

Sethinweise zu *Amonkhet*

Zusammengestellt von Eli Shiffrin, mit Beiträgen von Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson, Matt Tabak und Thijs van Ommen

Fassung vom 9. Februar 2017

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 sein, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der **Magic**-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr gültig ist. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter <http://company.wizards.com/contactus>.

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen über das Set und erklärt die 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 im kartenspezifischen Abschnitt enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind angeführt.

ALLGEMEINES

Informationen zum Set

Amonkhet enthält 269 Karten (20 Standardländer, 101 häufige, 80 nicht ganz so häufige, 53 seltene und 15 sagenhaft seltene Karten), die in Boosterpackungen enthalten sind, sowie 18 weitere Karten, die nur in *Amonkhet* Planeswalker-Decks und der *Amonkhet* Deckbau-Box enthalten sind. Einige *Amonkhet*-Boosterpackungen enthalten eine Karte der Masterpiece-Serie (siehe unten).

Prerelease-Events: 22.–23. April 2017

Draft-Wochenende: 29.–30. April 2017

Game Day: 20.–21. Mai 2017

Das Set *Amonkhet* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 28. April 2017. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Kampf um Zendikar*, *Eid der Wächter*, *Schatten über Innistrad*, *Düstermond*, *Kaladesh*, *Äther-Rebellion* und *Amonkhet*.

Unter Magic.Wizards.com/Rules findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets.

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

Masterpiece-Serie: *Amonkhet*-Anrufungen

Als der Gott-Pharao Bolas von *Amonkhet* verschwand, ließ er fünf Gottheiten zurück, die seine Pläne bis zu seiner schicksalhaften Rückkehr vorantreiben sollten. Jene Götter stellen die absolute Perfektion in Körper und Geist dar. Sie sind es, an die sich die Bewohner Naktamuns wenden, wenn sie Hilfe benötigen. Mit den *Amonkhet*-Anrufungen kannst du selbst ihre Macht ins Feld führen und uralte Zaubersprüche wirken!

* Das Set *Amonkhet*-Anrufungen enthält 54 Karten. Die ersten 30 dieser Karten erscheinen in *Amonkhet*-Boosterpackungen. Die übrigen 24 Karten werden in *Stunde der Vernichtung* Boosterpackungen erscheinen. *Amonkhet*-Anrufungen haben ihr eigenes Erweiterungssymbol.

* *Amonkhet-Anrufungen*, die in Boosterpackungen erscheinen, sind in jedem Limited-Event spielbar, in dem diese Boosterpackungen verwendet werden. In einem Sealed-Deck-Turnier sind diese Karten Teil deines Kartenpools. Falls du eine dieser Karten bei einem Boosterdraft-Turnier öffnest und behalten willst, musst du sie in deinen Kartenpool draften.

* *Amonkhet-Anrufungen* sind jedoch nur in Constructed-Formaten legal, in denen sie bereits vorher legal waren. Ihr Erscheinen in *Amonkhet*- und *Stunde der Vernichtung* Boosterpackungen macht sie *nicht* legal im Standard.

* *Amonkhet-Anrufungen* erscheinen als englische Premiumkarten in Boosterpackungen aller Sprachen.

* *Amonkhet-Anrufungen* sind extrem selten. Wenn du eine öffnest, kannst du dich glücklich schätzen!

Story-Schlüsselmoment-Karten in *Amonkhet*

In der *Amonkhet*-Story gibt es viele wichtige Momente, doch fünf sind entscheidend. Diese werden „Story-Schlüsselmomente“ genannt und auf Karten gezeigt. Um mehr über diese Ereignisse zu erfahren, kannst du die offiziellen **Magic**-Geschichten auf **mtgstory.com** lesen.

Story-Schlüsselmoment 1: Bestärkter Glauben

Story-Schlüsselmoment 2: Grausame Realität

Story-Schlüsselmoment 3: Prozession der Gesalbten

Story-Schlüsselmoment 4: Mit Gewalt

Story-Schlüsselmoment 5: Gideons Eingreifen

Die Story-Schlüsselmoment-Karten dieses Sets haben als besonderes Merkmal ein Planeswalker-Symbol in ihren Textboxen. Das Symbol hat keine Auswirkungen auf das Spiel. Auf den gedruckten Karten ist auch die **mtgstory.com** URL abgebildet, sowie eine Nummer, die angibt, an welcher Stelle in der Geschichte die Karte auftaucht.

Neue Schlüsselworfähigkeit: Einbalsamieren

Der Gott-Pharao hat dafür gesorgt, dass seine Anhänger selbst durch ihren Tod nicht davon abgehalten werden, ihm weiter zu dienen. Die neue Einbalsamieren-Fähigkeit erlaubt es den Toten, als Mumien weiter zu dienen.

Heilige Katze

{W}

Kreatur — Katze

1/1

Lebensverknüpfung

Einbalsamieren {W} (*{W}*), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er eine weiße Zombie-Katze ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.*)

Die offiziellen Regeln für Einbalsamieren lauten wie folgt:

702.127. Einbalsamieren

702.127a Einbalsamieren ist eine aktivierte Fähigkeit, die nur wirkt, während sich die Karte mit Einbalsamieren in einem Friedhof befindet. „Einbalsamieren [Kosten]“ bedeutet: „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist, außer dass er keine Manakosten hat, weiß und zusätzlich zu seinen anderen Kreaturentypen ein Zombie ist. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.“

702.127b Ein Spielstein gilt als „einbalsamiert“, wenn er durch die Verrechnung einer Einbalsamieren-Fähigkeit erzeugt wurde.

* Für jede Karte mit Einbalsamieren gibt es eine dazugehörige Spielstein-Karte in *Amonkhet*-Boosterpackungen. Diese sind jedoch nicht notwendig, um mit Karten mit Einbalsamieren zu spielen. Einbalsamierte Kreaturespielsteine können auch durch andere Hilfsmittel repräsentiert werden, wie du das von anderen Kreaturespielsteinen gewohnt bist.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.

* Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Zombie und statt seiner anderen Farben weiß. Er hat keine Manakosten. Seine umgewandelten Manakosten sind damit 0. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.

* Falls die vom Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein auch diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ähnliches gilt für „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die ebenfalls funktionieren.

Neue Schlüsselwortaktion: Erschöpfen

Wenn alle um einen herum ihr Leben lang nichts anderes getan haben, als zu trainieren, ist es einzig der Wille zum Erfolg, der die Besten von den lediglich Guten unterscheidet. Um diese Entschlossenheit zu verdeutlichen, verfügen manche Kreaturen über eine Fähigkeit, mit der man sie beim Angriff zu besonderen Höchstleistungen antreiben kann, die sie jedoch auch entsprechend erschöpfen.

Ruhmwürdiger Geweihter

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/1

Du kannst den Ruhmwürdigen Geweihten erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, erhält er +1/+3 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. (*Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.*)

Die offiziellen Regeln für Erschöpfen lauten wie folgt:

701.37. Erschöpfen

701.37a Um eine bleibende Karte zu erschöpfen, entscheidest du, dass sie während deines nächsten Enttappsegments nicht enttappt.

701.37b Eine bleibende Karte kann erschöpft werden, auch wenn sie nicht getappt ist oder sie bereits in einem Zug erschöpft wurde. Falls du eine bleibende Karte mehr als einmal vor deinem nächsten Enttappsegment erschöpfst, enden alle Effekte, die sie nicht enttappen lassen, im selben Enttappsegment.

701.37c Ein Objekt, das sich nicht im Spiel befindet, kann nicht erschöpft werden.

* Alle Karten aus *Amonkhet*, die dich eine Kreatur erschöpfen lassen, lassen dich dies tun, sowie du sie als Angreifer deklarierst. Später im Kampf ist dies nicht mehr möglich und Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, können nicht erschöpft werden. Jede Fähigkeit, die durch das Erschöpfen einer angreifenden Kreatur ausgelöst wird, wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.

* Falls eine Kreatur eine ausgelöste Fähigkeit hat, die ein Ziel benötigt, und diese Fähigkeit immer dann ausgelöst wird, wenn die Kreatur erschöpft wird, kannst du diese Kreatur auch erschöpfen, falls du keine legalen Ziele für die

ausgelöste Fähigkeit hast.

* Manche Karten haben Fähigkeiten, die jedes Mal ausgelöst werden, wenn du eine beliebige Kreatur erschöpfst. Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn diese Kreatur selbst erschöpft wird und auch, wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, erschöpft wird.

* Du kannst eine Kreatur nur erschöpfen, wenn ein Effekt es dir erlaubt. Ähnliche Effekte, die eine Kreatur tappen und nicht mehr enttappen lassen (wie jener der Entscheidungsstarre), gelten nicht als „erschöpfen“.

* Falls eine erschöpfte Kreatur während deines nächsten Enttappsegments bereits enttappt ist (z. B. weil sie Wachsamkeit hatte oder von einem Effekt enttappt wurde), erlischt der Effekt von Erschöpfen, der ihr Enttappen verhinderte, ohne Wirkung.

* Falls du bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deines Gegners übernimmst und diese erschöpfst, enttappt sie regulär während des Enttappsegment dieses Gegners.

Neue Mechanik: Geteilte Karten mit Nachhall

Karten mit Nachhall sind geteilte Karten mit einer entscheidenden Neuerung. Du kannst die obere Hälfte normal von deiner Hand wirken. Die untere Hälfte kannst du hingegen nur aus deinem Friedhof wirken. Du musst nicht beide Hälften im selben Zug wirken, aber oft hat dies besonders große Wirkung.

Auserkoren

{1}{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

//

Führen

{3}{G}

Hexerei

Nachhall (Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. *Schicke ihn danach ins Exil.*)

Alle Kreaturen, die eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug blocken können, tun dies.

Die offiziellen Regeln für Nachhall lauten wie folgt:

702.126. Nachhall

702.126a Nachhall ist eine Fähigkeit einiger geteilter Karten (siehe Regel 708, „Geteilte Karten“). Sie repräsentiert drei statische Fähigkeiten. Nachhall bedeutet: „Du kannst diese Hälfte dieser geteilten Karte aus deinem Friedhof wirken“, „Diese Hälfte dieser geteilten Karte kann aus keiner anderen Zone als einem Friedhof gewirkt werden“ und „Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, schicke ihn beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt ihn irgendwo anders hinzulegen.“

* Geteilte Karten mit Nachhall haben einen neuen Kartenrahmen. Die Hälfte, die du aus deiner Hand wirken kannst, ist aufrecht orientiert, wohingegen die andere Hälfte, die du nur aus deinem Friedhof wirken kannst, quer gedruckt ist (wie üblich für geteilte Karten). Dieser neue Rahmen dient einzig der besseren Übersicht und hat keinerlei regeltechnische Auswirkungen.

* Alle geteilten Karten haben zwei Hälften auf einer einzigen Karte, wobei du nur die Hälfte auf den Stapel legst, die du auch wirkst. Die Eigenschaften der Hälfte der Karte, die du nicht gewirkt hast, werden ignoriert, solange der Zauberspruch auf dem Stapel ist. Du kannst zum Beispiel Auserkoren wirken, auch wenn dich ein Effekt davon abhält, grüne Zaubersprüche zu wirken.

* Eine geteilte Karte zählt als eine einzelne Karte. Falls du beispielsweise eine geteilte Karte abwirfst, wirfst du nur eine Karte ab und nicht zwei. Falls ein Effekt die Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof zählt,

zählt er Auserkoren // Führen als eine Karte, nicht als zwei.

* Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du einen Namen bestimmen, aber nicht beide.

* Solange eine geteilte Karte nicht auf dem Stapel ist, hat sie die kombinierten Eigenschaften beider Hälften. Ein Beispiel: Auserkoren // Führen ist eine grüne und schwarze Karte, eine Spontanzauber- und eine Hexerei-Karte und hat umgewandelte Manakosten von 6. Sollte ein Effekt es dir beispielsweise erlauben, eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 2 aus deiner Hand zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, kannst du Auserkoren damit nicht wirken. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln für geteilte Karten.

* Falls du die erste Hälfte einer geteilten Karte mit Nachhall wirkst, erhältst du Priorität, nachdem sie verrechnet wurde. Du kannst dann sofort die zweite Hälfte mit Nachhall aus deinem Friedhof wirken, bevor irgendein anderer Spieler eine Aktion durchführen darf (vorausgesetzt, das Wirken der zweiten Hälfte ist zu diesem Zeitpunkt legal).

* Falls ein anderer Effekt es dir erlaubt, eine geteilte Karte mit Nachhall aus einer anderen Zone als dem Friedhof zu wirken, kannst du nicht die Nachhall-Hälfte wirken.

* Falls ein anderer Effekt es dir erlaubt, eine geteilte Karte mit Nachhall aus einem Friedhof zu wirken, kannst du eine beliebige Hälfte wirken. Falls du dabei die Hälfte mit Nachhall wirkst, schickst du die Karte ins Exil, sowie sie den Stapel verlassen würde.

* Ein Zauberspruch mit Nachhall, der aus einem Friedhof gewirkt wird, wird anschließend immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet wird, neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Umwandlung

Die Geweihten Amonkhets wissen, dass man für wahre Kampfbereitschaft stets die richtige Waffe zum richtigen Zeitpunkt benötigt. Dasselbe gilt für **Magic**. Es gewinnt meist der Spieler, der zum richtigen Zeitpunkt die richtige Karte bereit hat. Die aktivierte Fähigkeit Umwandlung hilft dir dabei.

Als würdig erachten

{4}{R}

Spontanzauber

Als würdig erachten fügt einer Kreatur deiner Wahl 7 Schadenspunkte zu.

Umwandlung {3}{R} (*{3}{R}*, *wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

Wenn du Als würdig erachten umwandelst, kannst du es einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zufügen lassen.

