

Sethinweise zu *Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente*

Zusammengestellt von Eliana Rabinowitz

Fassung vom 18. September 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 zukünftiger Sets und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.wizards.com/magic/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 *Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente* mit dem Set-Code TLA 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: *Magic: The Gathering Grundstein*, *Wildnis von Eldraine*, *Die verlorenen Höhlen von Ixalan*, *Mord in Karlov Manor*, *Outlaws von Thunder Junction*, *Der Große Coup*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: Haus des Schreckens*, *Ätherdrift*, *Tarkir: Drachensturm*, *Magic: The Gathering – FINAL FANTASY*, *Am Rande der Ewigkeiten*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man* und *Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente*.

Neue *Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente* Jumpstart-Karten mit dem Set-Code TLE sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code TLE sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Das *Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente* Release umfasst außerdem Quellmaterial-Karten ohne Rand mit dem Set-Code TLE. Diese neu aufgelegten Karten sind in allen Formaten erlaubt, in denen sie auch bisher bereits legal waren. Die Quellmaterial-Kartendrucke ohne Rand haben teilweise einen alternativen, in der primären Titelleiste angegebenen Namen und eine sekundäre Titelleiste darunter, die den Namen der Karte angibt, wie er in der Oracle-Kartenreferenz vorkommt. Zu Zwecken der Formatlegalität, des Deckbaus, der Spielregeln und von Effekten haben diese Karten nur den in der sekundären Titelleiste angegebenen Kartennamen. Der alternative Name hat keine Auswirkungen auf das Spiel.

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

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

Unter Locator.Wizards.com findest du einen Store oder ein Event in deiner Nähe.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Feuerbändigen

Durch den Angriff der Feuernation ändert sich alles, unter anderem, auf wie viel Mana du während des Kampfes Zugriff hast. Kreaturen mit Feuerbändigen erzeugen Mana, wenn sie angreifen, und gießen somit Öl in das Feuer der Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die dir helfen können, den Kampf zu gewinnen.

Onkel Iroh
{1}{R/G}{R/G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Verbündeter
4/2
Feuerbändigen 1 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge {R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)
Lektion-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- „Feuerbändigen N“ ist ein Schlüsselwort, das bedeutet: „Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge N {R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente enden.“
- Mana von Feuerbändigen-Fähigkeiten geht erst verloren, wenn du den Kampf verlässt und zu deiner zweiten Hauptphase übergehst. Im Kampf kann es jederzeit verwendet werden, selbst nachdem Kampfschaden zugefügt wurde.
- Anderes Mana, das du im Kampf erzeugst, geht wie gewohnt verloren, wenn du während des Kampfes von einem Segment zu einem anderen übergehst.
- Wenn eine Kreatur mehrfach Feuerbändigen hat, wird jedes Vorkommen separat ausgelöst und gewährt dir jeweils entsprechend viel Mana.
- Feuerbändigen-Fähigkeiten sind keine Manafähigkeiten. Sie gehen auf den Stapel und können beantwortet werden.

Neue Schlüsselwortaktion: Erdbändigen

Erbänder nutzen das Land selbst, um eine beeindruckende Angriffsmacht oder undurchdringliche Verteidigungsanlagen aufzubauen. Erdbändigen legt +1/+1-Marken auf ein Land und macht es zu einer Kreatur, sodass es für dich kämpfen kann. Wenn jenes Land stirbt oder ins Exil geschickt wird, ist es keine Kreatur mehr, kehrt aber zurück, um wieder seine ursprünglichen Zweck als Land zu erfüllen.

Unterweisung im Erdbändigen
{3}{G}
Hexerei — Lektion
Erbändigen 4. (*Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege vier +1/+1-Marken darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück.*)

- „Erbändigen N“ bedeutet „Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 0/0 Landkreatur mit Eile. Lege N +1/+1-Marken darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.“
 - Falls das als Ziel bestimmte Land ein illegales Ziel ist, bevor der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die Erbändigen umfasst, verrechnet wurde, hat Erbändigen keinen Effekt. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit keine anderen Ziele hatte, wird er bzw. sie nicht verrechnet.
 - Das Land behält alle anderen Typen, Untertypen oder Übertypen, die es vorher hatte. Es behält auch alle Manafähigkeiten, die es aufgrund jener Untertypen hatte. Ein Wald, der auf diese Weise zu einer Kreatur wurde, kann beispielsweise immer noch für {G} getappt werden.
 - Erbändigen gibt dem Land, das du kontrollierst, keine Farbe. Da die meisten Länder farblos sind, ist in den meisten Fällen auch die resultierende Landkreatur farblos.
 - Du kannst ein Land als Ziel bestimmen, das bereits eine Kreatur ist, vielleicht aufgrund einer vorherigen Erbändigen-Fähigkeit. Das Land erhält die +1/+1-Marken und Eile und seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft werden auf 0/0 gesetzt.
 - Falls ein Land von Erbändigen animiert wurde und in eine Zone außer auf den Friedhof oder ins Exil gebracht würde, wird es von der von Erbändigen erzeugten verzögert ausgelösten Fähigkeit nichts ins Spiel zurückgebracht.
-

Neue Schlüsselwortaktion: Wasserbändigen

Wasserbändiger nutzen die Ressourcen ihrer Umgebung, um ihre Ziele zu erreichen, und arbeiten zusammen, um stärker zu sein, als eine einzelne Person es je sein könnte. Wasserbändigen-Kosten erlauben dir, deine Kreaturen und Artefakte zu tappen, um dir dabei zu helfen, für mächtige Effekte zu bezahlen.

Wohlwollender Flussgeist

{U}{U}

Kreatur — Geist

4/5

Führe als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, Wasserbändigen {5} durch. (*Während du Wasserbändigen-Kosten bezahlst, kannst du deine Artefakte und Kreaturen tappen, um zu helfen. Jedes bzw. jede bezahlt für {1}.*)

Fliegend, Abwehr {2} (*Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {2}.*)

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

- „Wasserbändigen [Kosten]“ bedeutet „Bezahle [Kosten]. Für jedes generische Mana in jenen Kosten kannst du ein ungetapptes Artefakt oder eine ungetappte Kreatur, das bzw. die du kontrollierst, tappen, statt jenes Mana zu bezahlen.“
- Falls Wasserbändigen-Kosten Teil der Gesamtkosten für das Wirken eines Zauberspruchs oder das Aktivieren einer Fähigkeit sind, kannst du eine beliebige Anzahl an ungetappten Artefakten oder Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, statt je ein generisches Mana in jenen Gesamtkosten zu bezahlen, bis die maximale Anzahl an generischem Mana in der Wasserbändigen-Komponente jener Gesamtkosten erreicht ist.

- Auch falls die Kosten des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, zu denen Wasserbändigen gehört, zunehmen oder abnehmen, kannst du höchstens so viele Artefakte oder Kreaturen tappen, wie die Menge an generischem Mana in den Wasserbändigen-Kosten beträgt.
 - Falls ein Artefakt oder eine Kreatur, das bzw. die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wasserbändigen wirkst bzw. aktivierst, ist das Artefakt bzw. die Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Wasserbändigen tappen. Ebenso gilt: Falls du ein Artefakt oder eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du Kosten mit Wasserbändigen bezahlst, ist das geopferte Artefakt bzw. die geopferte Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Wasserbändigen tappen.
 - Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen oder Artefakte, die du kontrollierst, tappen, um Wasserbändigen-Kosten zu bezahlen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
-

Neue Schlüsselwortaktion: Luftbändigen

Luftbändiger nutzen den Wind, um Angriffen auszuweichen und Gegner zu verlagern. Luftbändigen schickt Objekte ins Exil, um Bedrohungen zu verzögern oder deine eigenen Permanente vor Zerstörung zu schützen, bis sie später erneut gewirkt werden können.

Umkehrung des Luftbändigers
 $\{1\}\{W\}$
 Spontanzauber — Lektion
 Bestimme eines —
 • Zerstöre eine angreifende Kreatur deiner Wahl.
 • Luftbändige eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. (*Schicke sie ins Exil. Während sie im Exil ist, kann ihr Besitzer sie für {2} statt für ihre Manakosten wirken.*)

- Permanente und/oder Zaubersprüche zu luftbändigen bedeutet, jene Objekte ins Exil zu schicken. Für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte kann ihr Besitzer sie, solange sie im Exil bleibt, aus dem Exil wirken, indem er {2} bezahlt, statt ihre Manakosten zu bezahlen.
 - Da du alternative Kosten verwendest, um auf diese Weise einen Zauberspruch zu wirken, kannst du keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
 - Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.
 - Spielsteine, die auf diese Weise ins Exil geschickt werden, hören auf zu existieren und können nicht gewirkt werden.
 - Länder, die auf diese Weise ins Exil geschickt werden, können nicht aus dem Exil gespielt werden. (Länder, die von Erdbändigen animiert wurden, werden getappt ins Spiel zurückgebracht, wenn sie ins Exil geschickt werden.)
-

Wiederkehrende Mechanik: Hinweis-Spielsteine

Viele Charaktere folgen Hinweisen auf der Suche nach dem Avatar, wobei sie kaum Nachforschungen anstellen müssen, um Zeichen eines riesigen fliegenden Bisons zu finden! Im Gegensatz zu früheren Sets werden Hinweis-Spielsteine nicht von der Nachforschungen-Fähigkeit erzeugt. Sie sind einfach vordefinierte Spielsteine, die Karten manchmal erzeugen.

Ausverkauft
{3}{B}
Spontanzauber
Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Falls ihr in diesem Zug Schaden zugefügt wurde, erzeuge einen Hinweis-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

- Hinweis-Spielsteine sind farblose Artefaktspielsteine mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“
 - Auf diese Weise einen Hinweis-Spielstein zu erzeugen ist nicht dasselbe wie Nachforschungen anzustellen. Insbesondere wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn du Nachforschungen anstellst, nicht ausgelöst, wenn ein Hinweis-Spielstein auf diese Weise erzeugt wird.
-

Wiederkehrende Mechanik: Speise-Spielsteine

Ganz gleich, ob du am liebsten Litschis oder, wie Sokka, Fleisch isst, ohne Speisen kommst du auf deiner Reise nicht weit. *Speise* ist ein Artefakttyp, der auf bestimmten gedruckten Karten sowie auf Speise-Spielsteinen vorkommt. Letztere sind Artefaktspielsteine mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“

Iroh, Meister der Teezeremonie
{1}{R}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Bürger, Verbündeter
2/2
Wenn Iroh ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein.
Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du einen Gegner deiner Wahl die Kontrolle über ein Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, übernehmen lassen.
Wenn du dies tust, erzeuge einen 1/1 weißen Verbündeter-Kreaturenspielstein. Lege für jedes Permanent unter gegnerischer Kontrolle, das du besitzt, eine +1/+1-Marke auf jenen Spielstein.

- Speise ist ein Artefakttyp. Auch wenn das Wort auf einigen Kreaturen erscheint, ist es niemals ein Kreaturentyp.
- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Du kannst beispielsweise den Zähen Brocken (eine Artefaktkreatur — Speise, Golem) opfern, um die Fähigkeit von Bosco, nur ein Bär, zu aktivieren (eine Fähigkeit mit „Opfere eine Speise“ in ihren Kosten). Du kannst nicht ein und dieselbe Speise opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du nicht einen Speise-Spielstein opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren, und damit gleichzeitig auch die Fähigkeit von Bosco, nur ein Bär, zu aktivieren.
- Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Speise-Spielsteine erzeugen, benötigen ein oder mehrere Ziele. Falls alle Ziele illegal sind, sowie ein solcher Zauberspruch bzw. eine solche Fähigkeit verrechnet werden

soll, wird er bzw. sie nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein. Du erzeugst keine Speise-Spielsteine.

- Was auch immer passiert, erinnere dich daran, dass die köstlichen Karten nicht essbar sind.
-

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Rückblende

Manchmal kann ein Blick in die Vergangenheit dir dabei helfen, die Gegenwart zu verstehen. Rückblende erlaubt dir, Spontanzauber und Hexereien für ihre Rückblendekosten aus deinem Friedhof zu wirken, sodass du ihre Effekte ein weiteres Mal erleben kannst.

Angriff der Feuernation
{4}{R}
Spontanzauber
Erzeuge zwei 2/2 rote Soldat-Kreaturenspielsteine mit
Feuerbändigen 1. (*Immer wenn eine Kreatur mit
Feuerbändigen 1 angreift, erzeuge {R}. Bis zum Ende
des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)
Rückblende {8}{R} (*Du kannst diese Karte aus deinem
Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie
danach ins Exil.*)

- „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
 - Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
 - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Rückblendekosten), die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
 - Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
 - Du kannst einen Zauberspruch auch dann mit Rückblende wirken, falls er irgendwie auf deinen Friedhof gelegt wurde, ohne gewirkt worden zu sein.
 - Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.
-

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Überstrapazieren

Überstrapazieren ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die für eine besondere Art aktivierter Fähigkeit steht.
„Überstrapazieren — [Kosten]: [Effekt]“ bedeutet „[Kosten]: [Effekt]. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal.“

Schweineaffe

{2}{B}

Kreatur — Wildschwein, Affe

3/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine Kreatur deiner Wahl mit +1/+1-Marke, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Bedrohlichkeit.
(Sie kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)

Überstrapazieren — {5}: Lege zwei +1/+1-Marken auf diese Kreatur. *(Aktiviere jede Überstrapazieren-Fähigkeit nur einmal.)*

- Du kannst Überstrapazieren-Fähigkeiten zu jedem Zeitpunkt aktivieren, zu dem du normalerweise eine Fähigkeit aktivieren könntest.
- Falls eine Überstrapazieren-Fähigkeit eines Permanents aktiviert wurde und jenes Permanent dann das Spiel verlässt und ins Spiel zurückkommt, wird es zu einem neuen Objekt, sodass seine Überstrapazieren-Fähigkeit erneut aktiviert werden kann.
- Falls eine Fähigkeit ausgelöst wird, „immer wenn du eine Überstrapazieren-Fähigkeit aktivierst“, wird jene Fähigkeit verrechnet, bevor die Überstrapazieren-Fähigkeit verrechnet wird.

Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente Hauptset – Kartenspezifisches:

Aang am Scheideweg

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Avatar, Verbündeter

3/3

Fliegend

Wenn Aang ins Spiel kommt, schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte mit Manabetrag 4 oder weniger ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, transformiere Aang zu Beginn des nächsten Versorgungssegments.

////

Aang, vorherbestimmter Retter

Legendäre Kreatur — Avatar, Verbündeter

4/4

Fliegend

Landkreaturen, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug führst du

Erdbändigen 2 durch. *(Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege zwei +1/+1-Marken darauf.)*

Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück.)

- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Aang am Scheideweg wird zu Beginn des nächsten Versorgungssegments ausgelöst, unabhängig davon, wessen Zug es ist.

- Die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Aang am Scheideweg führt nicht dazu, dass er wieder in Aang am Scheideweg transformiert, falls er bereits in Aang, vorherbestimmter Retter, transformiert ist, vielleicht weil mehrere Kreaturen im selben Zug das Spiel verlassen haben.
-

Aang, flinker Retter
{1}{W}{U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Avatar, Verbündeter
2/3
Aufblitzen
Fliegend
Wenn Aang ins Spiel kommt, luftbändige bis zu eine andere Kreatur oder einen Zauberspruch deiner Wahl.
(Schicke das Ziel ins Exil. Während es im Exil ist, kann sein Besitzer es für {2} statt für seine Manakosten wirken.)
Wasserbändigen {8}: Transformiere Aang.
////
Aang und La, Zorn des Ozeans
Legendäre Kreatur — Avatar, Geist, Verbündeter
5/5
Reichweite, verursacht Trampelschaden
Immer wenn Aang und La angreifen, lege auf jede getappte Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls ein Zauberspruch auf diese Weise ins Exil geschickt wird, wird er vom Stapel entfernt und wird daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, sondern ins Exil geschickt. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.
-

Aangs Eisberg
{2}{W}
Verzauberung
Aufblitzen
Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, schicke bis zu ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl ins Exil, bis diese Verzauberung das Spiel verlässt.
Wasserbändigen {3}: Opfere diese Verzauberung. Falls du dies tust, wende Hellsicht 2 an. *(Während du Wasserbändigen-Kosten bezahlst, kannst du deine Artefakte und Kreaturen tappen, um zu helfen. Jedes bzw. jede bezahlt für {1}.)*

- Falls Aangs Eisberg das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, einschließlich falls er durch seine eigene aktivierte Fähigkeit geopfert wurde, wird das Permanent deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

- Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher zum Beispiel an ein verhülltes Permanent angelegt werden), jedoch schränkt die Verzauberungsfähigkeit der Aura ein, woran sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.
 - Die dritte Fähigkeit von Aangs Eisberg erlaubt dir, Aangs Eisberg zu opfern, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, nicht als Teil der Kosten, um die Fähigkeit zu aktivieren. Falls Aangs Eisberg das Spiel verlässt, bevor die aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde, kannst du Aangs Eisberg nicht mehr opfern und du wendest auch dann nicht Hellsicht an, falls Aangs Eisberg mit einer anderen Fähigkeit geopfert wurde, während seine aktivierte Fähigkeit noch auf dem Stapel war.
-

Agna Qel'a
Land
Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Standardland.
{T}: Erzeuge {U}.
{2}{U}, {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Falls Agna Qel'a gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl an Standardländern ins Spiel kommt, werden jene Standardländer nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.
-

Aufführung der Aschenkomödianten
{3}{U}{U}
Hexerei
Bestimme eines —

- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er nicht legendär ist und zusätzlich zu seinen anderen Typen ein 4/4 Held ist.
- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die ein Gegner kontrolliert, außer dass er nicht legendär ist und zusätzlich zu seinen anderen Typen ein 2/2 Feigling ist.

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten), mit den aufgelisteten Ausnahmen. 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, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Böser Zwilling ist), dann kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.

- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der als Ziel bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.
-

Aufrührer des Brodelnden Felsens

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber, Verbündeter

3/3

Feuerbändigen 1 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge {R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)

Tappe einen ungetappten Verbündeten, den du kontrollierst: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du von den Karten, die von dieser Kreatur ins Exil geschickt wurden und die du besitzt, einen Verbündeter-Zauberspruch wirken.

- Da die aktivierte Fähigkeit des Aufrührers des Brodelnden Felsens nicht das Symbol für Tappen in ihren Kosten hat, kannst du auch eine Kreatur (einschließlich des Aufrührers des Brodelnden Felsens) tappen, die zu Beginn deines aktuellsten Zuges noch nicht unter deiner Kontrolle war, um die Kosten zu bezahlen.
-

Aufstieg der Erdbänderin

{2} {G}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, führe Erdbändigen 2 durch. Durchsuche dann deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Quest-Marke auf diese Verzauberung. Wenn du dies tust und falls dann vier oder mehr Quest-Marken auf ihr liegen, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Das Land, nach dem die erste Fähigkeit sucht, ist nicht im Spiel, wenn du Ziele für Erdbändigen bestimmst, daher kann es nicht das Land sein, das du erbdändigst.
-

Aufstieg des Feuerbändigers

{1}{R}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 roten Soldat-Kreaturenspielstein mit Feuerbändigen 1.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, angreift und dadurch eine ausgelöste Fähigkeit jener Kreatur auslöst, lege eine Quest-Marke auf diese Verzauberung. Falls dann vier oder mehr Quest-Marken auf ihr liegen, kannst du jene Fähigkeit kopieren. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“.
- Die Fähigkeit des Aufstiegs des Feuerbändigers geht immer über der ausgelösten Fähigkeit, die sie ausgelöst hat, auf den Stapel. Die Kopie, die sie erzeugt, geht über der ursprünglichen ausgelösten Fähigkeit auf den Stapel, und die Kopie wird vor jener Fähigkeit verrechnet.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie die Fähigkeit, die sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
- Falls die Fähigkeit modal ist (also eine Liste von Optionen enthält), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine neuen Modi bestimmen.

Aufstieg des Luftbändigers

{1}{W}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, luftbändige bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Quest-Marke auf diese Verzauberung.

Zu Beginn deines Endsegments und falls auf dieser Verzauberung vier oder mehr Quest-Marken liegen, schicke bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

- Wenn die Kreatur ins Exil geschickt wird, werden Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, 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 Luftbändigen oder der letzten Fähigkeit von Aufstieg des Luftbändigers ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kann nicht gewirkt oder ins Spiel zurückgebracht werden.

Avatar Aang

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Avatar, Verbündeter

4/4

Fliegend, Feuerbändigen 2

Immer wenn du Wasserbändigen, Erdbändigen, Feuerbändigen oder Luftbändigen durchführst, ziehe eine Karte. Falls du dann in diesem Zug alle vier durchgeführt hast, transformiere Avatar Aang.

////

Aang, Meister der Elemente

Legendäre Kreatur — Avatar, Verbündeter

6/6

Fliegend

Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken

{W} {U} {B} {R} {G} weniger. (*Dies kann generische Kosten reduzieren.*)

Zu Beginn jedes Versorgungssegments kannst du Aang, Meister der Elemente, transformieren. Falls du dies tust, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu, ziehst vier Karten, legst vier +1/+1-Marken auf ihn und er fügt jedem Gegner 4 Schadenspunkte zu.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Wasserbändigen durchführst“, wird immer dann ausgelöst, wenn du Wasserbändigen-Kosten bezahlst, unabhängig davon, wie du jene Kosten bezahlt hast. Du musst keine Artefakte oder Kreaturen tappen, um zu den Kosten beizutragen, damit die Fähigkeit ausgelöst wird.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Erdbändigen durchführst“, wird ausgelöst, unmittelbar nachdem die Aktionen, die mit Erdbändigen verbunden sind, abgeschlossen wurden, auch falls einige jener Aktionen unmöglich waren, vielleicht weil ein Effekt untersagt, dass Marken auf Kreaturen, die du kontrollierst, gelegt werden.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Feuerbändigen durchführst“, wird immer dann ausgelöst, wenn eine Feuerbändigen-Fähigkeit verrechnet wird.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du Luftbändigen durchführst“, wird ausgelöst, nachdem der Vorgang, der von der Luftbändigen-Schlüsselwortaktion beschrieben wird, abgeschlossen wurde, auch falls einige oder alle der Aktionen unmöglich waren.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Azula, listige Usurpatorin

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Räuber

4/4

Feuerbändigen 2 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge {R}{R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)

Wenn Azula ins Spiel kommt, schickt ein Gegner deiner Wahl eine Nichtspielsteinkreatur, die er kontrolliert, ins Exil und schickt dann eine Nichtland-Karte aus seinem Friedhof ins Exil.

