

Sethinweise zu *Kampf um Zendikar*

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

Fassung vom 11. August 2015

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 über das Set

Das Set *Kampf um Zendikar* enthält 274 Karten (101 häufige, 80 nicht ganz so häufige, 53 seltene, 15 sagenhaft seltene, 25 Standardländer). Einige *Kampf um Zendikar*-Boosterpackungen enthalten auch *Zendikar-Expeditionen*-Karten (siehe unten).

Prerelease-Events: 26.–27. September 2015

Launch-Wochenende: 2.–4. Oktober 2015

Game Day: 24.–25. Oktober 2015

Das Set *Kampf um Zendikar* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 2. Oktober 2015. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Khane von Tarkir*, *Schmiede des Schicksals*, *Drachen von Tarkir*, *Magic Ursprünge* und *Kampf um Zendikar*.

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.

Zendikar-Expeditionen

Lasse das Land selbst gegen die Eldrazi kämpfen – mit *Zendikar-Expeditionen*. Diese besondere Serie enthält Zendikar-Versionen von spannenden Ländern aus der gesamten **Magic**-Historie.

* Es gibt 25 *Zendikar-Expeditionen*-Karten, die in *Kampf um Zendikar* Boosterpackungen vorkommen können. Die übrigen 20 Karten werden in *Eid der Wächter* Boosterpackungen auftauchen. *Zendikar-Expeditionen*-Karten haben ein eigenes Erweiterungssymbol.

* *Zendikar-Expeditionen*-Karten sind sehr selten. In Boosterpackungen wirst du nur wenig öfter antreffen als eine Premiumversion einer sagenhaft seltenen Karte aus *Kampf um Zendikar*.

* *Zendikar-Expeditionen*-Karten, die in *Kampf um Zendikar* 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.

* *Zendikar-Expeditionen*-Karten sind jedoch in keinem Constructed-Format legal, in dem sie nicht bereits vorher legal waren. Das Erscheinen in *Kampf um Zendikar* Boosterpackungen macht sie **nicht** legal für Standard.

* *Zendikar-Expeditionen*-Karten erscheinen als englische Premiumkarten in Boosterpackungen aller Sprachen.

Regeländerung: Mulligans

Die traditionellen Regeln für Mulligans ändern sich ab den *Kampf um Zendikar* Prerelease-Events. Zur Erinnerung hier die bisherige Regel:

Zu Beginn einer Partie zieht jeder Spieler so viele Karten, wie seine *Start-Handkartenzahl* beträgt (normalerweise sieben). In Zugreihenfolge entscheidet jeder Spieler, ob er diese Karten als *Starthand* behält oder einen Mulligan nimmt, indem er diese Karten zurück in seine Bibliothek mischt und eine neue Hand mit einer Karte weniger zieht. Die auf diese Weise gezogenen Karten können behalten werden, oder der Spieler kann erneut einen Mulligan nehmen, wobei mit jedem zusätzlichen Mulligan eine Karte weniger gezogen wird. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler eine Starthand behält.

Folgende Änderung tritt am 26. September zusätzlich zur bestehenden Regel in Kraft:

Nachdem alle Spieler ihre Starthand behalten haben, sieht sich jeder Spieler, der weniger Karten als seine Start-Handkartenzahl behalten hat, die oberste Karte seiner Bibliothek an. Dieser Spieler kann dann diese Karte auf oder unter seine Bibliothek legen. (Dies entspricht der Schlüsselwortaktion „Hellsicht 1“.)

* Falls mehrere Spieler einen Mulligan genommen haben, sieht der Startspieler als Erster die oberste Karte seiner Bibliothek an und entscheidet, ob er sie auf oder unter seine Bibliothek legt. Dann macht jeder andere Spieler, der einen Mulligan genommen hat, in Zugreihenfolge das Gleiche.

* Es spielt keine Rolle, wie viele Mulligans du genommen hast. Du siehst dir einmal die oberste Karte deiner Bibliothek an, nachdem du entschieden hast, deine Hand zu behalten. Du kannst dir auf diese Weise nicht mehrere Karten ansehen oder mehrere Karten unter deine Bibliothek legen.

* In einigen Multiplayer-Formaten verlierst du beim ersten Mulligan keine Karte von deiner Starthand. Du müsstest dann einen zweiten Mulligan nehmen, um dir die oberste Karte deiner Bibliothek ansehen und nach unten legen zu dürfen.

* Jeder Spieler, der einen Mulligan genommen hat, entscheidet, ob er die oberste Karte seiner Bibliothek unter diese legt, bevor irgendein Spieler „Starthand“-Fähigkeiten wie zum Beispiel die der Ley-Linien-Karten verwendet.

Neues Schlüsselwort: Fahl

Die Eldrazi stehen über den Manafarben, so wie wir sie kennen. Fahl ist eine neue Schlüsselwort-Fähigkeit und macht Karten mit diesem Schlüsselwort farblos, unabhängig von den Manakosten dieses Zauberspruchs.

Staubschleicher

{2}{B}{R}

Kreatur — Eldrazi

5/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Eile

Bringe zu Beginn jedes Endsegments, falls du keine anderen farblosen Kreaturen kontrollierst, den Staubschleicher auf die Hand seines Besitzers zurück.

Die offiziellen Regeln für Fahl lauten wie folgt:

702.113. Fahl

702.113a Fahl ist eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit. „Fahl“ bedeutet: „Dieses Objekt ist farblos.“ Diese Fähigkeit funktioniert überall, auch außerhalb einer Partie. Siehe Regel 604.3.

* Karten mit Fahl verwenden einen Kartenrand, der eine Variation des transparenten Kartenrands darstellt, der bisher für Eldrazi verwendet wurde. Der obere Teil der Karte zeigt ein wenig Farbe auf einem Hintergrund mit einer Textur, die an die Polyeder erinnert, die einst die Eldrazi eingesperrt hielten. Diese Farbgebung wurde bewusst gewählt, um Deckbau und Game Play zu erleichtern.

* Eine Karte mit Fahl ist nur farblos. Sie ist nicht farblos und gleichzeitig die Manafarben in ihren Manakosten.

* Andere Zaubersprüche und Fähigkeiten können einer Karte mit Fahl Farben geben. Falls dies geschieht, ist sie nur die neue Farbe, nicht diese Farbe und farblos.

* Fahl funktioniert in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

* Falls eine Karte Fahl verliert, ist sie immer noch farblos. Der Grund: Effekte, die die Farbe eines Objekts ändern (wie der von Fahl erzeugte Effekt) werden angewendet, bevor das Objekt die Fähigkeit Fahl verliert.

Neues Schlüsselwort: Zehren

Die Eldrazi verheeren alles auf ihrem Weg, auch die Materie derjenigen, die sich ihnen widersetzen. Zehren ist eine neue Schlüsselwort-Fähigkeit auf Kreaturen. Diese Fähigkeit schickt Karten von einer gegnerischen Bibliothek ins Exil, wenn eine Kreatur mit Zehren diesem Spieler Kampfschaden zufügt.

Nebel-Eindringling

{1}{U}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

1/2

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Fliegend

Zehren (*Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schickt dieser Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil.*)

Die offiziellen Regeln für Zehren lauten wie folgt:

702.114. Zehren

702.114a Zehren ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Zehren“ bedeutet: „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schickt dieser Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil.“

702.114b Hat eine Kreatur mehrfach Zehren, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.

* Die Karte wird aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Falls der Spieler keine Karten in seiner Bibliothek hat, wenn die Zehren-Fähigkeit verrechnet wird, passiert nichts. Dieser Spieler verliert dadurch nicht die Partie. Er verliert erst, wenn er versucht, eine Karte von seiner leeren Bibliothek zu ziehen.

Neues Eldrazi-Thema: Verwerter

Mehrere Karten dieses Sets können Karten im Exil, die ein Gegner besitzt, für verschiedene Effekte „verwerfen“. Die meisten davon haben den neuen Kreaturentyp Verwerter.

Ödnis-Würger

{2} {B}

Kreatur — Eldrazi, Verwerter

3/2

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn der Ödnis-Würger ins Spiel kommt, kannst du eine Karte, die ein Gegner besitzt, aus dem Exil auf den Friedhof dieses Spielers legen. Falls du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verlangt, dass du mehr als eine ins Exil geschickte Karte auf den Friedhof legst, kannst du Karten bestimmen, die unterschiedliche Besitzer haben. Jede so bestimmte Karte wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

* Falls ein Ersatzeffekt dafür sorgt, dass Karten, die von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würden, stattdessen ins Exil geschickt werden (z. B. durch den Effekt von Anafenza der Vordenen), kannst du trotzdem eine ins Exil geschickte Karte auf den Friedhof eines Gegners legen. Die Karte wird dann zu einem neuen Objekt und bleibt im Exil. In dieser Situation kannst du jedoch nicht eine ins Exil geschickte Karte mehrfach verwenden, falls ein Effekt verlangt, dass du mehr als eine ins Exil geschickte Karte auf einen Friedhof legen musst. Du könntest dieselbe Karte in dieser Situation jedoch mehrfach verwenden, falls zwei unterschiedliche Zaubersprüche oder Fähigkeiten erfordern, dass du je eine einzelne Karte aus dem Exil auf den Friedhof ihres Besitzers legst.

* Du kannst dir keine verdeckten Karten im Exil ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir.