* Einige Karten mit Umwandlung haben eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du sie umwandelst. Andere haben dagegen eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du eine beliebige Karte umwandelst. Diese ausgelösten Fähigkeiten werden verrechnet, bevor du durch Umwandlung eine Karte ziehst.

* Weder die durch Umwandlung ausgelösten Fähigkeiten noch die Fähigkeit Umwandlung selbst sind Zaubersprüche. Effekte, die mit Zaubersprüchen interagieren (z. B. Abbrechen), haben keine Wirkung.

* Du kannst eine Karte mit Umwandlung immer umwandeln, auch falls ggf. ihre durch Umwandlung ausgelöste Fähigkeit kein legales Ziel hat. Das funktioniert, weil die Umwandlung-Fähigkeit und die dadurch ausgelöste Fähigkeit voneinander unabhängig sind. Wird eine der Fähigkeiten neutralisiert (z. B. durch Aberkennen oder wenn die ausgelöste Fähigkeit keine legalen Ziele mehr hat), wird die andere ganz normal verrechnet.

Wiederkehrendes Thema: -1/-1-Marken

Die meisten Sets nutzen +1/+1-Marken, um Kreaturen zu stärken. *Amonkhet* dagegen verwendet -1/-1-Marken, um Kreaturen zu schwächen. Einige Karten im Set belohnen dich sogar dafür, -1/-1-Marken auf deine eigenen Kreaturen zu legen.

Wegbereitende Geweihte

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Druiden

3/4

Wenn die Wegbereitende Geweihte ins Spiel kommt, lege drei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

{T}, entferne eine -1/-1-Marke von der Wegbereitenden Geweihten: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

* Einige Kreaturen haben eine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit, die -1/-1-Marken auf „eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst“ legen. Diese Fähigkeiten können auch die Kreatur selbst zum Ziel haben.

* Eine Kreatur, auf der -1/-1-Marken liegen, kann dadurch Widerstandskraft 0 oder weniger haben. Diese Kreatur wird als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Dies geschieht selbst dann, wenn die Kreatur unzerstörbar ist.

* Eine Kreatur, auf der -1/-1-Marken liegen, kann dadurch Stärke 0 oder weniger haben. In diesem Fall fügt sie im Kampf keinen Schaden zu. Falls der Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit die Stärke dieser Kreatur verändert, wird dieser Effekt auf die negative Stärke der Kreatur angewandt. Erhält zum Beispiel eine -2/2 Kreatur +3/+3, wird sie dadurch zu 1/5.

* Würde der Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit etwas tun, das von der Stärke einer Kreatur abhängig ist, deren Stärke derzeit 0 oder weniger beträgt (zum Beispiel einen Spieler entsprechend viele Karten ziehen lassen), verwendet der Effekt stattdessen 0.

* Liegen auf einer bleibenden Karte mindestens eine +1/+1-Marke und mindestens eine -1/-1-Marke, entferne solange paarweise +1/+1- und -1/-1-Marken von ihr, bis nur Marken einer Sorte auf ihr übrig sind. Dies geschieht als zustandsbasierte Aktion.

* Wurde die Widerstandskraft einer Kreatur mit -1/-1-Marken durch einen Effekt „bis zum Ende des Zuges“ erhöht, kann es sein, dass im Aufräumsegment, wenn der Effekt endet, die Widerstandskraft der Kreatur auf 0 oder weniger sinkt. Falls das passiert, wird die Kreatur auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt und alle Spieler erhalten in diesem Aufräumsegment Priorität und können Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. (Normalerweise ist es nicht möglich, während des Aufräumsegments Aktionen auszuführen.) Anschließend an dieses Aufräumsegment gibt es ein weiteres Aufräumsegment.

* Bei manchen Effekten ist es entscheidend, welcher Spieler Marken auf ein Objekt legt. Die meisten Zaubersprüche und Fähigkeiten richten sich an ihren Beherrscher, wenn es darum geht, die Marken auf etwas zu legen (impliziert durch das „du“, wie z. B. bei der Wegbereitenden Geweihten). Bei einem Objekt, das mit Marken ins Spiel kommt, legt der Beherrscher die Marken auf das Objekt.

Set-Thema: Ausgelöste Fähigkeiten beim Abwerfen von Karten

Einige Karten aus *Amonkhet* haben Fähigkeiten, die einen Effekt haben, wenn du andere Karten abwirfst. Sie profitieren davon, dass dein Gegner dich Karten abwerfen lässt oder du selbst Karten abwirfst.

Hekma-Wachposten

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/3

Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, erhalten die Hekma-Wachposten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du Karten abwirfst, erlaubt dir nicht, ohne Grund Karten abzuwerfen. Du benötigst einen anderen Effekt, der dir erlaubt oder von dir verlangt, Karten abzuwerfen.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du eine Karte „umwandelst oder abwirfst“, wird beim Umwandeln nur einmal ausgelöst. Die Fähigkeit „Immer wenn du eine Karte abwirfst“ ist also funktionell identisch. Umwandlung ist nur zur Verdeutlichung extra angeführt.

* Wirft ein Spieler während des Aufräumsegments Karten ab, weil er zu viele Handkarten hat, löst dies alle Fähigkeiten aus, die durch das Abwerfen von Karten ausgelöst werden. Falls das passiert, werden diese ausgelösten Fähigkeiten auf den Stapel gelegt und alle Spieler erhalten in diesem Aufräumsegment Priorität und können Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren. (Normalerweise ist es nicht möglich, während des Aufräumsegments Aktionen auszuführen.) Anschließend an dieses Aufräumsegment gibt es ein weiteres Aufräumsegment.

Set-Thema: Wüsten

Die Bewohner der blühenden Stadt Naktamun werden durch das Hekma vor Amonkhets heulenden Wüstenwinden und den umherziehenden Toten geschützt, während die Abtrünnigen dorthin ins Exil geschickt werden, den sicheren Tod vor Augen.

Sonnenverbrannte Wüste

Land — Wüste

Wenn die Sonnenverbrannte Wüste ins Spiel kommt, fügt sie einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.
{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

* „Wüste“ ist ein Untertyp von Ländern, der keine spezielle Bedeutung hat. Er verleiht Ländern keine besondere Manafähigkeit. Andere Karten können aber durchaus Effekte haben, die sich auf Wüsten beziehen.

Zyklus: Die Monumente der Götter

Die Schrecken der Wüste werden durch das Hekma zurückgehalten, aber es sind die Götter, die die Bewohner Naktamuns durch ihr tägliches Leben führen und auf ihrem Weg zum Jenseits begleiten. Ihre Monumente geben dir jedes Mal einen kleinen Segen, wenn du einen Kreaturenzauber wirkst.

Oketras Monument

{3}

Legendäres Artefakt

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

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Krieger-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.

* Jedes Monument verfügt über eine Fähigkeit, die die Kosten von Kreaturenzaubern einer bestimmten Farbe reduzieren, und über eine ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du einen beliebigen Kreaturenzauber wirkst (nicht nur Kreaturenzauber jener Farbe).

* Ein mehrfarbiger Kreaturenzauber hat jede einzelne seiner Farben. Der Champion der Ahn-Saat ist zum Beispiel eine weiße Kreatur und eine grüne Kreatur, und kann daher sowohl von Oketras Monument als auch von Rhonas' Monument profitieren – oder von beiden zugleich.

* Um die Gesamtkosten eines Kreaturenzaubers zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlt; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle

Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten der Kreatur bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um die Kreatur zu wirken.

* Die ausgelösten Fähigkeiten der Monumente werden ausgelöst, wenn der Kreaturenzauber gewirkt wird, und werden verrechnet, bevor der Kreaturenzauber verrechnet wird. Sie werden auch dann verrechnet, wenn der Kreaturenzauber neutralisiert wird.

Zyklus: Die Prüfungen der fünf Götter

Die Geweihten müssen sich insgesamt fünf Prüfungen stellen, um sich als würdig zu erweisen – der Prüfung des Zusammenhalts, des Wissens, der Stärke, des Ehrgeizes und des Eifers. Für jede abgelegte Prüfung erhalten sie eine Kartusche: ein mit bläulich schimmerndem Lazotep versetztes und durch die Magie des Gott-Pharaos verzaubertes Amulett.

Prüfung des Zusammenhalts

{2} {W}

Verzauberung

Wenn die Prüfung des Zusammenhalts ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

Wenn eine Kartusche unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bringe die Prüfung des Zusammenhalts auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Kartusche des Zusammenhalts

{W}

Verzauberung — Aura, Kartusche

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn die Kartusche des Zusammenhalts ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Krieger-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Erstschlag.

* Kartusche ist ein Untertyp von Verzauberung, der keine besondere Bedeutung trägt. Andere Karten können aber durchaus Effekte haben, die sich auf Kartuschen beziehen.

* Falls die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel wird, bevor der Kartuschen-Zauberspruch verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert. Die Kartusche kommt dann nicht ins Spiel.

* Jede Kartusche ist eine Aura mit „Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst“. Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über entweder die Kartusche oder über die verzauberte Kreatur (aber nicht beide) übernimmt, wird die Kartusche als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, da sie eine illegale bleibende Karte verzaubert.

* Jede Prüfung kann auf deine Hand zurückkehren, wenn eine Kartusche unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Die Prüfung wird jedoch nur dann auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, falls sie immer noch im Spiel ist, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

KARTENSPEZIFISCHES

Abtrünniger Diener

{W} {B}

Kreatur — Zombie

2/2

Immer wenn ein anderer Zombie unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls der Abtrünnige Diener gleichzeitig mit einem anderen Zombie ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit von diesem anderen Zombie ausgelöst.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die ausgelöste Fähigkeit des Abtrünnigen Dieners dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Anspruch erheben

{5} {U} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine bleibende Karte

Du kontrollierst die verzauberte bleibende Karte.

Umwandlung {2} (*{2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

* Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst. Diese bleiben weiterhin angelegt, aber Effekte von Auren, die von „du/dir“ sprechen, beziehen sich nach wie vor auf den Beherrscher der Aura, Ausrüstungen können nur von ihrem jeweiligen Beherrscher umgerüstet werden, usw.

Armut

{2} {B} {B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

//

Reichtum

{5} {U} {U}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Jeder Gegner bestimmt eine Kreatur, die er kontrolliert. Du erhältst die Kontrolle über die bestimmten Kreaturen.

* Armut betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt seiner Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die erst später im Zug ins Spiel kommen, oder bleibende Karten, die erst später im Zug zu Kreaturen werden, sind nicht betroffen.

* Der Effekt von Reichtum hat keine Ziele. Es können also auch Kreaturen mit Fluchsicherheit bestimmt werden.

* Der Effekt von Reichtum ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment.

* Sobald die Verrechnung von Reichtum begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis sie abgeschlossen ist. Insbesondere könne deine Gegner die Kreaturen, die sie gewählt haben, nicht aus dem Spiel entfernen, bevor du die Kontrolle über sie erhältst.

* In einer Multiplayer-Partie bestimmt jeder Gegner, der eine Kreatur kontrolliert, eine seiner Kreaturen. Dies geschieht in Zugreihenfolge. Nachdem das Gegner getan haben, erhältst du gleichzeitig die Kontrolle über alle so bestimmten Kreaturen.

Aufopferungsvoller Saatgefährte

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/2

Du kannst den Aufopferungsvollen Saatgefährten erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. (*Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.*)

* Die umgewandelten Manakosten einer Karte in deinem Friedhof werden nur von den Manasymbolen bestimmt,

die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind. Die umgewandelten Manakosten entsprechen der Gesamtanzahl an Mana in diesen Kosten, unabhängig von der Farbe. Eine Karte mit Manakosten von {1}{U}{U} hat zum Beispiel umgewandelte Manakosten von 3.

* Falls die Manakosten einer Karte in deinem Friedhof X enthalten, wird für X der Wert 0 angenommen.

* Alle Angreifer müssen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden. Du kannst nicht mit dem Aufopferungsvollen Saatgefährten angreifen, durch seinen Effekt eine Kreatur ins Spiel zurückbringen und dann mit dieser ebenfalls angreifen.

* Falls die ins Spiel zurückgebrachte Kreatur Fähigkeiten hat, die ausgelöst werden, wenn Kreaturen angreifen oder erschöpft werden, werden diese nicht ausgelöst.

Auserkoren

{1}{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

//

Führen

{3}{G}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Alle Kreaturen, die eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug blocken können, tun dies.

* Führen gibt Kreaturen nicht die Fähigkeit, die Kreatur deiner Wahl zu blocken. Es zwingt nur diejenigen Kreaturen, die diese Kreatur blocken können, es auch zu tun.

* Falls beim Deklarieren der Blocker eine Kreatur getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, dann blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur blockt, ist kein Spieler gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.

* Falls es in einem Zug mehrere Kampfphasen gibt, müssen Kreaturen, die das Ziel von Führen in der ersten Kampfphase geblockt haben, diese in den folgenden Kampfphasen nicht erneut blocken. Der Effekt von Führen bezieht sich auf den gesamten Zug und nicht auf einzelne Kampfphasen.

Avior-Gedankenzensor

{2}{W}

Kreatur — Vogel, Zauberer

2/1

Aufblitzen

Fliegend

Falls ein Gegner eine Bibliothek durchsuchen würde, durchsucht der Spieler stattdessen die obersten vier Karten jener Bibliothek.

* Jede Suche wird normal durchgeführt, außer dass der Gegner während seiner Suche nur die obersten vier Karten der zu durchsuchenden Bibliothek sieht. Die anderen Karten der Bibliothek können gar nicht erst angeschaut werden. Karten, die nicht in den obersten vier Karten der Bibliothek sind, können demnach auch nicht gefunden werden. Selbst dann nicht, wenn sie anderweitig identifizierbar wären.