Während deines Zuges kannst du von Azula ins Exil geschickte Karten wirken und du kannst sie wirken, als ob sie Aufblitzen hätten. Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um jene Zaubersprüche zu wirken.

- Du musst die Kosten für eine ins Exil geschickte Karte bezahlen, falls du sie wirkst. Du kannst beliebige alternative Kosten für die Karte bezahlen, anstatt ihrer Manakosten.
- Die sechs Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.

Ba Sing Se

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Standardland.

{T}: Erzeuge {G}.

{2}{G}, {T}: Erdbändigen 2. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege zwei +1/+1-Marken darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück.*)

- Falls Ba Sing Se gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl an Standardländern ins Spiel kommt, werden jene Standardländer nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

Blitzumleitung

{R}

Spontanzauber — Lektion

Bezahle 5 Lebenspunkte oder bezahle {2} als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Ändere das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit deiner Wahl, der bzw. die nur ein einzelnes Ziel hat.

- Du bestimmst das neue Ziel für den Zauberspruch oder die Fähigkeit erst, sowie die Blitzableitung verrechnet wird. Du musst das Ziel ändern, falls das möglich ist. Du kannst das Ziel allerdings nicht auf ein

illegales Ziel ändern. Stehen keine legalen Ziele zur Auswahl, bleibt das ursprüngliche Ziel unverändert. Es ist dabei unerheblich, ob das ursprüngliche Ziel irgendwie illegal geworden ist.

- Falls ein Zauber oder eine Fähigkeit mehrere Ziele hat, kannst du ihn bzw. sie auch dann nicht als Ziel für die Blitzumleitung bestimmen, falls alle Ziele bis auf eines illegal geworden sind.
 - Falls ein Zauber oder eine Fähigkeit denselben Spieler oder dasselbe Objekt mehrfach als Ziel hat, kannst du ihn bzw. sie nicht als Ziel für die Blitzableitung bestimmen.
-

Botenfalke

{2}{U/B}

Kreatur — Vogel, Späher

1/2

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen Hinweis-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

Diese Kreatur erhält +2/+0, solange du in diesem Zug zwei oder mehr Karten gezogen hast.

- Die letzte Fähigkeit des Botenfalken wird auch dann angewendet, falls du zwei oder mehr Karten gezogen hast, bevor der Botenfalken ins Spiel kam.
 - Falls ein Zauber oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, zählen diese nicht für die Fähigkeit des Botenfalken.
-

Brandende Welle

{U}{U}

Hexerei

Führe als zusätzliche Kosten, um diesen Zauber zu wirken, Wasserbändigen {X} durch. (*Während du Wasserbändigen-Kosten bezahlst, kannst du deine Artefakte und Kreaturen tappen, um zu helfen. Jedes bzw. jede bezahlt für {1}.*)

Tappe bis zu X Kreaturen deiner Wahl und verteile dann drei Betäubungsmarken auf getappte Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren. (*Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttapppt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

- Falls alle Ziele der Brandenden Welle illegal sind, bevor sie verrechnet wurde, wird der Zauber nicht verrechnet. Du verteilst keine Betäubungsmarken, auch nicht, falls der Gegner getappte Kreaturen kontrolliert.
 - Du bestimmst, wie die Betäubungsmarken verteilt werden, sowie die Brandende Welle verrechnet wird, und du kannst die Marken auf beliebige getappte Kreaturen legen, die deine Gegner kontrollieren, nicht nur auf Kreaturen, die von der Brandenden Welle getappt wurden.
-

Bumi, entfesselt
{3}{R}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Verbündeter
5/4
Verursacht Trampelschaden
Wenn Bumi ins Spiel kommt, führe Erdbändigen 4
durch.
Immer wenn Bumi einem Spieler Kampfschaden zufügt,
enttappe alle Länder, die du kontrollierst. Nach dieser
Phase gibt es eine zusätzliche Kampfphase. Nur
Landkreaturen können während jener Kampfphase
angreifen.

- Die Einschränkung, dass nur Landkreaturen angreifen können, gilt nur für die Kampfphase, die von Bumi, entfesselt, erzeugt wurde, nicht für alle anderen Kampfphasen, die in jenem Zug stattfinden.
-

Bumi, König der drei Prüfungen
{5}{G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Verbündeter
4/4
Wenn Bumi ins Spiel kommt, bestimme bis zu X, wobei
X gleich der Anzahl an Lektion-Karten in deinem
Friedhof ist —

- Lege drei +1/+1-Marken auf Bumi.
- Ein Spieler deiner Wahl wendet Hellsicht 3 an.
- Erdbändigen 3. (*Ein Land deiner Wahl, das du
kontrollierst, wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist
immer noch ein Land. Lege drei +1/+1-Marken darauf.*
*Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es
getappt ins Spiel zurück.*)

- Du kannst denselben Modus der ausgelösten Fähigkeit von Bumi, König der drei Prüfungen, nicht mehr als einmal bestimmen. Da es nur drei Modi gibt, erhältst du auch dann keine zusätzlichen Effekte, nachdem du jeden Modus einmal bestimmt hast, falls X größer als drei ist.
-

Bussardwespen-Kolonie
{3}{B}
Kreatur — Vogel, Insekt
2/2
Fliegend
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du ein
Artefakt oder eine Kreatur opfern. Falls du dies tust,
ziehe eine Karte.
Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst,
stirbt und falls Marken auf ihr lagen, lege ihre Marken
auf diese Kreatur.

- Die letzte Fähigkeit der Bussardwespen-Kolonie legt alle Marken, die auf der Kreatur lagen, die gestorben
ist, auf die Bussardwespen-Kolonie, nicht nur ihre +1/+1-Marken.

- Die letzte Fähigkeit der Bussardwespen-Kolonie führt nicht dazu, dass du Marken von der Kreatur, die gestorben ist, auf die Bussardwespen-Kolonie bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf der Kreatur lag, als sie starb, die jeweilige Anzahl auf die Bussardwespen-Kolonie.
 - Es kann vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als ein Permanent legst. Falls du beispielsweise zwei Bussardwespen-Kolonien kontrollierst, wenn eine Kreatur stirbt, legst du auf jede Bussardwespen-Kolonie die entsprechende Anzahl jeder Sorte Marke.
 - Falls auf einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, -1/-1-Marken liegen, wenn sie stirbt, berücksichtigt die Fähigkeit der Bussardwespen-Kolonie auch diese. Das kann dazu führen, dass die Bussardwespen-Kolonie stirbt.
 - Falls gleichzeitig genügend -1/-1-Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden, dass ihre Widerstandskraft auf 0 oder weniger sinkt, sieht die letzte Fähigkeit der Bussardwespen-Kolonie 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 Bussardwespen-Kolonie gelegt.
-

Dachsmaulwurf-Junges

{1} {G}

Kreatur — Dachs, Maulwurf

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, führe Erdbändigen 1 durch. (*Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege eine +1/+1-Marke darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück.*)

Immer wenn du eine Kreatur für Mana tappst, erzeuge ein zusätzliches {G}.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du eine Kreatur für Mana tappst“, wird nur ausgelöst, falls du eine Manafähigkeit einer Kreatur aktivierst, die {T} in ihren Kosten enthält. Manafähigkeiten, die das {T}-Symbol nicht in ihren Kosten enthalten und stattdessen besagen „tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst“ oder Ähnliches, lösen die zweite Fähigkeit des Dachsmaulwurf-Jungen nicht aus. Ebenso wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, falls du eine Kreatur tappst, um eine Manafähigkeit eines anderen Objektes zu aktivieren (selbst wenn jene Manafähigkeit auch {T} in ihren Kosten enthält).
 - Die letzte Fähigkeit des Dachsmaulwurf-Jungen ist eine ausgelöste Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
-

Dai-Li-Agenten

{3}{B}{G}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, führe Erdbändigen 1 durch und führe dann Erdbändigen 1 durch. (*Bei Erdbändigen 1 wird ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege eine +1/+1-Marke darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück.*)

Immer wenn diese Kreatur angreift, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst und auf denen +1/+1-Marken liegen.

- Du kannst dasselbe Land oder zwei verschiedene Länder für das mehrfache Vorkommen von Erdbändigen der Dai-Li-Agenten als Ziel bestimmen.
 - Der Wert von X wird ermittelt, sowie die zweite Fähigkeit der Dai-Li-Agenten verrechnet wird, nicht wenn sie auf den Stapel gelegt wird.
-

Das letzte Agni Kai

{1}{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Falls der Kreatur, die der Gegner kontrolliert, auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wird, erzeuge entsprechend viel {R}.

Bis zum Ende des Zuges verlierst du unverbrauchtes rotes Mana nicht, sowie Segmente und Phasen enden.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügten Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.
 - In einigen Fällen kann die kämpfende Kreatur, die du kontrollierst, Todesberührung haben. Selbst 1 Schadenspunkt, der einer Kreatur von einer Quelle mit Todesberührung zugefügt wird, gilt als tödlicher Schaden, sodass mit jedem weiteren Schadenspunkt überschüssiger Schaden zugefügt wird, auch falls der Gesamtbetrag des Schadens nicht größer ist als die Widerstandskraft der gegnerischen Kreatur.
-

Der Aufstieg von Zosin

{4}{B}{B}

Verzauberung — Sage

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

I — Zerstöre alle Kreaturen.

II — Bestimme einen Kartennamen. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek eines Gegners deiner Wahl nach bis zu vier Karten mit dem bestimmten Namen und schicke sie ins Exil. Danach mischt jener Spieler.

III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Feuerlord Zosin

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

5/5

Bedrohlich, Feuerbändigen 3 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge {R}{R}{R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)

Immer wenn Feuerlord Zosin einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du {X} bezahlen. Wenn du dies tust, bringe eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten deiner Wahl mit Gesamt-Manabetrag X oder weniger aus dem Friedhof jenes Spielers unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Du bestimmst einen Gegner deiner Wahl, wenn die zweite Kapitel-Fähigkeit des Aufstiegs von Zosin auf den Stapel gelegt wird, aber du bestimmst erst einen Kartennamen, wenn sie verrechnet wird. Insbesondere bedeutet das, dass Spieler nicht mit der Kenntnis, welche Karte du bestimmen wirst, auf die Fähigkeit antworten können.
- Du musst nicht den Namen einer Karte bestimmen, die du in dieser Partie schon gesehen hast; wenn du möchtest, kannst du eine Karte raten, von der du glaubst, dass sie auf der Hand oder in der Bibliothek deines Gegners sein könnte.
- Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf Permanente mit dem bestimmten Namen, die im Spiel sind.
- Du kannst auch dann nur vier Exemplare einer Karte bestimmen, falls du einen Kartennamen (wie den eines Standardlandes) bestimmst, der mehr als viermal im Deck deines Gegners vorkommt. Du kannst außerdem immer bestimmen, weniger als vier Exemplare der Karte ins Exil zu schicken, auch falls das Deck mehr enthält.
- Feuerlord Zosins ausgelöste Fähigkeit kann eine beliebige Kombination an Kreaturenkarten als Ziel haben, deren aufsummierten Manabeträge X oder weniger sind. Unabhängig davon, welche anderen Kreaturenkarten du als Ziele bestimmst, kannst du auch eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten mit Manabetrag 0 als Ziele bestimmen.

Der Bohrer der Feuernation

{2}{B}{B}

Legendäres Artefakt — Fahrzeug

6/3

Verursacht Trampelschaden

Wenn Der Bohrer der Feuernation ins Spiel kommt,
kannst du ihn tappen. Wenn du dies tust, zerstöre eine
Kreatur deiner Wahl mit Stärke 4 oder weniger.

{1}: Permanente, die deine Gegner kontrollieren,
verlieren Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum
Ende des Zuges.

Bemannen 2

- Falls ein Permanent unter der Kontrolle eines Gegners mit Fluchsicherheit oder Unzerstörbarkeit ins Spiel kommt, nachdem die erste aktivierte Fähigkeit des Bohrers der Feuernation verrechnet wurde, verliert es jene Fähigkeit nicht, es sei denn, du aktivierst die Fähigkeit des Bohrers der Feuernation erneut. Das Gleiche gilt, falls ein Permanent eines Gegners Unzerstörbarkeit oder Fluchsicherheit erhält, nachdem die Fähigkeit des Bohrers der Feuernation verrechnet wurde.
 - Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der einer Kreatur mit Unzerstörbarkeit zugefügt wird, dazu führen, dass sie zerstört wird, falls die erste aktivierte Fähigkeit des Bohrers der Feuernation später während desselben Zuges verrechnet wird.
-

Der Erdkönig

{3}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Verbündeter

2/2

Wenn Der Erdkönig ins Spiel kommt, erzeuge einen 4/4
grünen Bär-Kreaturenspielstein.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen mit Stärke 4
oder mehr, die du kontrollierst, angreifen, durchsuche
deine Bibliothek nach bis zu entsprechend vielen
Standardland-Karten, bringe sie getappt ins Spiel und
mische danach.

- Die zweite Fähigkeit des Erdkönigs zählt die Anzahl an Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr, mit denen du angreifst, wenn die Fähigkeit ausgelöst wird. Auch falls einige oder alle jener Kreaturen nicht mehr angreifen oder nicht mehr Stärke 4 oder mehr haben, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, zählen sie für die Anzahl an Ländern, nach denen du suchen kannst.
-

Der Mechaniker, Handwerker der Lüfte

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker,

Verbündeter

1/3

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst,
erzeuge einen Hinweis-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit
„{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

{T}: Bis zum Ende des Zuges wird ein Artefaktspielstein
deiner Wahl, den du kontrollierst, zu einer 3/1
Konstrukt-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit.

- Die aktivierte Fähigkeit des Mechanikers, Handwerker der Lüfte, entfernt keine Fähigkeiten, die der Artefaktspielstein deiner Wahl hat. Der Artefaktspielstein behält ebenfalls alle Typen, Untertypen und Übertypen, die er hat.
 - Falls der Artefaktspielstein bereits eine Kreatur war, werden seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft zu 3/1. Dies überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit des Mechanikers, Handwerker der Lüfte verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
 - Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren (wie der Effekt von Titanisches Wachstum oder +1/+1-Marken), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
 - Die resultierende Artefaktkreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.
-

Der Unagi von der Kyoshi-Insel

{3}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Schlange

5/5

Aufblitzen

Abwehr — Wasserbändigen {4}. (*Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {4}. Er kann seine Artefakte und Kreaturen tappen, um dabei zu helfen. Jedes bzw. jede bezahlt für {1}.*)

Immer wenn ein Gegner seine zweite Karte innerhalb desselben Zuges zieht, ziehst du zwei Karten.

- Die letzte Fähigkeit kann für jeden Gegner nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob Der Unagi von der Kyoshi-Insel im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls er nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann seine Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
 - Falls ein Effekt deinen Gegner anweist, mehrere Karten zu ziehen, wird die Fähigkeit ausgelöst, nachdem er die Karte gezogen hat, welche die zweite innerhalb des aktuellen Zuges ist. Sie geht auf den Stapel, nachdem er alle Karten gezogen und sich angeschaut hat und der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die dafür gesorgt hat, dass er sie gezogen hat, fertig verrechnet wurde.
 - Falls eine Karte oder eine Fähigkeit einen Gegner anweist, Karten auf seine Hand zu nehmen, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.
-

Die Legende von Kuruk

{2}{U}{U}

Verzauberung — Sage

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

I, II — Hellsicht 2, ziehe dann eine Karte.

III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann
transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Avatar Kuruk

Legendäre Kreatur — Avatar

4/3

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, erzeuge
einen 1/1 farblosen Geist-Kreaturenspielstein mit „Dieser
Spielstein kann Nicht-Geist-Kreaturen weder blocken
noch von ihnen geblockt werden.“

Überstrapazieren — Wasserbändigen {20}: Du erhältst
nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug. (Während du
Wasserbändigen-Kosten bezahlst, kannst du deine
Artefakte und Kreaturen tappen, um zu helfen. Jedes
bzw. jede bezahlt für {1}. Aktiviere jede
Überstrapazieren-Fähigkeit nur einmal.)

- Jede Seite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange ein transformierendes doppelseitiges Permanent im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
 - Jede transformierende doppelseitige Karte in diesem Set wird mit aufgedeckter Vorderseite gewirkt. Beachte in jeder anderen Zone außer im Spiel nur die Eigenschaften der Vorderseite. Falls sich die Karte im Spiel befindet, beachte nur die Eigenschaften der Seite, die gerade aufgedeckt ist; die Eigenschaften der verdeckten Seite werden ignoriert.
 - Der Manabedrag einer transformierenden doppelseitigen Karte ist der Manabedrag ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade offen liegt.
 - Eine transformierende doppelseitige Karte kommt standardmäßig mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen, oder du wirkst sie transformiert. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
 - Falls du angewiesen wirst, eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist, transformiert ins Spiel zu bringen, kommt sie gar nicht ins Spiel. In diesem Fall bleibt sie in der Zone, in der sie sich zuvor befand. Falls zum Beispiel eine einseitige Karte eine Kopie der Legende von Kuruk ist, führt die Fähigkeit von Kapitel III dazu, dass die Karte ins Exil geschickt wird und dort bleibt.
-

Die Legende von Kyoshi

{4}{G}{G}

Verzauberung — Sage

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

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

II — Führe Erdbändigen X durch, wobei X gleich der
Anzahl an Karten auf deiner Hand ist. Jenes Land wird
zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer Insel.

III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann
transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Avatar Kyoshi

Legendäre Kreatur — Avatar

5/4

Länder, die du kontrollierst, verursachen

Trampelschaden und haben Fluchsicherheit.

{T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe,
wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen
ist, die du kontrollierst.

- Jede Seite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange ein transformierendes doppelseitiges Permanent im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Jede transformierende doppelseitige Karte in diesem Set wird mit aufgedeckter Vorderseite gewirkt. Beachte in jeder anderen Zone außer im Spiel nur die Eigenschaften der Vorderseite. Falls sich die Karte im Spiel befindet, beachte nur die Eigenschaften der Seite, die gerade aufgedeckt ist; die Eigenschaften der verdeckten Seite werden ignoriert.
- Der Manabevorzug einer transformierenden doppelseitigen Karte ist der Manabevorzug ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade offen liegt.
- Eine transformierende doppelseitige Karte kommt standardmäßig mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauber oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen, oder du wirkst sie transformiert. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Falls du angewiesen wirst, eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist, transformiert ins Spiel zu bringen, kommt sie gar nicht ins Spiel. In diesem Fall bleibt sie in der Zone, in der sie sich zuvor befand. Falls zum Beispiel eine einseitige Karte eine Kopie der Legende von Kyoshi ist, führt die Fähigkeit von Kapitel III dazu, dass die Karte ins Exil geschickt wird und dort bleibt.
- Die größte Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, wird ermittelt, sowie die erste Kapitel-Fähigkeit der Legende von Kyoshi verrechnet wird. Falls die größte Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, zu jenem Zeitpunkt 0 oder weniger ist, ziehst du keine Karten.
- Der Effekt, der aus einem Land eine Insel macht, hat keine bestimmte Dauer und wirkt auf unbestimmte Zeit, solange das Land im Spiel ist. Das Land behält alle Landtypen und Fähigkeiten, die es bereits hatte. Eine Insel hat die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {U}.“
- Avatar Kyoshis letzte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Falls die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, 0 oder weniger ist, wird kein Mana erzeugt.

Die Legende von Roku

{2}{R}{R}

Verzauberung — Sage

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

I — Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek
ins Exil. Du kannst jene Karten bis zum Ende deines
nächsten Zuges spielen.

II — Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.

III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann
transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Avatar Roku

Legendäre Kreatur — Avatar

4/4

Feuerbändigen 4 (Immer wenn diese Kreatur angreift,
erzeuge {R}{R}{R}{R}. Bis zum Ende des Kampfes
verlierst du dieses Mana nicht.)

{8}: Erzeuge einen 4/4 roten-Drache-Kreaturenspielstein
mit Flugfähigkeit und Feuerbändigen 4.

- Jede Seite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange ein transformierendes doppelseitiges Permanent im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Jede transformierende doppelseitige Karte in diesem Set wird mit aufgedeckter Vorderseite gewirkt. Beachte in jeder anderen Zone außer im Spiel nur die Eigenschaften der Vorderseite. Falls sich die Karte im Spiel befindet, beachte nur die Eigenschaften der Seite, die gerade aufgedeckt ist; die Eigenschaften der verdeckten Seite werden ignoriert.
- Der Manabedrag einer transformierenden doppelseitigen Karte ist der Manabedrag ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade offen liegt.
- Eine transformierende doppelseitige Karte kommt standardmäßig mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen, oder du wirkst sie transformiert. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Falls du angewiesen wirst, eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist, transformiert ins Spiel zu bringen, kommt sie gar nicht ins Spiel. In diesem Fall bleibt sie in der Zone, in der sie sich zuvor befand. Falls zum Beispiel eine einseitige Karte eine Kopie der Legende von Roku ist, führt die Fähigkeit von Kapitel III dazu, dass die Karte ins Exil geschickt wird und dort bleibt.
- Du bezahlst alle Kosten und befolgst alle Zeitpunkts-Einschränkungen für Karten, die mit der ersten Kapitel-Fähigkeit der Legende von Roku aus dem Exil gespielt werden. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und wenn der Stapel leer ist. Du kannst jene Karten im Exil auch dann wirken, falls du Die Legende von Roku nicht mehr kontrollierst.

