#### Hexerei

Bringe eine beliebige Anzahl an Permanent-Karten mit unterschiedlichen Namen aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Du bestimmst, welche Permanent-Karten du zurückbringst, während das Schaurige Ultimatum verrechnet wird. Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du Karten bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem diese Karten ins Spiel zurückkehren, Aktionen ausführen.
- Du kannst bestimmen, nur ein einzelnes Permanent zurückzubringen, unabhängig von seinem Namen.
- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an ein Permanent deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.
- Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, kann nichts verzaubern, was zum selben Zeitpunkt ins Spiel gebracht wird.

---

### **TARKIR: DRACHENSTURM COMMANDER – KARTENSPEZIFISCHES**

#### Anpassbarer Trainingspfosten

{2}{U}

#### Artefakt

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst und falls auf diesem Artefakt drei oder weniger Ladungsmarken liegen, lege eine Ladungsmarke darauf.

Entferne drei Ladungsmarken von diesem Artefakt:

Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen

Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn

bzw. sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Nachdem die letzte Fähigkeit des Anpassbaren Trainingspfostens verrechnet wurde, wird der nächste Spontanzauber bzw. die nächste Hexerei, den bzw. die du in jenem Zug wirkst, kopiert, unabhängig davon, ob er bzw. sie Ziele hat oder nicht.
- Die von der letzten Fähigkeit des Anpassbaren Trainingspfostens erzeugte Kopie wird vor dem Zauberspruch verrechnet, den sie kopiert. Sie wird auch dann verrechnet, falls der ursprüngliche Zauberspruch neutralisiert wird, bevor die Kopie erzeugt wird.
- Falls der Zauberspruch Ziele hat, hat die Kopie die gleichen Ziele, 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 Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen 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 wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Beschützer der Ödnis

{4}{W}{W}

Kreatur — Drache

5/5

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder monströs wird, schicke bis zu zwei Artefakte und/oder Verzauberungen deiner Wahl, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden, ins Exil.

{4}{W} Monstrum 3. (*Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege drei +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.*)

- Ist eine Kreatur bereits monströs, kann sie nicht erneut monströs werden. Falls die Kreatur bereits monströs ist, wenn die Monstrum-Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.
- Monströs sein ist keine Fähigkeit einer Kreatur. Es ist nur eine Tatsache in Bezug auf diese Kreatur. Falls die Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder ihre Fähigkeiten verliert, bleibt sie dennoch monströs.

Betor, Stimme der Ahnen

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

Legendäre Kreatur — Geist, Drache

3/5

Fliegend, Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Endsegments legst du so viele +1/+1-Marken auf bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, wie du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Bringe bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Lebenspunkten, die du in diesem Zug verloren hast, aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

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



Blumenbeschwörer

{2} {G}

Kreatur — Ophis, Druiden

2/3

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

{G}, wirf eine Kreaturenkarte ab: Bringe eine Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Eine Landung-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus irgendeinem Grund ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
- Eine Landung-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein bereits im Spiel befindliches Permanent zu einem Land wird.
- Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jede Landung-Fähigkeit der Permanente, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet. (Daher kannst du jene Fähigkeiten in einer Reihenfolge, die du bestimmst, verrechnen lassen.)

---

Brüstungsbrecher

{2} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/3

Fliegend

Immer wenn ein oder mehrere Drachen, die du kontrollierst, einem Gegner Kampfschaden zufügen, bestimme eines, das in diesem Zug noch nicht bestimmt wurde —

- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl, das jener Gegner kontrolliert.
- Diese Kreatur fügt jedem anderen Gegner 4 Schadenspunkte zu.
- Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

- Falls die ausgelöste Fähigkeit mehr als dreimal im selben Zug ausgelöst wird, kann für alle Vorkommen der Fähigkeit nach dem dritten kein Modus bestimmt werden und sie werden vom Stapel entfernt, ohne einen Effekt zu haben.
  - 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.
-

Brutrufer-Geißel  
{5} {G} {G}  
Kreatur — Drache  
5/7

Fliegend

Immer wenn ein oder mehrere Drachen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, kannst du eine Permanent-Karte mit Manabetrag kleiner oder gleich jenem Schaden aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Falls eine Karte auf deiner Hand {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- 

Donnerkragen-Drache  
{3} {R}  
Kreatur — Drache  
4/4

Fliegend

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

Du kannst Kreaturenzauber mit Stärke 4 oder mehr oben von deiner Bibliothek wirken. Falls du auf diese Weise einen Kreaturenzauber wirkst, erhält er Eile bis zum Ende des Zuges.