* Für Effekte, die prüfen, ob eine Bibliothek durchsucht wird, gilt das Durchsuchen der obersten vier Karten als Durchsuchen der gesamten Bibliothek.

* Verwendet ein Effekt das Wort „Durchsuchen“ nur einmal, lässt den Gegner aber nach mehreren Karten suchen,

bleibt es während der gesamten Suche bei den ursprünglichen obersten vier Karten. Das Finden einer Karte bewirkt nicht, dass die ehemals fünfte Karte von oben in die Suche inbegriffen wird.

* Nachdem die Suche vollendet wurde, wird die gesamte Bibliothek gemischt.

Bauwerk der Autorität

{3}

Artefakt

{1}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht angreifen. Lege eine Ziegelmarke auf das Bauwerk der Autorität.

{1}, {T}: Bis zu deinem nächsten Zug kann eine Kreatur deiner Wahl nicht angreifen oder blocken und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls sich drei oder mehr Ziegelmarken auf dem Bauwerk der Autorität befinden.

* Das Bauwerk der Autorität kann nicht benutzt werden, um einen Angriff oder einen Block rückgängig zu machen, nachdem dieser deklariert wurde. Seine Fähigkeit muss spätestens im Beginn-des-Kampfes-Segment aktiviert werden, um eine Kreatur vom Angreifen abzuhalten, und spätestens im Angreifer-deklarierten-Segment, um eine Kreatur am Blocken zu hindern.

* Sobald ein Spieler angekündigt hat, die Fähigkeit einer Kreatur zu aktivieren, kann das Bauwerk der Autorität dies nicht mehr verhindern. Seine letzte Fähigkeit muss aktiviert werden, bevor ein Spieler die Fähigkeit der Kreatur aktiviert. Ein Spieler kann gegebenenfalls auf die Fähigkeit des Bauwerks der Autorität reagieren und die Fähigkeit der als Ziel bestimmten Kreatur aktivieren.

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt].“ Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeit (beginnend mit „Wenn“, „Immer wenn“ oder „Zu Beginn“) sind nicht von der letzten Fähigkeit des Bauwerks der Autorität betroffen. Erschöpfen ist zum Beispiel keine aktivierte Fähigkeit.

Beleidigung

{2}{R}

Hexerei

Schaden kann in diesem Zug nicht verhindert werden. Falls eine Quelle, die du kontrollierst, in diesem Zug Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen doppelt so viel Schaden zu.

//

Verletzung

{2}{R}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Verletzung fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte und einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Falls du für Beleidigung eine Kreatur mit Trampelschaden, die du kontrollierst, als Schadensquelle bestimmst, musst du einer eventuell blockenden Kreatur erst einmal den vollen, unmodifizierten Schaden zuweisen. Falls zum Beispiel eine 3/3 Kreatur mit Trampelschaden von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem verteidigenden Spieler höchstens 1 Schadenspunkt zuweisen. Die angreifende Kreatur fügt dann der blockenden Kreatur 4 und dem verteidigenden Spieler 2 Schadenspunkte zu.

* Falls ein Effekt wie der von Chandras Pyrohelix von dir verlangt, Schaden auf mehrere Ziele aufzuteilen, musst du den unmodifizierten Schaden aufteilen, bevor dieser dann verdoppelt wird.

* Falls du zwei Beleidigungen in einem Zug wirkst, wird der Schaden aus Quellen, die du kontrollierst, vervierfacht. Bei drei Beleidigungen wird er verachtacht, usw. Aber nicht übertreiben. Dein Gegner hat auch Gefühle.

* Du kannst Verletzung nur wirken, wenn du sowohl eine Kreatur als auch einen Spieler als Ziel wählst. Falls eines

der Ziele illegal ist, sowie Verletzung verrechnet wird, fügt sie dem verbleibenden legalen Ziel Schaden zu.

Blutzorn-Raufbold

{1}{R}

Kreatur — Minotaurus, Krieger

4/3

Wenn der Blutzorn-Raufbold ins Spiel kommt, wirf eine Karte ab.

* Du kannst den Blutzorn-Raufbold auch wirken, wenn du keine andere Karte auf der Hand hast. Falls du keine Karte auf der Hand hast, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.

Bontu die Vielgepriesene

{2}{B}

Legendäre Kreature — Gott

4/6

Bedrohlich, Unzerstörbar

Bontu die Vielgepriesene kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, eine Kreature ist in diesem Zug unter deiner Kontrolle gestorben.

{1}{B}, opfere eine andere Kreature: Hellsicht 1. Jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Die Kreature, die gestorben ist, muss sich nicht mehr im Friedhof ihres Besitzers befinden, damit die Kampfeinschränkung Bontus aufgehoben wird.

* Kreaturespielsteine, die sterben, werden normal auf deinen Friedhof gelegt (und hören danach auf zu existieren). Ist einer in diesem Zug gestorben, ist die Kampfeinschränkung Bontus aufgehoben.

* Alle Angreifer müssen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden. Du kannst also nicht mit einer Kreature angreifen, sie opfern, um Bontus Kampfeinschränkung aufzuheben, und dann mit Bontu angreifen.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die aktivierte Fähigkeit von Bontu dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Bontus Monument

{3}

Legendäres Artefakt

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

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die ausgelöste Fähigkeit von Bontus Monument dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Champion der Ahn-Saat

{2}{G}{W}

Kreatur — Mensch, Krieger

4/4

Du kannst den Champion der Ahn-Saat erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, enttappe alle anderen Kreaturen, die du kontrollierst. *(Eine erschöpfte Kreature enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*

* Alle Angreifer müssen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden. Du kannst also nicht erst mit dem Champion der

Ahn-Saat angreifen, eine getappte Kreatur enttappen und dann mit jener Kreatur ebenfalls angreifen.

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

* Wenn du mit zwei Champions der Ahn-Saat angreifst und beide erschöpfst, enttappen sie sich gegenseitig.

Champion des Rhonas

{3}{G}

Kreatur — Schakal, Krieger

3/3

Du kannst den Champion des Rhonas erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, kannst du eine Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappssegments.)*

* Alle Angreifer müssen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden. Du kannst nicht mit dem Champion des Rhonas angreifen, durch seinen Effekt eine Kreatur ins Spiel bringen und mit dieser dann ebenfalls angreifen.

* Falls die ins Spiel gebrachte Kreatur Fähigkeiten hat, die ausgelöst werden, wenn Kreaturen angreifen oder erschöpft werden, werden diese nicht ausgelöst.

Dezimierender Käfer

{3}{B}{G}

Kreatur — Insekt

4/5

Wenn der Dezimierende Käfer ins Spiel kommt, lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Immer wenn der Dezimierende Käfer angreift, entferne eine -1/-1-Marke von einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und lege eine -1/-1-Marke auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.

* Die zweite Fähigkeit des Dezimierenden Käfers kann eine beliebige Kreatur, die du kontrollierst, zum Ziel haben; nicht nur eine, auf der eine -1/-1-Marke liegt. Sie legt eine -1/-1-Marke auf die gegnerische Kreatur, auch wenn du keine von deiner eigenen entfernt hast.

* Wird eins der Ziele der zweiten Fähigkeit des Dezimierenden Käfers illegal, wird die Fähigkeit trotzdem noch für das andere Ziel verrechnet.

Djerus Entschlossenheit

{W}

Spontanzauber

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Verhindere allen Schaden, der ihr in diesem Zug zugefügt würde.

Umwandlung {2} (*{2}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

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

* Djerus Entschlossenheit kann auch eine ungetappte Kreatur zum Ziel haben. Der Verhinderungseffekt wird trotzdem angewendet.

Drescher-Eidechse

{2}{R}

Kreatur — Eidechse

3/2

Die Drescher-Eidechse erhält +1/+2, solange du eine oder weniger Karten auf deiner Hand hast.

* Falls einer Kreatur Schaden zugefügt wurde, bleibt der Schaden bis zum Aufräumsegment auf dieser Kreatur vermerkt. Wenn der Drescher-Eidechse 2 oder 3 Schadenspunkte zugefügt wurden, während du eine oder weniger Handkarten hattest, und du später im selben Zug zwei oder mehr Handkarten hast, nachdem ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wurde, wird die Drescher-Eidechse zerstört. Ebenso wird sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, wenn aus ähnlichen Gründen ihre Widerstandskraft auf 0 oder weniger sinkt.

Einprägen

{3}{U}

Spontanzauber

Lege einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, als zweite Karte von oben in die Bibliothek seines bzw. ihres Besitzers.

//

Erinnern

{4}{U}{U}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Jeder Spieler mischt die Karten auf seiner Hand und in seinem Friedhof in seine Bibliothek und zieht dann sieben Karten.

* Falls die Bibliothek des Besitzers des Ziels keine Karten enthält, wird der als Ziel gewählte Zauberspruch oder die bleibende Karte als einzige Karte in die Bibliothek gelegt.

* Ein Zauberspruch, der in die Bibliothek seines Besitzers gelegt wird, wird er vom Stapel entfernt und daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird dadurch nicht neutralisiert, sondern existiert einfach nicht mehr. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.

* Wenn eine Kopie eines Zauberspruchs oder ein Spielstein in die Bibliothek ihres Besitzers gelegt werden sollen, werden sie dorthin gelegt und hören anschließend als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren.

Engel der Sühne

{3}{W}{W}

Kreatur — Engel

3/4

Fliegend

Wenn der Engel der Sühne ins Spiel kommt, kannst du eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil schicken, bis der Engel der Sühne das Spiel verlässt.

Einbalsamieren {5}{W} (*{5}{W}*), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Engel ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.*)

* Falls der Engel der Sühne das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die gewählte bleibende Karte nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die bleibende Karte angelegt sind, die ins Exil geschickt wird, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wird, hören auf zu existieren.

* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

* Die ins Exil geschickte Karte wird unmittelbar, nachdem der Engel der Sühne das Spiel verlassen hat, wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Engels der Sühne die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Erhabene Karakals

{3}{W}{W}

Kreatur — Katze

3/3

Andere Katzen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Lebensverknüpfung.

Wenn die Erhabenen Karakals ins Spiel kommen, erzeuge zwei 1/1 weiße Katze-Kreaturespielsteine mit Lebensverknüpfung.

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung.

* Alle anderen Katzen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Lebensverknüpfung – nicht nur jene, die durch die letzte Fähigkeit der Erhabenen Karakals erzeugt wurden.

Fluch des Eindringlings

{1}{B}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Immer wenn eine Kreatur unter der Kontrolle des verzauberten Spielers ins Spiel kommt, verliert der Spieler 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls eine Kreatur unter der Kontrolle des verzauberten Spielers ins Spiel kommt und eine ausgelöste Fähigkeit, die dieser Spieler kontrolliert, auslöst, wird die ausgelöste Fähigkeit vom Fluch des Eindringlings zuerst verrechnet, wenn es der Zug des verfluchten Spielers ist, und zuletzt, wenn es dein Zug ist.

Flugstunde

{1}{R}

Spontanzauber

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um die Flugstunde zu wirken.

Die Flugstunde fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu.

* Überprüfe den zuletzt bekannten Zustand der geopferten Kreatur im Spiel, um ihre Stärke zu bestimmen.

* Falls du eine angreifende oder blockende Kreatur während des Blocker-deklarieren-Segments opferst, fügt diese keinen Kampfschaden zu. Falls du bis zum Kampfschaden-Segment wartest, der Kreatur aber tödlicher Schaden zugefügt wird, wird sie zerstört, bevor du die Möglichkeit hast, sie zu opfern.

* Du musst genau eine Kreatur opfern, um die Flugstunde zu wirken. Du kannst sie nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.

* Spieler können erst antworten, wenn dieser Zauberspruch gewirkt wurde und alle seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

Flussschlange

{5}{U}

Kreatur — Schlange

5/5

Die Flussschlange kann nicht angreifen, es sei denn, es befinden sich fünf oder mehr Karten in deinem Friedhof.

Umwandlung {U} ({U}, wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.)

* Sobald die Flussschlange angegriffen hat, verbleibt sie im Kampf, auch wenn die Anzahl der Karten in deinem Friedhof unter 5 sinkt.

Gefährtin des Geprüften (aus dem Planeswalker-Deck)

{2}{W}

Kreatur — Vogel, Soldat

2/2

Fliegend

{1}{W}: Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du einen Gideon-Planeswalker kontrollierst.

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

Geschützt durch das Hekma

{4}{W}

Verzauberung

Falls dir eine Quelle, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, verhindere 1 dieser Schadenspunkte.

* Falls dir mehrere Quellen gleichzeitig Schaden zufügen würden (z. B. mehrere angreifende Kreaturen), wird von jeder dieser Quellen 1 Schadenspunkt verhindert.

* Schaden, der Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde, bleibt unverändert.

* Falls ein Verhinderungseffekt auf Schaden angewendet wird, der kein Kampfschaden ist und der dir zugefügt würde, während du einen Planeswalker kontrollierst, bestimmst du, ob der Verhinderungseffekt vor oder nach dem Planeswalker-Umlenkungseffekt angewendet werden soll. Falls du den Verhinderungseffekt von Geschützt durch das Hekma zuerst anwendest, gilt der Planeswalker-Umlenkungseffekt für den verbleibenden Schaden. Falls der Planeswalker-Umlenkungseffekt zuerst angewendet wird und dein Gegner bestimmt, den Schaden einem Planeswalker zuzufügen, den du kontrollierst, wird kein Schaden verhindert.

Gideon der Geprüfte

{1}{W}{W}

Planeswalker — Gideon

3

+1: Verhindere bis zu deinem nächsten Zug allen Schaden, den eine bleibende Karte deiner Wahl zufügen würde.

0: Bis zum Ende des Zuges wird Gideon der Geprüfte zu einer 4/4 Mensch-Soldat-Kreatur mit Unzerstörbarkeit, die immer noch ein Planeswalker ist. Verhindere allen Schaden, der ihm in diesem Zug zugefügt würde.