Die Legende von Yangchen

{3}{W}{W}

Verzauberung — Sage

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

I — Beginnend mit dir bestimmt jeder Spieler bis zu ein
Permanent mit Manabetrag 3 oder mehr unter den
Permanenten, die deine Gegner kontrollieren. Schicke
jene Permanenten ins Exil.

II — Du kannst einen Gegner deiner Wahl drei Karten
ziehen lassen. Falls du dies tust, ziehe drei Karten.

III — Schicke diese Sage ins Exil und bringe sie dann
transformiert unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

////

Avatar Yangchen

Legendäre Kreatur — Avatar

4/5

Fliegend

Immer wenn du deinen zweiten Zauber spruch innerhalb
dieselben Zuges wirkst, luftbändige bis zu ein anderes
Nichtland-Permanent deiner Wahl. (Schicke es ins Exil.
Während es im Exil ist, kann sein Besitzer es für {2} statt
für seine Manakosten wirken.)

- Jede Seite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange ein transformierendes doppelseitiges Permanent im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Jede transformierende doppelseitige Karte in diesem Set wird mit aufgedeckter Vorderseite gewirkt. Beachte in jeder anderen Zone außer im Spiel nur die Eigenschaften der Vorderseite. Falls sich die Karte im Spiel befindet, beachte nur die Eigenschaften der Seite, die gerade aufgedeckt ist; die Eigenschaften der verdeckten Seite werden ignoriert.
- Der Manabetrag einer transformierenden doppelseitigen Karte ist der Manabetrag ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade offen liegt.
- Eine transformierende doppelseitige Karte kommt standardmäßig mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauber spruch oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen, oder du wirkst sie transformiert. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Falls du angewiesen wirst, eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist, transformiert ins Spiel zu bringen, kommt sie gar nicht ins Spiel. In diesem Fall bleibt sie in der Zone, in der sie sich zuvor befand. Falls zum Beispiel eine einseitige Karte eine Kopie der Legende von Yangchen ist, führt die Fähigkeit von Kapitel III dazu, dass die Karte ins Exil geschickt wird und dort bleibt.
- Permanente, die mithilfe der ersten Fähigkeit der Legende von Yangchen bestimmt wurden, werden gleichzeitig ins Exil geschickt, sobald alle Spieler Permanenten bestimmt haben.
- Du musst für die zweite Kapitel-Fähigkeit der Legende von Yangchen einen Gegner deiner Wahl bestimmen, wenn sie auf den Stapel gelegt wird. Ob jener Gegner Karten zieht oder nicht, bestimmst du erst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Die Mauern von Ba Sing Se
{8}
Legendäre Artefaktkreatur — Mauer
0/30
Verteidiger
Andere Permanente, die du kontrollierst, haben
Unzerstörbarkeit.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann Schaden, der einer Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Die Mauern von Ba Sing Se während des Zuges das Spiel verlassen.
- Ein Planeswalker mit Unzerstörbarkeit verliert trotzdem Loyalität, sowie ihm Schaden zugefügt wird. Er wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, wenn seine Loyalität auf 0 sinkt.
- Eine Schlacht mit Unzerstörbarkeit verliert trotzdem Verteidigungsmarken, sowie ihr Schaden zugefügt wird. Falls sie eine Belagerung ist, wird sie trotzdem ins Exil geschickt, wenn die letzte Verteidigungsmarke von ihr entfernt wird, und ihr Beherrscher kann sie trotzdem transformiert wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Drachenfliegen-Schwarm
{1}{U}{R}
Kreatur — Drache, Insekt
*/3
Fliegend, Abwehr {1} (*Immer wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt {1}.*)
Die Stärke dieser Kreatur ist gleich der Anzahl an Karten in deinem Friedhof, die weder Kreaturen noch Länder sind.
Wenn diese Kreatur stirbt und falls dein Friedhof eine Lektion-Karte enthält, ziehe eine Karte.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Drachenfliegen-Schwarms überprüft, ob dein Friedhof eine Lektion-Karte enthält, wenn sie auf den Stapel gelegt wird, und erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls dein Friedhof keine Lektion-Karte enthält, wenn der Drachenfliegen-Schwarm stirbt, wird die Fähigkeit nicht auf den Stapel gelegt.

Ehrbare Arbeit
{U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert
Wenn diese Aura ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur und entferne alle Marken von ihr.
Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist ein Bürger namens Bescheidener Händler mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1 und „{T}: Erzeuge {C}“. (*Sie verliert alle anderen Kreaturentypen und Namen.*)

-
- Falls die verzauberte Kreatur Fähigkeiten hatte, einschließlich solcher, die ihr von anderen Quellen gewährt wurden, bevor sie verzaubert wurde, verliert sie jene Fähigkeiten. Sie kann trotzdem neue Fähigkeiten erhalten, nachdem sie verzaubert wurde.

Elementare Lehren

{4}{G}

Spontanzauber — Lektion

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu vier
Länderkarten mit unterschiedlichen Namen und zeige sie
offen vor. Ein Gegner bestimmt zwei jener Karten. Lege
die bestimmten Karten auf deinen Friedhof, bringe den
Rest getappt ins Spiel und mische danach.

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

Endlich Verbündete

{2}{G}

Spontanzauber

Affinität zu Verbündeten (*Dieser Zauberspruch kostet
beim Wirken für jeden Verbündeten, den du kontrollierst,
{1} weniger.*)

Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst,
fügen einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner
kontrolliert, jeweils Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke
zu.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit von Endlich Verbündete) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
 - Affinität zu Verbündeten reduziert nur das generische Mana in den Kosten von Endlich Verbündete. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.
-

Energiebändigen

{2}

Spontanzauber — Lektion

Länder, die du kontrollierst, haben bis zum Ende des
Zuges alle Standardlandtypen.
Ziehe eine Karte.

- Die Standardlandtypen sind Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Das Erhalten eines Standardlandtyps erlaubt dem Land auch, für die damit verbundene Manafarbe getappt zu werden, daher kann ein Land mit allen Standardlandtypen für ein Mana beliebiger Farbe getappt werden.
-

Epischer Untergang
{1}{B}
Hexerei
Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder mehr ins Exil.

- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
-

Erddonner-Turnier
{3}{G}
Hexerei
Führe Erdbändigen 2 durch. Wenn du dies tust, kämpft bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. (*Bei Erdbändigen 2 wird ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege zwei +1/+1-Marken darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück. Kreaturen, die gegeneinander kämpfen, fügen einander jeweils Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.*)

- Falls eines der beiden Ziele illegal ist, sowie die Kämpfen-Fähigkeit verrechnet werden soll, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
-

Erdverbündeter
{G}
Kreatur — Mensch, Soldat, Verbündeter
0/2
Diese Kreatur erhält +1/+0 für jede Farbe unter den Verbündeten, die du kontrollierst.
{2}{W}{U}{B}{R}{G}: Erdbändigen 5. (*Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege fünf +1/+1-Marken darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück.*)

- Die erste Fähigkeit des Erdverbündeten kann ihm höchstens +5/+0 geben, d. h. jeweils +1/+0 für Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. „Gold“, „mehrfarbig“ und „farblos“ sind keine Farben.
-

Feuerkraft des Schicksals

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

Verzauberung

Aufblitzen

Diese Verzauberung kommt mit X Feuermarken ins Spiel.

Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner oder einem Permanent, das ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen entsprechend viele Schadenspunkte plus so viele Schadenspunkte, wie Feuermarken auf dieser Verzauberung liegen, zu.

- Die zusätzlichen Schadenspunkte werden von der ursprünglichen Schadensquelle zugefügt.
- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden deine Quelle zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft der Effekt der Feuerkraft des Schicksals nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine Quelle zufügt, die du kontrollierst, mehreren Permanenten, die ein Gegner kontrolliert, oder einem Gegner sowie einem oder mehreren Permanenten, die dieser Gegner kontrolliert, zugewiesen würde, teilst du den ursprünglichen Betrag auf, bevor du die Anzahl an Feuermarken auf der Feuerkraft des Schicksals addierst. Falls du zum Beispiel eine Feuerkraft des Schicksals mit zwei Feuermarken kontrollierst und mit einer 5/5 Kreatur mit Trampelschaden angreifst und dein Gegner mit einer 2/2 Kreatur blockt, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann jeweils zu 4 und 5 Schadenspunkten modifiziert.

Feuerlord Azula

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

4/4

Feuerbändigen 2 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge {R}/{R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, während Feuerlord Azula angreift, kopiere jenen Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. (*Eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.*)

- Azulas Fähigkeit und die von ihr erzeugte Kopie werden beide vor dem Zauberspruch verrechnet, der die Fähigkeit ausgelöst hat. Sie werden auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird, bevor die Kopie erzeugt wird.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.

- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
 - Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).
 - Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die überprüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.
-

Flopsie, Bumis Kumpel

{4} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Menschenaffe, Ziege

4/4

Wenn Flopsie ins Spiel kommt, lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

Jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

- Die zweite Fähigkeit wird erst angewendet, sowie Blocker deklariert werden. Falls eine Kreatur mit Stärke kleiner als 4, die du kontrollierst, von mehr als einer Kreatur geblockt wird, führt das Erhöhen ihrer Stärke auf 4 oder mehr nicht zu Veränderungen am Block und macht ihn auch nicht rückgängig.
-

Gedenkplatz der Kyoshi-Insel

{3} {G}

Legendäre Verzauberung — Schrein

Wenn der Gedenkplatz der Kyoshi-Insel ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu X Standardland-Karten, wobei X gleich der Anzahl an Schreinen ist, die du kontrollierst. Bringe jene Karten getappt ins Spiel und mische danach.

Immer wenn ein anderer Schrein unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische danach.

- Für die erste Fähigkeit des Gedenkplatzes der Kyoshi-Insel wird die Anzahl an Schreinen, die du kontrollierst, überprüft, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Du durchsuchst deine Bibliothek und mischst deine Bibliothek, falls du keine Schreine kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, aber du bekommst keine Länder.
-

Geheimer Tunnel

Land — Höhle

Dieses Land kann nicht geblockt werden.

{T}: Erzeuge {C}.

{4}, {T}: Zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst und die einen Kreaturentyp gemeinsam haben, können in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Die Kreaturen müssen mindestens einen Kreaturentyp gemeinsam haben, wie Verbündeter oder Lemur. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie legendär und verschneit sind keine Kreaturentypen.
 - Falls eine der beiden Kreaturen das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit des Geheimen Tunnels verrechnet wird, kann die andere in diesem Zug trotzdem nicht geblockt werden, solange sie einen Kreaturentyp hat, den die andere Karte hatte, als sie das Spiel verließ. Liebe und Musik finden immer einen Weg.
-

Geheimnis des Blutbändigens

{U}{U}{U}{U}

Hexerei — Lektion

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du Wasserbändigen {10} durchführen.

Du kontrollierst einen Gegner deiner Wahl während seiner nächsten Kampfphase. Falls die zusätzlichen Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, kontrollierst du jenen Spieler stattdessen während seines nächsten Zuges. (*Du siehst alle Karten, die jener Spieler sehen könnte, und trifft alle Entscheidungen für ihn.*)

Schicke das Geheimnis des Blutbändigens ins Exil.

- Der Spieler, den du kontrollierst, ist immer noch der aktive Spieler in diesem Zug.
- Du kontrollierst nur den Spieler. Du kontrollierst weder die Permanente noch die Zaubersprüche oder Fähigkeiten dieses Spielers.
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, trifft du auch weiterhin deine eigenen Entscheidungen.
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, bestimmst du alles und trifft alle Entscheidungen, die der Spieler in diesem Zug treffen könnte und zu denen er angewiesen wird. Dazu gehört auch zu bestimmen, welche Zaubersprüche gewirkt oder welche Fähigkeiten aktiviert werden sollen, sowie Entscheidungen, die aufgrund von ausgelösten Fähigkeiten oder aus anderen Gründen erforderlich sind.
- Du kannst nicht den betroffenen Spieler die Partie aufgeben lassen. Jener Spieler kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt aufgeben, auch während du ihn kontrollierst.
- Du kannst keine illegalen Entscheidungen treffen oder illegale Dinge bestimmen – du kannst nichts tun, was jener Spieler nicht auch tun könnte. Du kannst für jenen Spieler nichts bestimmen und keine Entscheidungen für ihn treffen, die von den Spielregeln oder durch bestimmte Karten, Permanente, Zaubersprüche, Fähigkeiten und so weiter nicht erlaubt sind. Falls ein Effekt dafür sorgt, dass ein anderer Spieler Entscheidungen trifft, die sonst der betroffene Spieler treffen würde (wie bei der Meisterhaften Kriegskunst), hat jener Effekt Vorrang. Anders ausgedrückt: Falls der betroffene Spieler eine Entscheidung nicht selbst fällen würde, würdest du sie auch nicht für ihn treffen.
- Du kannst auch nichts für den Spieler entscheiden oder bestimmen, was das Turnierreglement betrifft (also zum Beispiel ob das Spiel als Intentional Draw gewertet wird oder ob ein Judge gerufen werden soll).
- Während du einen anderen Spieler kontrollierst, kannst du alle Karten in der Partie sehen, die jener Spieler sehen kann. Dazu gehören Karten auf der Hand jenes Spielers, verdeckte Karten, die jener Spieler kontrolliert, und alle Karten in seiner Bibliothek, die er sich anschauen darf.
- Das Kontrollieren eines Spielers erlaubt dir nicht, dir das Sideboard jenes Spielers anzuschauen. Falls ein Effekt jenen Spieler anweist, eine Karte von außerhalb der Partie zu bestimmen, kannst du ihn keine Karte bestimmen lassen.
- Du kannst nur die Ressourcen des betroffenen Spielers benutzen (Karten, Mana und so weiter), um die Kosten für jenen Spieler zu bezahlen, du kannst nicht deine eigenen mitverwenden. Ebenso kannst du die

Ressourcen des betroffenen Spielers auch nur für die Kosten jenes Spielers verwenden, du kannst sie nicht zum Bezahlen deiner eigenen Kosten nutzen.

- Mehrere Spieler-kontrollierende Effekte, die denselben Spieler betreffen, überschreiben sich gegenseitig. Derjenige davon, der als Letztes erzeugt wurde, wird angewendet.
 - In einer Partie Two-Headed Giant führt das Übernehmen der Kontrolle über einen Spieler dazu, dass du die Kontrolle über beide Spieler in jenem Team übernimmst.
 - Falls der Spieler deiner Wahl seine nächste Kampfphase oder seinen nächsten Zug überspringt, kontrollierst du die nächste Kampfphase oder den nächsten Zug, die bzw. den der betroffene Spieler tatsächlich spielt.
-

Geisterhüterin des Nebeligen Sumpfs

{1}{U}{B}

Kreatur — Mensch, Druide, Verbündeter

2/4

Lebensverknüpfung

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben

Zuges ziehst, erzeuge einen 1/1 farblosen Geist-

Kreaturenspielstein mit „Dieser Spielstein kann Nicht-
Geist-Kreaturen weder blocken noch von ihnen geblockt
werden.“

- Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob die Geisterhüterin des Nebeligen Sumpfs im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls er nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann seine Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
 - Falls ein Effekt dich anweist, mehrere Karten zu ziehen, wird die Fähigkeit ausgelöst, nachdem du die Karte gezogen hast, welche die zweite innerhalb des aktuellen Zuges ist. Sie geht auf den Stapel, nachdem du alle Karten gezogen und dir angeschaut hast und der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die dafür gesorgt hat, dass du sie gezogen hast, fertig verrechnet wurde.
 - Falls eine Karte oder eine Fähigkeit dich anweist, Karten auf deine Hand zu nehmen, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.
-

General des Erdkönigreichs

{3}{G}

Kreatur — Mensch, Soldat, Verbündeter

2/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, führe Erdbändigen
2 durch. (*Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst,
wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein
Land. Lege zwei +1/+1-Marken darauf. Wenn es stirbt
oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel
zurück.*)

Immer wenn du eine oder mehrere +1/+1-Marken auf
eine Kreatur legst, kannst du entsprechend viele
Lebenspunkte dazuerhalten. Tue dies nur einmal pro
Zug.

- Sobald du bestimmt hast, mithilfe der zweiten Fähigkeit des Generals des Erdkönigreichs Lebenspunkte dazuzuerhalten, wird diese Fähigkeit in jenem Zug nicht mehr ausgelöst.
-

Gran Gran

{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Gesinde, Verbündeter

1/2

Immer wenn Gran Gran getappt wird, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

Nichtkreatur-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger, solange dein Friedhof drei oder mehr Lektion-Karten enthält.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
-

Hakoda, selbstloser Kommandant

{3} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Verbündeter

3/5

Wachsamkeit

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

Du kannst Verbündeter-Zaubersprüche oben von deiner Bibliothek wirken.

Opfere Hakoda: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +0/+5 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek zu jedem beliebigen Zeitpunkt anschauen (mit einer Einschränkung – siehe unten), auch falls du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
 - Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst, 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 einen Zauberspruch oben von deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste Karte erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
 - Wenn du Zaubersprüche auf diese Weise oben von deiner Bibliothek wirkst, musst du alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
-

Hama die Blutbändigerin

{2}{U/B}{U/B}{U/B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Hexenmeister

3/3

Wenn Hama ins Spiel kommt, millt ein Gegner deiner Wahl drei Karten. Schicke bis zu eine Karte, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, aus dem Friedhof jenes Spielers ins Exil. Solange du Hama kontrollierst, kannst du die ins Exil geschickte Karte während deines Zuges wirken, indem du Wasserbändigen {X} durchführst, statt ihre Manakosten zu bezahlen, wobei X gleich ihrem Manabetrug ist. (*Während du Wasserbändigen-Kosten bezahlst, kannst du deine Artefakte und Kreaturen tappen, um zu helfen. Jedes bzw. jede bezahlt für {1}.*)

- Du kannst einen Zauber spruch nur auf diese Weise wirken, indem du die Wasserbändigen-Kosten bezahlst. Du kannst nicht seine normalen Kosten bezahlen und du kannst keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten, zum Beispiel Bonuskosten, bezahlen. Falls der Zauber spruch verpflichtende zusätzliche Kosten enthält, musst du diese bezahlen.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten, wenn du auf diese Weise einen Zauber spruch wirkst.
- Falls du einen Zauber spruch mit {X} in seinen Manakosten auf diese Weise wirkst, muss X gleich 0 sein.

Harte Arbeit

{1}{R}{G}

Verzauberung

Immer wenn du einen Spieler mit einer oder mehreren Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr angreifst, ziehe eine Karte.

Überstrapazieren — {4}: Erdbändigen 4. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges. (*Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege vier +1/+1-Marken darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück. Aktiviere jede Überstrapazieren-Fähigkeit nur einmal.*)

- Die erste Fähigkeit der Harten Arbeit lässt dich eine Karte pro Spieler ziehen, den du mit einer Kreatur mit Stärke 4 oder mehr angreifst, unabhängig davon, mit wie vielen Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr über die erste hinaus du ihn angreifst.

Hei Bai, Geist des Gleichgewichts

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

Legendäre Kreatur — Bär, Geist

3/3

Immer wenn Hei Bai ins Spiel kommt oder angreift, kannst du eine andere Kreatur oder ein anderes Artefakt opfern. Falls du dies tust, lege zwei +1/+1-Marken auf Hei Bai.

Wenn Hei Bai das Spiel verlässt, lege seine Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Hei Bais letzte Fähigkeit legt alle Marken, die auf Hei Bai lagen, auf die Kreatur deiner Wahl, nicht nur seine +1/+1-Marken.
- Hei Bais letzte Fähigkeit führt nicht dazu, dass du Marken von Hei Bai auf die Kreatur deiner Wahl bewegst. Stattdessen legst du von jeder Sorte Marke, die auf Hei Bai lag, als er das Spiel verließ, die jeweilige Anzahl auf die Kreatur deiner Wahl.
- In einigen Fällen kann es vorkommen, dass du die entsprechenden Marken auf mehr als ein Permanent legst. Falls du beispielsweise eine Bussardwespen-Kolonie kontrollierst, wenn Hei Bai stirbt, legst du die entsprechende Anzahl jeder Sorte Marke sowohl auf die Bussardwespen-Kolonie als auch auf die Kreatur deiner Wahl. Falls du die Bussardwespen-Kolonie als Ziel für Hei Bais letzte Fähigkeit bestimmst, erhält sie die Marken von beiden Fähigkeiten.
- Falls -1/-1-Marken auf Hei Bai liegen, wenn er das Spiel verlässt, beinhaltet jene Fähigkeit auch jene Marken. Dies kann dazu führen, dass der Empfänger der Marken stirbt.
- Falls gleichzeitig genügend -1/-1-Marken auf Hei Bai gelegt werden, sodass seine Widerstandskraft 0 oder weniger wird, sieht die letzte Fähigkeit alle +1/+1-Marken, die auf ihm lagen, als er das Spiel verließ, sowie die -1/-1-Marken, die er hatte, und entsprechend viele jener Marken (sowie alle anderen anwendbaren Marken) werden auf die Kreatur deiner Wahl gelegt.