- Der Donnerkragen-Drache lässt dich die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch dann, falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
  - Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst, eine Fähigkeit aktivierst oder eine Sonderaktion durchführst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
  - Die letzte Fähigkeit des Donnerkragen-Drachen erlaubt dir, die oberste Karte deiner Bibliothek zu wirken, falls der resultierende Zauberspruch ein Kreaturenzauber mit Stärke 4 oder mehr ist, es deine Hauptphase ist und der Stapel leer ist. Falls jener Kreaturenzauber Aufblitzen hat, kannst du ihn zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du auch einen Spontanzauber wirken könntest, sogar im Zug eines Gegners.
-

Eisenwille-Schmied

{3}{W}

Kreatur — Ork, Handwerker

3/3

*Leutnant* — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du deinen Commander kontrollierst, erhält eine nichtlegendäre Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Myriade bis zum Ende des Zuges. *(Immer wenn sie angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem verteidigenden Spieler eine Spielstein-Kopie von ihr erzeugen. Sie kommt getappt und jenen Gegner oder einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.)*

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

Erleuchteter Drache

{4} {U} {U}

Kreatur — Drache

4/3

Aufblitzen

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls der Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, schicke ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen. Dann kannst du ihn wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Falls du ins Exil geschickte Karten wirken möchtest, geschieht das als Teil der Verrechnung der letzten Fähigkeit des Erleuchteten Drachen. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls 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.

---

Fänge der Niederlage

{3} {B}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verliert ein Gegner deiner Wahl Lebenspunkte in Höhe der Differenz zwischen Stärke und Widerstandskraft der Kreatur.

- Um die Differenz zwischen Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zu ermitteln, ziehe die kleinere jener Zahlen von der größeren ab. Die Differenz zwischen Stärke und Widerstandskraft einer 3/5 Kreatur ist beispielsweise 2. Die Differenz zwischen Stärke und Widerstandskraft einer 5/3 Kreatur ist auch 2.

---

Felothar die Standhafte

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

0/5

Kreaturen, die du kontrollierst, weisen Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstelle ihrer Stärke zu. Kreaturen, die du kontrollierst, können angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätten. {3}, {T}, opfere eine andere Kreatur: Ziehe so viele Karten, wie die Widerstandskraft der geopferten Kreatur beträgt, und wirf dann so viele Karten ab, wie ihre Stärke beträgt.

- Felothars erste Fähigkeit ändert nicht die tatsächliche Stärke von Kreaturen. Sie ändert nur den Kampfschaden, den jene Kreaturen zuweisen. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte.

Goldgier-Triade

{4} {R}

Kreatur — Drache

4/3

Fliegend

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

Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Schatz-Spielstein.

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

Hammerköpfiger Tyrann

{4} {U} {U}

Kreatur — Drache

6/6

Fliegend

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, bringe bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert und dessen Manabetrag kleiner oder gleich dem Manabetrag jenes Zauberspruchs ist, auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
  - Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, sowie er gewirkt wurde, um den Manabetrag jenes Zauberspruchs zu ermitteln.
- 

Hinterhältiger Frostdrache

{U} {U}

Kreatur — Drache

1/1

Fliegend

Du kannst diese Kreatur als Kopie einer Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Drache ist und Flugfähigkeit hat.

- Der Hinterhältige Frostdrache kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
  - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
  - Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Hinterhältige Frostdrache die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
  - Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Hinterhältige Frostdrache als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
  - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Hinterhältige Frostdrache ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.
  - Du kannst bestimmen, den Hinterhältigen Frostdrachen nicht als Kopie einer anderen Kreatur ins Spiel kommen zu lassen. Falls du dies tust, ist er einfach nur ein 1/1 Drache mit Flugfähigkeit.
-

Hüterin der Ernte

{3} {G}

Kreatur — Mensch, Druiden

3/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke bis zu drei Länderkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil.