0: Du erhältst ein Emblem mit „Solange du einen Gideon-Planeswalker kontrollierst, kannst du die Partie nicht verlieren und deine Gegner können die Partie nicht gewinnen.“

* Gideons erste Fähigkeit verhindert weiterhin den Schaden der als Ziel gewählten bleibenden Karte, selbst wenn Gideon das Spiel vor deinem nächsten Zug verlässt.

* Gideons zweite Fähigkeit zählt nicht als Kreatur, die ins Spiel kommt. Gideon war bereits im Spiel; es haben sich nur seine Typen geändert.

* Falls Gideon in dem Zug, in dem er ins Spiel kommt, eine Kreatur wird, kannst du mit ihm weder angreifen noch eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (falls er welche erhält).

* Gideons zweite Fähigkeit sorgt dafür, dass er zu einer Kreatur mit den Kreaturentypen Mensch und Soldat wird. Er bleibt ein Planeswalker mit dem Planeswalkertyp Gideon. (Er behält auch alle sonstigen Kartentypen oder Untertypen, die er eventuell gehabt hat.) Jeder Untertyp hängt mit dem passenden Kartentyp zusammen: Planeswalker ist nur ein Typ (und nicht ein Kreaturentyp), Mensch und Soldat sind dagegen nur Kreaturentypen (und keine Planeswalkertypen).

* Falls Gideon, nachdem seine zweite Fähigkeit verrechnet wurde, Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, hat dieser Schaden seine üblichen Folgen: Der Schaden wird auf Gideon markiert (da er eine Kreatur ist), und er sorgt dafür, dass entsprechend viele Loyalitätsmarken von Gideon entfernt werden (da er ein Planeswalker ist). Obwohl er Unzerstörbarkeit hat, wird Gideon auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls keine Loyalitätsmarken auf ihm liegen.

* Falls Gideon das Spiel verlässt, nachdem du sein Emblem erhalten hast, behältst du das Emblem weiterhin. Sein Effekt tritt später erneut ein, sobald du wieder einen Gideon kontrollierst.

* Kein Spieleffekt kann dazu führen, dass du die Partie verlierst oder ein Gegner die Partie gewinnt, während Gideons Emblem aktiv ist. Es ist irrelevant, ob du 0 oder weniger Lebenspunkte hast, du eine Karte ziehen musst, obwohl deine Bibliothek leer ist, du zehn oder mehr Giftmarken hast, du deinem Glorreichen Ende entgegengestehst, dein Gegner ein zweites Herannahen der zweiten Sonne wirkt, usw. Du spielst weiter.

* Bestimmte Umstände können allerdings trotzdem dazu führen, dass du die Partie verlierst. Du verlierst weiterhin, wenn du aufgibst, wenn du in einem sanktionierten Turnier aufgrund eines DCI-Regelverstoßes einen Game Loss oder einen Match Loss erhältst, oder wenn auf **Magic Online** deine Zeit abläuft.

* Kontrollierst du in einer Partie Two-Headed Giant gleichzeitig Gideons Emblem und einen Gideon-Planeswalker, kann dein Team die Partie nicht verlieren und das gegnerische Team die Partie nicht gewinnen. Kontrollierst du das Emblem und dein Mitspieler einen Gideon-Planeswalker, wird der Effekt des Emblems nicht angewendet.

Gideon, Inbild der Kriegskunst (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4}{W}

Planeswalker — Gideon

5

+2: Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Diese Kreaturen erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

0: Bis zum Ende des Zuges wird Gideon, Inbild der Kriegskunst, zu einer 5/5 Mensch-Soldat-Kreatur mit Unzerstörbarkeit, die immer noch ein Planeswalker ist. Verhindere allen Schaden, der ihm in diesem Zug zugefügt würde.

-10: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Tappe alle Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren.

* Alle Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten durch Gideons erste Fähigkeit +1/+1; nicht nur solche, die durch sie enttappt wurden.

* Welche Kreaturen von Gideons erster und dritter Fähigkeit betroffen sind, wird ermittelt, sowie diese Fähigkeiten verrechnet werden. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, und bleibende Karten, die du kontrollierst und die später im Zug zu Kreaturen werden, erhalten nicht +1/+1 bzw. +2/+2.

* Gideons zweite Fähigkeit zählt nicht als Kreatur, die ins Spiel kommt. Gideon war bereits im Spiel; es haben sich nur seine Typen geändert.

* Falls Gideon in dem Zug, in dem er ins Spiel kommt, eine Kreatur wird, kannst du mit ihm weder angreifen noch eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (falls er welche erhält).

* Gideons zweite Fähigkeit sorgt dafür, dass er zu einer Kreatur mit den Kreaturentypen Mensch und Soldat wird. Er bleibt ein Planeswalker mit dem Planeswalkertyp Gideon. (Er behält auch alle anderen Kartentypen oder

Untertypen, die er eventuell dazuerhalten hat.) Jeder Untertyp hängt mit dem passenden Kartentyp zusammen: Planeswalker ist nur ein Typ (und nicht ein Kreaturentyp), Mensch und Soldat sind dagegen nur Kreaturentypen (und keine Planeswalkertypen).

* Falls Gideon, nachdem seine zweite Fähigkeit verrechnet wurde, Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, hat dieser Schaden seine üblichen Folgen: Der Schaden wird auf Gideon markiert (da er eine Kreatur ist), und er sorgt dafür, dass entsprechend viele Loyalitätsmarken von Gideon entfernt werden (da er ein Planeswalker ist). Obwohl er Unzerstörbarkeit hat, wird Gideon auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, falls keine Loyalitätsmarken auf ihm liegen.

Gideons Eingreifen

{2} {W} {W}

Verzauberung

Sowie Gideons Eingreifen ins Spiel kommt, bestimme einen Kartennamen.

Deine Gegner können keine Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen wirken.

Verhindere allen Schaden, der dir oder bleibenden Karten, die du kontrollierst, von Quellen mit dem bestimmten Namen zugefügt würde.

* Du kannst auch den Namen einer Länderkarte bestimmen. Karten mit diesem Namen können immer noch gespielt werden (da Länder nicht gewirkt werden), aber Schaden, den sie dir oder bleibenden Karten, die du kontrollierst, zufügen würden, wird verhindert.

* Falls du den Namen einer geteilten Karte bestimmen willst, darf nur eine Hälfte bestimmt werden, nicht beide. Du kannst zum Beispiel Verfehlung oder Nachgeben bestimmen, nicht jedoch Verfehlung // Nachgeben. Deine Gegner können immer noch die Hälfte wirken, die du nicht bestimmt hast.

* Du musst den Namen einer Karte bestimmen, nicht den Namen eines Spielsteins. Du kannst zum Beispiel nicht „Zombie“ oder „Ragavan“ bestimmen. Hat allerdings ein Spielstein zufällig den gleichen Namen wie eine Karte (wie bei einbalsamierten Kreaturespielsteinen), kannst du ihn bestimmen.

Glaube der Ergebenen

{2} {B}

Verzauberung

Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Während die ausgelöste Fähigkeit vom Glauben der Ergebenen verrechnet wird, kannst du nicht mehrmals {1} bezahlen, um den Effekt mehrmals zu bekommen.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die ausgelöste Fähigkeit von Glauben der Ergebenen dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkt dazuerhältst.

Glorreiches Ende

{2} {R}

Spontanzauber

Beende den Zug. (Schicke alle Zaubersprüche und Fähigkeiten vom Stapel ins Exil, einschließlich dieser Karte. Der Spieler, dessen Zug es ist, wirft so viele Karten ab, bis er seine maximale Handkartenzahl erreicht hat. Schaden heilt und „In-diesem-Zug“- und „Bis-zum-Ende-des-Zuges“-Effekte enden.)

Zu Beginn deines nächsten Endsegments verlierst du die Partie.

* Wird der Zug auf diese Weise beendet, geschehen folgende Dinge in dieser Reihenfolge: 1) Alle Zaubersprüche und Fähigkeiten auf dem Stapel werden ins Exil geschickt. Dies betrifft auch Zaubersprüche und Fähigkeiten, die nicht neutralisiert werden können. 2) Falls es irgendwelche angreifenden und blockenden Kreaturen gibt, werden sie

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 Segment endet. Das Spiel springt direkt zum Aufräumsegment. 5) 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 endet.

* Obwohl andere Zaubersprüche und Fähigkeiten, die ins Exil geschickt werden, keine Gelegenheit haben, verrechnet zu werden, gelten sie dennoch nicht als neutralisiert.

* Fähigkeiten, die „zu Beginn des nächsten Endsegments“ ausgelöst werden, können in diesem Zug nicht ausgelöst werden, da das Endsegment übersprungen wird. Diese Fähigkeiten werden zu Beginn des Endsegments des nächsten Zuges ausgelöst.

* Falls die verzögert ausgelöste Fähigkeit von Glorreiches Ende neutralisiert wird, wird sie nicht nochmal ausgelöst. Dasselbe gilt auch, falls es auf anderem Wege vom Stapel entfernt wird (z. B. durch ein zweites, noch Glorreicheres Ende) oder wenn sie verrechnet wird, aber du nicht die Partie verlierst (z. B. weil das Emblem von Gideon dem Geprüften dies verhindert).

Gnadenloser Scharfschütze

{B}

Kreatur — Mensch, Bogenschütze

1/2

Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

* Während die ausgelöste Fähigkeit des Gnadenlosen Scharfschützen verrechnet wird, kannst du nicht mehrmals {1} bezahlen, um mehrere -1/-1-Marken zu verteilen.

Gnadenlose Speerschleudererin

{2}{B}{R}

Kreatur — Minotaurus, Krieger

4/2

{2}, wirf eine Karte ab: Lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Die Kreatur kann in diesem Zug nicht blocken.

* Sobald eine Kreatur geblockt hat, kann die Fähigkeit der Gnadenlosen Speerschleudererin dies nicht mehr rückgängig machen.

* Die als Ziel gewählte Kreatur kann auch dann nicht mehr blocken, wenn die -1/-1-Marke wieder von ihr entfernt wurde oder gar nicht erst auf sie gelegt werden konnte.

Grausame Realität

{5}{B}{B}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Zu Beginn des Versorgungssegments des verzauberten Spielers opfert der Spieler eine Kreatur oder einen Planeswalker. Falls der Spieler dies nicht kann, verliert er 5 Lebenspunkte.

* Der verzauberte Spieler bestimmt unter den Kreaturen und Planeswalkern, die er kontrolliert, eine bleibende Karte, die er opfert. Du bestimmst nicht, welchen Typ von bleibender Karte dieser Spieler opfern muss.

* Der verzauberte Spieler kann sich nicht dafür entscheiden, 5 Lebenspunkte zu verlieren, wenn er eine Kreatur oder einen Planeswalker kontrolliert, die bzw. den er opfern könnte.

Grimmiger Schreiter

{3} {B}

Kreatur — Schrecken

6/6

Der Grimmige Schreiter erhält -1/-1 für jede Karte auf deiner Hand.

* Falls ein Effekt dafür sorgt, dass du erst Karten ziehst und dann welche aus deiner Hand entfernst (weil du sie abwirfst oder oben auf deine Bibliothek legst), kann der Grimmige Schreiter vorübergehend 0 oder weniger Widerstandskraft haben. Solange seine Widerstandskraft nach der Verrechnung des Zauberspruchs oder der Fähigkeit 1 oder größer ist, bleibt er im Spiel.

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann der Schaden, den der Grimmige Schreiter im Kampf erlitten hat, zu tödlichem Schaden werden, wenn du im selben Zug noch Karten ziehst.

Großer Sandwurm

{5} {G} {G}

Kreatur — Wurm

7/7

Der Große Sandwurm kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

Umwandlung {2} (*{2}*, *wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*)

* Wurde der Große Sandwurm erst mal von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass der Große Sandwurm ungeblockt wird.

Gruft des Orakels

{4}

Artefakt

{2}, {T}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen. Lege eine Ziegelmarke auf die Gruft des Orakels.

{T}: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du sie spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls sich drei oder mehr Ziegelmarken auf der Gruft des Orakels befinden.

* Die Karten werden von der Gruft des Orakels aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Du kannst die ins Exil geschickte Karte im Zug der Aktivierung auch dann noch spielen, wenn die Gruft des Orakels nicht länger im Spiel oder unter deiner Kontrolle ist.

* Das Spielen einer mit der Gruft des Orakels ins Exil geschickten Karte folgt den normalen Zeitpunkts-Einschränkungen für das Spielen dieser Karte. Falls beispielsweise die Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.

* Falls die ins Exil geschickte Karte ein Land ist, kannst du sie nur spielen, wenn du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

* Falls du die Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.

* Die erste Fähigkeit legt auch dann eine Ziegelmarke auf die Gruft des Orakels, wenn du die Karte nicht spielen kannst oder willst.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten wie Auftauchen-Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, 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.

Hapatra, Wesirin der Gifte

{B} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Immer wenn Hapatra, Wesirin der Gifte, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl legen.

Immer wenn du eine oder mehrere -1/-1-Marken auf eine Kreatur legst, erzeuge einen 1/1 grünen Ophis-Kreaturenspielstein mit Todesberührung.

* Wenn du eine beliebige Anzahl an -1/-1-Marken auf mehrere Kreaturen gleichzeitig legst, wird Hapatras letzte Fähigkeit für jede dieser Kreaturen genau einmal ausgelöst.

* Falls du so viele -1/-1-Marken auf Hapatra legst, dass ihre Widerstandskraft auf 0 oder weniger sinkt, wird ihre letzte Fähigkeit dennoch ausgelöst.