* Verdeckte Karten im Exil werden anhand der folgenden zwei Kriterien in Gruppen angeordnet: was sie verdeckt ins Exil geschickt hat und der Zeitpunkt, wann sie verdeckt ins Exil geschickt wurden. Falls du eine verdeckte Karte im Exil auf den Friedhof ihres Besitzers legen möchtest, bestimmst du zuerst eine dieser Gruppen und bestimmst dann daraus eine zufällige Karte. Nehmen wir zum Beispiel an, ein Artefakt lässt deinen Gegner seine drei Handkarten verdeckt ins Exil schicken. Dann, während eines späteren Spielzugs, lässt dieses Artefakt deinen Gegner zwei andere Karten verdeckt ins Exil schicken. Wenn du den Ödnis-Würger verwendest, um eine dieser Karten auf seinen Friedhof zu legen, bestimmst du zuerst den ersten oder zweiten Stapel und legst eine daraus zufällig ausgewählte Karte auf den Friedhof.

Neues Eldrazi-Thema: Eldrazi-Bruten

Die niederen Ränge der Eldrazi-Streitmacht haben sich weiterentwickelt, seit wir sie das letzte Mal gesehen haben. Mehrere Karten in diesem Set sorgen dafür, dass du Eldrazi-Brut-Kreaturenspielsteine ins Spiel bringst. Diese Spielsteine haben alle die gleichen Eigenschaften.

Blasenkokon

{G}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

1/1

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn der Blasenkokon stirbt, bringe einen 1/1 farblosen Eldrazi-Brut-Kreaturenspielstein ins Spiel. Er hat „Opfere dieses Kreatur: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.“

* Eldrazi-Bruten ähneln den Eldrazi-Ausgeburten aus dem *Zendikar*-Block. Beachte aber, dass Eldrazi-Bruten 1/1 sind, und nicht 0/1.

* Eldrazi und Brut sind zwei verschiedene Kreaturentypen. Alles, was Eldrazi betrifft, betrifft beispielsweise auch diese Spielsteine.

* Das Opfern eines Eldrazi-Brut-Kreaturespielsteins, um deinen Manavorrat um {1} zu erhöhen, ist eine Manafähigkeit. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

* Einige Spontanzauber und Hexereien, die Eldrazi-Bruten erzeugen, benötigen Ziele. Falls alle Ziele illegal geworden sind, wenn versucht wird, solch einen Zauberspruch zu verrechnen, wird er neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Eldrazi-Bruten.

Wiederkehrendes Eldrazi-Thema: Ausgelöste Fähigkeiten „Wenn du ... wirkst“

Mehrere Karten in diesem Set haben eine ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du diesen Zauberspruch wirkst. Andere haben eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du andere Zaubersprüche wirkst.

Säer des Vergessens

{6}

Kreatur — Eldrazi

5/8

Wenn du den Säer des Vergessens wirkst, schickt ein Gegner deiner Wahl die obersten vier Karten seiner Bibliothek ins Exil. Du kannst dann eine beliebige Anzahl an Länderkarten, die dieser Spieler besitzt, aus dem Exil unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen.

Nesseldrohne

{2}{R}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

3/1

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

{T}: Die Nesseldrohne fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

Immer wenn du einen farblosen Zauberspruch wirkst, enttappe die Nesseldrohne.

* Diese Fähigkeiten werden vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat.

* Sobald eine dieser Fähigkeiten ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, was mit dem Zauberspruch geschieht. Die Fähigkeit bleibt auf dem Stapel, selbst wenn der Zauberspruch neutralisiert wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

Neues Schlüsselwort: Erwecken

Von den Eldrazi belagert erwacht das Land von Zendikar, um sich zur Wehr zu setzen. Erwecken ist ein neues Schlüsselwort, das auf Spontanzaubern und Hexereien zu finden ist und Länder, die du kontrollierst, in Elementarwesen-Kreaturen verwandeln kann.

Sturz in den Abgrund

{2}{W}

Hexerei

Zerstöre eine getappte Kreatur deiner Wahl.

Erwecken 3 — {5}{W} (*Falls du diesen Zauberspruch für {5}{W} wirkst, lege außerdem drei +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.*)

Die offiziellen Regeln für Erwecken lauten wie folgt:

702.112. Erwecken

702.112a Erwecken ist auf manchen Spontanzaubern und Hexereien zu finden. Es steht für zwei Fähigkeiten: Eine statische Fähigkeit, die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Erwecken auf dem Stapel befindet, und eine Zauberspruch-Fähigkeit. „Erwecken N — [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du [Kosten] anstatt seiner Manakosten bezahlst.“ und „Falls die Erwecken-Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, lege N +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Dieses Land wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.“ Das Bezahlen der Erwecken-Kosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.112b Der Beherrscher eines Zauberspruchs mit Erwecken bestimmt das Ziel der Erwecken-Zauberspruch-Fähigkeit nur, falls dieser Spieler sich dafür entschieden hat, die Erwecken-Kosten des Zauberspruchs zu bezahlen. Andernfalls wird der Zauberspruch gewirkt, als ob er dieses Ziel nicht hätte.

* Du kannst einen Zauberspruch mit Erwecken für seine Manakosten wirken und nur seinen ersten Effekt erhalten. Falls du einen Zauberspruch für seine Erwecken-Kosten wirkst, erhältst du beide Effekte.

* Falls der Nicht-Erwecken-Teil des Zauberspruchs ein Ziel erfordert, musst du ein legales Ziel bestimmen. Du kannst den Zauberspruch nicht wirken, falls du kein legales Ziel für jedes Vorkommen von „deiner Wahl“ bestimmen kannst. Allerdings wird für die Erwecken-Fähigkeit nur ein legales Ziel benötigt, falls du den Zauberspruch für seine Erwecken-Kosten wirkst.

* Falls ein Zauberspruch mit Erwecken mehrere Ziele hat (einschließlich des Landes, das du kontrollierst) und einige, aber nicht alle diese Ziele illegal werden, wenn versucht wird, diesen Zauberspruch zu verrechnen, dann hat dieser Zauberspruch keinerlei Effekt auf die illegalen Ziele.

* Falls für den Nicht-Erwecken-Teil des Zauberspruchs kein Ziel erforderlich ist und du den Zauberspruch für seine Erwecken-Kosten wirkst, wird er neutralisiert, falls das Land deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einem illegalen Ziel wird, bevor der Zauberspruch verrechnet wird (z. B. indem das Land als Antwort auf den Zauberspruch zerstört wird).

* Das Land behält alle anderen Typen, Untertypen oder Übertypen, die es vorher hatte. Es behält auch alle Manafähigkeiten, die es aufgrund dieser Untertypen hatte. Ein Wald, der auf diese Weise in eine Kreatur verwandelt wurde, kann beispielsweise immer noch für {G} getappt werden.

* Erwecken gibt dem Land, das du kontrollierst, keine Farbe. Da die meisten Länder farblos sind, ist in den meisten Fällen auch die resultierende Landkreatur farblos.

Neues Fähigkeitswort: Zusammenkunft

Zusammenkunft ist ein neues Fähigkeitswort, das mit dem wiederkehrenden Kreaturentyp Verbündeter assoziiert wird. Zusammenkunft kennzeichnet Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn die Kreatur mit dieser Fähigkeit oder ein anderer Verbündeter unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Haindiener-Druiden

{2}{G}{W}

Kreatur — Elf, Druiden, Verbündeter

3/3

Zusammenkunft — Immer wenn die Haindiener-Druiden oder ein anderer Verbündeter unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, bringe einen 1/1 grünen Pflanze-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Wenn ein Verbündeter unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, werden alle Zusammenkunft-Fähigkeiten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet.

* Falls eine Kreatur mit Zusammenkunft zur gleichen Zeit wie andere Verbündete unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird diese Fähigkeit für jede dieser Kreaturen und einmal für die Kreatur mit der Fähigkeit selbst ausgelöst.

Neues Fähigkeitswort: Konvergenz

Alle Zendikari müssen zusammenhalten, um gegen die Eldrazi-Bedrohung bestehen zu können. Konvergenz ist ein neues Fähigkeitswort, das Effekte von Karten kennzeichnet, die davon abhängen, wie viele verschiedene Manafarben du verwendest, um sie zu wirken. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Strahlende Flammen

{2} {R}

Hexerei

Konvergenz — Die Strahlenden Flammen fügen jeder Kreatur X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana ist, das ausgegeben wurde, um die Strahlenden Flammen zu wirken.

* Die maximale Anzahl an Manafarben, die du ausgeben kannst, um einen Zauberspruch zu wirken, ist fünf. Farblos ist keine Farbe. Beachte, dass die Kosten eines Zauberspruchs mit Konvergenz beschränken können, wie viele Manafarben du ausgeben kannst.

* Sofern es dir nicht ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit erlaubt, kannst du nicht bestimmen, mehr Mana für einen Zauberspruch mit Konvergenz zu bezahlen, nur um mehr Manafarben auszugeben. Gleichmaßen kannst du keine Kostenreduktionen ignorieren, falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit die Manakosten für das Wirken eines Zauberspruchs mit Konvergenz senkt, um mehr Manafarben auszugeben.

* Falls alternative oder zusätzliche Kosten bezahlt werden, um einen Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit zu wirken, zählt das Mana mit, das ausgegeben wurde, um diese Kosten zu bezahlen. Falls zum Beispiel ein Effekt dazu führt, dass deine Hexereien beim Wirken {1} mehr kosten, kannst du {W} {U} {B} {R} bezahlen, um die Strahlenden Flammen zu wirken, und jeder Kreatur 4 Schadenspunkte zufügen.

* Falls du einen Zauberspruch mit Konvergenz wirkst, ohne Mana dafür zu bezahlen (z. B. weil ein Effekt dir erlaubt, ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen), dann beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, das ausgegeben wurde, null.

* Falls ein Zauberspruch mit einer Konvergenz-Fähigkeit kopiert wird, wurde für das Wirken der Kopie kein Mana ausgegeben, also beträgt die Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, das ausgegeben wurde, null. Die Anzahl an Farben, die beim Wirken des ursprünglichen Zauberspruchs ausgegeben wurde, wird nicht kopiert.