Kreaturen, die du kontrollierst, haben alle aktivierten Fähigkeiten von Länderkarten, die von dieser Kreatur ins Exil geschickt wurden.

- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten nur die aktivierten Fähigkeiten der ins Exil geschickten Länderkarten. Sie erhalten keine ausgelösten Fähigkeiten, statischen Fähigkeiten oder Schlüsselwörterfähigkeiten, die keine aktivierten Fähigkeiten sind.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer von der Hüterin der Ernte ins Exil geschickten Länderkarte auf den eigenen Kartennamen verweist, verwende für die Version der Fähigkeit auf jeder Kreatur, die du kontrollierst, den Namen der entsprechenden Kreatur.
- Länderkarten mit einem oder mehreren Standardlandtypen haben die zugehörige aktivierte Fähigkeit „{T}: Erzeuge [Manasymbol]“, auch wenn die Textbox diesen Text nicht beinhaltet oder die Karte keine Textbox hat. Für Ebenen ist [Manasymbol] {W}, für Inseln {U}, für Sümpfe {B}, für Gebirge {R} und für Wälder {G}.

---

Knochenfresser

{3} {B}

Kreatur — Drache

2/2

Aufblitzen

Fliegend

Diese Kreatur kommt mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie in diesem Zug Kreaturen gestorben sind.

Wenn diese Kreatur stirbt, ziehst du X Karten und verlierst X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an +1/+1-Marken auf ihr ist.

- Falls +1/+1-Marken auf dem Knochenfresser liegen und dann so viele -1/-1-Marken auf ihn gelegt werden, dass seine Widerstandskraft 0 wird, ist X gleich der Anzahl an +1/+1-Marken, die zu dem Zeitpunkt auf ihm lagen, als jene -1/-1-Marken auf ihn gelegt wurden.

---

Kolossaler Grabplünderer

{6} {B} {G}

Kreatur — Drache

7/6

Fliegend

Immer wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder angreift, millst du drei Karten.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden, bringe eine davon ins Spiel.

- Alle drei gemillten Karten werden gleichzeitig auf deinen Friedhof gelegt. Falls unter jenen Karten mehr als eine Kreaturenkarte ist, wird die letzte Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

Kraterkessel-Feuerschlund

{3} {R} {R}

Kreatur — Drache

3/3

Fliegend

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. Dann fügt diese Kreatur einem Gegner deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls der Kraterkessel-Feuerschlund als Antwort auf seine Fähigkeit das Spiel verlässt, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte er zufügt, wenn seine Fähigkeit verrechnet wird.

Mannigfaltiger Sturmsänger

{2} {R}

Kreatur — Ork, Zauberer

3/3

Erstschlag

Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge für jeden Kreaturespielstein, der in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, einen getappten und angreifenden Spielstein, der eine Kopie jenes Spielsteins ist. Zu Beginn des nächsten Endsegments opferst du jene Spielsteine.

- Jeder der Spielsteine, die von der letzten Fähigkeit des Mannigfaltigen Sturmsängers erzeugt wird, kopiert die Originaleigenschaften des Spielsteins, den er kopiert, so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat.
- Falls ein Kreaturespielstein (a), der in diesem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Spielsteins funktionieren ebenfalls.
- Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als angreifende Kreaturen deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn diese Spielsteine angreifend ins Spiel kommen.
- Welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht jeder Spielstein angreift, entscheidest du, sowie du ihn ins Spiel bringst. Es muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die der Mannigfaltige Sturmsänger oder irgendwelche der anderen von der letzten Fähigkeit des Mannigfaltigen Sturmsängers erzeugten Spielsteine angreifen.



Neriv, knisternde Vorhut  
{2}{R}{W}{B}  
Legendäre Kreatur — Geist, Drache  
4/4  
Fliegend, Todesberührung  
Wenn Neriv ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 rote Goblin-Kreaturespielsteine.  
Immer wenn Neriv angreift, schicke so viele Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, wie du Spielsteine mit unterschiedlichen Namen kontrollierst. Während jedes Zuges, in dem du mit einem Commander angegriffen hast, kannst du beliebig viele jener Karten spielen.