Hapatras Mal

{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges. Entferne alle -1/-1-Marken von ihr. *(Eine Kreatur mit Fluchsicherheit kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

* Du kannst auch eine Kreatur als Ziel wählen, auf der keine -1/-1-Marken liegen. Sie erhält dann trotzdem Fluchsicherheit.

Harscher Mentor

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Immer wenn ein Gegner eine Fähigkeit eines Artefakts, einer Kreatur oder eines Landes im Spiel aktiviert und falls es keine Manafähigkeit ist, fügt der Harsche Mentor dem Spieler 2 Schadenspunkte zu.

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt].“ Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie z. B. Einbalsamieren) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana produziert, wenn sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden). Erschöpfen ist zum Beispiel keine aktivierte Fähigkeit.

* Die Fähigkeit des Harschen Mentors wird nicht aktiviert, wenn ein Gegner eine Fähigkeit einer Karte in seiner Hand (z. B. Umwandlung) oder in seinem Friedhof (z. B. Einbalsamieren) aktiviert. Auch dann nicht, wenn dies dazu führt, dass eine Karte ins Spiel kommt.

* Die Fähigkeit des Harschen Mentors wird vor der Fähigkeit, von der sie ausgelöst wurde, verrechnet.

Hazoret die Inbrünstige

{3}{R}

Legendäre Kreatur — Gott

5/4

Unzerstörbar, Eile

Hazoret die Inbrünstige kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, du hast eine oder weniger Karten auf deiner Hand.

{2}{R}, wirf eine Karte ab: Hazoret fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

* Sobald Hazoret angegriffen oder geblockt hat, verbleibt sie im Kampf, auch wenn deine Handkartenanzahl größer als 1 wird.

* In einer Partie Two-Headed Giant fügt Hazorets aktivierte Fähigkeit jedem Gegner 2 Schadenspunkte und dem gegnerischen Team somit insgesamt 4 Schadenspunkte zu.

Herannahen der zweiten Sonne

{6}{W}

Hexerei

Falls Herannahen der zweiten Sonne aus deiner Hand gewirkt wurde und du in dieser Partie bereits einen anderen Zauberspruch namens Herannahen der zweiten Sonne gewirkt hast, gewinnst du die Partie. Anderenfalls lege Herannahen der zweiten Sonne als siebte Karte von oben in die Bibliothek ihres Besitzers und du erhältst 7 Lebenspunkte dazu.

* Wechselt eine Karte die Zone, wird sie fortan als ein neues Objekt betrachtet. Du kannst also dieselbe Karte von Herannahen der zweiten Sonne in einem späteren Zug ein weiteres Mal wirken, dies gilt dann als „anderer Zauberspruch namens Herannahen der zweiten Sonne“.

* Falls du weniger als sechs Karten in deiner Bibliothek hast, wird Herannahen der zweiten Sonne unter deine Bibliothek gelegt. Ansonsten nimmst du die obersten sechs Karten deiner Bibliothek auf, ohne sie dir anzuschauen, und legst Herannahen der zweiten Sonne darunter.

* Das zweite Herannahen der zweiten Sonne muss aus deiner Hand gewirkt werden, das erste kann aus einer beliebigen Zone gewirkt worden sein.

* Eine Kopie eines Zauberspruchs wird nicht gewirkt und gilt daher weder als erstes noch als zweites Wirken von Herannahen der zweiten Sonne.

* Sowie das zweite Herannahen der zweiten Sonne verrechnet wird, wird nur geprüft, ob das erste gewirkt wurde und nicht, ob es verrechnet wurde. Wurde das erste Herannahen der zweiten Sonne neutralisiert, gewinnst du trotzdem die Partie, sowie das zweite verrechnet wird.

Herzstecher-Mantikor

{2}{R}{R}

Kreatur — Mantikor

4/3

Wenn der Herzstecher-Mantikor ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, fügt der Herzstecher-Mantikor einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu.

Einbalsamieren {5}{R} ({5}{R}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Mantikor ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.)

* Überprüfe den zuletzt bekannten Zustand der geopferten Kreatur im Spiel, um ihre Stärke zu bestimmen.

* Du kannst nicht mehrere Kreaturen opfern, um mehrmals Schaden zuzufügen.

* Der Herzstecher-Mantikor verfügt über eine neue Art von ausgelöster Fähigkeit. Wenn er ins Spiel kommt, legst du seine ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel, ohne für sie ein Ziel zu wählen. Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du eine Kreatur opfern. Falls du dies tust, wird seine zweite Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst eine Kreatur oder einen Spieler, dem der Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Fähigkeiten, die sagen „Falls du dies tust ...“, da Spieler die Möglichkeit haben, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren, bevor eine Kreatur geopfert wird und auch nochmal, nachdem die Kreatur geopfert wurde, aber bevor der Schaden zugefügt wird.

* Die Fähigkeit des Herzstecher-Mantikors, die Schaden zufügt, wird nur dann ausgelöst, wenn du eine Kreatur für seine erste ausgelöste Fähigkeit opferst. Sie wird nicht ausgelöst, wenn du eine Kreatur aus irgendeinem anderen Grund opferst.

Himmel

{X}{G}

Spontanzauber

Himmel fügt jeder fliegenden Kreatur X Schadenspunkte zu.

//

Erde

{X}{R}{R}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Erde fügt jeder nichtfliegenden Kreatur X Schadenspunkte zu.

* Beim Wirken von Erde kannst du einen anderen Wert für X bestimmen als beim Wirken von Himmel.

Hüter der Toten

{2}

Artefaktkreatur — Katze

2/2

Schicke die Hüter der Toten ins Exil: Jeder Gegner bestimmt zwei Karten in seinem Friedhof und schickt den Rest ins Exil.

* Ein Gegner, der nur eine oder zwei Karten in seinem Friedhof hat, schickt keine Karten ins Exil.

* Beim Verrechnen dieser Fähigkeit bestimmt erst der Spieler, dessen Zug es ist (falls dieser Spieler ein Gegner ist), zwei Karten in seinem Friedhof, dann tun dies alle anderen Gegner in Zugreihenfolge, und schließlich werden alle anderen Karten in den Friedhöfen deiner Gegner gleichzeitig ins Exil geschickt. Jeder Spieler weiß, welche Wahl die Spieler vor ihm getroffen haben.

Illusorische Bandagen

{2}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 0/2.

* Die Illusorischen Bandagen überschreiben alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen, einschließlich solcher Effekte, die den Wert eines * definieren, wie z. B. beim Rätselhaften Sceada. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen und die zu wirken beginnen, nachdem die Illusorischen Bandagen angelegt wurden, überschreiben diesen Effekt.

* Alle Effekte, die die Stärke/Widerstandskraft nicht setzen, sondern nur verändern (z. B. indem sie +X/+X

verleihen), sowie Marken, werden auf die neue Basis-Stärke und -Widerstandskraft angewandt, auch wenn sie bereits vor den Illusorischen Bandagen angewandt wurden.

Im Namen Oketras

{1}{W}

Spontanzauber

Zombies, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 bis zum Ende des Zuges. Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Welche Kreaturen von Im Namen Oketras betroffen sind und die Art und Weise, wie diese Kreaturen betroffen werden, wird festgelegt, sowie Im Namen Oketras verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten keinen Bonus. Der Bonus betroffener Kreaturen ändert sich nicht, wenn diese im Verlaufe des Zuges zu Zombies werden oder aufhören, Zombies zu sein.

Infizierende Mumie

{1}{B}

Kreatur — Zombie, Schakal

2/2

Wenn die Infizierende Mumie ins Spiel kommt, wirft jeder Spieler eine Karte ab.

* Beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit der Infizierenden Mumie bestimmt der Spieler, dessen Zug gerade ist, zuerst eine Karte, die er abwirft. Dann bestimmt jeder andere Spieler in Zugreihenfolge eine Karte. Alle Karten werden dann gleichzeitig abgeworfen. Kein Spieler kann sehen, was die jeweils anderen Spieler abwerfen, bevor er sich entscheidet, welche Karte er selbst abwirft.

Kampf-Zelebrant

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

4/1

Falls der Kampf-Zelebrant in diesem Zug noch nicht erschöpft wurde, kannst du ihn erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, enttappe alle anderen Kreaturen, die du kontrollierst, und es gibt nach dieser Phase eine zusätzliche Kampfphase. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*

* Die Fähigkeit des Kampf-Zelebranten enttappt alle deine Kreaturen, nicht nur angreifende.

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

* Zwischen diesen Kampfphasen gibt es keine weitere Hauptphase. Du kannst also keine Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, die du nur zu einem Zeitpunkt wirken bzw. aktivieren kannst, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest. Du kannst also zum Beispiel zwischen den Kampfphasen keine weiteren Kreaturen wirken (es sei denn, sie haben Aufblitzen) oder Ausrüstung ausrüsten.

* Falls du den Kampf-Zelebranten erschöpfst, erhältst du eine weitere Kampfphase, selbst wenn der Kampf-Zelebrant die erste nicht überlebt.

* Falls du mehrere Kampf-Zelebranten in derselben Kampfphase erschöpfst, erhältst du entsprechend viele zusätzliche Kampfphasen, aber deine Kreaturen werden nur während der aktuellen Kampfphase enttappt. Um in mehreren Kampfphasen angreifen zu können, musst du deine Kampf-Zelebranten also einen nach dem anderen und über die verschiedenen Kampfphasen hinweg erschöpfen.

Kartusche der Stärke

{2}{G}

Verzauberung — Aura, Kartusche

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn die Kartusche der Stärke ins Spiel kommt, kannst du die verzauberte Kreatur gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, kämpfen lassen. *(Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und verursacht Trampelschaden.

* Falls das Ziel der ausgelösten Fähigkeit illegal ist, wenn versucht wird, sie zu verrechnen, oder falls die verzauberte Kreatur zu diesem Zeitpunkt bereits wieder das Spiel verlassen hat, fügt keine der Kreaturen Schaden zu, noch erleiden sie welchen.

* Die verzauberte Kreatur hat +1/+1 und verursacht Trampelschaden, während sie gegen die andere Kreatur kämpft. Trampelschaden findet während der Verrechnung dieser Fähigkeit jedoch keine Anwendung.

* Falls die Kartusche der Stärke das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, kämpft die Kreatur, die zuletzt von ihr verzaubert wurde, dennoch gegen die als Ziel gewählte Kreatur (vorausgesetzt beide Kreaturen sind noch im Spiel). Die zuletzt verzauberte Kreatur hat dann allerdings nicht mehr +1/+1 von der Kartusche der Stärke.

Kartusche des Ehrgeizes

{2}{B}

Verzauberung — Aura, Kartusche

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn die Kartusche des Ehrgeizes ins Spiel kommt, kannst du eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl legen.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Lebensverknüpfung.

* Die Kreatur, die du als Ziel für die ausgelöste Fähigkeit der Kartusche des Ehrgeizes wählst, muss nicht dieselbe sein, die von ihr verzaubert wird.

Kefnet der Achtsame

{2}{U}

Legendäre Kreatur — Gott

5/5

Fliegend, Unzerstörbar

Kefnet der Achtsame kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, du hast sieben oder mehr Karten auf deiner Hand.

{3}{U}: Ziehe eine Karte, dann kannst du ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.

* Sobald Kefnet angegriffen oder geblockt hat, verbleibt er im Kampf, auch wenn deine Handkartenanzahl kleiner als 7 wird.

* Während Kefnets aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du erst eine Karte und entscheidest dich dann (nachdem du die Karte gesehen hast), ob und welches Land du zurück auf die Hand seines Besitzers bringen willst.

Kefnets Monument

{3}

Legendäres Artefakt

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

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Sie enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die ausgelöste Fähigkeit von Kefnets Monument tappt die Kreatur nicht. Sie kann eine beliebige Kreatur als Ziel

haben, getappt oder ungetappt. Falls die Kreatur zu Beginn des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers bereits ungetappt ist, bewirkt der Effekt nichts.

Knochenpicker

{3}{B}

Kreatur — Vogel

3/2

Der Knochenpicker kostet beim Wirken {3} weniger, falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

Fliegend, Todesberührung

* Die Kreatur, die gestorben ist, muss sich beim Wirken des Knochenpickers nicht mehr im Friedhof ihres Besitzers befinden, damit seine erste Fähigkeit angewendet wird.

* Kreaturenspielsteine, die sterben, werden normal auf deinen Friedhof gelegt (und hören danach auf zu existieren). Ist einer in diesem Zug gestorben, findet die erste Fähigkeit des Knochenpickers Anwendung.

* In einer Multiplayer-Partie kann es vorkommen, dass ein Spieler die Partie in demselben Moment verliert, in dem auch eine seiner Kreaturen stirbt. In diesem Fall findet die erste Fähigkeit des Knochenpickers trotzdem Anwendung.

Koordinierter Schlag

{2}{G}

Spontanzauber

Enttappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Jede von ihnen erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst den Koordinierten Schlag mit keinem, einem oder zwei Zielen wirken.

* Der Koordinierte Schlag kann auch ungetappte Kreaturen als Ziel haben. Sie erhalten trotzdem +2/+2.

* Falls der Koordinierte Schlag zwei Kreaturen zum Ziel hat und eine davon ein illegales Ziel wird, bevor er verrechnet wird, wird das verbliebene Ziel trotzdem enttappt und erhält +2/+2.

* Du kannst dieselbe Kreatur nicht zweimal als Ziel wählen, damit sie +4/+4 erhält.

Kriegsfeuer-Speerschleuderer

{3}{R}

Kreatur — Minotaurus, Krieger

2/3

Wenn der Kriegsfeuer-Speerschleuderer ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof ist.

* Eine geteilte Karte wird von der Fähigkeit des Kriegsfeuer-Speerschleuderers nur einmal gezählt, auch wenn sie sowohl ein Spontanzauber als auch eine Hexerei ist.