Herzloser Akt

{1}{B}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, auf der keine Marke liegt.
 - Entferne bis zu drei Marken von einer Kreatur deiner Wahl.
- Falls du den zweiten Modus des Herzlosen Akts bestimmst, bestimmst du, welche Marken von der Kreatur entfernt werden, egal wer die Kreatur kontrolliert. Du kannst Marken verschiedener Sorten bestimmen.
 - Falls du den ersten Modus bestimmst und die Kreatur als Antwort eine Marke erhält, kannst du nicht stattdessen Marken von ihr entfernen. Der Zauberspruch wird einfach nicht verrechnet. Ebenso gilt: Falls du den zweiten Modus bestimmst und die Kreatur als Antwort ihre Marken verliert, kannst du sie nicht stattdessen zerstören.

Ingenieur der Feuernation

{2}{B}

Kreatur — Mensch, Handwerker

2/3

Überfall — Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug angegriffen hast, lege eine +1/+1-Marke auf eine andere Kreatur oder ein Fahrzeug deiner Wahl, die bzw. das du kontrollierst.

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

Iroh, Meister der Teezeremonie

{1}{R}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bürger, Verbündeter

2/2

Wenn Iroh ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du einen Gegner deiner Wahl die Kontrolle über ein Permanent deiner Wahl, das du kontrollierst, übernehmen lassen.

Wenn du dies tust, erzeuge einen 1/1 weißen Verbündeter-Kreaturenspielstein. Lege für jedes Permanent unter gegnerischer Kontrolle, das du besitzt, eine +1/+1-Marke auf jenen Spielstein.

- Du bestimmst für Irohs zweite Fähigkeit zu Beginn jedes Kampfes ein Ziel, selbst wenn du gerade nicht in besonders großzügiger Stimmung bist. Die Entscheidung, ob der Gegner die Kontrolle über das Permanent übernehmen soll, wird erst getroffen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
 - Falls entweder der Gegner oder das Permanent, das du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie Irohs zweite Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt und du kannst nicht bestimmen, den Gegner die Kontrolle über das Permanent übernehmen zu lassen.
 - Falls ein Gegner die Partie verlässt, kehren alle Permanente, die du ihm gegeben hast, unter deine Kontrolle zurück.
 - Falls du die Partie verlässt, verlassen alle Permanente, die du besitzt, die Partie mit dir.
-

Jeong Jeong, der Deserteur

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell, Verbündeter

2/3

Feuerbändigen 1 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge {R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)

Überstrapazieren — {3}: Lege eine +1/+1-Marke auf Jeong Jeong. Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Lektion-Zauberspruch wirkst, kopiere ihn. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. (*Aktiviere jede Überstrapazieren-Fähigkeit nur einmal.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit von Jeong Jeongs Überstrapazieren-Fähigkeit und die von ihr erzeugte Kopie werden vor dem Zauberspruch verrechnet, der die Fähigkeit ausgelöst hat. Sie werden auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird, bevor die Kopie erzeugt wird.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für einen kopierten Zauberspruch zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind und die mit dem ursprünglichen Zauberspruch bezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Alle Entscheidungen, die erst beim Verrechnen des Zauberspruchs getroffen werden, sind zum Zeitpunkt des Kopierens noch nicht getroffen. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch falls das derzeitige Ziel nicht legal ist).

Jet der Freiheitskämpfer

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell, Verbündeter

3/1

Wenn Jet ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, so viele Schadenspunkte zu, wie du Kreaturen kontrollierst.

Wenn Jet stirbt, lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

- Die Anzahl an Schadenspunkten, die Jets erste Fähigkeit zufügt, wird erst während der Verrechnung der Fähigkeit ermittelt. Nur Kreaturen, die du kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, werden gezählt.

Jets Gehirnwäsche

{R}

Hexerei

Bonus {3} (*Du kannst zusätzlich {3} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über jene Kreatur und enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

- Falls du beim Wirken eines Zauberspruchs die Bonuskosten bezahlst, gelten die Bonuskosten als bezahlt.
- Die Bonus-Fähigkeit erlaubt dir nicht, Bonuskosten mehr als einmal zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonus) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Joo Dee, eine von vielen

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Berater

2/2

{B}, {T}: Überwachen 1. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieser Kreatur ist, und opfere dann ein Artefakt oder eine Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. (*Um Überwachen 1 anzuwenden, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

- Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob 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.
- Die Opfer-Komponente von Joo Dees Fähigkeit geschieht als Teil der Verrechnung der Fähigkeit. Spieler können zwischen dem Erzeugen der Kopie und dem Opfern eines Artefakts oder einer Kreatur keine Aktion durchführen.
- Falls du keine Kreaturen außer Joo Dee und keine Artefakte kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, musst du entweder Joo Dee oder die Spielsteinkopie opfern.

June die Kopfgeldjägerin

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Söldner

2/2

June kann nicht geblockt werden, solange du in diesem Zug zwei oder mehr Karten gezogen hast.

{1}, opfere eine andere Kreatur: Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

- Sobald June die Kopfgeldjägerin geblockt wurde, führt das Ziehen von zwei oder mehr Karten nicht dazu, dass June ungeblockt wird.
 - Falls eine Karte oder eine Fähigkeit dich anweist, Karten auf deine Hand zu nehmen, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.
-

Jünger des Deserteurs

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Rebell, Verbündeter

2/2

{T}: Eine andere 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 3 oder mehr erhöht wird, nachdem die Fähigkeit des Jüngers des Deserteurs aktiviert, aber bevor sie verrechnet wurde, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls die Stärke der Kreatur jedoch stattdessen auf 3 oder mehr erhöht wird, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in jenem Zug trotzdem nicht geblockt werden.
 - Sobald eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger geblockt wurde, führt die Fähigkeit des Jüngers des Deserteurs nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
-

Kadetten der Feuernation

{R}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/2

Diese Kreatur hat Feuerbändigen 2, solange dein Friedhof eine Lektion-Karte enthält. (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge {R}{R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)

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

- Dein Friedhof muss eine Lektion-Karte enthalten, sowie du die Kadetten der Feuernation als Angreifer deklarierst, damit die Feuerbändigen-Fähigkeit ausgelöst wird. Falls du eine Lektion-Karte auf deinen Friedhof legst, nachdem die Kadetten der Feuernation angegriffen haben, erhalten die Kadetten der Feuernation zwar trotzdem Feuerbändigen 2, aber die Fähigkeit wird nicht ausgelöst.
-

Katara die Furchtlose

{G} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Verbündeter

3/3

Falls eine ausgelöste Fähigkeit eines Verbündeten, den du kontrollierst, ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten, wie Bravour, sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Ersatzeffekte sind von Kataras Fähigkeit nicht betroffen. Ein Verbündeter, der z. B. mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, erhält keine zusätzliche +1/+1-Marke.
- Kataras Effekt kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls Katara und ein weiterer Verbündeter zur selben Zeit ins Spiel kommen und dies dazu führt, dass eine ausgelöste Fähigkeit eines Verbündeten, den du kontrollierst, ausgelöst wird (das kann auch durch das In-Spiel-Kommen von Katara sein), wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet.
- Falls du irgendwie zwei Exemplare von Katara der Furchtlosen kontrollierst, wird eine ausgelöste Fähigkeit eines Verbündeten dreimal ausgelöst, nicht viermal.

Katara, Hoffnung des Wasserstamms

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

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Verbündeter

3/3

Wachsamkeit

Wenn Katara ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Verbündeter-Kreaturenspielstein.

Wasserbändigen {X}: Kreaturen, die du kontrollierst, haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft X/X bis zum Ende des Zuges. X kann nicht 0 sein. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges. (*Während du Wasserbändigen-Kosten bezahlst, kannst du deine Artefakte und Kreaturen tappen, um zu helfen. Jedes bzw. jede bezahlt für {1}.*)

- Die Fähigkeit von Katara, Hoffnung des Wasserstamms, überschreibt alle Effekte, die zuvor die Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft einer Kreatur festgelegt haben. Alle bestehenden Effekte oder Marken,

die die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur erhöhen oder verringern, werden weiterhin angewendet.

Kerkermeister des Erdkönigreichs

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat, Verbündeter

3/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke bis zu ein Artefakt, eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl mit Manabetrug 3 oder mehr, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis diese Kreatur das Spiel verlässt.

- Falls der Kerkermeister des Erdkönigreichs das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird das Artefakt, die Kreatur oder die Verzauberung 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 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), jedoch schränkt die Verzauberungsfähigkeit der Aura ein, woran sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.
-

Koh der Gesichtsräuber

{4}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Gestaltwandler, Geist

6/6

Wenn Koh ins Spiel kommt, schicke bis zu eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil.

Immer wenn eine andere Nichtspielsteinkreatur stirbt, kannst du sie ins Exil schicken.

Bezahle 1 Lebenspunkt: Bestimme eine Kreaturenkarte, die von Koh ins Exil geschickt wurde.

Koh hat alle aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten der zuletzt bestimmten Karte.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten, wie Ausrüsten, sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten, wie Bravour, sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten, die gestorbene Nichtspielsteinkreaturen ins Exil schickt. Falls die Karte den Friedhof verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde, schickt Koh die Karte nicht ins Exil und sie kann nicht mit Kohs aktiverter Fähigkeit bestimmt werden.

Kyoshi-Kampffächer

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen

1/1 weißen Verbündeter-Kreaturenspielstein und lege

diese Ausrüstung dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0.

Ausrüsten {2} ({2}): *Lege diese Karte an eine Kreatur*

deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten

wie eine Hexerei.)

- Der Verbündeter-Kreaturenspielstein kommt als 1/1 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke oder Widerstandskraft ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 1/1 Kreatur ins Spiel kommen.
-

Leutnant des Erdkönigs

{G}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat, Verbündeter

1/1

Verursacht Trampelschaden

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege auf jede

andere Verbündeter-Kreatur, die du kontrollierst, eine

+1/+1-Marke.

Immer wenn ein anderer Verbündeter unter deiner

Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf
diese Kreatur.

- Falls der Leutnant des Erdkönigs zum selben Zeitpunkt wie ein anderer Verbündeter ins Spiel kommt, werden alle Fähigkeiten, des Leutnants des Erdkönigs ausgelöst. Du legst auf beide Kreaturen eine +1/+1-Marke.
-

Lo und Li, Zwillingslehrmeisterinnen

{4}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

2/2

Wenn Lo und Li ins Spiel kommen, durchsuche deine
Bibliothek nach einer Lektion- oder Adliger-Karte, zeige
sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische
danach.

Adliger-Kreaturen, die du kontrollierst, und Lektion-
Zaubersprüche, die du kontrollierst, haben
Lebensverknüpfung.

- Der Beherrscher eines Spontanzaubers oder einer Hexerei mit Lebensverknüpfung erhält nur dann
Lebenspunkte dazu, falls er bzw. sie auch die Quelle des zugefügten Schadens ist. Ein Spontanzauber oder
eine Hexerei mit Lebensverknüpfung, der bzw. die bewirkt, dass eine andere Quelle Schaden zufügt, lässt
seinen bzw. ihren Beherrscher keine Lebenspunkte dazuerhalten.
-

Luftschiff der Phönix-Flotte

{2}{B}{B}

Artefakt — Fahrzeug

4/4

Fliegend

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug ein Permanent geopfert hast, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieses Fahrzeugs ist. Solange du acht oder mehr Permanente namens Luftschiff der Phönix-Flotte kontrollierst, ist dieses Fahrzeug eine Artefaktkreatur.

Bemannen 1

- Der Spielstein, der eine Kopie des Luftschiffs der Phönix-Flotte ist, kopiert weder Marken, die auf dem Luftschiff der Phönix-Flotte liegen, noch Schaden, der auf dem Luftschiff der Phönix-Flotte vermerkt ist, und auch keine anderen Effekte, die die Stärke, die Widerstandskraft, die Typen, die Farbe und so weiter des Luftschiffs der Phönix-Flotte verändert haben. Normalerweise bedeutet dies, dass der Spielstein einfach ein Luftschiff der Phönix-Flotte ist, aber falls irgendwelche Kopiereffekte das Luftschiff der Phönix-Flotte treffen, werden diese mitkopiert.
- Falls das Luftschiff der Phönix-Flotte das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein trotzdem als eine Kopie des Luftschiffs der Phönix-Flotte ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Luftschiffs der Phönix-Flotte, die es zuletzt im Spiel hatte.
- Der Spielstein hat die Fähigkeiten des Luftschiffs der Phönix-Flotte. Er kann in späteren Zügen ebenfalls Kopien von sich selbst erzeugen.

Mitfühlende Heilerin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker, Verbündeter

2/2

Immer wenn diese Kreatur getappt wird, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und wendest Hellsicht 1 an. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit der Mitfühlenden Heilerin erlaubt es dir nicht, die Mitfühlende Heilerin zu tappen. Du musst einen anderen Weg finden, sie zu tappen, wie zum Beispiel, indem du Wasserbändigen-Kosten bezahlst oder angreifst.

Momo, freundlicher Flieger

{W}

Legendäre Kreatur — Lemur, Fledermaus, Verbündeter

1/1

Fliegend

Der jeweils erste Nicht-Lemur-Kreaturenzauber mit Flugfähigkeit, den du während eines deiner Züge wirkst, kostet beim Wirken {1} weniger.

Immer wenn eine andere fliegende Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält Momo +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Die zweite Fähigkeit von Momo, freundlicher Flieger, reduziert nur den generischen Teil der Manakosten des Zauberspruchs. Falls der erste Nicht-Lemur-Kreaturenzauber mit Flugfähigkeit, den du in deinem Zug wirkst, kein generisches Mana in seinen Kosten hat, werden die Kosten nicht reduziert und die Kostenreduktion wird nicht auf den nächsten Zauberspruch angewendet, den du in jenem Zug wirkst.
-

Onkel Iroh
{1}{R/G}{R/G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Verbündeter
4/2
Feuerbändigen 1 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge {R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)
Lektion-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
-

Otterpinguin
{1}{U}
Kreatur — Otter, Vogel
2/1
Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erhält diese Kreatur +1/+2 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Sobald der Otterpinguin geblockt wurde, führt seine ausgelöste Fähigkeit nicht dazu, dass er ungeblockt wird.
 - Falls eine Karte oder eine Fähigkeit dich anweist, Karten auf deine Hand zu nehmen, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.
-

Ozai der Phönix-König
{2}{B}{B}{R}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger
7/7
Verursacht Trampelschaden, Feuerbändigen 4, Eile
Falls du unverbrauchtes Mana verlieren würdest, wird jenes Mana stattdessen zu rotem Mana.
Ozai hat Flugfähigkeit und Unzerstörbarkeit, solange du sechs oder mehr unverbrauchte Mana hast.

- Solange Ozai der Phönix-König im Spiel ist, behältst du unverbrauchtes Mana am Ende von Segmenten und Phasen (wobei jenes Mana rot wird). Das bedeutet, du kannst Mana erzeugen und es in einem späteren Segment, in einer späteren Phase oder in einem späteren Zug ausgeben. Sobald Ozai das Spiel verlässt, hast du bis zum Ende des aktuellen Segments oder der aktuellen Phase Zeit, das Mana zu verwenden, bevor es verschwindet.

- Falls für unverbrauchtes Mana irgendwelche Einschränkungen oder Zusätze gelten (falls es beispielsweise vom Versteck des Weißen Lotus erzeugt wurde), gelten diese Einschränkungen und Zusätze weiterhin, wenn es rot wird.
-

Palast der Feuernation
Land
Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Standardland.
{T}: Erzeuge {R}.
{1} {R}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Feuerbändigen 4 bis zum Ende des Zuges. (*Immer wenn sie angreift, erzeuge {R} {R} {R} {R}.*
Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.)

- Falls der Palast der Feuernation gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl an Standardländern ins Spiel kommt, werden jene Standardländer nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.
-

Plünderer der Feuernation
{3} {R}
Kreatur — Mensch, Soldat
4/2
Überfall — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls du in diesem Zug angegriffen hast, erzeuge einen Hinweis-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

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

Preis der Freiheit
{1} {R}
Hexerei — Lektion
Zerstöre ein Artefakt oder ein Land deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert. Sein Beherrscher kann seine Bibliothek nach einer Standardland-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und danach mischen.
Ziehe eine Karte.

- Der Beherrscher des zerstörten Artefakts oder Landes muss seine Bibliothek nicht durchsuchen. Falls jener Spieler das nicht tut, mischt er auch nicht seine Bibliothek.
-

Rabenadler

{2}{B}

Kreatur — Vogel, Assassine

2/3

Fliegend

Immer wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder angreift, schicke bis zu eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Falls auf diese Weise eine Kreaturenkarte ins Exil geschickt wird, erzeuge einen Hinweis-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Die zweite ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob der Rabenadler im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls er nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann seine Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
- Falls ein Effekt dich anweist, mehrere Karten zu ziehen, wird die Fähigkeit ausgelöst, nachdem du die Karte gezogen hast, welche die zweite innerhalb des aktuellen Zuges ist. Sie geht auf den Stapel, nachdem du alle Karten gezogen und dir angeschaut hast und der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die dafür gesorgt hat, dass du sie gezogen hast, fertig verrechnet wurde.
- Falls eine Karte oder eine Fähigkeit dich anweist, Karten auf deine Hand zu nehmen, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.

Ran und Shao

{3}{R}{R}

Legendäre Kreatur — Drache

4/4

Fliegend, Feuerbändigen 2

Wenn Ran und Shao ins Spiel kommen und falls du sie gewirkt hast und dein Friedhof drei oder mehr Drache- und/oder Lektion-Karten enthält, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von Ran und Shao ist, außer dass er nicht legendär ist.

{3}{R}: Drachen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Mit Ausnahme des Übertyps „legendär“ kopiert der Spielstein nur das, was auf Ran und Shao aufgedruckt ist, es sei denn, Ran und Shao sind von einem anderen Kopiereffekt betroffen. Er kopiert nicht, ob Ran und Shao getappt oder ungetappt sind, ob auf ihnen Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

Rasierblätter

{1}{W}

Spontanzauber

Die Rasierblätter fügen einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise überschüssiger Schaden zugefügt wurde.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügten Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.
-

Reich des Koh

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Standardland.

{T}: Erzeuge {B}.

{3}{B}, {T}: Erzeuge einen 1/1 farblosen Geist-Kreaturenspielstein mit „Dieser Spielstein kann Nicht-Geist-Kreaturen weder blocken noch von ihnen geblockt werden.“

- Falls das Reich des Koh gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl an Standardländern ins Spiel kommt, werden jene Standardländer nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.
-

Sandbändiger-Plünderer

{W}{B}

Kreatur — Mensch, Räuber

1/1

Immer wenn du ein anderes Permanent opferst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Wenn diese Kreatur stirbt, kannst du sie ins Exil schicken. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrug kleiner oder gleich der Stärke dieser Kreatur aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Nutze die Stärke der Sandbändiger-Plünderer zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel waren, um zu ermitteln, welche Kreaturenkarten für ihre letzte Fähigkeit als Ziel bestimmt werden können.
-

Schildkrötenente

{G}

Kreatur — Schildkröte, Vogel

0/4

{3}: Bis zum Ende des Zuges hat diese Kreatur Basis-Stärke 4 und verursacht Trampelschaden.

- Die Fähigkeit der Schildkrötenente überschreibt alle bisherigen Effekte, die ihre Stärke auf einen bestimmten Wert festlegen. Andere Effekte, die ihre Stärke auf einen bestimmten Wert festlegen und die angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben jenen Teil des Effekts.
 - Effekte, die die Stärke der Schildkrötenente modifizieren, ohne sie festzulegen, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke ändern.
-

Schlange des Passes

{5}{U}{U}

Kreatur — Schlange

6/5

Falls dein Friedhof drei oder mehr Lektion-Karten enthält, kannst du diesen Zauberspruch wirken, als ob er Aufblitzen hätte.
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Karte in deinem Friedhof, die weder eine Kreatur noch ein Land ist, {1} weniger.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der zweiten Fähigkeit der Schlange des Passes) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
 - Die zweite Fähigkeit der Schlange des Passes kann die {U}{U} in ihren Kosten nicht reduzieren.
-

Schnabeltierbär

{1}{G/U}

Kreatur — Schnabeltier, Bär

2/3

Verteidiger

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, millst du zwei Karten. (*Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.*)

Solange dein Friedhof eine Lektion-Karte enthält, kann diese Kreatur angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätte.

- Sobald der Schnabeltierbär angegriffen hat, bleibt er in jenem Kampf auch dann eine angreifende Kreatur, falls die Lektion-Karte aus deinem Friedhof entfernt wird.
-

Schweineaffe

{2} {B}

Kreatur — Wildschwein, Affe

3/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine Kreatur deiner Wahl mit +1/+1-Marke, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Bedrohlichkeit.
(Sie kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)

Überstrapazieren — {5}: Lege zwei +1/+1-Marken auf diese Kreatur. *(Aktiviere jede Überstrapazieren-Fähigkeit nur einmal.)*

- Auf der Kreatur, die du als Ziel bestimmst, muss eine +1/+1-Marke liegen, wenn die Fähigkeit zu Beginn des Kampfes auf den Stapel geht. Du kannst die Marke nicht als Antwort auf sie legen.
-

Sokkas Haiku

{3} {U} {U}

Spontanzauber — Lektion

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

Ziehe eine Karte, dann millst du drei Karten.

Enttappe ein Land deiner Wahl.

- Ein Haiku hat fünf Silben in der ersten und dritten Zeile und sieben in der zweiten Zeile. Wir empfehlen, einmal einen Blick auf die englische Version der Karte zu werfen.
-

Sonnenwenden-Offenbarungen

{2} {R}

Spontanzauber — Lektion

Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Du kannst jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls der Manabetrag des Zauberspruchs kleiner ist als die Anzahl an Gebirgen, die du kontrollierst. Falls du jene Karte nicht auf diese Weise wirkst, nimm sie auf deine Hand.