- Der Effekt, der einen Spielstein erzeugt, kann den Namen jenes Spielsteins festlegen. Ein Spielstein, der eine Kopie von etwas anderem ist, hat den Namen des Objekts, das er kopiert, sofern nicht anders angegeben. Alle anderen Spielsteine haben einen Namen, der den Untertypen des Spielsteins entspricht, gefolgt von „Spielstein“, verbunden durch Bindestriche. Beispielsweise erzeugt ein Effekt, der besagt „Erzeuge eine 1/1 grünen Elf-Kreaturespielstein“, einen Spielstein mit dem Namen „Elf-Spielstein“.
- Um die Anzahl an Spielsteinen mit unterschiedlichen Namen, die du kontrollierst, zu bestimmen, zähle jeden Spielstein, den du kontrollierst, einmal, aber nur wenn der englische Name nicht exakt derselbe wie der eines anderen Spielsteins ist, den du bereits gezählt hast. Falls du beispielsweise zwei Spielsteine namens „Elf-Spielstein“ und einen Spielstein namens „Goblin-Spielstein“ kontrollierst, schickst du zwei Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil.

---

Shiko und Narset, vereint  
{1}{U}{R}{W}  
Legendäre Kreatur — Mensch, Geist, Drache  
4/4  
Fliegend, Wachsamkeit  
*Zaubergestöber* — Immer wenn du deinen zweiten Zauberspruch innerhalb desselben Zuges wirkst, kopiere jenen Zauberspruch, falls er ein Permanent oder einen Spieler als Ziel hat, und du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Falls du auf diese Weise keinen Zauberspruch kopierst, ziehe eine Karte.

- Falls der zweite Zauberspruch, den du wirkst, ein Permanent oder einen Spieler als Ziel hat, musst du jenen Zauberspruch auch dann kopieren, falls es nicht möglich ist, legale Ziele für die Kopie zu bestimmen. Du kannst nicht bestimmen, ihn nicht zu kopieren, um eine Karte zu ziehen.
- Die letzte Fähigkeit von Shiko und Narset, vereint, und die Kopie, die sie erzeugt, werden vor dem Zauberspruch verrechnet, den sie kopiert. Sie werden auch dann verrechnet, falls der ursprüngliche Zauberspruch neutralisiert wird, bevor die Kopie erzeugt wird.
- Ein Aura-Zauberspruch benötigt ein Ziel, das durch seine Verzaubert-Fähigkeit festgelegt ist.
- Die Kopie hat dieselben Ziele, 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 Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen 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 wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.

#### Sturmwind-Kampfkunst

{3}{W}

Verzauberung — Aura

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

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 für jede

Verzauberung, die du kontrollierst.

- Die Kopien werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zaubersprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.
- Zaubersprüche, die aus einer anderen Zone als der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zaubersprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
- Eine Kopie eines Zauberspruchs kann wie jeder andere Zauberspruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauberspruch mit Sturm neutralisiert wird, werden die Kopien davon nicht betroffen.
- Die ausgelöste Fähigkeit, die die Kopien erzeugt, kann selbst von allem neutralisiert werden, was eine ausgelöste Fähigkeit neutralisieren kann. Falls sie neutralisiert wird, werden keine Kopien auf den Stapel gelegt.
- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.

Teval die Gerechte  
{1} {B} {G} {U}  
Legendäre Kreatur — Geist, Drache  
4/4  
Fliegend  
Immer wenn Teval angreift, millst du drei Karten. Dann kannst du eine Länderkarte aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurückbringen.  
Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Druide-Kreaturespielstein.

- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird Tevals letzte Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

---

Tevals Richtspruch  
{2} {B}  
Verzauberung  
Immer wenn eine oder mehrere Karten deinen Friedhof verlassen, bestimme eines, das in diesem Zug noch nicht bestimmt wurde —

- Ziehe eine Karte.
- Erzeuge einen Schatz-Spielstein.
- Erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Druide-Kreaturespielstein.