Wiederkehrendes Fähigkeitswort: Landung

Das Land spielt weiterhin eine wichtige Rolle in Zendikars Kampf gegen die Eldrazi. Landung ist ein Fähigkeitswort, das erstmals im Set *Zendikar* vorkam. Es kennzeichnet Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

Aufseherin aus Guul Draz

{4} {B} {B}

Kreatur — Vampir

3/4

Fliegend

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls das Land ein Sumpf ist, erhalten diese Kreaturen stattdessen +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Eine Landungsfähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn ein Land aus beliebigem Grund unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl dann ausgelöst, wenn du ein Land spielst, als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.

* Wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, werden alle Landungsfähigkeiten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet.

* Falls die Fähigkeit einen zusätzlichen Effekt oder einen Ersatzeffekt hat, der davon abhängt, ob das Land einen bestimmten Standardlandtyp hat, überprüft die Fähigkeit den Landtyp, sowie sie verrechnet wird. Falls das ins Spiel gekommene Land zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende seine Typen, als es zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, was passiert.

Thema: Ausgelöste Fähigkeiten „Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst“

Mehrere Karten in diesem Set haben eine Fähigkeit, die immer dann ausgelöst wird, wenn du Lebenspunkte dazuerhältst.

Abgeklärte Vögtin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker, Verbündeter

2/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du {W} bezahlen. Falls du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

* Die Fähigkeit wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, egal ob du beispielsweise 1 Lebenspunkt durch Dranas Gesandte oder 7 Lebenspunkte durch Nissas Erneuerung dazuerhältst.

* Falls eine Kreatur mit Lebensverknüpfung Kampfschaden zufügt, ist das ein einzelnes Ereignis, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

* In einer Partie „Two-Headed Giant“ bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.

Zyklus: Nichtstandardländer mit Standardlandtypen

Dieses Set enthält einen Zyklus von Nichtstandardländern mit Standardlandtypen. Jedes produziert eine von zwei Manafarben. Diese Länder kommen getappt ins Spiel, falls du nicht zwei oder mehr Standardländer kontrollierst.

Blätterdach-Panorama

Land — Wald, Ebene

(*{T}*: Erhöhe deinen Manavorrat um *{G}* oder *{W}*.)

Das Blätterdach-Panorama kommt getappt ins Spiel, falls du nicht zwei oder mehr Standardländer kontrollierst.

* Obwohl diese Länder Standardlandtypen haben, sind sie keine Standardländer, weil in ihrer Typus-Zeile nicht „Standard“ steht. Beachte: Selbst wenn du zwei oder mehr von diesen Ländern im Spiel hast, kommen die anderen deswegen nicht ungetappt ins Spiel.

* Da diese Karten Standardlandtypen haben, können sie von Effekten, die sich auf einen Standardlandtyp beziehen, ohne zu spezifizieren, dass es sich um ein Standardland handeln muss, beeinflusst werden. Beispielsweise kann ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit „Zerstöre einen Wald deiner Wahl“ das Blätterdach-Panorama als Ziel haben, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit „Zerstöre ein Wald-Standardland deiner Wahl“ das nicht kann.

* Falls eines dieser Länder gleichzeitig mit einer beliebigen Anzahl an Standardländern ins Spiel kommt, werden diese anderen Länder nicht gezählt, wenn ermittelt wird, ob dieses Land getappt oder ungetappt ins Spiel kommt.

KARTENSPEZIFISCHES

Akoum-Feuervogel

{2} {R} {R}

Kreatur — Phoenix

3/3

Fliegend, Eile

Der Akoum-Feuervogel greift in jedem Zug an, falls möglich.

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {4} {R} {R} bezahlen. Falls du dies tust, bringe den Akoum-Feuervogel aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Falls der Akoum-Feuervogel während des Angreifer-deklarierten-Segments seines Beherrschers getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht angreifen kann, greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls er es nicht tut, muss der Akoum-Feuervogel nicht angreifen.

* Die Landungsfähigkeit wird nur ausgelöst, wenn der Akoum-Feuervogel zu dem Zeitpunkt, zu dem das Land ins Spiel kommt, in deinem Friedhof ist.

* Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten, aber sobald sie beginnt verrechnet zu werden und du entscheidest, ob du {4} {R} {R} bezahlst, kann niemand mehr darauf reagieren.

Ans Licht bringen

{3} {G} {U}

Hexerei

Konvergenz — Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturen-, Spontanzauber- oder Hexerei-Karte mit umgewandelten Manakosten kleiner oder gleich der Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana, das ausgegeben wurde, um Ans Licht bringen zu wirken. Schicke die Karte ins Exil und mische danach deine Bibliothek. Du kannst diese Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls du die ins Exil geschickte Karte wirkst, wirkst du sie als Teil der Verrechnung von Ans Licht bringen. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten wie Erwecken-Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

* Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.

* Falls du auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte wirkst, wird sie normal auf deinen Friedhof gelegt. Sie kehrt nicht zurück ins Exil.

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

Aufleben Ondus

{1}{W}

Hexerei

Immer wenn eine Kreatur in diesem Zug angreift, erhält sie Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

Erwecken 4 — {4}{W} *(Falls du diesen Zauberspruch für {4}{W} wirkst, lege außerdem vier +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.)*

* Das Aufleben Ondus erzeugt eine verzögert ausgelöste Fähigkeit. Jede Kreatur, die in diesem Zug angreift, löst diese Fähigkeit aus, einschließlich Kreaturen, die ein Teamkamerad kontrolliert, und Kreaturen, die nicht unter deiner Kontrolle waren oder nicht existiert haben, als das Aufleben Ondus verrechnet wurde. Beachte: Dazu gehört auch die Landkreatur, die erzeugt wird, falls das Aufleben Ondus für seine Erwecken-Kosten gewirkt wird.

Aufsteigendes Miasma

{3}{B}

Hexerei

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

Erwecken 3 — {5}{B}{B} *(Falls du diesen Zauberspruch für {5}{B}{B} wirkst, lege außerdem drei +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.)*

* Falls du das Aufsteigende Miasma für seine Erwecken-Kosten wirkst, erhalten Kreaturen -2/-2, bevor das Land deiner Wahl zu einer Kreatur wird. Falls es nicht bereits eine Landkreatur war, bevor das Aufsteigende Miasma beginnt, verrechnet zu werden, erhält es nicht -2/-2.

Aus dem Jenseits

{3}{G}

Verzauberung

Fahl *(Diese Karte hat keine Farbe.)*

Bringe zu Beginn deines Versorgungssegments einen 1/1 farblosen Eldrazi-Brut-Kreaturenspielstein ins Spiel. Er hat „Opfere dieses Kreatur: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.“

{1}{G}, opfere Aus dem Jenseits: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Eldrazi-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

* Eine Eldrazi-Karte ist eine Karte mit dem Kreaturentyp Eldrazi. Es reicht nicht, nur das Wort „Eldrazi“ im Namen oder ein Eldrazi-Motiv zu haben.

Ausdünnern der Leere

{9}

Kreatur — Eldrazi

11/9

Deine Gegner können keine Zaubersprüche mit geraden umgewandelten Manakosten wirken. *(Null zählt als gerade.)*

Deine Gegner können nicht mit Kreaturen mit geraden umgewandelten Manakosten blocken.

* Effekte, die die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöhen oder reduzieren, beeinflussen nicht die umgewandelten Manakosten dieses Zauberspruchs.

* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um zu überprüfen, ob die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs gerade sind oder nicht. Dein Gegner könnte zum Beispiel Den Endlosen (mit Manakosten {X}) mit X gleich 5 wirken, aber nicht mit X gleich 6.

* Für Kreaturen im Spiel mit {X} in ihren Manakosten ist X gleich 0. Die Nebelspalter-Hydra (eine Kreatur mit Manakosten {X} {G}) könnte blocken, Der Endlose jedoch nicht.

* Die umgewandelten Manakosten einer verdeckten Kreatur sind 0. Der Ausdünnern der Leere hindert verdeckte Kreaturen am Blocken.

Ausgerichtetes Polyedernetzwerk

{4}

Artefakt

Wenn das Ausgerichtete Polyedernetzwerk ins Spiel kommt, schicke alle Kreaturen mit Stärke 5 oder mehr ins Exil, bis das Ausgerichtete Polyedernetzwerk das Spiel verlässt. *(Diese Kreaturen kehren unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.)*

* Überprüfe die Stärke jeder Kreatur, sowie die Fähigkeit des Ausgerichteten Polyedernetzwerks verrechnet wird, um zu ermitteln, ob sie ins Exil geschickt wird. Es ist dabei egal, wer die Kreatur kontrolliert.

* Falls das Ausgerichtete Polyedernetzwerk mehrere Kreaturen ins Exil schickt, kehren all diese Karten zur gleichen Zeit ins Spiel zurück.

* Falls das Ausgerichtete Polyedernetzwerk das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, werden keine Kreaturen ins Exil geschickt.

* Auren, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf den ins Exil geschickten Kreaturen liegen, hören auf zu existieren.

* Falls ein Kreaturenspielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.

* Die ins Exil geschickten Karten werden unmittelbar nachdem das Ausgerichtete Polyedernetzwerk 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 Ausgerichteten Polyedernetzwerks die Partie verlässt, werden die ins Exil geschickten Karten ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karten 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.