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

- Falls du die ins Exil geschickte Karte wirken möchtest, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, musst du sie wirken, während die Sonnenwenden-Offenbarungen verrechnet werden. Du kannst sie auf diese Weise nicht erst später im Zug wirken. Ein Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wird, kann zu einem Zeitpunkt gewirkt werden, zu dem du normalerweise keinen Zauberspruch dieses Typs wirken kannst, doch andere Einschränkungen (wie z. B. „Wirke diesen Zauberspruch nur während des Kampfes“) gelten weiterhin.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten wie beispielsweise das Opfern einer Kreatur hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

-
- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Suki, Kyoshi-Kriegerin
{2} {G/W} {G/W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Verbündeter
*/4
Sukis Stärke ist gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.
Immer wenn Suki angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 weißen Verbündeter-Kreaturenspielstein.

- Die Fähigkeit, die die Stärke von Suki, Kyoshi-Kriegerin, festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Solange Suki im Spiel ist (und immer noch eine Kreatur ist), zählt die Fähigkeit Suki selbst mit.
 - Du bestimmst, welchen Gegner, welchen Planeswalker oder welche Schlacht der Spielstein angreift, sowie er ins Spiel kommt.
 - Obwohl der von der ausgelösten Fähigkeit erzeugte Verbündeter-Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. (Dies ist u. a. relevant für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift.)
-

Sumpfschlingen-Falle
{2} {B}
Verzauberung — Aura
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls er eine fliegende Kreatur als Ziel hat.
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur erhält -5/-3.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Sumpfschlingen-Falle) ab. Der Manabedrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
-

Tag der Schwarzen Sonne
{X} {B} {B}
Hexerei
Jede Kreatur mit Manabedrag X oder weniger verliert alle Fähigkeiten bis zum Ende des Zuges. Zerstöre jene Kreaturen.

- Falls eine Kreatur mit einer Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn jene Kreatur stirbt oder das Spiel verlässt, jene Fähigkeit verliert und dann zerstört wird, wird jene Fähigkeit nicht ausgelöst. Jene Arten ausgelöster Fähigkeiten müssen im Spiel existieren, um zu funktionieren. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreaturenkarte „von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt wird“, würden trotzdem ausgelöst, weil jene Fähigkeiten vom Friedhof aus funktionieren, wo die Karte ein neues Objekt ist, das die Fähigkeit trotzdem hat.

Team Avatar

{2} {W}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine angreift, erhält sie bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

{2} {W}, wirf diese Karte ab: Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Kreaturen kontrollierst.

- Eine Kreatur „greift alleine an“, falls sie die einzige Kreatur ist, die während des Angreifer-deklarierenden Segments als Angreifer deklariert wird (das schließt auch Kreaturen ein, die von Teamkameraden kontrolliert werden, falls zutreffend). Team Avatars ausgelöste Fähigkeit wird zum Beispiel nicht ausgelöst, falls du mit mehreren Kreaturen angreifst, jedoch alle bis auf eine aus dem Kampf entfernt werden.
- Der Wert von X wird bestimmt, sowie Team Avatars ausgelöste Fähigkeit beginnt, verrechnet zu werden. Er ändert sich später im Zug auch dann nicht mehr, falls sich die Anzahl an Kreaturen ändert, die du kontrollierst.
- Ebenso gilt: Der von Team Avatars aktiverter Fähigkeit zugefügte Schaden wird während der Verrechnung der Fähigkeit berechnet.

Tigerrobbe

{U}

Kreatur — Katze, Robbe

3/3

Wachsamkeit

Zu Beginn deines Versorgungssegments tappst du diese Kreatur.

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, enttappe diese Kreatur.

- Die zweite ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob die Tigerrobbe im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls sie nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann ihre Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
- Falls ein Effekt dich anweist, mehrere Karten zu ziehen, wird die Fähigkeit ausgelöst, nachdem du die Karte gezogen hast, welche die zweite innerhalb des aktuellen Zuges ist. Sie geht auf den Stapel, nachdem du alle Karten gezogen und dir angeschaut hast und der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die dafür gesorgt hat, dass du sie gezogen hast, fertig verrechnet wurde.
- Falls eine Karte oder eine Fähigkeit dich anweist, Karten auf deine Hand zu nehmen, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.

Toph, Blinde Banditin

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Verbündeter

*/3

Wenn Toph ins Spiel kommt, führe Erdbändigen 2 durch. (*Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege zwei +1/+1-Marken darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück.*)

Tophs Stärke ist gleich der Anzahl an +1/+1-Marken auf Ländern, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke von Toph, Blinde Banditin, festlegt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
-

Toph, erste Metallbändigerin

{1}{R}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Verbündeter

3/3

Nichtspielsteinartefakte, die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Länder. (*Sie erhalten dadurch keine Mana-Fähigkeit.*)

Zu Beginn deines Endsegments führst du Erdbändigen 2 durch. (*Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege zwei +1/+1-Marken darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück.*)

- Die erste Fähigkeit von Toph, erste Metallbändigerin, erlaubt dir nicht, Nichtspielsteinartefakte als Länder zu spielen. Sie betrifft nur Permanente im Spiel.
-

Tribock der Feuermarine

{2}{B}

Artefaktkreatur — Mauer

0/4

Verteidiger, Reichweite

Immer wenn du angreifst, erzeuge einen getappten und angreifenden 2/1 farblosen Konstrukt-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit namens Wurfgeschoss. Opfere jenen Spielstein zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Der Beherrscher des Tribocks der Feuermarine bestimmt, welchen Spieler oder Planeswalker bzw. welche Schlacht der Spielstein angreift. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker bzw. dieselbe Schlacht sein, den bzw. die andere Kreaturen angreifen.
-

Ty Lee, Chi-Blockiererin

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Darsteller, Verbündeter

2/1

Aufblitzen

Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-*

Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis

zum Ende des Zuges.)

Wenn Ty Lee ins Spiel kommt, tappe bis zu eine Kreatur

deiner Wahl. Sie enttappt nicht während des

Enttappsegments ihres Beherrschers, solange du Ty Lee kontrollierst.

- Falls Ty Lee, Chi-Blockiererin, das Spiel verlässt, kontrollierst du sie nicht mehr und ihr Effekt endet.
- Falls Ty Lee, Chi-Blockiererin, nicht mehr unter deiner Kontrolle ist, bevor ihre Fähigkeit verrechnet wurde, tappst du die als Ziel bestimmte Kreatur trotzdem, aber sie enttappt wie gewohnt während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.
- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über Ty Lee, Chi-Blockiererin, übernimmt, endet ihr Effekt. Falls du die Kontrolle über Ty Lee, Chi-Blockiererin, zurücklangst, führt dies nicht dazu, dass der Effekt wieder zu wirken beginnt.

Unterweisung im Feuerbändigen

{R}

Spontanzauber — Lektion

Bonus {4} (*Du kannst zusätzlich {4} bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.*)

Die Unterweisung im Feuerbändigen fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, fügt er der Kreatur stattdessen 5 Schadenspunkte zu.

- Falls du beim Wirken eines Zauberspruchs die Bonuskosten bezahlst, gelten die Bonuskosten als bezahlt.
- Die Bonus-Fähigkeit erlaubt dir nicht, Bonuskosten mehr als einmal zu bezahlen.
- Falls du einen Zauberspruch, dessen Bonuskosten bezahlt wurden, auf dem Stapel kopierst, gelten die Bonuskosten auch für die Kopie als bezahlt.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonus) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Verbrutzeltechnik

{1}{R}

Spontanzauber — Lektion

Die Verbrutzeltechnik fügt einer Kreatur deiner Wahl

Schadenspunkte in Höhe von 2 plus der Anzahl an

Lektion-Karten in deinem Friedhof zu. Falls jene Kreatur

in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins

Exil.

- Der Ersatzeffekt der Verbrutzeltechnik schickt die Kreatur deiner Wahl ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens.
-

Verlassener Lufttempel

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst ein Standardland.

{T}: Erzeuge {W}.

{3}{W}, {T}: Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Falls ein Verlassener Lufttempel gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl an Standardländern ins Spiel kommt, werden jene Standardländer nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.
-

Verlorene Tage

{4}{U}

Spontanzauber — Lektion

Der Besitzer einer Kreatur oder Verzauberung deiner

Wahl legt sie als zweite Karte von oben oder als unterste

Karte in seine Bibliothek. Du erzeugst einen Hinweis-

Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen*

Spielstein: Ziehe eine Karte.“)

- Der Besitzer des Permanents bestimmt, ob es als zweite Karte von oben oder als unterste Karte in Bibliothek gelegt wird. Falls mehrere Karten auf diese Weise in die Bibliothek gelegt werden (zum Beispiel wenn dieser Zauberspruch ein verschmolzenes Permanent als Ziel hat), legt der Besitzer jenes Permanents nacheinander entweder jede der Karten als zweite Karte von oben in seine Bibliothek oder jede der Karten darunter. Er kann sich die Reihenfolge aussuchen und muss sie nicht verraten.
-

Versteck des Weißen Lotus

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Gib

dieses Mana nur aus, um einen Lektion- oder Schrein-Zauberspruch zu wirken.

{1}, {T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Ein „Lektion- oder Schrein-Zauberspruch“ ist ein beliebiger Zauberspruch mit dem Untertyp Lektion oder Schrein. Das Mana, das von der zweiten Fähigkeit erzeugt wird, kann nicht ausgegeben werden, um die Kosten von Fähigkeiten von Schreinen, die du kontrollierst, zu bezahlen.

Visionen des Nebligen Sumpfs

{1}{B}{B}

Hexerei

Führe als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, Wasserbändigen {X} durch. (*Während du Wasserbändigen-Kosten bezahlst, kannst du deine Artefakte und Kreaturen tappen, um zu helfen. Jedes bzw. jede bezahlt für {1}.*)

Schicke X Kreaturenkarten deiner Wahl aus Friedhöfen ins Exil. Erzeuge für jede Kreaturenkarte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde, einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist. Opfere die Spielsteine zu Beginn deines nächsten Endsegments.

- Die Spielsteine kopieren genau das, was auf die Originalkarten aufgedruckt war, und sonst nichts.
 - Falls die kopierte Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
 - Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Karte werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.
-

Vorherbestimmte Konfrontation

{2}{W}{W}

Hexerei

Jeder Spieler bestimmt eine beliebige Anzahl an Kreaturen mit Gesamtstärke 4 oder weniger, die er kontrolliert, und opfert dann alle anderen Kreaturen, die er kontrolliert.

- Die Vorherbestimmte Konfrontation lässt jeden Spieler eine beliebige Anzahl an Kreaturen bestimmen und überprüft dann, ob die Gesamtstärke der von den Spielern bestimmten Kreaturen jeweils 4 oder weniger beträgt. Du könntest z. B. zwei 2/2 Kreaturen oder eine 1/1 und eine 3/3 Kreatur retten, aber nicht alle vier dieser Kreaturen.
 - Sowie die Vorherbestimmte Konfrontation verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, dessen Zug es ist, welche Kreaturen verschont werden sollen. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden die nicht bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.
 - Falls die Stärke einer Kreatur aus irgendeinem Grund weniger als 0 beträgt, zieht die Fähigkeit sie von der Gesamtstärke der anderen Kreaturen, die ihr Beherrschter bestimmt, ab. Dies kann dazu führen, dass Kreaturen mit Stärke 5 oder höher überleben.
-

Wan Shi Tong der Bibliothekar
{X} {U} {U}
Legendäre Kreatur — Vogel, Geist
1/1
Aufblitzen
Fliegend, Wachsamkeit
Wenn Wan Shi Tong ins Spiel kommt, lege X +1/+1-Marken auf ihn. Dann ziehst du X/2 Karten, abgerundet.
Immer wenn ein Gegner seine Bibliothek durchsucht, lege eine +1/+1-Marke auf Wan Shi Tong und ziehe eine Karte.

- Die zweite ausgelöste Fähigkeit von Wan Shi Tong dem Bibliothekar wird nicht ausgelöst, falls du die Bibliothek eines Gegners durchsuchst oder falls ein Gegner die Bibliothek eines anderen Spielers durchsucht.
 - Die zweite ausgelöste Fähigkeit wird erst auf den Stapel gelegt, nachdem der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die den Gegner seine Bibliothek durchsuchen lässt, fertig verrechnet wurde.
-

Wan Shi Tongs Planetarium
{6}
Legendäres Artefakt
{1}, {T}: Hellsicht 2.
Immer wenn du Hellsicht oder Überwachen anwendest, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Tue dies nur einmal pro Zug. (*Schaue dir die Karte an, nachdem du Hellsicht bzw. Überwachen angewendet hast.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit von Wan Shi Tongs Planetarium erlaubt dir, die oberste Karte deiner Bibliothek während der Verrechnung der Fähigkeit zu wirken. Sie erlaubt es dir nicht, die Karte erst zu einem späteren Zeitpunkt zu wirken.
 - Du kannst nicht bestimmen, die Manakosten oder andere alternative Kosten der Karte zu bezahlen, falls du bestimmst, sie zu wirken, und falls sie {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für {X} bestimmen.
 - Für die Karte, die du wirkst, musst du alle verpflichtenden zusätzlichen Kosten bezahlen (wie das Opfern einer Kreatur) und du kannst optionale zusätzliche Kosten (wie Bonuskosten) bezahlen.
 - Sobald du bestimmst, die oberste Karte deiner Bibliothek zu wirken, wird die Fähigkeit von Wan Shi Tongs Planetarium in jenem Zug nicht erneut ausgelöst.
-

Wasserbeutel der Bändigerin
{3}
Artefakt
Enttappe dieses Artefakt während des Enttappsegments jedes anderen Spielers.
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

- Der Wasserbeutel der Bändigerin wird gleichzeitig mit den Permanenten des aktiven Spielers enttappt. Du kannst nicht bestimmen, ihn zu diesem Zeitpunkt nicht zu enttappen.

- Manche Effekte besagen, dass ein Artefakt während des Enttappsegments seines Beherrschers nicht enttapppt. Diese Effekte werden in den Enttappsegmenten anderen Spieler nicht angewendet und verhindern nicht, dass der Wasserbeutel der Bändigerin dann enttapppt wird.
-

Wegefinder des Großen Canyons

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Späher, Verbündeter

2/3

Jedes Land und jeder Verbündete, das bzw. den du kontrollierst, hat „{T}: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.“

- Der Wegefinder des Großen Canyons ist ein Verbündeter und gibt sich selbst die gewährte Fähigkeit.
-

Wehrgang-Wächter

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Soldat, Verbündeter

2/3

Reichweite, Todesberührung

Wenn diese Kreatur stirbt und falls dein Friedhof eine Lektion-Karte enthält, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Wehrgang-Wächter überprüft, ob dein Friedhof eine Lektion-Karte enthält, wenn sie auf den Stapel gelegt wird, und erneut, wenn sie verrechnet werden soll. Falls dein Friedhof keine Lektion-Karte enthält, wenn der Wehrgang-Wächter stirbt, wird die Fähigkeit nicht auf den Stapel gelegt.
-

Weißer Lotusstein

{4}

Artefakt

Dieses Artefakt kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge X Mana genau einer beliebigen Farbe, wobei X gleich der höchsten Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst und die einen Kreaturentyp gemeinsam haben.

- Du verwendest immer die größte mögliche Zahl für X. Du musst keine Kreaturentypen bestimmen. Falls du beispielsweise einen Mensch-Soldaten, einen Krieger-Verbündeten, einen Krieger und einen Mensch-Krieger kontrollierst, erzeugt der Weiße Lotusstein drei Mana.
-

Wissenssucher

{1}{U}

Kreatur — Fuchs, Geist

2/1

Wachsamkeit

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben

Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.

Wenn diese Kreatur stirbt, erzeuge einen Hinweis-

Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

- Die erste ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob der Wissenssucher im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls er nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann seine Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
- Falls ein Effekt dich anweist, mehrere Karten zu ziehen, wird die Fähigkeit ausgelöst, nachdem du die Karte gezogen hast, welche die zweite innerhalb des aktuellen Zuges ist. Sie geht auf den Stapel, nachdem du alle Karten gezogen und dir angeschaut hast und der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die dafür gesorgt hat, dass du sie gezogen hast, fertig verrechnet wurde.
- Falls eine Karte oder eine Fähigkeit dich anweist, Karten auf deine Hand zu nehmen, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.

Wolfsfledermaus

{2}{B}

Kreatur — Wolf, Fledermaus

2/2

Fliegend

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben

Zuges ziehst, kannst du {B} bezahlen. Falls du dies tust,

bringe diese Karte aus deinem Friedhof mit einer

Endgültigkeitsmarke ins Spiel zurück. (*Falls eine Kreatur mit Endgültigkeitsmarke sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob die Wolfsfledermaus in deinem Friedhof war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls sie nicht in deinem Friedhof ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann ihre Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
- Falls ein Effekt dich anweist, mehrere Karten zu ziehen, wird die Fähigkeit ausgelöst, nachdem du die Karte gezogen hast, welche die zweite innerhalb des aktuellen Zuges ist. Sie geht auf den Stapel, nachdem du alle Karten gezogen und dir angeschaut hast und der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die dafür gesorgt hat, dass du sie gezogen hast, fertig verrechnet wurde.
- Falls eine Karte oder eine Fähigkeit dich anweist, Karten auf deine Hand zu nehmen, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.

Yue der Mondgeist

{3}{U}

Legendäre Kreatur — Geist, Verbündeter

3/3

Fliegend, Wachsamkeit

Wasserbändigen {5}, {T}: Du kannst einen Nichtkreatur-Zauberspruch aus deiner Hand wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen. (*Während du Wasserbändigen-Kosten bezahlst, kannst du deine Artefakte und Kreaturen tappen, um zu helfen. Jedes bzw. jede bezahlt für {1}.*)

- Falls eine Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für alternative Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise beim Emotionalen Wiedersehen der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

Zhao, Schlächter des Mondes

{1}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Bedrohlich

Nichtstandardländer kommen getappt ins Spiel.

{7}: Lege eine Eroberermark auf Zhao.

Solange auf Zhao eine Eroberermark liegt, sind

Nichtstandardländer Gebirge. (*Sie verlieren alle anderen*

Landtypen und Fähigkeiten und haben „{T}: Erzeuge {R}.“

- Falls ein Effekt besagt, dass ein Land getappt ins Spiel kommt, falls nicht eine bestimmte Bedingung erfüllt wird, sorgt die zweite Fähigkeit von Zhao, Schlächter des Mondes, dafür, dass dieses Land auch dann getappt ins Spiel kommt, falls jene Bedingung erfüllt ist. Falls du beispielsweise ein Standardland kontrollierst, wenn du einen Verlassenen Lufttempel spielst, kommt der Verlassene Lufttempel trotzdem getappt ins Spiel.
- Solange auf Zhao eine Eroberermark liegt, gilt: Falls ein Nichtstandardland eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, „wenn“ es ins Spiel kommt, verliert es jene Fähigkeit, bevor sie ausgelöst werden kann. Nichtstandardländer verlieren alle anderen Landtypen und Fähigkeiten, die sie hatten. Sie haben den Landtyp Gebirge und die zugehörige Fähigkeit „{T}: Erzeuge {R}.“ Dieser Effekt betrifft keine Namen oder Übertypen. Er macht weder ein Land zu einem Standardland noch entfernt er den Übertyp Legär von einem legendären Land, und die Länder erhalten nicht den Namen „Gebirge“.

Zosins Komet

{3}{R}{R}

Hexerei

Jede Kreatur, die du kontrollierst, erhält Feuerbändigen 5 bis zum Ende des Zuges. (*Immer wenn sie angreift, erzeuge {R}{R}{R}{R}{R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)

Vorherbestimmung {2}{R} (*Während deines Zuges kannst du {2} bezahlen und diese Karte aus deiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Wirke sie in einem späteren Zug für ihre Vorherbestimmungskosten.*)

- Da das Ins-Exil-Schicken einer Karte mit Vorherbestimmung aus deiner Hand eine Sonderaktion ist, kannst du es jederzeit tun, wenn du in deinem Zug Priorität hast, auch als Antwort auf Zaubersprüche und Fähigkeiten. Sobald du angekündigt hast, dass du die Aktion ausführst, kann kein anderer Spieler darauf antworten, indem er versucht, die Karte aus deiner Hand zu entfernen.
- Das Wirken einer vorherbestimmten Karte aus dem Exil folgt den Zeitpunkts-Einschränkungen für die Karte. Falls du eine Spontanzauber-Karte vorherbestimmt, kannst du sie bereits im Zug des nächsten Spielers wirken. In den meisten Fällen, in denen du eine Karte vorherbestimmt, die kein Spontanzauber ist (oder nicht Aufblitzen hat), musst du bis zu deinem nächsten Zug warten, um sie zu wirken.
- Falls du eine vorherbestimmte Karte aus dem Exil für ihre Vorherbestimmungskosten wirkst, kannst du nicht bestimmen, sie für andere alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken.

Zuko, innerlich zerrissen

{B}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

2/3

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase bestimmst du eines, das noch nicht bestimmt wurde, und verlierst 2

Lebenspunkte —

- Ziehe eine Karte.
- Lege eine +1/+1-Marke auf Zuko.
- Erzeuge {R}.
- Schicke Zuko ins Exil und bringe ihn dann unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel zurück.

- Wenn Zuko, innerlich zerrissen, unter der Kontrolle eines Gegners ist, wird seine ausgelöste Fähigkeit in seiner ersten Hauptphase ausgelöst und er trifft alle Entscheidungen für die Fähigkeit.
- Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer von Zuko, innerlich zerrissen, die Partie verlässt, verlässt Zuko, innerlich zerrissen, die Partie mit ihm. Falls sein Beherrscher das Spiel verlässt, wird Zuko, innerlich zerrissen, ins Exil geschickt (sofern jener Spieler nicht auch der Besitzer von Zuko, innerlich zerrissen, war).