- Falls die ausgelöste Fähigkeit von Tevals Richtspruch mehr als dreimal im selben Zug ausgelöst wird, kann für alle Vorkommen der Fähigkeit nach dem dritten kein Modus bestimmt werden und sie werden vom Stapel entfernt, ohne einen Effekt zu haben.
- Falls mehrere Karten gleichzeitig deinen Friedhof verlassen, wird die Fähigkeit von Tevals Richtspruch nur einmal ausgelöst.

---

Transformierende Geste  
{2} {R}  
Spontanzauber  
Demonstrieren (*Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du ihn kopieren. Falls du dies tust, bestimme einen Gegner, der ihn ebenfalls kopiert. Spieler können neue Ziele für ihre Kopien bestimmen.*)  
Zerstöre ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du nicht kontrollierst. Falls jenes Permanent auf diese Weise zerstört wird, schickt sein Beherrscher Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Nichtland-Karte ins Exil schickt, dann kann er jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du bestimmst, ob du den Zauberspruch kopierst, sowie die Demonstrieren-Fähigkeit verrechnet wird. Dies geschieht, bevor der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet wird. Deine Kopie geht über dem ursprünglichen Zauberspruch auf den Stapel.

- Falls du einen Zauberspruch mit Demonstrieren kopierst, bestimmst du danach sofort einen Gegner. Falls er den Zauberspruch kopiert, geht die Kopie oben auf den Stapel.
- Falls der Zauberspruch Ziele erfordert, bestimmst du das Ziel deiner Wahl für den ursprünglichen Zauberspruch, sowie du ihn wirkst. Falls du eine Kopie des Zauberspruchs erzeugst, kannst du neue Ziele für die Kopie bestimmen, sowie du sie erzeugst. Ebenso kann der Gegner, den du bestimmt hast und der eine Kopie erzeugt, neue Ziele für die Kopie bestimmen, sowie sie erzeugt wird. Anders ausgedrückt: Dein Gegner kennt die Ziele deines ursprünglichen Zauberspruchs und deiner Kopie, wenn er entscheidet, ob er neue Ziele für seine Kopie bestimmt und welche.
- Falls du einen Zauberspruch mit Demonstrieren wirkst und sowohl du als auch ein Gegner ihn kopiert, wird die Kopie des Gegners zuerst verrechnet, dann wird deine Kopie verrechnet und schließlich wird der ursprüngliche Zauberspruch verrechnet.
- Falls du den Zauberspruch wirkst und dich entschließt, ihn nicht zu kopieren, kann auch kein Gegner ihn kopieren.
- Falls der Beherrscher des zerstörten Permanents bestimmt, die ins Exil geschickte Karte zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, kann er nicht bestimmen, sie für alternativen Kosten zu wirken. Er kann allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls der Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, muss der Beherrscher des zerstörten Permanents 0 als Wert für X bestimmen, wenn er sie wirkt, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

#### Unersättlicher Bücherwurm

{3} {U}

Kreatur — Drache

3/3

Fliegend, Wachsamkeit

Immer wenn du einen Zauberspruch mit einem oder mehreren Zielen wirkst, ziehe entsprechend viele Karten.

- Ein Aura-Zauberspruch benötigt ein Ziel, das durch seine Verzaubert-Fähigkeit festgelegt ist.

#### Von der Schuppe springen

{2} {B}

Hexerei

Opfere eine Kreatur. Wenn du dies tust, erhalten alle Kreaturen bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Widerstandskraft der geopferten Kreatur ist.

- Du bestimmst erst, welche Kreatur du opferst, wenn Von der Schuppe springen verrechnet wird. Du musst genau eine Kreatur opfern, falls du zu jenem Zeitpunkt eine kontrollierst. Wenn du dies tust, wird eine „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst. Spieler können im Wissen um den Wert von X auf diese Fähigkeit antworten.
- Verwende die Widerstandskraft der geopferten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu ermitteln.