Kryptische Schlange

{5}{U}{U}

Kreatur — Schlange

6/5

Die Kryptische Schlange kostet beim Wirken für jede Spontanzauber- und Hexerei-Karte in deinem Friedhof {1} weniger.

* Die Fähigkeit der Kryptischen Schlange ändert weder ihre Manakosten noch ihre umgewandelten Manakosten. Sie reduziert nur die Kosten für das Wirken des Zauberspruchs.

* Eine geteilte Karte wird von der Fähigkeit der Kryptischen Schlange nur einmal gezählt, auch wenn sie sowohl ein Spontanzauber als auch eine Hexerei ist.

* Die Fähigkeit der Kryptischen Schlange kann ihre Kosten nicht unter {U}{U} reduzieren.

Labyrinth-Wache

{1}{U}

Kreatur — Illusion, Krieger

2/3

Wenn die Labyrinth-Wache das Ziel eines Zauberspruchs wird, opfere sie.

Einbalsamieren {3}{U} ({3}{U}), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Illusion-Krieger ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.*)

* Du musst die Labyrinth-Wache auch dann opfern, wenn der Zauber, der sie zum Ziel hat, neutralisiert wird. Falls ein Zauberspruch, der die Labyrinth-Wache zum Ziel hat, keine legalen Ziele mehr hat, sowie versucht wird, ihn zu verrechnen, wird er neutralisiert.

* Aura-Zaubersprüche, die du wirkst, haben die bleibende Karte, die sie verzaubern sollen, als Ziel.

Lauernder Serpopard

{1}{G}{G}

Kreatur — Katze, Ophis

4/3

Der Lauernde Serpopard kann nicht neutralisiert werden.

Kreaturensauber, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

* Kreaturensauber, die du kontrollierst, sind weiterhin legale Ziele für Neutralisierungszauber oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren. Dein Kreaturensauber kann zwar nicht neutralisiert werden, aber eventuelle andere Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten treten dennoch ein.

Liliana, Regentin des Todes

{3}{B}{B}

Planeswalker — Liliana

5

+1: Erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein. Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.

−3: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Die Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen ein schwarzer Zombie.

−7: Zerstöre alle Nicht-Zombie-Kreaturen.

* Eine Kreatur, die außer Zombie noch weitere Kreaturentypen ist (wie z. B. ein „Zombie, Schakal“), ist keine Nicht-Zombie-Kreatur.

Mächtiger Sprung

{1}{W}

Spontanzauber

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

* Einer Kreatur Flugfähigkeit zu verleihen, nachdem sie geblockt wurde, ändert nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig. Wenn du beeinflussen willst, wer die Kreatur blocken kann, musst du den Mächtigen Sprung spätestens während des Angreifer-deklarieren-Segments wirken.

Magmagischt

{R}

Spontanzauber

Die Magmagischt fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Die Magmagischt schickt die als Ziel gewählte Kreatur ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde und nicht nur wegen tödlichen Schadens. Das betrifft die Kreatur deiner Wahl sogar dann, wenn die Magmagischt ihr keinen Schaden zufügt (wegen eines Verhinderungseffekts) oder die Magmagischt einer anderen Kreatur den Schaden zufügt (wegen eines Umlenkungseffekts).

Malmhorn

{2}{G}

Kreatur — Bestie

2/2

Wenn das Malmhorn ins Spiel kommt, kannst du ein Artefakt deiner Wahl zerstören.

Artefakte, die deine Gegner kontrollieren, kommen getappt ins Spiel.

* Falls gleichzeitig ein Artefakt unter der Kontrolle eines Gegners und das Malmhorn unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, kommt das gegnerische Artefakt nicht getappt ins Spiel.

Mantikor der Arena

{4}{R}

Kreatur — Mantikor

5/4

Wenn der Mantikor der Arena ins Spiel kommt, lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Der Mantikor der Arena fügt einem Gegner deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Falls du keinen Gegner als Ziel bestimmen kannst, wenn du die ausgelöste Fähigkeit vom Mantikor der Arena auf den Stapel legst (z. B. weil deine Gegner Fluchsicherheit haben), wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und du legst keine -1/-1-Marke auf eine Kreatur.

* Falls eines der beiden Ziele illegal wird, nachdem die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, aber bevor sie verrechnet wird, wird dennoch der zugehörige Effekt für das verbleibende Ziel angewendet.

Musterbeispiel an Stärke

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

4/4

Wenn das Musterbeispiel an Stärke ins Spiel kommt, lege drei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Immer wenn das Musterbeispiel an Stärke angreift, entferne eine -1/-1-Marke von ihm. Falls du dies tust, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls das Musterbeispiel an Stärke das Spiel in Reaktion auf seine zweite ausgelöste Fähigkeit verlässt, kannst du keine Marke von ihm entfernen und erhältst auch nicht 1 Lebenspunkt dazu.

Naga-Vitalistin

{1}{G}

Kreatur — Naga, Druiden

1/2

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana eines beliebigen Typs, das ein Land, das du kontrollierst, produzieren könnte.

* Es gibt sechs verschiedene Typen von Mana: weißes, blaues, schwarzes, rotes, grünes und farbloses.

* Jede Änderung des Typs eines Landes oder Fähigkeiten, die ein Land bekommen hat, können den Typ des Manas, den ein Land produzieren kann, ändern.

* Die Naga-Vitalistin überprüft die Effekte aller manaproduzierender Fähigkeiten der Länder, die du kontrollierst, aber nicht deren Kosten oder deren Legalität. Der Turm der Industrie besagt zum Beispiel: „{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du ein Artefakt kontrollierst.“ Wenn du gleichzeitig den Turm der Industrie und die Naga-Vitalistin kontrollierst, kann die Naga-Vitalistin Mana beliebiger Farbe produzieren. Dafür ist es egal, ob du ein Artefakt kontrollierst, ob du 1 Lebenspunkt bezahlen kannst oder ob der Turm der Industrie ungetappt ist.

* Die Naga-Vitalistin interessiert sich nicht für Einschränkungen oder Zusatzklauseln, die das Mana betreffen, das deine Länder produzieren, wie es z. B. beim Seelengewölbe der Fall wäre. Sie schaut nur nach den möglichen Manatypen.

Neheb der Ehrenhafte

{1}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Minotaurus, Krieger

2/2

Erstschlag

Andere Minotauren, die du kontrollierst, haben Erstschlag.

Solange du eine oder weniger Karten auf deiner Hand hast, erhalten Minotauren, die du kontrollierst, +2/+0.

Immer wenn Neheb der Ehrenhafte einem Spieler Kampfschaden zufügt, wirft jeder Spieler eine Karte ab.

* Neheb profitiert von seiner eigenen Stärke-modifizierenden Fähigkeit, solange du 1 oder weniger Karten auf der Hand hast.

* Beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit Nehebs bestimmt der Spieler, dessen Zug gerade ist, zuerst eine Karte, die er abwirft. Dann bestimmt jeder andere Spieler in Zugreihenfolge eine Karte. Alle Karten werden dann gleichzeitig abgeworfen. Kein Spieler kann sehen, was die jeweils anderen Spieler abwerfen, bevor er sich entscheidet, welche Karte er selbst abwirft.

Neue Perspektiven

{5}{U}

Verzauberung

Wenn die Neuen Perspektiven ins Spiel kommen, ziehe drei Karten.

Solange du sieben oder mehr Karten auf deiner Hand hast, kannst du {0} bezahlen, anstatt Umwandlungskosten zu bezahlen.

* Falls du dich dafür entscheidest, eine Karte mit den alternativen Aktivierungskosten von Neue Perspektiven umzuwandeln, musst du sie trotzdem noch abwerfen, um sie umzuwandeln.

* Die Karte, die du umwandeln willst, zählt noch zu deinen Handkarten, sowie du bestimmst, ob du sieben oder mehr Handkarten hast.

Nissa, Hüterin der Elemente

{X} {G} {U}

Planeswalker — Nissa

X

+2: Hellsicht 2.

0: Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Länderkarte oder eine Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten kleiner oder gleich der Anzahl an Loyalitätsmarken auf Nissa, Hüterin der Elemente, ist, kannst du die Karte ins Spiel bringen.

−6: Enttappe bis zu zwei Länder deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie werden bis zum Ende des Zuges zu 5/5 Elementarwesen-Kreaturen mit Flugfähigkeit und Eile. Sie sind auch immer noch Länder.

* Falls X gleich 0 ist, kommt Nissa ohne Loyalitätsmarken ins Spiel und wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt, bevor du ihre Fähigkeiten aktivieren kannst.

* Falls du während der Verrechnung von Nissas zweiter Fähigkeit die Karte nicht ins Spiel bringen willst oder kannst, verbleibt sie oben auf deiner Bibliothek.

* Sobald die Verrechnung von Nissas zweiter Fähigkeit begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis sie abgeschlossen ist. Dies bedeutet insbesondere, dass kein Spieler die Anzahl von Nissas Loyalitätsmarken ändern kann, sobald du dir die Karte anschaust oder dich dazu entscheidest, sie ins Spiel zu bringen.

* Falls Nissa das Spiel verlässt, während ihre zweite Fähigkeit noch auf dem Stapel ist, verwendest du die Anzahl an Loyalitätsmarken, die sie zuletzt im Spiel gehabt hat, um zu bestimmen, ob du die oberste Karte deiner Bibliothek ins Spiel bringen darfst. Falls Nissa das Spiel verlassen hat, weil ihr genügend Schadenspunkte zugefügt wurden, um ihre Loyalität auf 0 zu senken, dann ist ihr letzter bekannter Loyalitätswert 0.

* Nissas letzte Fähigkeit setzt die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Länder auf 5/5. Alle +1/+1- oder -1/-1-Marken, die auf diesen Ländern liegen, werden auf diese Werte angewandt.

Oketra die Treue

{3} {W}

Legendäre Kreatur — Gott

3/6

Doppelschlag, Unzerstörbar

Oketra die Treue kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, du kontrollierst mindestens drei andere Kreaturen.

{3} {W}: Erzeuge einen 1/1 weißen Krieger-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.

* Sobald Oketra angegriffen oder geblockt hat, verbleibt sie im Kampf, auch wenn die Anzahl an anderen Kreaturen, die du kontrollierst, unter 3 sinkt.

* Du musst nicht mit 3 anderen Kreaturen angreifen, damit Oketra angreifen kann. Dasselbe gilt auch fürs Blocken.

Pestspeier

{2} {B}

Kreatur — Zombie, Bestie

5/4

Bedrohlich

Wenn der Pestspeier ins Spiel kommt, lege zwei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Immer wenn ein anderer Zombie, den du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

* Stirbt ein anderer Zombie, den du kontrollierst, gleichzeitig mit dem Pestspeier, wird seine letzte Fähigkeit durch diesen Zombie ausgelöst.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die ausgelöste Fähigkeit des Pestspeiers dazu, dass das gegnerische Team

2 Lebenspunkte verliert.

Pfadbringer-Geweihter

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/1

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

* Falls die Stärke der Kreatur größer als 2 ist, sowie versucht wird, die aktivierte Fähigkeit zu verrechnen, wird die Fähigkeit neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Wird die Stärke der Kreatur jedoch auf über 2 erhöht, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in diesem Zug weiterhin nicht geblockt werden.

Prozession der Gesalbten

{3}{W}

Verzauberung

Falls ein Effekt einen oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle erzeugen würde, erzeugt er stattdessen doppelt so viele Spielsteine.

* Alle Spielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel. Sie werden mit demselben Namen, derselben Farbe, demselben Typ und Untertyp, denselben Fähigkeiten, derselben Stärke und Widerstandskraft (und so weiter) erzeugt.

* Falls der erzeugte Spielstein „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten hat, dann bestimme zuerst, wie viele Spielsteine erzeugt werden und führe dann für jeden einzelnen von ihnen die entsprechenden Fähigkeiten aus. Wird zum Beispiel ein Spielstein mit „Du kannst [diese bleibende Karte] als eine Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen“ erzeugt (wie beim Einbalsamieren der Wesirin der vielen Gesichter), dann kann jeder der entstehenden Spielsteine eine unterschiedliche Kreatur kopieren.

* Erzeugt ein Effekt mehr als eine Sorte von Spielsteinen, erzeugt er doppelt so viele von jeder Sorte. Wirkst du zum Beispiel Tierplage, während du Prozession der Gesalbten kontrollierst, erzeugst du zwei Ophis-, zwei Wolf- und zwei Elefant-Spielsteine.

* Falls du zwei Prozessionen der Gesalbten kontrollierst, wird die vierfache Menge an Spielsteinen erzeugt. Falls du drei kontrollierst, ist die Anzahl der Spielsteine das Achtfache der ursprünglichen Anzahl, und so weiter.

* Falls der Effekt, der die Spielsteine erzeugt, dir sagt, dass du später etwas Bestimmtes mit diesen Spielsteinen tun sollst (sie zum Beispiel am Ende des Kampfes ins Exil schicken), tust du dies mit allen Spielsteinen.

Prüfung des Zusammenhalts

{2}{W}

Verzauberung

Wenn die Prüfung des Zusammenhalts ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

Wenn eine Kartusche unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bringe die Prüfung des Zusammenhalts auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Prüfung des Zusammenhalts betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Sie betrifft keine Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen.

* Falls dir ein Effekt erlaubt, eine Kreatur zu erschöpfen, sowie sie angreift, kannst du dies tun, auch wenn die Kreatur Wachsamkeit hat. Sie wird dadurch nicht getappt.

Rätselhafter Sceada

{1}{U}{R}

Kreatur — Sceada

*4

Fliegend

Die Stärke des Rätselhaften Sceadas ist gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof.

* Eine geteilte Karte wird von der Fähigkeit des Rätselhaften Sceadas nur einmal gezählt, auch wenn sie sowohl ein Spontanzauber als auch eine Hexerei ist.