Zuko, verbanter Prinz

{3}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

4/3

Feuerbändigen 3 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge {R}{R}{R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)

{3}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.
Du kannst sie in diesem Zug spielen.

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

Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente Quellenmaterial-Karten ohne Rand – Kartenspezifisches:

Agent des Verrats

{5}{U}{U}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/3

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, übernimm die Kontrolle über ein Permanent deiner Wahl.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du drei oder mehr Permanente kontrollierst, die du nicht besitzt, ziehe drei Karten.

- Das Übernehmen der Kontrolle über ein Permanent führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über etwaige an es angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst. Das Übernehmen der Kontrolle über eine Aura oder Ausrüstung ändert nicht, an welche Karte sie derzeit angelegt ist.
- Der Effekt des Agenten des Verrats dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also weder im Aufräumsegment, noch falls der Agent des Verrats das Spiel verlässt. In einer Multiplayer-Partie endet er allerdings, falls du die Partie verlässt.
- Der Besitzer eines Spielsteins ist derjenige Spieler, der ihn erzeugt hat.
- Falls du keine drei Permanente kontrollierst, die du nicht besitzt, sowie dein Endsegment beginnt, wird die letzte Fähigkeit des Agenten des Verrats nicht ausgelöst. Falls du keine drei Permanente mehr kontrollierst, die du nicht besitzt, sowie sie verrechnet wird, ziehest du keine drei Karten. Dabei muss es sich nicht jedes Mal um dieselben drei Permanente handeln.
- Falls du die Kontrolle über ein Permanent „bis zum Ende des Zuges“ übernimmst, endet der Effekt im Aufräumsegment, nach dem Endsegment. Du kontrollierst jenes Permanent für die letzte Fähigkeit des Agenten des Verrats.

Alarmwache
{2}{U}
Verzauberung
Kreaturen enttappen nicht während der Enttappsegmente ihrer Beherrschter.
Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, enttappe alle Kreaturen.

- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig ins Spiel kommen, wird diese Fähigkeit einmal für jede jener Kreaturen ausgelöst.
-

Anschwellender Kriegssturm
{5}{R}
Verzauberung
Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt sie einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Die Kreatur, die ins Spiel kommt, fügt dem Spieler oder Permanent deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer derzeitigen Stärke zu. Falls sie nicht mehr im Spiel ist, wird ihr zuletzt im Spiel bekannter Zustand herangezogen, um ihre Stärke zu ermitteln.
 - Der Anschwellende Kriegssturm ist die Quelle der Fähigkeit, aber die Kreatur ist die Quelle des Schadens. Für die Fähigkeit kann zum Beispiel nicht eine Kreatur mit Schutz vor Rot als Ziel bestimmt werden. Sie könnte eine Kreatur mit Schutz vor Kreaturen als Ziel haben, doch dann würde der gesamte Schaden verhindert werden. Da der Schaden von der Kreatur zugefügt wird, werden eventuell vorhandene Fähigkeiten wie Lebensverknüpfung, Todesberührung und Infizieren auch dann berücksichtigt, falls die Kreatur das Spiel zu dem Zeitpunkt das Spiel verlassen hat, zu dem sie Schaden zufügt.
-

Aufruhr
{5}{R}{R}{R}
Hexerei
Enttappe alle Kreaturen und übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über sie. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

- Du enttappst alle Kreaturen, kontrollierst alle Kreaturen und gibst allen Kreaturen Eile.
-

Aufstieg des Bändigers
{2}{G}
Verzauberung
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, angreift, kannst du eine Quest-Marke auf diese Verzauberung legen.
Solange auf dieser Verzauberung sieben oder mehr Quest-Marken liegen, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +5/+5.

- Falls du mit mehreren Kreaturen angreifst, wird die erste Fähigkeit des Aufstiegs des Bändigers mehrfach ausgelöst.

Aufstieg des Bluthäuptlings (Aufstieg der
Blutbändigerin)

{B}

Verzauberung

Zu Beginn jedes Endsegments und falls ein Gegner in diesem Zug 2 oder mehr Lebenspunkte verloren hat, kannst du eine Quest-Marke auf diese Verzauberung legen.

Immer wenn eine Karte von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt wird und falls auf dieser Verzauberung drei oder mehr Quest-Marken liegen, kannst du jenen Spieler 2 Lebenspunkte verlieren lassen. Falls du dies tust, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

- Die erste Fähigkeit des Aufstiegs des Bluthäuptlings hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Sie wird gar nicht erst ausgelöst, falls nicht ein Gegner zum relevanten Zeitpunkt (in diesem Fall zu Beginn des Endsegments) bereits zwei oder mehr Lebenspunkte verloren hat.
- Die erste Fähigkeit des Aufstiegs des Bluthäuptlings überprüft, wie viele Lebenspunkte von jedem Gegner im Verlauf des Zuges verloren wurden, selbst wenn der Aufstieg des Bluthäuptlings nicht die ganze Zeit im Spiel war.
- Damit die erste Fähigkeit ausgelöst wird, muss mindestens ein einzelner Gegner mindestens 2 Lebenspunkte verloren haben. Falls zwei Gegner jeweils 1 Lebepunkt verlieren, wird sie nicht ausgelöst. Sie wird höchstens einmal pro Zug ausgelöst, unabhängig davon, wie viele Gegner mindestens 2 Lebenspunkte verloren haben.
- Die erste Fähigkeit des Aufstiegs des Bluthäuptlings überprüft nur, ob Lebenspunkte verloren wurden. Sie berücksichtigt nicht, ob auch Lebenspunkte dazuerhalten wurden. Falls ein Gegner zum Beispiel während des Zuges 4 Lebenspunkte verloren und 6 Lebenspunkte dazuerhalten hat, ist sein Lebenspunkttestand danach höher als zu Beginn des Zuges – aber die erste Fähigkeit des Aufstiegs des Bluthäuptlings wird trotzdem ausgelöst.
- Die zweite Fähigkeit des Aufstiegs des Bluthäuptlings funktioniert nicht wie eine ausgelöste Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit, da die Karte, die auf den Friedhof eines Gegners gelegt wird, von überall her kommen kann. Falls zum Beispiel ein Aufstieg des Bluthäuptlings mit drei Quest-Marken gleichzeitig mit einem Permanent, das ein Gegner kontrolliert, zerstört wird, schaut die Partie nicht „in die Vergangenheit zurück“ auf ihren Status, und die zweite Fähigkeit des Aufstiegs des Bluthäuptlings wird nicht ausgelöst.

Baumwipfeldorf

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {G}.

{1} {G}: Dieses Land wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 grünen Menschenaffe-Kreatur, die Trampelschaden verursacht. Es ist immer noch ein Land.

- Wenn du die Fähigkeit, die es zu einer Kreatur werden lässt, aktivierst, während es bereits eine Kreatur ist, werden dadurch sämtliche Effekte überschrieben, die seine Stärke und/oder Widerstandskraft auf einen bestimmten Wert festlegen. Alle Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft erhöhen oder reduzieren (wie der Effekt vom Riesenwuchs, der Glorreichen Hymne oder einer +1/+1-Marke), werden jedoch weiterhin angewendet.

Bestechung

{3}{U}{U}

Hexerei

Durchsuche die Bibliothek eines Gegners deiner Wahl nach einer Kreaturenkarte und bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel. Danach mischt jener Spieler.

- Da das „Durchsuchen“ von dir fordert, eine Karte mit bestimmten Eigenschaften zu finden, musst du keine Karte finden, wenn du dies nicht möchtest.
-

Blasphemische Tat

{8}{R}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur im Spiel {1} weniger.

Die Blasphemische Tat fügt jeder Kreatur 13 Schadenspunkte zu.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die der Blasphemischen Tat) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
 - Die Fähigkeit der Blasphemischen Tat kann die Gesamtkosten für das Wirken des Zauberspruchs nicht unter {R} senken.
 - Die Gesamtkosten, um die Blasphemische Tat zu wirken, werden festgelegt, bevor du die Kosten bezahlst. Falls beispielsweise drei Kreaturen im Spiel sind und darunter eine ist, die du opfern kannst, um {C} zu erzeugen, betragen die Gesamtkosten der Blasphemischen Tat {5}{R}. Danach, wenn du direkt vor dem Bezahlen der Kosten Manafähigkeiten aktivierst, kannst du die Kreatur opfern.
 - Spieler können zwar auf die Blasphemische Tat antworten, sobald sie gewirkt wurde, aber sie können nicht zwischen dem Ankündigen des Zauberspruchs und dem Berechnen und Bezahlern der Kosten auf ihn antworten.
-

Demütige Überläuferin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/1

{T}: Ziehe zwei Karten. Ein Gegner deiner Wahl übernimmt die Kontrolle über diese Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

- Die Fähigkeit der Demütigen Überläuferin kann jederzeit in deinem Zug aktiviert werden, auch als Antwort auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit.
- Falls die Demütige Überläuferin nicht im Spiel ist, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, aber der Spieler deiner Wahl immer noch ein legales Ziel ist, wird die Fähigkeit verrechnet. Du ziehst zwei Karten, obwohl der Spieler nicht die Kontrolle über die Demütige Überläuferin übernimmt.

- Falls die Demütige Überläuferin von einem Spieler kontrolliert wird, der nicht ihr Besitzer ist, und ihr Beherrschter die Partie verlässt, endet der Effekt, der diesem Spieler die Kontrolle über die Demütige Überläuferin gegeben hat. Die Demütige Überläuferin kehrt unter die Kontrolle des Spielers zurück, der noch in der Partie ist und sie zuletzt kontrolliert hat.
 - Falls der Besitzer der Demütigen Überläuferin die Partie verlässt, verlässt die Demütige Überläuferin die Partie demütig zusammen mit jenem Spieler.
-

Der Große Steinkreis (Der Banyan-Baum)

{7}{G}{G}

Legendäres Artefakt

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

{T}: Erzeuge {G}{G}. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf sie und ziehe eine Karte.

- Der erste Schritt beim Wirken eines Zauberspruchs ist, ihn auf den Stapel zu legen. Falls sich dadurch die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ändert, wird die neue Stärke verwendet, um die Kostenreduktion zu bestimmen.
 - Sobald du die Kosten für das Wirken des Großen Steinkreises bestimmst hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um die Kosten zu bezahlen. Falls sich die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst, bleiben die Kosten für das Wirken des Großen Steinkreises so, wie du sie vorher bestimmt hast.
 - Sobald die letzte Fähigkeit des Großen Steinkreises ausgelöst wurde, ziehst du auch dann eine Karte, falls du keine +1/+1-Marke auf die Kreatur legen kannst (z. B. weil sie das Spiel verlassen hat).
 - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Die kostenreduzierende Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in den Kosten des Großen Steinkreises. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.
 - Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, um wie viel die Kosten des Großen Steinkreises reduziert werden.
-

Diaochan, bezaubernde Schönheit (Azula, Flamme der Ascheninsel)

{3}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Berater

1/1

{T}: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, dann zerstöre eine Kreatur der Wahl eines Gegners. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges, bevor Angreifer deklariert werden.

-
- Falls es in einem Zug mehrere Kampfphasen gibt, kann die Fähigkeit nur vor Beginn des Angreifer-deklarieren-Segments der ersten Kampfphase jenes Zuges aktiviert werden.

Drannithischer Magistrat (Bürgermeister Tong aus dem
Chin-Dorf)
{1}{W}
Kreatur — Mensch, Zauberer
1/3
Deine Gegner können Zaubersprüche von nirgendwoher
außer aus ihrer Hand wirken.

- Falls ein anderer Effekt sagt, dass ein Gegner einen Zauberspruch von irgendwoher außer seiner Hand wirken kann, hat die Einschränkung des Drannithischen Magistrats Vorrang vor jener Berechtigung.
 - Falls eine Regel oder ein Effekt ihnen das erlaubt, können deine Gegner jedoch Länder aus anderen Zonen als ihrer Hand spielen sowie Fähigkeiten von Karten in anderen Zonen als ihrer Hand aktivieren.
 - Effekte können Karten aus anderen Zonen unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel bringen.
-

Dunkle Tiefen (Der Junge im Eisberg)
Legendäres verschneites Land
Der Junge im Eisberg kommt mit zehn Eismarken ins
Spiel.
{3}: Entferne eine Eismarke vom Jungen im Eisberg.
Wenn auf dem Jungen im Eisberg keine Eismarken
liegen, opfere ihn. Falls du dies tust, erzeuge Marit Lage,
einen legendären 20/20 schwarzen Avatar-
Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und
Unzerstörbarkeit.

- Die Dunklen Tiefen haben keine Manafähigkeit. Sie können nicht für farbloses Mana getappt werden.
 - Die letzte Fähigkeit der Dunklen Tiefen ist eine zustandsausgelöste Fähigkeit. Sie wird nicht noch einmal ausgelöst, während sich die Fähigkeit auf dem Stapel befindet, aber falls die Fähigkeit neutralisiert wird und die Dunklen Tiefen danach immer noch ohne Eismarken im Spiel sind, wird sie sofort erneut ausgelöst.
 - Falls die Dunklen Tiefen das Spiel verlassen, bevor ihre letzte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du sie nicht opfern und daher nicht Marit Lage erzeugen.
-

Eladamris Ruf (Lebenslange Freundschaft)
{G}{W}
Spontanzauber
Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte,
zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische
danach.

- Da das „Durchsuchen“ von dir fordert, eine Karte mit bestimmten Eigenschaften zu finden, musst du keine Karte finden, wenn du dies nicht möchtest.
-

Elementarer Bund

{2}{G}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur mit Stärke 3 oder mehr unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

- Die Kreatur muss Stärke 3 oder mehr haben, sowie sie ins Spiel kommt, andernfalls wird die Fähigkeit des Elementaren Bundes nicht ausgelöst. Statische Fähigkeiten, die die Stärke einer Kreatur erhöhen (oder senken), werden berücksichtigt. Du kannst jedoch nicht eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger ins Spiel bringen und dann ihre Stärke mit einem Zauberspruch, einer aktivierten Fähigkeit oder einer ausgelösten Fähigkeit erhöhen.
-

Erpresser vom Hafen

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Pirat

1/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge X Schatz-Spielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Artefakten und Verzauberungen ist, die deine Gegner kontrollieren.

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

Fieberhafte Visionen

{1}{U}{R}

Verzauberung

Zu Beginn des Endsegments jedes Spielers zieht jener Spieler eine Karte. Falls der Spieler dein Gegner ist und vier oder mehr Karten auf der Hand hat, fügt ihm diese Verzauberung 2 Schadenspunkte zu.

- Kein Spieler kann zwischen den beiden Schritten der Fieberhaften Visionen eine Aktion ausführen. Falls dein Gegner also nach dem Ziehen einer Karte vier oder mehr Karten auf der Hand hat, fügen ihm die Fieberhaften Visionen 2 Schadenspunkte zu.
-

Gedeihen

{X}{U}

Hexerei

Jeder Spieler zieht X Karten.

- Falls alle Spieler durch diesen Effekt mehr Karten ziehen würden, als ihre Bibliothek enthält, endet die Partie unentschieden.
-

Gefangen im Mond
{2}{U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur, ein Land oder einen
Planeswalker
Das verzauberte Permanent ist ein farbloses Land mit
„{T}: Erzeuge {C}“ und verliert alle anderen
Kartentypen und Fähigkeiten.

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

Herzschlag des Frühlings
{2}{G}
Verzauberung
Immer wenn ein Spieler ein Land für Mana tappt,
erzeugt er ein Mana beliebigen Typs, den das Land
produziert hat.

- Die Manatypen sind: Weiß, Blau, Schwarz, Rot, Grün und Farblos.
 - Falls du ein Land für mehr als ein Mana tappst, wählst du einen Typ aus, der produziert wurde, und fügst ein Mana dieses Typs hinzu.
 - Der Herzschlag des Frühlings interessiert sich nicht für Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die das Mana betreffen, das deine Länder produzieren, wie es z. B. beim Jasmindrache-Teeladen und beim Versteck des Weißen Lotus der Fall wäre. Er erzeugt einfach ein Mana des entsprechenden Typs, ohne irgendwelche Einschränkungen oder Zusatzklauseln.
-

Kapitän Sisay (Suki von den Kyoshi-Kriegerinnen)
{2}{G}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat
2/2
{T}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer legendären
Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und
mische danach.

- Da das „Durchsuchen“ von dir fordert, eine Karte mit bestimmten Eigenschaften zu finden, musst du keine Karte finden, wenn du dies nicht möchtest.
-

Klon
{3}{U}
Kreatur — Gestaltwandler
0/0
Du kannst diese Kreatur als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel kommen lassen.

- Die Fähigkeit des Klons hat die bestimmte Kreatur nicht als Ziel.
 - Der Klon kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob 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 Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
 - Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Klon die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
 - Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Böser Zwilling ist), dann kommt der Klon als Kopie von (b) ins Spiel.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Klon ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.
-

Koma die Kosmosschlange (Die monströse Schlange)
{3}{G}{G}{U}{U}
Legendäre Kreatur — Schlange
6/6
Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.
Zu Beginn jedes Versorgungssegments erzeugst du einen 3/3 blauen Schlange-Kreaturenspielstein namens Komas Windungen.
Opfere eine andere Schlange: Bestimme eines —

- Tappe ein Permanent deiner Wahl. Seine aktivierten Fähigkeiten können in diesem Zug nicht aktiviert werden.
- Die monströse Schlange erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren, können Koma die Kosmosschlange immer noch als Ziel haben. Koma kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte der neutralisierenden Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt und erscheinen in der folgenden Form: „[Kosten]: [Effekt].“ Manche Schlüsselwörter wie Ausrüsten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Die Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern sind ebenfalls aktivierte Fähigkeiten.

- Du kannst nicht Koma selbst opfern, um ihre letzte Fähigkeit zu aktivieren, aber du kannst jede andere Schlange opfern, die du kontrollierst, einschließlich Komas Windungen.
 - Falls du den ersten Modus von Komas aktiverter Fähigkeit bestimmst, kannst du ein Permanent, das bereits getappt ist, als Ziel bestimmen. Der Effekt, der ihre aktivierte Fähigkeiten verhindert, wird trotzdem angewendet.
 - Der erste Modus von Komas aktiverter Fähigkeit verhindert nicht, dass statische Fähigkeiten das Spiel beeinflussen, und er verhindert auch nicht, dass ausgelöste Fähigkeiten ausgelöst werden. Im Gegensatz zu ähnlichen Effekten verhindert er allerdings die Aktivierung von Manafähigkeiten. Die meisten aktivierte Fähigkeiten, die bei ihrer Verrechnung Mana produzieren, sind Manafähigkeiten.
-

Mystischer Wels
 {U}
 Verzauberung
 Kumulative Versorgung {1}
 Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, kannst du eine Karte ziehen, es sei denn, jener Spieler bezahlt {4}.

- Kumulative Versorgung ist eine ausgelöste Fähigkeit, die mit immer größer werdende Kosten für ein Permanent verbunden ist. „Kumulative Versorgung [Kosten]“ bedeutet „Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls dieses Permanent im Spiel ist, lege eine Altersmarke auf dieses Permanent. Dann kannst du [Kosten] für jede Altersmarke auf ihm bezahlen. Falls du dies nicht tust, opfere es.“
 - Es ist immer optional, die Kumulativen Versorgungskosten zu bezahlen. Falls sie nicht bezahlt werden, wird das Permanent mit Kumulativer Versorgung geopfert. Die gesamten Kumulativen Versorgungskosten können nicht teilweise bezahlt werden. Falls zum Beispiel auf dem Mystischen Wels drei Altersmarken liegen, wenn die Kumulative-Versorgung-Fähigkeit ausgelöst wird, erhält er eine weitere Altersmarke, und dann bestimmt sein Beherrscher, ob er entweder {4} bezahlt oder ihn opfert.
-

Rituale des Gedeihens
 {2}{G}
 Verzauberung
 Zu Beginn des Ziehsegments jedes Spielers zieht jener Spieler eine zusätzliche Karte.
 Jeder Spieler darf in jedem seiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

- Die ausgelöste Fähigkeit wird auf den Stapel gelegt, nachdem du bereits die Karte für deinen Zug gezogen hast.
-

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

- Das Land, das du ins Spiel bringst, wird mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob du vier oder mehr Länder kontrollierst, aber der Sagenumwobene Durchgang nicht.

- Falls du vier oder mehr Länder kontrollierst, kommt das Standardland nicht ungetappt ins Spiel; es kommt getappt ins Spiel und dann enttappst du es.
-

Sakashima der Tausendgesichtige (Joo Dee,

Staatsdienerin)

{3}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

3/1

Du kannst Joo Dee als Kopie einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass sie die anderen Fähigkeiten von Joo Dee hat.

Die „Legendenregel“ gilt nicht für Permanente, die du kontrollierst.