### Wiedervereinigung des Hauses

{5}{W}{W}

#### Hexerei

Bringe eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten deiner Wahl mit Gesamtstärke 10 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Schicke die Wiedervereinigung des Hauses ins Exil.

- Die Wiedervereinigung des Hauses kann eine beliebige Kombination von Kreaturenkarten mit einer Gesamtstärke von 10 oder weniger zurückbringen. Zum Beispiel könnte sie zehn 1/1 Kreaturenkarten, zwei 5/5 Kreaturenkarten usw. als Ziel haben. Unabhängig davon, welche anderen Kreaturenkarten du als Ziele bestimmst, kannst du auch eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten mit Stärke 0 als Ziele bestimmen.
- Verwende die Stärke der Kreaturenkarten, wie sie in deinem Friedhof existieren, um zu ermitteln, ob sie die Ziele der Wiedervereinigung des Hauses sein können. Zum Beispiel kann eine 0/0 Kreaturenkarte, die als Kopie einer 15/15 Kreatur ins Spiel kommt, zurückgebracht werden, genauso wie fünf 0/0 Kreaturenkarten, von denen jede einzelne mit drei +1/+1-Marken ins Spiel kommt.
- Falls sich die Stärke der Kreaturenkarten deiner Wahl ändert, während sie in deinem Friedhof sind, beispielsweise weil eine davon eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit hat, die den Wert für einen \* in ihrer Stärke definiert, kann die Gesamtstärke der Kreaturenkarten größer als 10 werden. Falls dies geschieht, ist die gesamte Auswahl an Zielen illegal. In diesem Fall wird die Wiedervereinigung des Hauses nicht verrechnet und keiner ihrer Effekte tritt ein. Nichts wird ins Spiel zurückgebracht und die Wiedervereinigung des Hauses wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

---

### Wille der Abzan

{3}{B}

#### Hexerei

Bestimme eines. Falls du einen Commander kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du stattdessen beides bestimmen.

- Bestimme eine beliebige Anzahl an Gegnern deiner Wahl. Jeder von ihnen opfert eine Kreatur mit der größten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert, und verliert 3 Lebenspunkte.
  - Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
- Der Commander, den du kontrollierst, muss nicht dein Commander sein.
  - Sobald du angekündigt hast, dass du diesen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, deinen Commander zu entfernen, um zu ändern, wie viele Modi du bestimmen kannst.
  - Ob du einen Commander kontrollierst oder nicht, wird nur einmal ermittelt, sowie du die Modi für diesen Zauberspruch bestimmst. Falls du irgendwie die Kontrolle über jenen Commander verlierst, bevor du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist (vielleicht weil du ihn opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), ändert dies nicht die Anzahl der bestimmten Modi.
-

Wille der Jeskai

{3} {R}

Hexerei

Bestimme eines. Falls du einen Commander kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du stattdessen beides bestimmen.

- Jeder Spieler kann seine Hand abwerfen und fünf Karten ziehen.
- Jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof erhält Rückblende bis zum Ende des Zuges. Die Rückblendekosten sind gleich ihren Manakosten.

- Ein Spieler kann auch dann seine Hand abwerfen, falls er keine Karten auf der Hand hat.
  - Der Commander, den du kontrollierst, muss nicht dein Commander sein.
  - Sobald du angekündigt hast, dass du diesen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, deinen Commander zu entfernen, um zu ändern, wie viele Modi du bestimmen kannst.
  - Ob du einen Commander kontrollierst oder nicht, wird nur einmal ermittelt, sowie du die Modi für diesen Zauberspruch bestimmst. Falls du irgendwie die Kontrolle über jenen Commander verlierst, bevor du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist (vielleicht weil du ihn opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), ändert dies nicht die Anzahl der bestimmten Modi.
- 

Wille der Mardu

{2} {W}

Spontanzauber

Bestimme eines. Falls du einen Commander kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du stattdessen beides bestimmen.

- Erzeuge so viele 1/1 rote Krieger-Kreaturespielsteine, wie ein Spieler deiner Wahl Kreaturen kontrolliert.
- Der Wille der Mardu fügt einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Kreaturen kontrollierst.