* In sehr seltenen Fällen kann das Ausgerichtete Polyedernetzwerk als eine Kreatur mit Stärke 5 oder mehr ins Spiel kommen. Falls dies geschieht, schickt das Ausgerichtete Polyedernetzwerk sich selbst ins Exil, zusammen mit allen anderen Kreaturen mit Stärke 5 oder mehr. Diese Karten kehren sofort ins Spiel zurück. Falls dadurch eine Endlosschleife erzeugt wird, in der sich das Ausgerichtete Polyedernetzwerk kontinuierlich selbst ins Exil schickt, und kein Spieler diese Endlosschleife unterbricht, endet die Partie unentschieden.

Berührung der Leere

{2} {R}

Hexerei

Fahl *(Diese Karte hat keine Farbe.)*

Die Berührung der Leere fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Falls eine Kreatur, der auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Einer Kreatur muss nicht unbedingt tödlicher Schaden durch die Berührung der Leere zugefügt werden, damit sie ins Exil geschickt wird. Sobald ihr Schaden zugefügt wurde und sie aus irgendeinem Grund später in diesem Zug sterben würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt.

Bestienrufer-Experte

{1}{G}

Kreatur — Elf, Schamane, Verbündeter

1/1

Eile

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe. Verwende dieses Mana nur, um einen Kreaturenzauber zu wirken.

* Mana, das vom Bestienrufer-Experten erzeugt wird, kann für jeden Teil der Gesamtkosten eines Kreaturenzaubers verwendet werden. Dies schließt zusätzliche Kosten (wie Bonuskosten) und alternative Kosten (wie Sturmangriff-Kosten) mit ein. Es kann nicht verwendet werden, um die Kosten von Fähigkeiten der Kreaturen, die du kontrollierst, zu bezahlen.

* Mana, das vom Bestienrufer-Experten erzeugt wird, kann nicht verwendet werden, um eine Fähigkeit zu aktivieren oder einen Spontanzauber oder eine Hexerei zu wirken, die Kreaturenspielsteine erzeugt.

Bezwinger der Heere

{8}

Kreatur — Eldrazi

10/8

Alle Kreaturen, die den Bezwinger der Heere blocken können, tun dies.

* Falls eine Kreatur, die der verteidigende Spieler kontrolliert, im Blocker-deklarieren-Segment ihres Beherrschers getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, dann blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass sie blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls er es nicht tut, muss die Kreatur nicht blocken.

* Falls eine Kreatur den Bezwinger der Heere nicht legal blocken kann, sie aber eine andere angreifende Kreatur blocken könnte, kann sie das tun. Ebenso gilt: Falls eine Kreatur, die der verteidigende Spieler kontrolliert, den Bezwinger der Heere nur blocken kann, falls ihr Beherrscher Kosten bezahlt, kann ihr Beherrscher ablehnen, diese Kosten zu bezahlen, und stattdessen eine andere angreifende Kreatur blocken.

* Falls mehr als ein Bezwinger der Heere angreift, bestimmt der verteidigende Spieler für jeder seine Kreaturen, die diese blocken können, welchen davon sie blockt. In diesem Fall müssen Kreaturen, die mehrere Kreaturen blocken können, so viele angreifende Bezwinger der Heere blocken wie möglich.

Bombardierender Tyrann

{4}{R}

Kreatur — Eldrazi

5/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

{2}{R}, opfere eine andere farblose Kreatur: Der Bombardierende Tyrann fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu.

* Der Bombardierende Tyrann fügt den Schaden zu, nicht die geopfert Kreatur. Falls zum Beispiel die geopfert Kreatur Lebensverknüpfung hatte, erhältst du keine Lebenspunkte dazu.

Brutale Vertreibung

{2}{U}{R}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Bestimme eines oder beides —

- Bringe einen Zauberspruch oder eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.
- Die Brutale Vertreibung fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls diese bleibende Karte in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Falls ein Zauberspruch auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wird, wird er vom Stapel entfernt. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, aber er wird auch nicht verrechnet. Falls die Kopie eines Zauberspruchs auf diese Weise auf eine Hand zurückgebracht wird, hört die Kopie auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.

* Der zweite Modus führt dazu, dass die als Ziel gewählte Kreatur bzw. der Planeswalker ins Exil geschickt wird, falls sie bzw. er aus einem beliebigen Grund in diesem Zug auf den Friedhof gelegt würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens. Der Exil-Effekt betrifft diese bleibende Karte sogar dann, wenn die Brutale Vertreibung ihr keinen Schaden zufügt (wegen eines Verhinderungseffekts) oder die Brutale Vertreibung einer anderen Kreatur bzw. einem anderen Planeswalker den Schaden zufügt (wegen eines Umlenkungseffekts).

Den Wasserschleier teilen

{4}{U}{U}

Hexerei

Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug. Schicke Den Wasserschleier teilen ins Exil.

Erwecken 6 — {6}{U}{U}{U} *(Falls du diesen Zauberspruch für {6}{U}{U}{U} wirkst, lege außerdem sechs +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.)*

* Den Wasserschleier teilen ins Exil zu schicken, ist Teil seines Effekts. Falls Den Wasserschleier teilen neutralisiert wird, lege ihn auf den Friedhof seines Besitzers. Das gilt auch, falls der Zauberspruch für seine Erwecken-Kosten gewirkt und das Land unter deiner Kontrolle zu einem illegalen Ziel wird.

Diener der Leere

{2}{G}

Kreatur — Eldrazi, Verwerter

2/3

Fahl *(Diese Karte hat keine Farbe.)*

{1}{G}, lege eine Karte, die ein Gegner besitzt, aus dem Exil auf den Friedhof dieses Spielers: Bringe einen 1/1 farblosen Eldrazi-Brut-Kreaturenspielstein ins Spiel. Er hat „Opfere dieses Kreatur: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.“

* Sobald du ankündigst, dass du diese Fähigkeit aktivierst, können Spieler nicht darauf antworten, bis du die Aktivierungskosten bezahlt und die Aktivierung abgeschlossen hast. Insbesondere kann niemand versuchen, die Karte aus dem Exil zu entfernen, um zu verhindern, dass du die Fähigkeit aktivierst.

Dominierende Drohne

{2}{B}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

3/2

Fahl *(Diese Karte hat keine Farbe.)*

Zehren *(Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schickt dieser Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil.)*

Wenn die Dominierende Drohne ins Spiel kommt und falls du eine andere farblose Kreatur kontrollierst, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte.

* Die letzte Fähigkeit der Dominierenden Drohne überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem sie ins Spiel kommt, ob du eine andere farblose Kreatur kontrollierst. Falls du keine kontrollierst, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls doch,

überprüft die Fähigkeit diese Bedingung erneut, sowie versucht wird, sie zu verrechnen. Falls du keine andere farblose Kreatur mehr kontrollierst, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt.

Drana, Befreierin von Malakir

{1}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Vampir, Verbündeter

2/3

Fliegend, Ersts Schlag

Immer wenn Drana, Befreierin von Malakir, einem Spieler Kampfschaden zufügt, lege auf jede angreifende Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

* Dranas letzte Fähigkeit wird ausgelöst, nachdem Kampfschaden zugefügt wurde. Nur die angreifenden Kreaturen, die das Kampfschadensegment überleben, in dem Drana Kampfschaden zufügt, erhalten +1/+1-Marken.

* Die +1/+1-Marken ändern nicht, wie viel Schaden Drana oder eine andere angreifende Kreatur mit Ersts Schlag oder Doppelschlag während dieses ersten Kampfschadensegments zufügt. Die +1/+1-Marken, die auf angreifende Kreaturen ohne Ersts Schlag gelegt werden, ändern jedoch, wie viel Schaden diese Kreaturen während des regulären Kampfschadensegments zufügen.

Einblick des Ugin

{3}{U}{U}

Hexerei

Wende Hellsicht X an, wobei X gleich den höchsten umgewandelten Manakosten unter den bleibenden Karten ist, die du kontrollierst. Ziehe dann drei Karten.

* Verwende die höchsten umgewandelten Manakosten unter den bleibenden Karten, die du kontrollierst, sowie Einblick des Ugin verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Karten du dir mit Hellsicht ansiehst.

* Falls X gleich 0 ist, wendest du Hellsicht nicht an. Alle Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn du Hellsicht anwendest, werden nicht ausgelöst.

Einfluss ausüben

{4}{U}

Hexerei

Konvergenz — Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, falls ihre Stärke kleiner oder gleich der Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana ist, das ausgegeben wurde, um Einfluss ausüben zu wirken.

* Überprüfe die Stärke der Kreatur, sowie Einfluss ausüben verrechnet wird, um festzustellen, ob sie kleiner oder gleich der Anzahl an Farben von Mana ist, das ausgegeben wurde, um Einfluss ausüben zu wirken. Falls sie größer ist, wird Einfluss ausüben fertig verrechnet, ohne einen Effekt zu haben.

* Sobald du mit Einfluss ausüben die Kontrolle über eine Kreatur übernommen hast, spielt es keine Rolle mehr, wenn sich ihre Stärke ändert. Der kontrolleverändernde Effekt endet nicht durch das Erhöhen der Stärke.

Einkreisende Kluft

{2}{W}

Spontanzauber

Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug von Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, zugefügt würde.

Erwecken 2 — {4}{W} (Falls du diesen Zauberspruch für {4}{W} wirkst, lege außerdem zwei +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.)

* Die Einkreisende Kluft verhindert allen Kampfschaden, der in diesem Zug von Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, zugefügt würde, selbst wenn die Kreatur nicht im Spiel war oder keine Kreatur war, als die Einkreisende Kluft verrechnet wurde.

Eisschwall

{U}

Hexerei

Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

Erwecken 3 — {4}{U} *(Falls du diesen Zauberspruch für {4}{U} wirkst, lege außerdem drei +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.)*

* Der Eisschwall kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Sie enttappt dann trotzdem nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Der Eisschwall merkt sich die Kreatur, aber nicht ihren Beherrscher. Falls die Kreatur den Beherrscher wechselt, und das vor dem Enttappsegment ihres alten Beherrschers, enttappt sie nicht während des nächsten Enttappsegments ihres neuen Beherrschers.