Partner

- „Partner“ bedeutet „Du kannst zwei legendäre Kreaturenkarten als deine Commander bestimmen statt nur einer, falls beide Partner haben“.
 - Falls dein Commander-Deck zwei Commander hat, kannst du nur Karten hinzufügen, deren eigene Farbidentität in der kombinierten Farbidentität deiner Commander beinhaltet ist. Falls Falthis und Kediss deine Commander sind, kann dein Deck Karten mit Schwarz und/oder Rot in ihrer Farbidentität enthalten, aber keine Karten mit Grün, Weiß oder Blau.
 - Beide Commander starten in der Kommandozone und die verbleibenden 98 Karten deines Decks (bzw. 58 Karten in einer Partie Commander-Draft) werden gemischt und sind deine Bibliothek.
 - Um zwei Commander verwenden zu können, müssen beide die Partner-Fähigkeit haben, sowie die Partie beginnt. Der Verlust der Fähigkeit während der Partie führt nicht dazu, dass einer der beiden aufhört, dein Commander zu sein.
 - Sobald die Partie beginnt, werden deine zwei Commander separat erfasst. Falls du einen gewirkt hast, musst du nicht zusätzlich {2} bezahlen, wenn du zum ersten Mal den anderen wirkst. Ein Spieler verliert die Partie, wenn ihm von einem der beiden 21 Schadenspunkte zugefügt werden, nicht von beiden zusammen.
 - Falls sich etwas auf deinen Commander bezieht, solange du zwei Commander hast, bestimmst du, auf welchen der beiden es sich bezieht. Falls du angewiesen wirst, eine Aktion mit deinem Commander auszuführen (z. B. ihn wegen des Kommando-Signalturms aus der Kommandozone auf deine Hand zu nehmen), bestimmst du zu dem Zeitpunkt, zu dem der Effekt geschieht, einen deiner Commander.
 - Die Bedingung eines Effekts, der überprüft, ob du einen Commander kontrollierst, ist erfüllt, falls du einen oder beide deiner Commander kontrollierst.
 - Du kannst zwei Commander mit Partner bestimmen, die die gleiche Farbe oder die gleichen Farben haben. Beim Commander-Draft kannst du sogar zwei Exemplare des gleichen Commanders mit Partner bestimmen, falls du sie gedraftet hast. Falls du dies tust, musst du wegen der „Commander Tax“ genau darauf achten, wie viele Male du jedes Exemplar aus der Kommandozone gewirkt hast.
-

Schlachtenfieber

{2}{R}

Verzauberung

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

-
- Falls eine angreifende Kreatur Eile verliert, nachdem Angreifer deklariert wurden, zum Beispiel weil das Schlachtenfieber das Spiel verlässt, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt.

Sengendes Blut
{R} {R}
Spontanzauber
Das Sengende Blut fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Wenn jene Kreatur in diesem Zug stirbt, fügt das Sengende Blut dem Beherrschter der Kreatur 3 Schadenspunkte zu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl in jenem Zug stirbt, fügt das Sengende Blut demjenigen 3 Schadenspunkte zu, der die Kreatur kontrolliert, wenn sie stirbt. Das ist nicht unbedingt derselbe Spieler, der sie kontrolliert hat, als das Sengende Blut verrechnet wurde. Es spielt keine Rolle, wodurch die Kreatur stirbt.
-

Sonnenuhr der Unendlichkeit
{2}
Artefakt
{1}, {T}: Beende den Zug. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

- Den Zug auf diese Art zu beenden bedeutet, dass folgende Dinge in dieser Reihenfolge geschehen: (1) Alle Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel werden ins Exil geschickt. Dies betrifft auch Zaubersprüche und Fähigkeiten, die nicht neutralisiert werden können. (2) Alle angreifenden und blockenden Kreaturen werden aus dem Kampf entfernt. (3) Zustandsbasierte Aktionen werden durchgeführt. Kein Spieler erhält Priorität, und keine ausgelösten Fähigkeiten werden auf den Stapel gelegt. (4) Die aktuelle Phase bzw. das aktuelle Segment endet. Das Spiel springt direkt zum Aufräumsegment. Das Aufräumsegment wird vollständig durchlaufen.
 - Falls irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten während dieses Vorgangs ausgelöst werden, werden sie während des Aufräumsegments auf den Stapel gelegt. Falls dies geschieht, haben alle Spieler die Möglichkeit, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren; danach gibt es dann ein weiteres Aufräumsegment, bevor der Zug schließlich endet.
 - Obwohl Zaubersprüche und Fähigkeiten, die ins Exil geschickt werden, keine Gelegenheit haben, verrechnet zu werden, gelten sie dennoch nicht als „neutralisiert“.
 - Falls die Sonnenuhr der Unendlichkeit vor dem Endsegment aktiviert wird, können alle Fähigkeiten, die „zu Beginn des Endsegments“ ausgelöst werden, in diesem Zug nicht ausgelöst werden, da das Endsegment übersprungen wird. Diese Fähigkeiten werden zu Beginn des Endsegments des nächsten Zuges ausgelöst. Das Gleiche gilt für Fähigkeiten, die zu Beginn anderer Phasen oder Segmente (außer des Versorgungssegments) ausgelöst werden.
 - Du kannst die Sonnenuhr der Unendlichkeit frühestens während deines Versorgungssegments aktivieren, nachdem Fähigkeiten, die „zu Beginn deines Versorgungssegments“ ausgelöst werden, auf den Stapel gegangen sind, aber noch bevor sie verrechnet werden.
-

Spiegelschwingendrache

{3}{R}{R}

Kreatur — Drache

4/5

Fliegend

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

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

Stadtplanierer

{8}

Artefaktkreatur — Konstrukt

8/8

Verursacht Trampelschaden

Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und immer wenn
diese Kreatur angreift, zerstöre bis zu ein Nichtland-

Permanent deiner Wahl. Sein Beherrscher erzeugt einen
getappten Kraftstein-Spielstein.

Exhumieren {8}

- Kraftstein-Spielsteine sind eine Sorte vordefinierter Spielsteine. Jeder solcher Spielstein hat den Artefakt-Untertyp „Kraftstein“ und die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {C}\. Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“
- Du kannst das von einem Kraftstein-Spielstein erzeugte {C} für alles verwenden, was kein Nichtartefakt-Zauberspruch ist. Dazu gehört das Bezahlen von Kosten für das Aktivieren von Fähigkeiten von Permanenten, unabhängig davon, ob sie Artefakte sind, das Bezahlen von Abwehr-Kosten und so weiter.

Stillstand

{1}{U}

Verzauberung

Wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, opfere diese

Verzauberung. Falls du dies tust, zieht jeder Gegner

jenes Spielers drei Karten.

- Der Effekt funktioniert nur einmal. Falls jemand einen weiteren Zauberspruch wirkt, nachdem die Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wurde, wird sie erneut ausgelöst. Beim ersten Mal, dass eine dieser ausgelösten Fähigkeiten verrechnet wird, wird der Stillstand geopfert und der vollständige Effekt geschieht. Weitere Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit auf dem Stapel haben keinen Effekt, wenn sie verrechnet werden, weil du den Stillstand nicht weitere Male opfern kannst.

Teferis Schutzbann (Aangs Obhut)

{2}{W}

Spontanzauber

Bis zu deinem nächsten Zug kann sich dein

Lebenspunktstand nicht ändern und du erhältst Schutz

vor allem. Alle Permanenten, die du kontrollierst,

destabilisieren sich.

Schicke Aangs Obhut ins Exil.

- ----- Schwerpunkt der folgenden Regelauslegungen ist das Schlüsselwort „Schutz vor“ -----
- Falls ein Spieler Schutz vor allem hat, bedeutet das drei Dinge: (1) Jeglicher Schaden, der dem Spieler zugefügt würde, wird verhindert. (2) Auren können nicht an den Spieler angelegt werden. (3) Der Spieler kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein.
- Nur die oben genannten Ereignisse werden verhindert oder illegal. Ein Effekt, der dich nicht als Ziel hat, könnte beispielsweise immer noch dafür sorgen, dass du Karten abwirfst. Kreaturen können dich immer noch angreifen, solange du Schutz vor allem hast, obwohl Kampfschaden, den sie dir zufügen würden, verhindert wird.

- Dadurch, dass du Schutz vor allem erhältst, hat ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie dich als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit illegal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet, und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.
- ----- Schwerpunkt der folgenden Regelauslegungen ist die Frage, was es bedeutet, falls sich dein Lebenspunkttestand nicht verändern kann -----
- Zaubersprüche und Fähigkeiten, die normalerweise dazu führen würden, dass du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, werden immer noch verrechnet, solange sich dein Lebenspunkttestand nicht verändern kann, nur hat der Teil, bei dem du Lebenspunkte dazuerhältst oder verlierst, keinen Effekt.
- Schutz vor allem verhindert normalerweise Schaden, falls er dir zugefügt würde, aber mancher Schaden kann nicht verhindert werden. In diesem Fall verursacht jener Schaden sämtliche Effekte, die er haben könnte (wie Effekte durch Lebensverknüpfung oder Infizieren), nur dass du nicht entsprechend viele Lebenspunkte verlierst, weil sich dein Lebenspunkttestand nicht ändern kann. Ausgelöste Fähigkeiten und Effekte stellen fest, dass Schaden zugefügt wurde, obwohl sich dein Lebenspunkttestand nicht geändert hat.
- Du kannst keine Kosten bezahlen, die eine Bezahlung von Lebenspunkten, deren Menge nicht 0 ist, enthalten.
- Falls Kosten beinhalten, dass du Lebenspunkte dazuerhältst (wie bei den alternativen Kosten für Ertüchtigung bei einem Gegner), können diese Kosten nicht bezahlt werden.
- Effekte, die dein Dazuerhalten von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden, können nicht angewendet werden, da es für dich unmöglich ist, Lebenspunkte dazuzuerhalten. Das Gleiche gilt für Effekte, die dein Verlieren von Lebenspunkten durch ein anderes Ereignis ersetzen würden.
- Effekte, die ein Ereignis dadurch ersetzen, dass du Lebenspunkte dazuerhältst (wie beim Effekt der Worte der Anbetung) oder verlierst, ersetzen das Ereignis durch nichts.
- Falls ein Effekt deinen Lebenspunkttestand auf eine bestimmte Zahl setzt und diese Zahl sich von deinem derzeitigen Lebenspunkttestand unterscheidet, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts.
- Falls ein Effekt dazu führen würde, dass du mit einem anderen Spieler den Lebenspunkttestand tauschst, findet dieser Tausch nicht statt. Der Lebenspunkttestand beider Spieler bleibt unverändert.
- ----- Schwerpunkt der folgenden Regelauslegungen ist das Schlüsselwort Instabilität -----
- Solange ein Permanent destabilisiert ist, wird es behandelt, als würde es nicht existieren. Es kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, seien statischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf die Partie, seine ausgelösten Fähigkeiten können nicht ausgelöst werden, es kann nicht angreifen oder blocken und so weiter.
- Das Destabilisieren führt nicht dazu, dass „Verlässt-das-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden. Ebenso führt das Stabilisieren nicht dazu, dass „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Alle einmaligen Effekte, die warten, „bis [dies] das Spiel verlässt“, z. B. der des Bannenden Lichts, geschehen nicht, wenn ein Permanent sich destabilisiert.
- Dauerhafte Effekte mit „solange“-Dauer, z. B. der des Erweckenden Druiden, ignorieren destabilisierte Objekte. Solche Effekte enden, falls ihre Bedingungen nicht mehr erfüllt sind, nachdem die destabilisierten Objekte ignoriert wurden.
- Jede Aura und jede Ausrüstung, die sich destabilisiert und dabei an ein Permanent angelegt ist, das sich destabilisiert, stabilisiert sich zusammen mit jenem Permanent und ist immer noch an es angelegt.

- Jede Aura und jede Ausrüstung, die du kontrollierst und die an ein Permanent angelegt ist, das sich nicht destabilisiert, stabilisiert sich an jenes Permanent angelegt, falls sie immer noch an jenes Permanent angelegt sein kann. Falls nicht, stabilisiert sie sich gelöst. Eine Aura, die sich gelöst stabilisiert, wird als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Das Gleiche gilt für Auren, die an Spieler angelegt sind.
- Permanente mit Marken, die sich destabilisieren, stabilisieren sich mit diesen Marken.
- Entscheidungen, die für Permanente getroffen wurden, sowie sie ins Spiel kamen, bleiben erhalten, wenn sie sich stabilisieren.
- Falls ein Spielstein sich destabilisiert, stabilisiert er sich, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln.
- Dadurch, dass sich ein Permanent destabilisiert, hat ein Zauber oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel, falls er bzw. sie jenes Permanent als Ziel hat. Falls alle Ziele eines Zaubers oder einer Fähigkeit illegal sind, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauber bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet, und keiner seiner bzw. ihrer Effekte tritt ein, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauber oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.
- Falls dein Enttappsegment irgendwie übersprungen wird, sowie dein nächster Zug beginnt, stabilisieren sich deine destabilisierten Permanente erst im nächsten Enttappsegment, das du tatsächlich hast, aber du hast nicht mehr Schutz vor allem, und dein Lebenspunkttestand kann sich wieder verändern.
- Alle Kreaturen, die sich unter deiner Kontrolle stabilisieren, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt, können im selben Zug angreifen und {T}-Kosten bezahlen.
- Falls du die Kontrolle über ein Permanent eines anderen Spielers übernimmst und es sich destabilisiert, und falls die Dauer des kontrollverändernden Effekts endet, bevor es sich stabilisiert, stabilisiert sich jenes Permanent unter der Kontrolle jenes anderen Spielers, sowie dein nächstes Enttappsegment beginnt. Falls du die Partie vor deinem nächsten Enttappsegment verlässt, stabilisiert sich die Kreatur, sowie das nächste Enttappsegment beginnt, nachdem dein Zug begonnen hätte.

Todbringender Mechakoloss (Panzerzug der Feuernation)

{4}{B}{B}

Artefaktkreatur — Konstrukt

5/4

Bedrohlich

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur deiner Wahl zerstören. Falls eine Kreatur auf diese Weise zerstört wird, erhältst du Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.

- Verwende die Widerstandskraft, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.
- Falls die Kreatur deiner Wahl Unzerstörbarkeit hat, wird sie auf diese Weise nicht zerstört und du erhältst keine Lebenspunkte dazu. Falls sie zerstört wird und in eine andere Zone als auf einen Friedhof gelegt wird, erhältst du trotzdem Lebenspunkte dazu.

Trümmerorgie
{R}
Hexerei
Reproduktion {R}
Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

- „Reproduktion [Kosten]“ bedeutet „Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du beliebig oft [Kosten] bezahlen“ und „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls Reproduktionskosten für ihn bezahlt wurden, kopiere ihn für jedes Mal, dass seine Reproduktionskosten bezahlt wurden. Falls der Zauberspruch Ziele hatte, kannst du für jede der Kopien neue Ziele bestimmen.“
- Sowie die ausgelöste Fähigkeit von Reproduktion verrechnet wird, kopierst du die Trümmerorgie so oft, wie du ihre Reproduktionskosten bezahlst, auch falls der ursprüngliche Zauberspruch zu diesem Zeitpunkt nicht mehr auf dem Stapel ist (vielleicht weil er neutralisiert wurde).
- Die Kopien, die von der Reproduktion erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

Übungsplätze
{U}
Verzauberung
Aktivierte Fähigkeiten von Kreaturen, die du kontrollierst, kosten beim Aktivieren {2} weniger.
Dieser Effekt kann die Menge Mana in jenen Kosten nicht unter ein Mana reduzieren.

- Die Übungsplätze betreffen nur Kreaturen im Spiel, die du kontrollierst. Die Kosten von aktivierte Fähigkeiten, die in anderen Zonen funktionieren (wie Umwandlung oder Exhumieren), werden nicht reduziert.
- Die Übungsplätze betreffen nicht denjenigen Teil der Aktivierungskosten, die von farbigen Manasymbolen oder Schnee-Manasymbolen dargestellt werden. Sie betreffen auch nicht die nicht durch Mana zu bezahlenden Teile der Aktivierungskosten, sollte es welche geben.
- Die Übungsplätze können den Teil der Aktivierungskosten, der durch generische Manasymbole repräsentiert wird, auf null reduzieren, solange die Aktivierungskosten immer noch mindestens ein Mana betragen. Falls zum Beispiel die Aktivierungskosten {2}{G} sind, musst du nur {G} bezahlen. Falls die Aktivierungskosten {2} sind, musst du allerdings noch {1} bezahlen.
- Die Übungsplätze können die Menge Mana reduzieren, die du für die Kosten der aktivierte Fähigkeit einer Kreatur, die {X} enthalten, bezahlst. Zum Beispiel hat Drana, Bluthäuptling der Kalastris, eine aktivierte Fähigkeit, die {X}{B}{B} kostet. Falls du die Übungsplätze kontrollierst und die Fähigkeit mit X = 5 aktivierst, musst du nur {3}{B}{B} bezahlen. Dies gilt auch dann, falls die Fähigkeit besagt, dass {X} mit einer speziellen Manafarbe bezahlt werden muss, wie bei der Fähigkeit des Karmesinroten Höllendrachen.
- Falls eine aktivierte Fähigkeit einer Kreatur, die du kontrollierst, kein generisches Mana zum Aktivieren benötigt (also falls die Kosten {R}{R} oder {0} betragen, oder es nur Aktionen ohne Mana wie {T} oder „Opfere eine Kreatur“ kostet), dann haben die Übungsplätze einfach keinen Effekt darauf. Genauer gesagt: Dadurch erhöhen sich die Kosten nicht auf Manakosten von {1}.
- Die Übungsplätze schauen nach den Gesamtkosten der Aktivierung einer aktivierte Fähigkeit einer Kreatur, nicht nur nach den aufgedruckten Kosten. Zum Beispiel hat Urabrask eine Fähigkeit, die {R} kostet, und das Feld der Unterdrückung besagt „Aktivierte Fähigkeiten kosten beim Aktivieren {2} mehr,

es sei denn, es sind Manafähigkeiten.“ Da das Aktivieren der aktiven Fähigkeit von Urabrask jetzt {2} {R} kosten würde, reduzieren die Übungsplätze das wieder auf {R}.

- Die Übungsplätze reduzieren das generische Mana in Wasserbändigen-Kosten von aktiven Fähigkeiten. Sie reduzieren nicht Wasserbändigen-Kosten, die zusätzliche Kosten für das Wirken von Zaubersprüchen sind.
-

Valakut, die geschmolzene Zinne (Vulkan von Rokus

Insel)

Land

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

Immer wenn ein Gebirge unter deiner Kontrolle ins Spiel

kommt und falls du mindestens fünf andere Gebirge

kontrollierst, kannst du dieses Land einem Ziel deiner

Wahl 3 Schadenspunkte zufügen lassen.

{T}: Erzeuge {R}.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Valakut, die geschmolzene Zinne, hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Das bedeutet (1), dass die Fähigkeit überhaupt nicht ausgelöst wird, falls du nicht zu dem Zeitpunkt, zu dem ein Gebirge unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bereits fünf oder mehr andere Gebirge kontrollierst, und (2), dass die Fähigkeit keinen Effekt hat, falls du zu dem Zeitpunkt, an dem sie verrechnet wird, weniger als fünf andere Gebirge kontrollierst.
 - Falls ein Gebirge, das du kontrollierst, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem Valakuts zweite Fähigkeit ausgelöst wird, und dem Zeitpunkt, zu dem sie verrechnet wird, das Spiel verlässt, musst du darauf achten, ob es das Gebirge war, das dazu geführt hat, dass Valakuts Fähigkeit ausgelöst wurde. Falls ja, ist die Anzahl der Gebirge, die Valakut zählt, nicht betroffen, ansonsten sinkt sie um eins.
 - Falls mehrere Gebirge, die du kontrollierst, gleichzeitig ins Spiel kommen, wird Valakuts zweite Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst. Jede der Fähigkeiten berücksichtigt die anderen Gebirge, die gleichzeitig mit demjenigen ins Spiel gekommen sind, das die jeweilige Fähigkeit ausgelöst hat.
 - Du wählst ein Permanent oder einen Spieler als Ziel, wenn die Fähigkeit ausgelöst wird. Du entscheidest, ob du Valakut jenem Permanent oder Spieler Schaden zufügen lässt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.
-

Vulkanische Strömung

{4} {R}

Hexerei

Kaskade

Die Vulkanische Strömung fügt allen Kreaturen und

Planeswalkern, die deine Gegner kontrollieren, je X

Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an

Zaubersprüchen ist, die du in diesem Zug gewirkt hast.

- „Kaskade“ bedeutet: „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke so lange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Karte ins Exil schickst, die kein Land ist und deren Manabetrag geringer ist als derjenige dieses Zauberspruchs. Du kannst jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls der Manabetrag des resultierenden Zauberspruchs kleiner ist als der Manabetrag dieses Zauberspruchs. Lege dann alle Karten, die du auf diese Weise ins Exil geschickt hast und die nicht gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.“
- Der Manabetrag eines Zauberspruchs wird nur von seinen Manakosten bestimmt. Ignoriere alle alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen oder Kostenreduktionen.

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

Warnung des Spähers

{W}

Spontanzauber

Die nächste Kreaturenkarte, die du in diesem Zug spielst,
kann gespielt werden, als ob sie Aufblitzen hätte.

Ziehe eine Karte.

- Du bestimmst keine Kreaturenkarte, wenn die Warnung des Spähers verrechnet wird. Stattdessen wird dadurch eine Regel eingerichtet, die gilt, bis der Zug endet oder du eine Kreaturenkarte wirkst, auch falls du jene Kreatur zu einem Zeitpunkt wirkst, zu dem du das auch normalerweise könntest.
 - Falls du mehrere Exemplare der Warnung des Spähers im selben Zug wirkst, gelten sie alle nur, bis du deinen nächsten Kreaturenzauber wirkst.
-

Zenit der Schwarzen Sonne

{X} {B} {B}

Hexerei

Lege auf jede Kreatur X -1/-1-Marken. Mische den Zenit
der Schwarzen Sonne in die Bibliothek seines Besitzers.

- Falls dieser Zauberspruch nicht verrechnet wird, tritt keiner seiner Effekte ein. Insbesondere wird er auf den Friedhof gelegt, anstatt ihn in die Bibliothek seines Besitzers zu mischen.
-

Zurückbringen

{W}{W}

Spontanzauber

Bestimme bis zu zwei Permanent-Karten deiner Wahl in
deinem Friedhof, die in diesem Zug aus dem Spiel
dorthin gelegt wurden. Bringe sie getappt ins Spiel
zurück.