- Der Commander, den du kontrollierst, muss nicht dein Commander sein.
  - Sobald du angekündigt hast, dass du diesen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, deinen Commander zu entfernen, um zu ändern, wie viele Modi du bestimmen kannst.
  - Ob du einen Commander kontrollierst oder nicht, wird nur einmal ermittelt, sowie du die Modi für diesen Zauberspruch bestimmst. Falls du irgendwie die Kontrolle über jenen Commander verlierst, bevor du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist (vielleicht weil du ihn opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), ändert dies nicht die Anzahl der bestimmten Modi.
-

Wille der Sultai

{4}{G}

Hexerei

Bestimme eines. Falls du einen Commander kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du stattdessen beides bestimmen.

- Ein Spieler deiner Wahl millt drei Karten. Bringe alle Länderkarten aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.
- Lege  $X + 1/+1$ -Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, wobei  $X$  gleich der Anzahl an Ländern ist, die du kontrollierst. Sie verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Der Wert von  $X$  wird nur einmal berechnet, sowie der Wille der Sultai verrechnet wird.
  - Der Commander, den du kontrollierst, muss nicht dein Commander sein.
  - Sobald du angekündigt hast, dass du diesen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, deinen Commander zu entfernen, um zu ändern, wie viele Modi du bestimmen kannst.
  - Ob du einen Commander kontrollierst oder nicht, wird nur einmal ermittelt, sowie du die Modi für diesen Zauberspruch bestimmst. Falls du irgendwie die Kontrolle über jenen Commander verlierst, bevor du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist (vielleicht weil du ihn opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), ändert dies nicht die Anzahl der bestimmten Modi.
- 

Wille der Temur

{5}{U}

Hexerei

Bestimme eines. Falls du einen Commander kontrollierst, sowie du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du stattdessen beides bestimmen.

- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Permanents deiner Wahl ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine 4/4 Drache-Kreatur mit Flugfähigkeit ist.
- Ein Spieler deiner Wahl zieht so viele Karten, wie der höchste Manabetrag unter den Permanenten, die du kontrollierst, beträgt.

- Der Spielstein, der vom ersten Modus des Willens der Temur erzeugt wurde, kopiert genau das, was auf das ursprüngliche Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jenes Permanent 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 das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, den den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.

- 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.
- Falls ein Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
- Der Commander, den du kontrollierst, muss nicht dein Commander sein.
- Sobald du angekündigt hast, dass du diesen Zauberspruch wirkst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner nicht versuchen, deinen Commander zu entfernen, um zu ändern, wie viele Modi du bestimmen kannst.
- Ob du einen Commander kontrollierst oder nicht, wird nur einmal ermittelt, sowie du die Modi für diesen Zauberspruch bestimmst. Falls du irgendwie die Kontrolle über jenen Commander verlierst, bevor du mit dem Wirken des Zauberspruchs fertig bist (vielleicht weil du ihn opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), ändert dies nicht die Anzahl der bestimmten Modi.

Zenitfest

{X}{R}{R}

Hexerei

Schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil.

Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

Harmonisieren {X}{R}{R} *(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Harmonisieren-Kosten wirken.*

*Du kannst eine Kreatur, die du kontrollierst, tappen, um jene Kosten um so viel generisches Mana zu reduzieren, wie ihre Stärke beträgt. Schicke diesen Zauberspruch dann ins Exil.)*

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

Zurgo Sturmspalter

{R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Ork, Krieger

3/3

Mobilisieren 1 *(Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 roten Krieger-Kreaturenspielstein. Opfere die Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments.)*

Immer wenn ein Kreaturenspielstein, den du kontrollierst, das Spiel verlässt, ziehst du eine Karte, falls er angreifend war. Anderenfalls verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

- Falls Zurgo Sturmspalter zum selben Zeitpunkt das Spiel verlässt wie ein oder mehrere Kreaturenspielsteine, die du kontrollierst, wird seine letzte Fähigkeit einmal für jeden jener Kreaturenspielsteine ausgelöst.



Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, Krieg der Brüder, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Thunder Junction, Bloomburrow, Duskmourn und Tarkir sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2025 Wizards.