Emerias Hirtin

{5}{W}{W}

Kreatur — Engel

4/4

Fliegend

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, aus deinem Friedhof zurück auf deine Hand bringen. Falls das Land eine Ebene ist, kannst du die bleibende Karte, die kein Land ist, stattdessen zurück ins Spiel bringen.

* Eine „bleibende Karte, die kein Land ist“ kann ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung oder ein Planeswalker sein.

* Wenn du auf diese Weise eine Aura zurück ins Spiel bringst, bestimmst du, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Dies hat keine bleibende Karte und keinen Spieler als Ziel. Du könntest sie also beispielsweise an eine Kreatur mit Fluchsicherheit anlegen, die ein Gegner kontrolliert. Falls es nichts gibt, was die Aura legal verzaubern kann, bleibt sie im Friedhof.

Engel der Erneuerung

{5}{W}

Kreatur — Engel, Verbündeter

4/4

Fliegend

Wenn der Engel der Erneuerung ins Spiel kommt, erhältst du für jede Kreatur, die du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

* Zähle die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst. Der Engel der Erneuerung wird mitgezählt, falls er noch im Spiel ist.

Erdrückende Abscheulichkeit

{2}{B}{B}

Kreatur — Eldrazi

4/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Fliegend

Opfere zu Beginn deines Versorgungssegments eine Kreatur.

Immer wenn du eine Kreatur opferst, ziehe eine Karte.

* Du bestimmst, welche Kreatur, die du kontrollierst, geopfert werden soll, sowie die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten, aber sobald du eine Kreatur bestimmst, die geopfert werden soll, kann niemand mehr darauf reagieren.

* Falls die Erdrückende Abscheulichkeit die einzige Kreatur ist, die du kontrollierst, sowie ihre erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, musst du sie opfern.

* Das Opfern der Erdrückenden Abscheulichkeit löst ihre letzte Fähigkeit aus.

Erfahrene Kriegsführerin

{1}{G}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat, Verbündeter

/

Stärke und Widerstandskraft der Erfahrenen Kriegsführerin sind gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

Tappe einen anderen ungetappten Verbündeten, den du kontrollierst: Die Erfahrene Kriegsführerin erhält bis zum Ende des Zuges entweder Erstschatz, Wachsamkeit oder verursacht Trampelschaden (du entscheidest).

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Erfahrenen Kriegsführerin bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Falls die Erfahrene Kriegsführerin im Spiel ist, zählt sie sich selbst.

* Um die letzte Fähigkeit zu aktivieren, kannst du einen beliebigen ungetappten Verbündeten tappen, den du kontrollierst, selbst einen, der nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war. (Beachte, dass die Fähigkeit nicht das Symbol für Tappen verwendet.)

* Du bestimmst, welche Fähigkeit die Erfahrene Kriegsführerin erhält, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, nicht wenn du sie aktivierst.

* Wachsamkeit spielt nur beim Deklarieren von Angreifen eine Rolle. Eine Kreatur, die später Wachsamkeit erhält, wird nicht enttappt, auch wenn sie eine angreifende Kreatur ist.

Ernte des Altars

{1}{B}

Spontanzauber

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um die Ernte des Altars zu wirken.

Ziehe zwei Karten.

* Du musst genau eine Kreatur opfern, um die Ernte des Altars zu wirken. Du kannst sie nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst nicht zusätzliche Kreaturen opfern, um mehr Karten zu ziehen.

* Spieler können auf die Ernte des Altars erst antworten, wenn sie gewirkt wurde und all ihre Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

Ertränker der Hoffnung

{5}{U}

Kreatur — Eldrazi

5/5

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn der Ertränker der Hoffnung ins Spiel kommt, bringe zwei 1/1 farblose Eldrazi-Brut-Kreaturenspielsteine ins Spiel. Sie haben „Opfere diese Kreatur: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.“

Opfere eine Eldrazi-Brut: Tappe eine Kreatur deiner Wahl.

* Du kannst eine beliebige Eldrazi-Brut opfern, um die letzte Fähigkeit vom Ertränker der Hoffnung zu aktivieren, nicht nur diejenigen, die vom Ertränker der Hoffnung erzeugt wurden.

* Du kannst nicht dieselbe bleibende Karte opfern, um zwei verschiedene Kosten zu bezahlen. Beachte: Falls du eine Eldrazi-Brut opferst, um die letzte Fähigkeit vom Ertränker der Hoffnung zu aktivieren, wird dein Manavorrat nicht um {1} erhöht.

Felidar-Herrscher

{4}{W}{W}

Kreatur — Katze, Bestie

4/6

Wachsamkeit, Lebensverknüpfung

Falls du zu Beginn deines Versorgungssegments 40 Lebenspunkte oder mehr hast, gewinnst du die Partie.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Felidar-Herrschers überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem dein Versorgungssegment beginnt, ob du 40 Lebenspunkte oder mehr hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls doch, überprüft die Fähigkeit diese Bedingung erneut, sowie versucht wird, sie zu verrechnen. Falls du zu diesem Zeitpunkt nicht mehr 40 Lebenspunkte oder mehr hast, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

* In einer Partie Two-Headed Giant sind deine Lebenspunkte die Gesamtlebenspunkte deines Teams. Die Fähigkeit wird also ausgelöst, falls dein Team 40 Lebenspunkte oder mehr hat.

Fesselnde Fangarme

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält -6/-0 und verliert Flugfähigkeit.

* Falls ein Effekt der verzauberten Kreatur Flugfähigkeit verleiht, nachdem die Fesselnden Fangarme an sie angelegt wurden, hat die Kreatur Flugfähigkeit.

Feuermantel-Magier

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane, Verbündeter

2/2

Zusammenkunft — Immer wenn der Feuermantel-Magier oder ein anderer Verbündeter unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Bedrohlichkeit. (*Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)

* Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlichkeit hat keine zusätzliche Wirkung.

Fokus des Lithomagiers

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Verhindere allen Schaden, der dieser Kreatur in diesem Zug von farblosen Quellen zugefügt würde.

* Fokus des Lithomagiers verhindert allen Schaden, der dieser Kreatur in diesem Zug von farblosen Quellen zugefügt würde, selbst wenn die Quelle des Schadens noch nicht existiert hat oder nicht farblos war, als der Fokus des Lithomagiers verrechnet wurde.

Fruchtbares Dickicht

Land

Das Fruchtbare Dickicht kommt getappt ins Spiel.

Wenn das Fruchtbare Dickicht ins Spiel kommt, kannst du dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek anschauen. Falls du dies tust, zeige bis zu eine Standardland-Karte darunter offen vor. Lege dann diese Karte oben auf deine Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {G}.

* Du musst keine Standardland-Karte vorzeigen, selbst wenn sich eine unter den fünf angeschauten Karten befindet. Falls du das nicht tust, legst du keine Karte oben auf deine Bibliothek.

Fürchterlicher Fehlschlag

{1}{U}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger. Falls der Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, schicke ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen.

* Die umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs ändern sich nicht, wenn sein Beherrscher alternative Kosten (wie Herbeirufungskosten) bezahlt hat, um ihn zu wirken.

Gegeneinander ausspielen

{4}{R}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe diese Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

* Gegeneinander ausspielen kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.

* Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstung übernimmst.

Gideon, Verbündeter von Zendikar

{2}{W}{W}

Planeswalker — Gideon

4

+1: Bis zum Ende des Zuges wird Gideon, Verbündeter von Zendikar, zu einer 5/5 Mensch-Soldat-Verbündeter-Kreatur mit Unzerstörbarkeit, die immer noch ein Planeswalker ist. Verhindere allen Schaden, der ihm in diesem Zug zugefügt würde.

0: Bringe einen 2/2 weißen Ritter-Verbündeter-Kreaturenspielstein ins Spiel.

-4: Du erhältst ein Emblem mit „Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.“

* Gideons erste Fähigkeit zählt nicht als Kreatur, die ins Spiel kommt. Gideon war bereits im Spiel; es haben sich nur seine Typen geändert. Insbesondere werden deine Zusammenkunft-Fähigkeiten nicht ausgelöst. (Die zweite Fähigkeit von Gideon löst Zusammenkunft-Fähigkeiten natürlich aus.)

* 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 erste Fähigkeit sorgt dafür, dass er zu einer Kreatur mit den Kreaturentypen Mensch, Soldat und Verbündeter 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, Soldat und Verbündeter dagegen sind nur Kreaturentypen (und keine Planeswalkertypen).

* Falls Gideon Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, nachdem seine erste Fähigkeit verrechnet wurde, hat dieser Schaden alle anwendbaren Ergebnisse: Der Schaden wird auf Gideon markiert (da er eine Kreatur ist), und dieser Schaden sorgt dafür, dass entsprechend viele Loyalitätsmarken von ihm 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.

Grabgeburt

{2} {B}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Ein Gegner deiner Wahl schickt eine Karte aus seinem Friedhof ins Exil. Du bringst einen 1/1 farblosen Eldrazi-Brut-Kreaturenspielstein ins Spiel. Er hat „Opfere dieses Kreatur: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.“
Ziehe eine Karte.

* Der Gegner deiner Wahl entscheidet, welche Karte ins Exil geschickt wird, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

* Du kannst die Grabgeburt mit einem Gegner als Ziel wirken, der einen leeren Friedhof hat. Auch wenn dieser Spieler keine Karte aus seinem Friedhof ins Exil schickt, erhältst du trotzdem eine Eldrazi-Brut und ziehst eine Karte.