- Eine Permanent-Karte ist eine Artefakt, Kreatur-, Verzauberungs-, Länder- oder Planeswalker-Karte.
- Falls du auf diese Weise eine Aura zurückbringst, bestimmst du, was die Aura verzaubern soll, direkt bevor sie ins Spiel kommt, aber du kannst keine Permanent-Karte bestimmen, die gleichzeitig mit der Aura ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wird, hat den Spieler oder das Permanent, den bzw. das sie verzaubert, nicht als Ziel, daher können Permanente oder Spieler mit Fluchsicherheit bestimmt werden. Die Aura muss jedoch den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann ein Spieler oder ein Permanent mit Schutz vor einer der Charakteristiken der Aura nicht auf diese Weise bestimmt werden. Falls es nichts gibt, was die Aura legal verzaubern kann, bleibt sie im Friedhof.
- Permanent-Zaubersprüche, die vorher im Zug neutralisiert wurden, waren nie im Spiel und sind daher keine legalen Ziele für Zurückbringen.

Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente Einsteigerbox – Kartenspezifisches:

Erkunden

{1}{G}

Hexerei

Du darfst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.

Ziehe eine Karte.

- Der Effekt von Erkunden erlaubt dir, während deiner Hauptphase ein zusätzliches Land zu spielen. Dies folgt den normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für das Spielen von Ländern. Genauer gesagt darfst du nicht ein Land spielen, sowie Erkunden verrechnet wird; Erkunden wird erst komplett verrechnet und du ziehst eine Karte, die sogar das Land sein kann, das du später spielst.
- Die Effekte von mehreren Exemplaren von Erkunden im selben Zug sind kumulativ. Sie sind auch kumulativ mit anderen Effekten, die dich zusätzliche Länder spielen lassen, wie dem der Stadtentwicklung.
- Falls es dir irgendwie gelingt, Erkunden zu wirken, obwohl es nicht dein Zug ist, ziehst du eine Karte, wenn es verrechnet wird, aber du darfst in jenem Zug kein Land spielen.

Futter für den Schwarm

{1}{B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe des Manabetrags jenes Permanents.

- Falls das Permanent deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Futter für den Schwarm verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du verlierst dann keine Lebenspunkte. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), verlierst du Lebenspunkte.

- Die Anzahl der Lebenspunkte, die du verlierst, wird durch den Manabetrag des Permanents, wie es zuletzt im Spiel existierte, bestimmt.
 - Falls ein Permanent im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Bestimmung seines Manabetrags gleich 0.
-

Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente Jumpstart – Kartenspezifisches:

Aang der Grünschnabel
{2}{G/W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Avatar, Verbündeter
3/2
Aang hat Wachsamkeit, solange dein Friedhof eine Lektion-Karte enthält.
Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Aang.

- Sollte Aang der Grünschnabel Wachsamkeit erhalten, nachdem du mit ihm angegriffen hast, wird er dadurch nicht enttappt. Sollte er nach einem Angriff Wachsamkeit verlieren, wird er dadurch nicht getappt.
-

Aang, Meister des Luftbändigens
{4}{W}
Legendäre Kreatur — Mensch, Avatar, Verbündeter
4/4
Wenn Aang ins Spiel kommt, luftbändige eine andere Kreatur deiner Wahl. (*Schicke sie ins Exil. Während sie im Exil ist, kann ihr Besitzer sie für {2} statt für ihre Manakosten wirken.*)
Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, das Spiel verlassen, ohne zu sterben, erhältst du eine Erfahrungsmarke.
Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du für jede Erfahrungsmarke, die du hast, einen 1/1 weißen Verbündeter-Kreaturenspielstein.

- Du als Spieler erhältst die Erfahrungsmarke, nicht Aang. Du behältst jene Marke auch dann, falls Aang, Meister des Luftbändigens, stirbt.
 - Alle Erfahrungsmarken sind gleich, unabhängig davon, wie du sie erhalten hast. Die letzte Fähigkeit zählt zum Beispiel Erfahrungsmarken, die du von der zweiten Fähigkeit, von einer anderen Fähigkeit, von anderen Exemplaren von Aang, Meister des Luftbändigens, oder auf sonstige Weise erhalten hast.
-

Anleitung des Meisters
{2}{G}
Verzauberung
Immer wenn du mit zwei oder mehr legendären Kreaturen angreifst, lege auf bis zu zwei angreifende Kreaturen deiner Wahl je eine +1/+1-Marke.
Zu Beginn deines Endsegments und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, ziehe eine Karte.

- Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, lösen die erste ausgelöste Fähigkeit der Anleitung des Meisters nicht aus. Du musst während deines Angreifer-deklarieren-Segments zwei oder mehr legendäre Kreaturen als Angreifer deklarieren, um die Fähigkeit auszulösen.
 - Die erste Fähigkeit der Anleitung des Meisters kann je eine +1/+1-Marke auf zwei beliebige angreifende Kreaturen legen, nicht nur auf die legendären angreifenden Kreaturen, die dazu geführt haben, dass sie ausgelöst wurde.
-

Azula, skrupellose Feuerbändigerin

{2}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

3/3

Feuerbändigen 1 (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge {R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)

Immer wenn Azula angreift, kannst du eine Karte abwerfen. Dann erhältst du für jeden Spieler, der in diesem Zug eine Karte abgeworfen hat, eine Erfahrungsmarke.

{2}{B}: Bis zum Ende des Zuges erhält Azula für jede Erfahrungsmarke, die du hast, +1/+1 und Bedrohlichkeit.

- Du als Spieler erhältst die Erfahrungsmarke, nicht Azula. Du behältst jene Marke auch dann, falls Azula, skrupellose Feuerbändigerin, stirbt.
 - Alle Erfahrungsmarken sind gleich, unabhängig davon, wie du sie erhalten hast. Die letzte Fähigkeit zählt zum Beispiel Erfahrungsmarken, die du von der zweiten Fähigkeit, von einer anderen Fähigkeit, von anderen Exemplaren von Azula, skrupellose Feuerbändigerin, oder auf sonstige Weise erhalten hast.
-

Berger der Feuernation

{3}{B}{B}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/3

Bedrohlich

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur oder ein Fahrzeug deiner Wahl, die bzw. das du kontrollierst.

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen Marken liegen, einem Spieler Kampfschaden zufügen, bringe eine Kreaturen- oder Fahrzeug-Karte deiner Wahl aus dem Friedhof jenes Spielers unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Die letzte Fähigkeit wird einmal für jeden Spieler ausgelöst, dem von Kreaturen, die du kontrollierst, Schaden zugefügt wurde. Falls du zwei Gegnern Schaden zufügst, kannst du eine Kreaturen- oder Fahrzeug-Karte deiner Wahl aus jedem ihrer Friedhöfe bestimmen.
-

Bosco, nur ein Bär

{4}{G}

Legendäre Kreatur — Bär

4/4

Wenn Bosco ins Spiel kommt, erzeuge für jede legendäre Kreatur, die du kontrollierst, einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.*)

{2}{G}, opfere eine Speise: Lege zwei +1/+1-Marken auf Bosco. Er verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Bosco zählt sich für seine erste Fähigkeit selbst als legendäre Kreatur. Rund um Ba Sing Se ist er auf jeden Fall eine Legende!
-

Chakra-Meditation

{2}{U}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, bringe bis zu eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, ziehe eine Karte. Wirf dann eine Karte ab, es sei denn, dein Friedhof enthält drei oder mehr Lektion-Karten.

- Die zweite ausgelöste Fähigkeit der Chakra-Meditation wird vor dem Spontanzauber oder der Hexerei ausgelöst und verrechnet, der bzw. die sie ausgelöst hat. Insbesondere gilt: Falls du einen Lektion-Zauberspruch wirkst, während dein Friedhof zwei Lektion-Karten enthält, musst du für die Fähigkeit der Chakra-Meditation trotzdem eine Karte abwerfen, weil die Lektion, die du wirkst, noch auf dem Stapel ist.
-

Chong und Lily, Nomaden

{3}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Barde, Verbündeter

3/3

Immer wenn ein oder mehrere Barden, die du kontrollierst, angreifen, bestimme eines —

- Lege je eine Sagenmarke auf eine beliebige Anzahl an Sagen deiner Wahl, die du kontrollierst.
- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten für jede Sagenmarke auf Sagen, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Wenn eine Sagenmarke außerhalb des normalen Zeitpunkts dafür auf eine Sage gelegt wird, wird die entsprechende Kapitel-Fähigkeit jener Sage sofort ausgelöst.
-

Der Kohlhändler

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Bürger

2/2

Immer wenn ein Gegner einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt, erzeuge einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}“, opfere diesen Spielstein: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.*)

Immer wenn dir eine Kreatur Kampfschaden zufügt, opfere einen Speise-Spielstein.

Tappe zwei ungetappte Speisen, die du kontrollierst: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.

- Speisen, die aufgrund der zweiten ausgelösten Fähigkeit des Kohlhändlers geopfert werden, werden nicht für die eigene Fähigkeit der Speise geopfert, daher erhältst du keine Lebenspunkte dazu.
-

Erdriss-Kampfkunst

{4}{G}

Hexerei — Lektion

Erdbändigen 3, dann Erdbändigen 3. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu. (*Bei Erdbändigen 3 wird ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege drei +1/+1-Marken darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück.*)

- Du kannst dasselbe Land oder zwei verschiedene Länder für das mehrfache Vorkommen von Erdbändigen der Erdriss-Kampfkunst als Ziel bestimmen.
-

Feuerlord Ozai

{3}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger

4/4

Immer wenn Feuerlord Ozai angreift, kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, erzeuge {R} in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht, sowie Segmente enden.

{6}: Schicke die oberste Karte der Bibliothek jedes Gegners ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du eine davon spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Für Karten, die mithilfe von Feuerlord Ozais aktivierten Fähigkeit gewirkt werden, musst du die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten. Falls du beispielsweise eine Kreaturenkarte ins Exil schickst, kann sie nur während deiner Hauptphase gewirkt werden, wenn der Stapel leer ist. Insbesondere gilt: Normalerweise kannst du im Zug deines Gegners keine von dieser Fähigkeit ins Exil geschickte Kreaturenkarte wirken, es sei denn, sie hat Aufblitzen.
-

Katara, Meisterin des Wasserbändigens

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Verbündeter

1/3

Immer wenn du während des Zuges eines Gegners einen Zauberwurf wirfst, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

Immer wenn Katara angreift, kannst du für jede Erfahrungsmarke, die du hast, eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

- Du als Spieler erhältst die Erfahrungsmarke, nicht Katara. Du behältst jene Marke auch dann, falls Katara, Meisterin des Wasserbändigens, stirbt.
 - Alle Erfahrungsmarken sind gleich, unabhängig davon, wie du sie erhalten hast. Kataras letzte Fähigkeit zählt zum Beispiel Erfahrungsmarken, die du von der ersten Fähigkeit, von einer anderen Fähigkeit, von anderen Exemplaren von Katara, Meisterin des Wasserbändigens, oder auf sonstige Weise erhalten hast.
-

Longshot, Bogenschütze der Rebellen

{3}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Rebell, Verbündeter

3/3

Reichweite (*Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.*)

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

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberwurf wirkst, fügt Longshot jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberwurfs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberwurfs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberwurf zu wirken.
-

Momos Geschichte

{2}{W}

Hexerei

Dieser Zauberwurf kostet beim Wirken {2} weniger, falls in diesem Zug eine Kreatur unter deiner Kontrolle das Spiel verlassen hat.

Durchsuche deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Verbündeter-Kreaturenkarte, zeige sie offen vor und nimm sie auf deine Hand. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische danach.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberwurfs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige aus der ersten Fähigkeit von Momos Geschichte) ab. Der Manabetrag des Zauberwurfs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
-

Nyla, Shirshu-Spürnase

{4} {B}

Legendäre Kreatur — Maulwurf, Bestie

4/5

Wenn Nyla ins Spiel kommt, schicke bis zu einer Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Falls du dies tust, verlierst du X Lebenspunkte und erzeugst X Hinweis-Spielsteine, wobei X gleich dem Manabetrug jener Karte ist. (*Ein Hinweis-Spielstein ist ein Artefakt mit „{2}, opfere diesen Spielstein: Ziehe eine Karte.“*)

Zu Beginn deines Endsegments und falls du keine Hinweise kontrollierst, bringe eine von Nyla ins Exil geschickte Karte deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Die zweite Fähigkeit von Nyla, Shirshu-Spürnase, hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Das bedeutet, dass die Fähigkeit nicht ausgelöst wird, es sei denn, du kontrollierst zu Beginn deines Endsegments keine Hinweise, und sie hat keinen Effekt, falls du einen Hinweis kontrollierst, sowie sie verrechnet wird.
- Falls Nyla das Spiel verlässt, bevor du die Karte mit der letzten Fähigkeit auf deine Hand zurückbringst, bleibt die Karte im Exil, ohne dass sie auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht werden kann. Falls Nyla als neues Objekt ins Spiel zurückkommt (z. B. falls du sie luftbändigst und dann erneut wirkst), hat sie keine Verbindung zu den Karten, die von der früheren Nyla ins Exil geschickt wurden, und jene Karten können nicht von der aktuellen Version von Nyla als Ziel bestimmt werden.

Prinzessin Yue

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Verbündeter

3/2

Wenn Prinzessin Yue stirbt und falls sie eine Nichtland-Kreatur war, bringe sie getappt unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück. Sie ist ein Land namens Mond. Sie erhält „{T}: Erzeuge {C}.“ (*Sie ist immer noch legendär.*)
{T}: Hellsicht 2.

- Wenn Prinzessin Yue als Land namens Mond ins Spiel zurückkommt, ist sie keine Kreatur mehr. Pech gehabt.
- Du kannst nicht gleichzeitig mehrere legendäre Permanente mit demselben Namen im Spiel haben. Allerdings wird Prinzessin Yues Name zu Mond, wenn sie als Land ins Spiel zurückkommt. Insbesondere kannst du gleichzeitig eine legendäre Kreatur namens Prinzessin Yue und ein legendäres Land namens Mond kontrollieren.

Rekrut der Freiheitskämpfer

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Rebell, Verbündeter

*/2

Die Stärke des Rekruten der Freiheitskämpfer ist gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Rekruten der Freiheitskämpfer definiert, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
-

Sokka der Schwertmeister

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Verbündeter

3/3

Wachsamkeit

Ausrüstung-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim
Wirken für jeden Verbündeten, den du kontrollierst, {1}
weniger.

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

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
 - Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner Sokka nicht entfernen, um zu verändern, um wie viel die Kosten von Ausrüstung-Zaubersprüchen reduziert werden.
 - Sokka zählt sich für seine zweite Fähigkeit selbst als Verbündeten.
-

Stabiles Fundament

{3} {G}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, führe
Erdbändigen 3 durch. (*Ein Land deiner Wahl, das du
kontrollierst, wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist
immer noch ein Land. Lege drei +1/+1-Marken darauf.*)

*Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es
getappt ins Spiel zurück.)*

Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf ein
Permanent, das du kontrollierst, gelegt würden, werden
stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken
daraufgelegt.

- Falls ein Permanent, das du kontrollierst, mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt es stattdessen mit so vielen plus einer Marke ins Spiel.
 - Falls du mehrere Exemplare des Stabilen Fundaments kontrollierst, erhöhen sie jeweils die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt werden, um eins.
 - Falls zwei oder mehrere Effekte versuchen, zu modifizieren, wie viele Marken auf ein Permanent, das du kontrollierst, gelegt würden, bestimmst du die Reihenfolge, in der die Effekte angewendet werden, egal wer die Quellen der Effekte kontrolliert.
-

Sturm der Erinnerungen

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

Hexerei

Sturm (Wenn du diesen Zauber spruch wirkst, kopiere ihn einmal für jeden Zauber spruch, der in diesem Zug vor ihm gewirkt wurde.)

Schicke eine per Zufall bestimmte Spontanzauber- oder Hexereikarte mit Manabetrug 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Exil. Du kannst sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls jener Zauber spruch auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

- Die Kopien werden direkt auf den Stapel gelegt. Sie werden nicht gewirkt und werden von anderen Zauber sprüchen mit Sturm, die später im Zug gewirkt werden, nicht mitgezählt.
- Zauber sprüche, die aus einer anderen Zone als der Hand eines Spielers gewirkt wurden, sowie Zauber sprüche, die neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wurden, werden von der Sturm-Fähigkeit mitgezählt.
- Eine Kopie eines Zauber spruchs kann wie jeder andere Zauber spruch neutralisiert werden, aber jede Kopie muss einzeln neutralisiert werden. Wenn ein Zauber spruch 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.
- Die Spontanzauber oder Hexereien, die mit Kopien des Sturms der Erinnerungen gewirkt werden, gehen auf den Stapel, sowie jede Kopie des Sturms der Erinnerungen verrechnet wird, und jene Zauber sprüche werden jeweils verrechnet, bevor weitere Kopien des Sturms der Erinnerungen verrechnet werden.

Toph, Meisterin des Erdbändigens

{3}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger, Verbündeter

2/4

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

Immer wenn du angreifst, führe Erdbändigen X durch, wobei X gleich der Anzahl an Erfahrungsmarken ist, die du hast. (Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 0/0 Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. Lege X +1/+1-Marken darauf. Wenn es stirbt oder ins Exil geschickt wird, bringe es getappt ins Spiel zurück.)

- Du als Spieler erhältst die Erfahrungsmarke, nicht Toph. Du behältst jene Marke auch dann, falls Toph, Meisterin des Erdbändigens, stirbt.
- Alle Erfahrungsmarken sind gleich, unabhängig davon, wie du sie erhalten hast. Die letzte Fähigkeit zählt zum Beispiel Erfahrungsmarken, die du von der ersten Fähigkeit, von einer anderen Fähigkeit, von anderen Exemplaren von Toph, Meisterin des Erdbändigens, oder auf sonstige Weise erhalten hast.

Überwältigender Triumph

{4}{R}

Spontanzauber — Lektion

Der Überwältigende Triumph fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Bis zum Ende des Zuges erhält jede Kreatur, die du kontrollierst, +X/+0, wobei X gleich dem auf diese Weise zugefügten überschüssigen Schaden ist, und verursacht Trampelschaden.

- Einer Kreatur wurde überschüssiger Schaden zugefügt, falls der ihr zugefügte Schaden größer ist als der tödliche Schaden. Normalerweise bedeutet dies Schaden, der größer ist als ihre Widerstandskraft, wobei bereits auf der Kreatur vermerkter Schaden berücksichtigt wird.
-

Unagis Wasserstrahl

{U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -4/-0 bis zum Ende des Zuges. Falls du einen Fisch, Oktopus, Otter, eine Robbe, Schlange oder einen Wal kontrollierst, ziehe eine Karte.

- Falls die als Ziel bestimmte Kreatur zu einem illegalen Ziel wird, bevor Unagis Wasserstrahl verrechnet wird (vielleicht weil sie das Spiel verlassen hat), wird der Zauberspruch nicht verrechnet.
 - Unagis Wasserstrahl überprüft, ob du einen Fisch, Oktopus, Otter, eine Robbe, Schlange oder einen Wal kontrollierst, wenn er verrechnet wird, nicht wenn er gewirkt wird.
-

Verzweifeltes Flehen

{1}{B}

Hexerei — Lektion

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

Bestimme eines oder beides —

- Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück, falls ihre Stärke kleiner oder gleich der Stärke der geopferten Kreatur ist.
 - Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.
- Da du Ziele für das Verzweifelte Flehen bestimmst, bevor du seine zusätzlichen Kosten bezahlst, kann der erste Modus die Kreatur, die du geopfert hast, nicht als Ziel haben und zurückbringen.
-

Zuko, Meister des Feuerbändigens
{1}{R}
Legendäre Kreatur — Mensch, Adliger, Verbündeter
2/2
Erstsenschlag
Feuerbändigen X, wobei X gleich der Anzahl an Erfahrungsmarken ist, die du hast. (*Immer wenn diese Kreatur angreift, erzeuge X {R}. Bis zum Ende des Kampfes verlierst du dieses Mana nicht.*)
Immer wenn du während des Kampfes einen Zauberspruch wirkst, erhältst du eine Erfahrungsmarke.

- Du als Spieler erhältst die Erfahrungsmarke, nicht Zuko. Du behältst jene Marke auch dann, falls Zuko, Meister des Feuerbändigens, stirbt.
- Alle Erfahrungsmarken sind gleich, unabhängig davon, wie du sie erhalten hast. Die Feuerbändigen-Fähigkeit zählt zum Beispiel Erfahrungsmarken, die du von der letzten Fähigkeit, von einer anderen Fähigkeit, von anderen Exemplaren von Zuko, Meister des Feuerbändigens, oder auf sonstige Weise erhalten hast.

Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente Szenenbox – Kartenspezifisches:

Sumpfbändiger
{4}{G}{G}
Kreatur — Mensch, Druide, Verbündeter
*/
Stärke und Widerstandskraft der Sumpfbändiger sind gleich der Anzahl an Sümpfen im Spiel.
Länder, die du kontrollierst, sind zusätzlich zu ihren anderen Typen Sümpfe.

- Länderkarten, die sich nicht im Spiel befinden, werden von der zweiten Fähigkeit der Sumpfbändiger nicht betroffen.
- Die zweite Fähigkeit der Sumpfbändiger führt dazu, dass jedes Land im Spiel, das du kontrollierst, zusätzlich zu seinen anderen Typen den Landtyp Sumpf hat. Ein Land, das ein Sumpf ist, hat die Fähigkeit „{T}: Erzeuge {B}.“ Dieser Effekt ändert sonst nichts an diesen Ländern, also weder ihren Namen, ihre anderen Untertypen, andere Fähigkeiten oder ob sie legendär, Standardländer oder verschneit sind.

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Thunder Junction, Bloomburrow, Duskmourn und Tarkir sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2025 Wizards. Andere Marken sind Besitz ihrer entsprechenden Eigentümer.