* Die Fähigkeit, die die Stärke des Rätselhaften Sceadas bestimmt, funktioniert in allen Zonen.

Rhonas der Unbezwingbare

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Gott

5/5

Todesberührung, Unzerstörbar

Rhonas der Unbezwingbare kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, du kontrollierst eine andere Kreatur mit Stärke 4 oder mehr.

{2}{G}: Eine andere Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Sobald Rhonas angegriffen oder geblockt hat, verbleibt er im Kampf, auch wenn du nicht länger eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

* Du musst nicht mit einer anderen Kreatur, die Stärke 4 oder mehr hat, angreifen, damit Rhonas angreifen kann. Dasselbe gilt auch fürs Blocken.

Rhonas' Monument

{3}

Legendäres Artefakt

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

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, +2/+2 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Die ausgelöste Fähigkeit von Rhonas' Monument kann nicht den Kreaturenzauber zum Ziel haben, der sie ausgelöst hat.

Salbende Priesterin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/3

Immer wenn ein Kreaturenspielstein unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

Einbalsamieren {3}{W} ({3}{W}, *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein weißer Zombie-Mensch-Kleriker ohne Manakosten ist. Spiele Einbalsamieren wie eine Hexerei.*)

* Wenn die Salbende Priesterin als Spielstein ins Spiel kommt (z. B. durch Einbalsamieren), löst sie ihre eigene ausgelöste Fähigkeit aus.

* Falls die Salbende Priesterin zur selben Zeit wie ein Kreaturenspielstein unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird ihre Fähigkeit für diesen Spielstein ausgelöst. Kontrollierst du zum Beispiel Prozession der Gesalbten und

balsamierst die Salbende Priesterin ein, wird die ausgelöste Fähigkeit beider Spielsteine zweimal ausgelöst und du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

Sandwurm-Aufkommen

{6}{G}{G}

Verzauberung

Kreaturen mit Flugfähigkeit können weder dich noch Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen.

Erzeuge zu Beginn deines Endsegments einen 5/5 grünen Wurm-Kreaturespielstein.

* Sobald eine Kreatur dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angegriffen hat, verbleibt sie im Kampf, auch wenn sie Flugfähigkeit erhält. Ebenso gilt: Falls eine Kreatur mit Flugfähigkeit angreifend ins Spiel kommt, macht die erste Fähigkeit des Sandwurm-Aufkommens diesen Angriff nicht rückgängig.

Sceada-Brutplatz

{2}{U}

Verzauberung

Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen 2/2 blauen Sceada-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

* Während die ausgelöste Fähigkeit des Sceada-Brutplatzes verrechnet wird, kannst du nicht mehrmals {1} bezahlen, um mehrere Sceadas zu erhalten.

Schatten des Grabes

{1}{B}

Spontanzauber

Bringe alle Karten, die du in diesem Zug umgewandelt oder abgeworfen hast, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Schatten des Grabes bringt alle Karten, die du in diesem Zug abgeworfen hast, auf deine Hand zurück, ungeachtet des Grundes: Ob du sie umgewandelt hast, sie wegen einer gegnerischen Entlastung abwerfen musstest oder zum Wirken einer Quälenden Stimme abgeworfen hast – alles zählt.

* Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, aber nicht wirkst, findet Schatten des Grabes sie in deinem Friedhof. Falls du sie jedoch wirkst, findet Schatten des Grabes sie nicht in deinem Friedhof.

Schneiden

{1}{R}

Hexerei

Schneiden fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

//

Stücke

{X}{B}{B}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Jeder Gegner verliert X Lebenspunkte.

* In einer Partie Two-Headed Giant lässt Stücke das gegnerische Team zweimal X Lebenspunkte verlieren.

Seelendurchstecher

{3}{B}

Kreatur — Skorpion, Dämon

4/5

Wenn der Seelendurchstecher ins Spiel kommt, lege zwei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Wenn der Seelendurchstecher stirbt, kannst du für jede -1/-1-Marke auf ihm eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl legen.

* Die zweite Fähigkeit des Seelendurchstechers hat nur eine Kreatur zum Ziel, die alle Marken erhält. Du kannst die Marken nicht auf mehrere Kreaturen verteilen.

Seelennarben-Magier

{R}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

Bravour

Falls eine Quelle, die du kontrollierst, einer Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, der kein Kampfschaden ist, lege stattdessen entsprechend viele -1/-1-Marken auf diese Kreatur.

* Falls ein Effekt dafür sorgt, dass eine Kreatur, die du kontrollierst, gegen eine Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, kämpft, fügen sich beide Kreaturen gleichzeitig Schaden zu. Ein Beispiel: Deine 2/2 Kreatur kämpft gegen eine gegnerische 4/4 Kreatur. Deine Kreatur würde dann 4 Schaden erleiden, während auf die gegnerische Kreatur zwei -1/-1-Marken gelegt werden.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die ein Gegner kontrolliert, dafür sorgt, dass eine Quelle, die du kontrollierst, einer gegnerischen Schaden zufügt, der kein Kampfschaden ist, wird dieser Schaden durch -1/-1-Marken ersetzt.

* Der Effekt des Seelennarben-Magiers ist kein Verhinderungseffekt. Auch Schaden, der nicht verhindert werden kann, wird durch -1/-1-Marken ersetzt.

* Falls mehrere Ersatz- und/oder Verhinderungseffekte gleichzeitig auf denselben Schaden angewendet würden, bestimmt der Beherrscher der Kreatur, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden. Zwei Beispiele: Ein Gegner kann sich dazu entscheiden, den Effekt von Djerus Entschlossenheit anzuwenden, um den Schaden zu verhindern, anstatt -1/-1-Marken auf die Kreatur zu legen. Oder: Ein Gegner kann sich entscheiden, den Schaden in -1/-1-Marken umzuwandeln, bevor der Effekt von Beleidigung ihn verdoppeln würde. In diesem Fall findet der Effekt von Beleidigung keine Anwendung mehr.

Segen des Luxa

{2}{G}{U}

Verzauberung

Entferne zu Beginn deiner Hauptphase vor dem Kampf alle Flutmarken vom Segen des Luxa. Falls auf diese Weise keine Marke entfernt wurde, lege eine Flutmarke auf den Segen des Luxa und ziehe eine Karte. Erhöhe sonst deinen Manavorrat um {C}{G}{U}.

* Hat der Segen des Luxa aus irgendeinem Grund mehr als eine Flutmarke auf sich liegen, erhöhst du deinen Manavorrat trotzdem nur um {C}{G}{U}, nachdem du die Marken entfernt hast.

* Verlässt der Segen des Luxa das Spiel, während seine ausgelöste Fähigkeit noch auf dem Stapel liegt, kannst du keine Marken von ihm entfernen; auch wenn er Marken auf sich liegen hatte. Du kannst dann zwar keine weitere Marke auf ihn legen, aber du ziehst trotzdem eine Karte.

Skarabäen-Nest

{2}{B}

Verzauberung

Immer wenn du eine oder mehrere -1/-1-Marken auf eine Kreatur legst, erzeuge entsprechend viele 1/1 schwarze Insekt-Kreaturenspielsteine.

* Falls ein Effekt dafür sorgt dich mehrere -1/-1-Marken auf eine Kreatur legen lässt, als sie Widerstandskraft hat, legst du alle dieser Marken auf sie und erzeugst entsprechend viele Insekten (auch wenn die Widerstandskraft damit negativ wird).

Steinbruch-Schlepper

{3}{G}

Kreatur — Kamel

4/3

Wenn der Steinbruch-Schlepper ins Spiel kommt, erhält eine bleibende Karte deiner Wahl für jede Sorte von Marke, die auf ihr liegt, eine weitere Marke dieser Sorte oder eine Marke dieser Sorte wird von ihr entfernt.

* Du musst nicht für jede Sorte von Marken dieselbe Wahl treffen. Falls zum Beispiel ein Gideon-Planeswalker zwei Loyalitätsmarken und drei -1/-1-Marken auf sich liegen hat, kannst du eine weitere Loyalitätsmarke auf ihn legen und eine -1/-1-Marke von ihm entfernen.

Sturmschlag

{2}{U}

Spontanzauber

Bringe eine getappte Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ziehe eine Karte.

* Falls die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn Sturmschlag verrechnet wird, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Du ziehst dann keine Karte.

Sucher der Einsicht

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/3

{T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du in diesem Zug einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast.

* Es spielt keine Rolle, ob der Nichtkreatur-Zauberspruch verrechnet oder neutralisiert wurde, solange er gewirkt wurde. Der Zauberspruch kann sich sogar noch auf dem Stapel befinden, wenn du die Fähigkeit des Suchers der Einsicht aktivierst.

Thron des Gott-Pharaos

{2}

Legendäres Artefakt

Zu Beginn deines Endsegments verliert jeder Gegner so viele Lebenspunkte, wie du getappte Kreaturen kontrollierst.

* Die Fähigkeit des Throns des Gott-Pharaos wird zu Beginn jedes deiner Endsegmente ausgelöst, auch wenn du keine getappten Kreaturen kontrollierst. Die Anzahl der getappten Kreaturen, die du kontrollierst, wird erst bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

* Werden noch andere Fähigkeiten zu Beginn deines Endsegments ausgelöst, werden zuerst die deiner Gegner verrechnet und dann deine eigenen. Jeder Spieler bestimmt dabei selbst die Reihenfolge seiner ausgelösten Fähigkeiten.

* In einer Partie Two-Headed Giant sorgt die ausgelöste Fähigkeit des Throns des Gott-Pharaos dafür, dass das gegnerische Team doppelt so viele Lebenspunkte verliert, wie du getappte Kreaturen kontrollierst. Getappte Kreaturen, die dein Mitspieler kontrolliert, zählen nicht.

Tor zum Jenseits

{3}

Artefakt

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu. Dann kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

{2}, {T}, opfere das Tor zum Jenseits: Durchsuche deinen Friedhof, deine Hand und/oder deine Bibliothek nach einer Karte namens Gabe des Gott-Pharaos und bringe sie ins Spiel. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls sich sechs oder mehr Kreaturenkarten in deinem Friedhof befinden.

* Falls das Tor zum Jenseits auf einen Friedhof gelegt wird und gleichzeitig eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, wird seine erste Fähigkeit für diese Kreatur ausgelöst.

* Dieses Set enthält keine Karte namens Gabe des Gott-Pharaos. Du erhältst jedoch in der *Stunde der Vernichtung* die Gelegenheit, dich ihrer als würdig zu erweisen.

Trotzendes Riesenmaul

{2} {G}

Kreatur — Flusspferd

4/5

Wenn das Trotzende Riesenmaul ins Spiel kommt, lege zwei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Immer wenn du eine oder mehrere -1/-1-Marken auf das Trotzende Riesenmaul legst, entferne eine -1/-1-Marke von einer anderen Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Falls du so viele -1/-1-Marken auf das Trotzende Riesenmaul legst, dass seine Widerstandskraft auf 0 oder weniger sinkt, wird seine letzte Fähigkeit dennoch ausgelöst.

Übernatürliche Ausdauer

{B}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+0 und „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.“

* Der Effekt von Übernatürlicher Ausdauer tritt nur einmal ein. Wenn die als Ziel bestimmte Kreatur stirbt und anschließend ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als eine neue Kreatur. Sollte diese neue Kreatur dann ebenfalls sterben, kehrt sie kein zweites Mal zurück.

Verfehlung

{1} {U}

Spontanzauber

Bringe einen Zauberspruch deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.

//

Nachgeben

{W}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Bestimme einen Kartennamen. Bis zu deinem nächsten Zug können deine Gegner keine Zaubersprüche mit dem

bestimmten Namen wirken.

* Ein Zauberspruch, der auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, wird vom Stapel entfernt und daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird dadurch nicht neutralisiert, sondern existiert einfach nicht mehr. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.

* Falls eine Kopie eines Zauberspruchs auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht werden soll, wird sie dorthin zurückgebracht und hört anschließend als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren.

* Du bestimmst erst beim Verrechnen von Nachgeben einen Kartennamen, nicht beim Wirken. Spieler können Zaubersprüche mit dem bestimmten Namen nicht mehr wirken, nachdem du ihn bestimmt hast.

* Du kannst auch den Namen einer Länderkarte bestimmen. Diese kann dann aber trotzdem noch gespielt werden, da Länder nicht gewirkt werden.

* Falls du den Namen einer geteilten Karte bestimmen willst, darf nur eine Hälfte bestimmt werden, nicht beide. Du kannst zum Beispiel Verfehlung oder Nachgeben bestimmen, nicht jedoch Verfehlung // Nachgeben. Deine Gegner können immer noch die Hälfte wirken, die du nicht bestimmt hast.

Versorgungskarawane

{4} {W}

Kreatur — Kamel

3/5

Wenn die Versorgungskarawane ins Spiel kommt und falls du eine getappte Kreatur kontrollierst, erzeuge einen 1/1 weißen Krieger-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.

* Falls du keine getappte Kreatur kontrollierst, wenn die Versorgungskarawane ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit der Versorgungskarawane nicht ausgelöst; selbst wenn du eine Kreatur sofort tappen könntest. Falls du keine getappten Kreaturen kontrollierst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts.

* Falls ein Effekt dafür sorgt, dass die Versorgungskarawane getappt ins Spiel kommt, erfüllt sie selbst die Bedingung ihrer ausgelöste Fähigkeit.

Verstoßen

{3} {W}

Verzauberung

Aufblitzen

Wenn Verstoßen ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis Verstoßen das Spiel verlässt.

Umwandlung {W} ({W}), *wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.*

* Falls Verstoßen das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die bleibende Karte angelegt sind, die ins Exil geschickt wird, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wird, hören auf zu existieren.

* Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

* Die ins Exil geschickte Karte wird unmittelbar, nachdem Verstoßen das Spiel verlassen hat, wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer von Verstoßen die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers, die sich auf dem Stapel befinden, nicht auf zu existieren.

Vorbereitung

{1}{W}

Spontanzauber

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +2/+2 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

//

Kampf

{3}{G}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

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

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn Kampf verrechnet wird, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.

* Wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und die Lebensverknüpfung hat, Schaden zufügt, erhältst du entsprechend viele Lebenspunkte dazu – egal ob es Kampfschaden oder eine andere Art von Schaden ist.

Vorstoß

{2}{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +X/+0 bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich ihrer Stärke ist.

//

Sieg

{2}{W}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Vorstoß verrechnet wird. Er ändert sich später im Zug nicht mehr, falls anderer Effekte die Stärke der Kreatur verändern.

Vorzügliche Qualen

{2}{B}

Spontanzauber

Verteile zwei -1/-1-Marken auf eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl.

* Du bestimmst, wie die Marken verteilt werden, sowie du die Vorzüglichen Qualen wirkst. Jede Kreatur deiner Wahl muss mindestens eine Marke erhalten.

* Falls eine der zwei Kreaturen deiner Wahl als Antwort auf die Vorzüglichen Qualen zu einem illegalen Ziel wird, ist die -1/-1-Marke, die auf diese Kreatur gelegt werden sollte, verloren. Sie kann dann nicht auf das verbleibende, legale Ziel gelegt werden.

Werkzeuge des Einbalsamierers

{2}

Artefakt

Aktivierte Fähigkeiten von Kreaturenkarten in deinem Friedhof kosten beim Aktivieren {1} weniger.

Tappe einen ungetappten Zombie, den du kontrollierst: Ein Spieler deiner Wahl legt die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt].“ Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie z. B. Einbalsamieren) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.

* Normalerweise kannst du aktivierte Fähigkeiten von Karten in Friedhöfen nicht aktivieren. Das ist nur möglich für aktivierte Fähigkeiten, die die entsprechende Karte aus dem Friedhof heraus bewegen, und solche, die dir explizit gestatten, sie zu aktivieren, während sich die dazugehörige Karte in deinem Friedhof befindet.

* Du kannst einen beliebigen ungetappten Zombie, den du kontrollierst, tappen, um die Aktivierungskosten der zweiten Fähigkeit zu bezahlen; selbst einen, der nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellen Zuges unter deiner Kontrolle war.

Wesirin der Heilmittel

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/1

Falls eine oder mehrere -1/-1-Marken auf eine Kreatur gelegt würden, die du kontrollierst, werden stattdessen so viele -1/-1-Marken minus einer auf sie gelegt.

* Falls eine Kreatur mit -1/-1-Marken ins Spiel kommt, gilt das auch als „Marken auf eine Kreatur legen“. Falls eine Kreatur mit einer Anzahl von -1/-1-Marken ins Spiel kommen würde, während du die Wesirin der Heilmittel kontrollierst, kommt sie stattdessen mit einer Marke weniger ins Spiel.

* Falls ein Effekt dafür sorgt, dass die Wesirin der Heilmittel mit einer oder mehreren -1/-1-Marken ins Spiel kommt, findet ihr eigener Effekt keine Anwendung. Du musst die Wesirin der Heilmittel bereits kontrollieren, bevor die entsprechende Kreatur beginnt, ins Spiel zu kommen, damit ihr Effekt eintritt. Dasselbe gilt daher auch, wenn die Wesirin der Heilmittel gleichzeitig mit anderen Kreaturen, die mit -1/-1-Marken ins Spiel kommen, ins Spiel kommt.

* Jede weitere Wesirin der Heilmittel, die du kontrollierst, verringert die Anzahl an -1/-1-Marken, die auf eine Kreatur gelegt werden, jeweils um eins.

Wesirin der Menagerie

{3}{G}

Kreatur — Naga, Kleriker

3/4

Du kannst dir die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen. *(Du kannst dies jederzeit tun.)*

Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek wirken, falls es eine Kreaturenkarte ist.

Du kannst Mana ausgeben, als wäre es Mana eines beliebigen Typs, um Kreaturenzauber zu wirken.

* Die Wesirin der Menagerie lässt dich die oberste Karte zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Ausnahme – siehe unten), auch dann, wenn du keine Priorität hast. Für diese Aktion wird nicht der Stapel verwendet. 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 oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst dann anschauen, sobald du das Wirken dieses Zauberspruchs

oder das Aktivieren dieser Fähigkeit abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.

* Normalerweise erlaubt dir die Wesirin der Menagerie, die oberste Karte deiner Bibliothek zu wirken, falls es eine Kreaturenkarte ist, es deine Hauptphase ist und der Stapel leer ist. Falls diese Kreaturenkarte jedoch Aufblitzen hat, kannst du sie zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du auch einen Spontanzauber wirken könntest; also sogar im Zug eines Gegners.

* Du kannst Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe, um beliebige Kreaturenzauber zu wirken; nicht nur solche, die oben auf deiner Bibliothek liegen.

* Du bezahlst ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten wie die von Auftauchen oder von Wie vorhergesagt zahlen.

* Die oberste Karte deiner Bibliothek ist nicht auf deiner Hand, darum kannst du sie nicht umwandeln, abwerfen oder eine ihrer aktivierten Fähigkeiten aktivieren.

Wesirin der vielen Gesichter

{2} {U} {U}

Kreatur — Gestaltwandler, Kleriker

0/0

Du kannst die Wesirin der vielen Gesichter als eine Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass, falls sie einbalsamiert wurde, der Kreaturenspielstein keine Manakosten hat, weiß und zusätzlich zu seinen anderen Kreaturentypen ein Zombie ist.

Einbalsamieren {3} {U} {U}

* Die Wesirin der vielen Gesichter kopiert genau das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

* Die Eigenschaften, die die Wesirin der vielen Gesichter durch ihren Kopiereffekt erhält, sind selbst kopierbare Werte, die von anderen Effekten kopiert werden können.

* Falls die bestimmte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls die bestimmte Kreatur (a) etwas Anderes (b) kopiert (wenn sie zum Beispiel selbst eine Wesirin der vielen Gesichter ist), dann kommt deine Wesirin der vielen Gesichter als Kopie von (b) ins Spiel.

* Falls die bestimmte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert die Wesirin der vielen Gesichter die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat. Die Wesirin der vielen Gesichter ist in diesem Falle dann kein Spielstein (es sei denn, sie wurde einbalsamiert).

* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Wesirin der vielen Gesichter ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der bestimmten Kreatur funktionieren ebenfalls.

* Falls die Wesirin der vielen Gesichter gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann sie nicht zu einer Kopie dieser anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Wesirin des Aufschubs

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Aufblitzen

Wenn die Wesirin des Aufschubs ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl, die in diesem Zug angegriffen oder geblockt hat, ins Exil schicken. Bringe jene Karte zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Wesirin des Aufschubs kann eine beliebige Kreatur zum Ziel haben, aber sie hat nur einen Effekt, wenn diese Kreatur in diesem Zug als Angreifer oder Blocker deklariert wurde, egal ob die Wesirin des Aufschubs während der Kampfphase oder danach gewirkt wurde. Die Fähigkeit hat keinen Effekt bei Kreaturen, die angreifend oder blockend ins Spiel gekommen sind.

* Nachdem die als Ziel bestimmte Kreatur ins Spiel zurückgebracht wurde, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur Kreatur, die ins Exil geschickt wurde. Sie ist nicht im Kampf und hat keine zusätzlichen Fähigkeiten, die sie möglicherweise hatte, als sie ins Exil geschickt wurde. Alle +1/+1-Marken, die auf ihr lagen, und Auren, die an sie angelegt waren, werden entfernt und jegliche Ausrüstung ist nicht mehr angelegt.

* Ein auf diese Weise ins Exil geschickter Kreaturenspielstein kehrt nicht ins Spiel zurück.

Wie vorhergesagt

{2}{U}

Verzauberung

Lege zu Beginn deines Versorgungssegments eine Zeitmarke auf Wie vorhergesagt.

Einmal pro Zug kannst du {0} bezahlen, anstatt die Manakosten eines Zauberspruchs mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger zu bezahlen, den du wirkst, wobei X gleich der Anzahl an Zeitmarken auf Wie vorhergesagt ist.

* Falls du eine Karte mit alternativen Kosten {0} wirkst, kannst du keine anderen alternativen Kosten wie Auftauchen-Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei Quälende Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

* Die umgewandelten Manakosten einer Karte werden ausschließlich von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind. Die umgewandelten Manakosten entsprechen der Gesamtanzahl an Mana in diesen Kosten, unabhängig von der Farbe. Eine Karte mit Manakosten von {1}{U}{U} hat zum Beispiel umgewandelte Manakosten von 3. Ignoriere alle alternativen, zusätzlichen, erhöhten oder verringerten Kosten, die zutreffen könnten. Eine Karte ohne Manakosten hat umgewandelte Manakosten von 0.

* Falls du eine geteilte Karte wirkst, werden nur die umgewandelten Manakosten der Hälfte, die du wirkst, mit der Anzahl an Zeitmarken auf Wie vorhergesagt verglichen.

* Hat eine Karte X in ihren Manakosten, musst du für X 0 bestimmen, wenn du sie durch einen anderen Effekt wirkst, der X nicht näher bestimmt. Liegen zum Beispiel fünf Zeitmarken auf Wie vorhergesagt und du wirkst Sog der Zeit durch seinen Effekt, musst du für X trotzdem 0 bestimmen. X kann nicht 2 sein, auch wenn die umgewandelten Manakosten dadurch bei 4 lägen.

* Falls du mehrere Wie vorhergesagt kontrollierst, kannst du für jedes von ihnen einen Zauberspruch für {0} wirken.

* Marken, die denselben Namen tragen, sind identisch. Alle Karten aus dem Block *Time Spiral*, die mit Zeitmarken interagieren, funktionieren also auch bei Wie vorhergesagt.

Winde der Zurechtweisung

{1}{U}

Spontanzauber

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Jeder Spieler legt die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

* Falls die bleibende Karte, die kein Land ist, zum Zeitpunkt, zu dem die Winde der Zurechtweisung verrechnet werden, illegal ist, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Kein Spieler legt dann die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

Wohltat des Rhonas

{2} {G}

Hexerei

Decke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine Kreaturenkarte und/oder eine Verzauberungskarte auf deine Hand nehmen. Lege den Rest auf deinen Friedhof.

* Während die Wohltat des Rhonas verrechnet wird, kannst du keine Karte, eine Kreaturenkarte, eine Verzauberungskarte, oder eine Kreaturenkarte plus eine Verzauberungskarte auf deine Hand nehmen.

Zehrende Inbrunst

{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +3/+3 und hat „Lege zu Beginn deines Versorgungssegments eine -1/-1-Marke auf die verzauberte Kreatur.“

* Falls die Zehrende Inbrunst entfernt wird, behält die verzauberte Kreatur die -1/-1-Marken, verliert aber die +3/+3.

* Falls eine Kreatur von zwei Zehrenden Inbrünsten verzaubert wird, hat sie die ausgelöste Fähigkeit doppelt und erhält zwei -1/-1-Marken zu Beginn deines Versorgungssegments.

Zeit der Einkehr

{W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die in diesem Zug einen Zombie geblockt hat oder von einem Zombie geblockt wurde, ins Exil.

* Die Zeit der Einkehr kann sowohl eine Kreatur zum Ziel haben, die gerade einen Zombie blockt oder von einem geblockt wird, als auch eine Kreatur, die in diesem Zug einen Zombie geblockt hat oder von einem geblockt wurde.

* Die Zeit der Einkehr prüft nur, ob die zweite Kreatur in dem Moment ein Zombie war, in dem sie von der als Ziel bestimmten Kreatur geblockt wurde oder diese geblockt hat. Die Zeit der Einkehr kann die als Ziel bestimmte Kreatur auch dann noch ins Exil schicken, wenn der entsprechende Zombie seitdem das Spiel verlassen hat oder kein Zombie mehr ist.

Zenitsucher

{3} {U}

Kreatur — Vogel, Zauberer

2/2

Fliegend

Immer wenn du eine Karte umwandelst oder abwirfst, erhält eine Kreatur deiner Wahl Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

* Einer Kreatur Flugfähigkeit zu verleihen, nachdem sie geblockt wurde, ändert nicht den Block und macht ihn auch

nicht rückgängig. Wenn die Flugfähigkeit beeinflussen soll, wer die Kreatur blocken kann, musst du spätestens während des Angreifer-deklarieren-Segments eine Karte umwandeln oder abwerfen.

Zerlumppte Mumie (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{1}{B}

Kreatur — Zombie, Schakal

1/2

Wenn die Zerlumppte Mumie stirbt, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte.

* Falls deine Lebenspunkte im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert werden, in dem auch die Zerlumppte Mumie tödlichen Schaden erleidet, verlierst du die Partie, bevor die ausgelöste Fähigkeit der Mumie auf den Stapel gelegt wird.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die ausgelöste Fähigkeit der Zerlumpten Mumie dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert.

Zwangspause

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken.

Die verzauberte Kreatur hat „{2}, opfere diese Kreatur: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.“

* Durch Zwangspause erhält die verzauberte Kreatur eine aktivierte Fähigkeit. Der Beherrscher der Kreatur (nicht der Beherrscher von Zwangspause) kann diese Fähigkeit aktivieren und 2 Lebenspunkte dazuerhalten.

Magic: The Gathering, Magic, Amonkhet, Kampf um Zendikar, Eid der Wächter, Schatten über Innistrad, Düsternmond, Kaladesh, Äther-Rebellion und Zeitspirale sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und in anderen Ländern. ©2017 Wizards.