Griff der Verödung

{4} {B} {B}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Schicke eine Kreatur deiner Wahl und ein Land deiner Wahl ins Exil.

* Du musst eine Kreatur und ein Land als Ziel bestimmen, um den Griff der Verödung wirken zu können. Eine bleibende Karte, die sowohl ein Land als auch eine Kreatur ist, kann für beides als Ziel bestimmt werden.

Grünwächter aus Murasa

{4} {G} {G}

Kreatur — Elementarwesen

5/4

Wenn der Grünwächter aus Murasa ins Spiel kommt, kannst du eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

Wenn der Grünwächter aus Murasa stirbt, kannst du ihn ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Du bestimmst, ob du den Grünwächter aus Murasa ins Exil schickst, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird. Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten, aber sobald sie beginnt verrechnet zu werden und du entscheidest, den Grünwächter aus Murasa ins Exil zu schicken, kann niemand mehr darauf reagieren.

* Falls die Karte deiner Wahl zu einem illegalen Ziel wird, bevor die letzte Fähigkeit verrechnet wird, wird sie neutralisiert. In diesem Fall kannst du den Grünwächter aus Murasa nicht ins Exil schicken, selbst wenn du das möchtest.

Himmelskaskaden

Land

Die Himmelskaskaden kommen getappt ins Spiel.

Wenn die Himmelskaskaden ins Spiel kommen, bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

Diese Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {U}.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Himmelskaskaden 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.

* Die ausgelöste Fähigkeit merkt sich die Kreatur, aber nicht ihren Beherrscher. Falls die Kreatur den Beherrscher wechselt, und das vor dem Enttappsegment ihres alten Beherrschers, enttappt sie nicht während des nächsten Enttappsegments ihres neuen Beherrschers.

Himmelsreiter-Elfin

{X}{G}{U}

Kreatur — Elf, Krieger, Verbündeter

0/0

Fliegend

Konvergenz — Die Himmelsreiter-Elfin kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel für jede unterschiedliche Farbe von Mana, das ausgegeben wurde, um sie zu wirken.

* Du kannst jeden beliebigen Wert für X bestimmen. Der für X bestimmte Wert beeinflusst nicht direkt die Anzahl an +1/+1-Marken, mit denen die Himmelsreiter-Elfin ins Spiel kommt. Aber X lässt dich mehr Mana und somit mehr Farben an Mana ausgeben, um sie zu wirken. Du kannst beispielsweise 0 als Wert für X bestimmen und {G}{U} bezahlen, um die Himmelsreiter-Elfin mit zwei +1/+1-Marken zu wirken. Du kannst auch 3 als Wert für X bestimmen (die Manakosten betragen dann {3}{G}{U}) und {W}{U}{B}{R}{G} für fünf +1/+1-Marken bezahlen.

Himmlischer Hauptmann

{3}{R}{W}

Kreatur — Engel, Verbündeter

4/3

Fliegend

Immer wenn der Himmlische Hauptmann angreift, erhält er bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jeden anderen angreifenden Verbündeten.

* Zähle die Anzahl der anderen angreifenden Verbündeten, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um die Höhe des Bonus zu ermitteln. Angreifende Verbündete, die ein Teamkamerad kontrolliert, werden zur Gesamtzahl hinzugezählt.

* Sobald die Fähigkeit verrechnet wurde, ändert sich der Bonus später im Zug auch dann nicht, falls sich die Anzahl der anderen angreifenden Verbündeten ändert.

Himmlisches Geschenk

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn das Himmlische Geschenk ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.
Die verzauberte Kreatur hat Flugfähigkeit.

* Falls das Ziel einer Aura illegal wird, bevor der Zauberspruch verrechnet wird, wird die Aura neutralisiert und auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Sie kommt nicht ins Spiel und du ziehst keine Karte.

Irdene Waffen

{1}{G}

Hexerei

Lege zwei +1/+1-Marken auf eine bleibende Karte deiner Wahl.

Erwecken 4 — {6}{G} *(Falls du diesen Zauberspruch für {6}{G} wirkst, lege außerdem vier +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.)*

* +1/+1-Marken können auf jede beliebige bleibende Karte gelegt werden. Diese Marken haben keinerlei Effekt, solange die bleibende Karte keine Kreatur ist oder nicht zu einer Kreatur wird.

* Falls du die Irdenen Waffen für ihre Erwecken-Kosten wirkst, kannst du ein Land, das du kontrollierst, als Ziel für beide Fähigkeiten bestimmen.

Kiora, Herrscherin der Tiefen

{2}{G}{U}

Planeswalker — Kiora

4

+1: Enttappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl und bis zu ein Land deiner Wahl.

−2: Decke die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine Kreaturenkarte und/oder eine Länderkarte auf deine Hand nehmen. Lege den Rest auf deinen Friedhof.

−8: Du erhältst ein Emblem mit „Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du sie gegen eine Kreatur deiner Wahl kämpfen lassen.“ Bringe dann drei 8/8 blaue Oktopus-Kreaturenspielsteine ins Spiel.

* Du kannst Kioras erste Fähigkeit ohne Ziele aktivieren, nur um eine Loyalitätsmarke auf sie zu legen.

* Mit Kioras zweiter Fähigkeit kannst du keine Karte, eine Kreaturenkarte, eine Länderkarte oder eine Kreaturen- und eine Länderkarte auf deine Hand nehmen.

* Wenn die Oktopus-Kreaturenspielsteine ins Spiel kommen, hast du bereits das Emblem. Sie werden scharf auf einen Kampf sein!

Knochenspreißel

{B}

Hexerei

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um Knochenspreißel zu wirken.

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

* Du musst genau eine Kreatur opfern, um Knochenspreißel zu wirken. Du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst nicht zusätzliche Kreaturen opfern, um zusätzliche Kreaturen zu zerstören.

* Spieler können auf Knochenspreißel erst antworten, wenn er gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

Kor-Züchtiger

{1}{W}

Kreatur — Kor, Zauberer, Verbündeter

3/1

Der Kor-Züchtiger kann nicht von Eldrazi-Bruten geblockt werden.

* Eine Kreatur, die ein Eldrazi, aber keine Brut (oder umgekehrt) ist, kann den Kor-Züchtiger blocken.

Korallenhelm-Führerin

{1}{U}

Kreatur — Meervolk, Späher, Verbündeter

2/1

{4}{U}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Sobald eine angreifende Kreatur legal geblockt wurde, ändert sich der Block nicht und wird auch nicht rückgängig gemacht, wenn diese Kreatur unblockbar wird.

Kozileks Herold

{1}{U}{R}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

2/4

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

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

* Die letzte Fähigkeit von Kozileks Herold verändert weder die Manakosten noch die umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.

* Die letzte Fähigkeit von Kozileks Herold reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.

* Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden, wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.

* Die Kostenreduktion kann für alternative Kosten angewendet werden.

* Falls die Manakosten eines farblosen Zauberspruchs, den du wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest. Falls beispielsweise die Manakosten des Zauberspruchs {X} betragen, kannst du 5 für den Wert von X bestimmen und {4} bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

Krabblerhaut

{3}{B}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

4/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Die Krabblerhaut kann nicht blocken.

{1}{B}: Regeneriere die Krabblerhaut. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du eine andere farblose Kreatur kontrollierst.

* Sobald du die Fähigkeit legal aktivierst, spielt es keine Rolle, was mit der anderen farblosen Kreatur geschieht. Die Fähigkeit wird verrechnet und erzeugt einen Regenerationsschild, selbst wenn du zu diesem Zeitpunkt keine andere farblose Kreatur kontrollierst.

* Die aktivierte Fähigkeit der Krabblerhaut ist unabhängig davon, ob die Krabblerhaut farblos ist. Falls sie eine oder mehr Farben erhält, kannst du die Fähigkeit trotzdem aktivieren, falls du eine andere farblose Kreatur kontrollierst.

Laternenkundschafterin

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Späher, Verbündeter

3/2

Zusammenkunft — Immer wenn die Laternenkundschafterin oder ein anderer Verbündeter unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Lebensverknüpfung.

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung. Normalerweise bringt es keinen großen Nutzen, wenn die Zusammenkunft-Fähigkeit mehr als einmal pro Zug verrechnet wird, außer dass neue Kreaturen ebenfalls von der Fähigkeit profitieren, wenn sie erneut verrechnet wird.

Makindi-Patrouille

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter, Verbündeter

2/3

Zusammenkunft — Immer wenn die Makindi-Patrouille oder ein anderer Verbündeter unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Wachsamkeit.

* Wachsamkeit spielt nur beim Deklarieren von Angreifern eine Rolle. Eine Kreatur, die später Wachsamkeit erhält, wird nicht enttappt, auch wenn sie eine angreifende Kreatur ist.

Noyan Dar, Turbulenzformer

{3}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Verbündeter

4/4

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du drei +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl legen, das du kontrollierst. Falls du dies tust, wird das Land zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.

* Auch wenn Noyan Dars Fähigkeit Erwecken sehr ähnlich ist, ist es nicht die gleiche Fähigkeit. Karten, die sich auf „Karten mit Erwecken“ beziehen, beziehen sich nicht auf Noyan Dar.

* Die Fähigkeit wird vor dem Zauber, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Ob Nixilis der Wiederentflammte

{3}{B}{B}

Planeswalker — Nixilis

5

+1: Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

-3: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

-8: Ein Gegner deiner Wahl erhält ein Emblem mit „Immer wenn ein Spieler eine Karte zieht, verlierst du 2 Lebenspunkte.“

* Das durch die letzte Fähigkeit von Ob Nixilis dem Wiederentflammten erzeugte Emblem ist sowohl im Besitz als auch unter der Kontrolle des Gegners deiner Wahl. Falls du in einer Multiplayer-Partie der Besitzer von Ob Nixilis dem Wiederentflammten bist und ihn verwendest, um einem deiner Gegner ein Emblem zu geben, bleibt das Emblem auch dann im Spiel, wenn du die Partie verlässt.

Omnath, der Sammelpunkt des Zorns

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

Legendäre Kreatur — Elementarwesen

5/5

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bringe einen 5/5 roten und grünen Elementarwesen-Kreaturenspielstein ins Spiel.

Immer wenn Omnath, der Sammelpunkt des Zorns, oder ein anderes Elementarwesen, das du kontrollierst, stirbt, fügt Omnath einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Falls Omnath zur gleichen Zeit stirbt wie andere Elementarwesen, die du kontrollierst, wird Omnaths letzte Fähigkeit für jedes von ihnen ausgelöst (und einmal für sich selbst).

Präsenz des Titanen

{3}

Spontanzauber

Zeige als zusätzliche Kosten, um Präsenz des Titanen zu wirken, eine farblose Kreaturenkarte aus deiner Hand offen vor.

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil, falls ihre Stärke kleiner oder gleich der Stärke der vorgezeigten Karte ist.

* Die farblose Kreaturenkarte bleibt aufgedeckt, bis die Präsenz des Titanen den Stapel verlässt.

* Die farblose Kreaturenkarte, die du offen vorzeigst, muss sich nicht mehr auf deiner Hand befinden, wenn die Präsenz des Titanen verrechnet wird. Falls sie es nicht ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt auf deiner Hand war.

* Überprüfe die Stärke der Kreatur deiner Wahl, sowie die Präsenz des Titanen verrechnet wird, um festzustellen, ob sie kleiner oder gleich der Stärke der vorgezeigten Kreaturenkarte ist. Falls sie größer ist, wird die Präsenz des Titanen fertig verrechnet, ohne einen Effekt zu haben.

Quarantänefeld

{X}{X}{W}{W}

Verzauberung

Das Quarantänefeld kommt mit X Isolationsmarken ins Spiel.

Wenn das Quarantänefeld ins Spiel kommt, schicke für jede Isolationsmarke darauf bis zu eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis das Quarantänefeld das Spiel verlässt.

* Verwende die Anzahl an Isolationsmarken auf dem Quarantänefeld, sowie seine ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, um zu ermitteln, wie viele Ziele du bestimmen kannst. Sobald die Ziele gewählt wurden, ist die Anzahl der Ziele dieser Fähigkeit festgeschrieben. Das Ändern der Anzahl an Isolationsmarken auf dem Quarantänefeld ändert dann nicht mehr, wie viele bleibende Karten, die keine Länder sind, ins Exil geschickt werden.

* Falls das Quarantänefeld mehrere bleibende Karten ins Exil schickt, kehren all diese Karten zur gleichen Zeit ins Spiel zurück.

* Falls das Quarantänefeld das Spiel verlässt, bevor seine verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird keine bleibende Karte ins Exil geschickt.

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

* Falls ein Spielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.

* Die ins Exil geschickten Karten werden unmittelbar nachdem das Quarantänefeld 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 Quarantänefeldes die Partie verlässt, werden die ins Exil geschickten Karten ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karten 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.

Rollender Donner

{X} {R} {R}

Hexerei

Der Rollende Donner fügt X Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Spielern deiner Wahl du bestimmst.

* Du bestimmst die Anzahl der Ziele von Rollender Donner und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird, sowie du den Zauberspruch wirkst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.

* Falls manche, aber nicht alle Ziele illegale Ziele werden, bevor versucht wird, den Rollenden Donner zu verrechnen, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, aber den illegalen Zielen wird kein Schaden zugefügt. Sind alle Ziele illegal, wird der Zauberspruch neutralisiert.

Rumpelholz-Wasserfälle

Land

Die Rumpelholz-Wasserfälle kommen getappt ins Spiel.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {G} oder {U}.

{2} {G} {U}: Die Rumpelholz-Wasserfälle werden bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 grünen und blauen Elementarwesen-Kreatur mit Fluchsicherheit. Sie sind immer noch ein Land.

* Ein Land, das zu einer Kreatur wird, kann von „Einsatzverzögerung“ betroffen sein. Du kannst nicht mit ihm angreifen oder eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (das betrifft auch seine Manafähigkeiten), außer es war seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle im Spiel. Denke daran, dass Einsatzverzögerung nur überprüft, wann die bleibende Karte unter deine Kontrolle kam, nicht wann sie zu einer Kreatur wurde oder wann sie ins Spiel kam.

* Dieses Land ist farblos, bis die letzte Fähigkeit ihm Farben gibt.

* Wenn ein Land zu einer Kreatur wird, zählt das nicht als eine Kreatur, die ins Spiel kommt. Die bleibende Karte war schon im Spiel, sie hat nur ihren Typ verändert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.

* Eine Fähigkeit, die ein Land in eine Kreatur verwandelt, legt auch Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur fest. Falls das Land bereits eine Kreatur war (beispielsweise durch einen Zauberspruch mit Erwecken), überschreibt dies den vorherigen Effekt, der Stärke und Widerstandskraft festgelegt hat. Effekte, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dies gilt auch für Marken, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern (wie +1/+1-Marken), und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen. Falls die Rumpelholz-Wasserfälle zum Beispiel zu einer 0/0 Kreatur mit drei +1/+1-Marken darauf gemacht wurden, macht die Aktivierung ihrer letzten Fähigkeit eine 6/6 Kreatur daraus, die immer noch ein Land ist.

Säer des Vergessens

{6}

Kreatur — Eldrazi

5/8

Wenn du den Säer des Vergessens wirkst, schickt ein Gegner deiner Wahl die obersten vier Karten seiner Bibliothek ins Exil. Du kannst dann eine beliebige Anzahl an Länderkarten, die dieser Spieler besitzt, aus dem Exil unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen.

* Die Fähigkeit des Säers des Vergessens erlaubt dir, beliebige Länderkarten, die dieser Spieler besitzt, aus dem Exil ins Spiel zu bringen, unabhängig davon, wie diese Karten ins Exil geschickt wurden.

* Verdeckte Karten im Exil haben keine Eigenschaften. Solche Karten können mithilfe der Fähigkeit des Säers des Vergessens nicht ins Spiel gebracht werden.

Scharfschützin aus Hagra

{2}{B}

Kreatur — Mensch, Assassine, Verbündeter

2/2

{4}{B}: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

* Ein Effekt, der einer Kreatur -1/-1 gibt, ist etwas Anderes, als eine -1/-1-Marke auf diese Kreatur zu legen. Insbesondere gilt: Falls auf dem Ziel der Fähigkeit der Scharfschützin aus Hagra +1/+1-Marken liegen, wird keine davon entfernt.

Schlängelnder Stachel

{5}{R}{R}

Hexerei

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Der Schlängelnde Stachel fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte, einer anderen Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte und einer dritten Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Falls eine Kreatur, der auf diese Weise Schaden zugefügt wurde, in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Jedes Ziel muss eine andere Kreatur sein. Du kannst den Schlängelnden Stachel nicht ohne drei verschiedene verfügbare Kreaturen wirken.

* Falls ein oder zwei dieser Ziele zu dem Zeitpunkt illegal sind, an dem der Schlängelnde Stachel verrechnet wird, kannst du nicht ändern, wie viel Schaden den verbleibenden legalen Zielen zugefügt wird.

* Einer Kreatur muss nicht unbedingt tödlicher Schaden durch den Schlängelnden Stachel zugefügt werden, damit sie ins Exil geschickt wird. Sobald ihr Schaden zugefügt wurde und sie aus irgendeinem Grund später in diesem Zug sterben würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt.

Schlinge des Erstarrens

{1}{W}{W}

Verzauberung

Aufblitzen (*Du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.*)

Wenn die Schlinge des Erstarrens ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Schlinge des Erstarrens das Spiel verlässt. (*Diese Kreatur kehrt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.*)

* Falls die Schlinge des Erstarrens das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstung, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt ist, wird gelöst und bleibt im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.

* Falls ein Kreaturenspielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.

* Die ins Exil geschickte Karte wird unmittelbar nachdem die Schlinge des Erstarrens 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 der Schlinge des Erstarrens 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.

Schlurfender Schlot

Land

Der Schlurfende Schlot kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {W} oder {B}.

{1}{W}{B}: Der Schlurfende Schlot wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/3 weißen und schwarzen Elementarwesen-Kreatur mit Lebensverknüpfung. Er ist immer noch ein Land.

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung. Mehrfaches Aktivieren der letzten Fähigkeit lässt dich keine zusätzlichen Lebenspunkte dazuerhalten, falls der Schlurfende Schlot Schaden verursacht.

* Ein Land, das zu einer Kreatur wird, kann von „Einsatzverzögerung“ betroffen sein. Du kannst nicht mit ihm angreifen oder eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (das betrifft auch seine Manafähigkeiten), außer es war seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle im Spiel. Denke daran, dass Einsatzverzögerung nur überprüft, wann die bleibende Karte unter deine Kontrolle kam, nicht wann sie zu einer Kreatur wurde oder wann sie ins Spiel kam.

* Dieses Land ist farblos, bis die letzte Fähigkeit ihm Farben gibt.

* Wenn ein Land zu einer Kreatur wird, zählt das nicht als eine Kreatur, die ins Spiel kommt. Die bleibende Karte war schon im Spiel, sie hat nur ihren Typ verändert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.

* Eine Fähigkeit, die ein Land in eine Kreatur verwandelt, legt auch Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur fest. Falls das Land bereits eine Kreatur war (beispielsweise durch einen Zauberspruch mit Erwecken), überschreibt dies den vorherigen Effekt, der Stärke und Widerstandskraft festgelegt hat. Effekte, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dies gilt auch für Marken, die seine Stärke und Widerstandskraft verändern (wie +1/+1-Marken), und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen. Falls der Schlurfende Schlot zum Beispiel zu einer 0/0 Kreatur mit drei +1/+1-Marken darauf gemacht wurde, macht die Aktivierung seiner letzten Fähigkeit eine 5/6 Kreatur daraus, die immer noch ein Land ist.

Schwarmflut

{2}{B}

Hexerei

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

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

* Eine farblose Kreatur, die Ersts Schlag durch die Schwarmflut erhalten hat, verliert Ersts Schlag nicht, wenn sie später im Zug aufhört, farblos zu sein.

Staubschleicher

{2}{B}{R}

Kreatur — Eldrazi

5/3

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Eile

Bringe zu Beginn jedes Endsegments, falls du keine anderen farblosen Kreaturen kontrollierst, den Staubschleicher auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Die letzte Fähigkeit des Staubschleichers überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem das Endsegment beginnt, ob du eine andere farblose Kreatur kontrollierst. Falls du dies tust, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls nicht, überprüft die Fähigkeit diese Bedingung erneut, sowie versucht wird, sie zu verrechnen. Falls du zu diesem Zeitpunkt eine andere farblose Kreatur kontrollierst, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Du bringst den Staubschleicher nicht auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Die letzte Fähigkeit des Staubschleichers ist unabhängig davon, ob er farblos ist. Falls er eine oder mehrere Farben erhält, wird die Fähigkeit trotzdem nach einer anderen Kreatur suchen, die du kontrollierst und die farblos ist.

* Wie die meisten Fähigkeiten funktioniert auch die letzte Fähigkeit des Staubschleichers nur, während er im Spiel ist.

Steinzorn

{3}{R}{R}

Spontanzauber

Der Steinzorn fügt einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Länder kontrollierst.

* Zähle die Anzahl der Länder, die du kontrollierst, sowie der Steinzorn verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.

Tandemtaktik

{1}{W}

Spontanzauber

Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten +1/+2 bis zum Ende des Zuges. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Du kannst die Tandemtaktik ohne Ziele wirken. Wenn sie verrechnet wird, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu. Falls du aber Ziele beim Wirken der Tandemtaktik bestimmst und alle Ziele illegal sind, wenn versucht wird, sie zu verrechnen, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. In diesem Fall erhältst du keine 2 Lebenspunkte dazu.

Trick des Turbulenzmagiers

{3}{U}

Spontanzauber

Konvergenz — Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, erhalten -X/-0 bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an unterschiedlichen Farben von Mana ist, das ausgegeben wurde, um Trick des Turbulenzmagiers zu wirken.

Ziehe eine Karte.

* Du kannst den Trick des Turbulenzmagiers wirken, selbst wenn deine Gegner keine Kreaturen kontrollieren. Du ziehst dann einfach eine Karte.

Trübnisschreiter

{3}{U}

Kreatur — Eldrazi, Verwerter

3/2

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Wenn der Trübnisschreiter ins Spiel kommt, kannst du eine Karte, die ein Gegner besitzt, aus dem Exil auf den Friedhof dieses Spielers legen. Falls du dies tust, bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Falls die Kreatur deiner Wahl vor dem Zeitpunkt, an dem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, ein illegales Ziel wird, wird sie neutralisiert, und keiner der Effekte findet statt. In diesem Fall „verwertest“ du keine Karte im Exil.

* Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten, aber sobald sie beginnt verrechnet zu werden und du entscheidest, ob du eine Karte aus dem Exil auf den Friedhof des Spielers legst, kann niemand mehr darauf reagieren.

Ulamog, der unermessliche Hunger

{10}

Legendäre Kreatur — Eldrazi

10/10

Wenn du Ulamog, den unermesslichen Hunger, wirkst, schicke zwei bleibende Karten deiner Wahl ins Exil.

Unzerstörbar

Immer wenn Ulamog angreift, schickt der verteidigende Spieler die obersten zwanzig Karten seiner Bibliothek ins Exil.

* Ulamogs erste Fähigkeit wird ausgelöst und unabhängig von Ulamog verrechnet, sobald sie beide auf den Stapel gelegt wurden. Falls Ulamog neutralisiert wird, wird die ausgelöste Fähigkeit trotzdem verrechnet. Diese ausgelöste Fähigkeit wird immer vor Ulamog verrechnet.

* Karten, die von Ulamogs erster und dritter Fähigkeit ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Falls der Spieler weniger als zwanzig Karten in seiner Bibliothek hat, schicke alle davon ins Exil. Dieser Spieler verliert dadurch nicht die Partie. Er verliert erst, wenn er versucht, eine Karte von seiner leeren Bibliothek zu ziehen.

Unheil von Bala Ged

{7}

Kreatur — Eldrazi

7/5

Immer wenn das Unheil von Bala Ged angreift, schickt der verteidigende Spieler zwei bleibende Karten, die er kontrolliert, ins Exil.

* Falls das Unheil von Bala Ged einen Planeswalker angreift, kann der verteidigende Spieler diesen Planeswalker ins Exil schicken. Das Unheil von Bala Ged greift immer noch an und kann normal geblockt werden. Falls es nicht geblockt wird, fügt es keinen Kampfschaden zu.

* In einer Partie Two-Headed Giant bestimmst du, welcher deiner Gegner bleibende Karten ins Exil schickt. Du kannst nicht jeden von ihnen jeweils eine bleibende Karte ins Exil schicken lassen.

* Die bleibenden Karten werden ins Exil geschickt, bevor Blocker deklariert werden.

* Falls der verteidigende Spieler nur eine bleibende Karte kontrolliert, wird diese bleibende Karte ins Exil geschickt.

Unnatürliche Aggression

{2}{G}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

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

Falls die Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Falls die Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, den Kampf überlebt und zu einem späteren Zeitpunkt in diesem Zug aus einem anderen Grund sterben würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt, unabhängig davon, ob deine Kreatur ihr Schaden zugefügt hat oder nicht.

* Falls die Kreatur, die du kontrollierst, zu einem illegalen Ziel wird (weil sie zum Beispiel von einem anderen Zauberspruch zerstört wird), wird die Unnatürliche Aggression verrechnet, aber die Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, fügt keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt. Falls diese Kreatur zu einem späteren Zeitpunkt in diesem Zug aus einem anderen Grund sterben würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt.

Unterholz-Champion

{1}{G}{G}

Kreatur — Elementarwesen

2/2

Falls dem Unterholz-Champion Schaden zugefügt würde, während eine +1/+1-Marke auf ihm liegt, verhindere diesen Schaden und entferne eine +1/+1-Marke vom Unterholz-Champion.

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf den Unterholz-Champion.

* Falls dem Unterholz-Champion von mehreren Quellen gleichzeitig Schaden zugefügt wird (zum Beispiel, weil er von mehreren Kreaturen geblockt wird), wird sein Verhinderungseffekt einmal auf den Gesamtschaden angewendet. Du entfernst nur eine +1/+1-Marke.

* Falls dem Unterholz-Champion Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, während eine +1/+1-Marke auf ihm liegt, entfernst du trotzdem eine +1/+1-Marke von ihm.

Verbündetenlager

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe. Verwende dieses Mana nur, um einen Verbündeter-Zauberspruch zu wirken.

{1}, {T}, opfere das Verbündetenlager: Bringe einen Verbündeten deiner Wahl, den du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Ein „Verbündeter-Zauberspruch“ ist jeder Zauberspruch mit dem Untertyp Verbündeter. Das Mana, das von der zweiten Fähigkeit erzeugt wird, kann nicht verwendet werden, um die Kosten von Fähigkeiten der Verbündeten, die du kontrollierst, zu bezahlen.

* Die letzte Fähigkeit kann nur einen Verbündeten im Spiel als Ziel haben.

Verderbte Anhäufung

{2}{R}

Kreatur — Eldrazi, Drohne

*5

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Die Stärke der Verderbten Anhäufung ist gleich der Anzahl an farblosen Kreaturen, die du kontrollierst.

Verursacht Trampelschaden

Zehren (*Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schickt dieser Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil.*)

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Verderbten Anhäufung bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Falls die Verderbte Anhäufung im Spiel ist, zählt sie sich selbst.

Vergeltung der Turbulenz

{3}{W}{W}

Spontanzauber

Vergeltung der Turbulenz fügt 5 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an angreifenden oder blockenden Kreaturen deiner Wahl du bestimmst.

* Du bestimmst die Anzahl der Ziele von Vergeltung der Turbulenz und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird, sowie du den Zauberspruch wirkst. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.

* Falls manche, aber nicht alle Ziele illegale Ziele werden, bevor versucht wird, die Vergeltung der Turbulenz zu verrechnen, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, aber den illegalen Zielen wird kein Schaden zugefügt. Sind alle Ziele illegal, wird der Zauberspruch neutralisiert.

Verhängnisbringer

{6}

Kreatur — Eldrazi

5/5

Wenn du den Verhängnisbringer wirkst, kannst du deine Bibliothek nach einer farblosen Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 7 oder mehr durchsuchen, sie offen vorzeigen, dann deine Bibliothek mischen und diese Karte oben darauf legen.

Der erste Kreaturenzauber, den du in jedem Zug wirkst, kostet beim Wirken {2} weniger.

* Die letzte Fähigkeit des Verhängnisbringers verändert weder die Manakosten noch die umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs. Sie ändert nur die Gesamtkosten, die du tatsächlich bezahlst.

* Die letzte Fähigkeit des Verhängnisbringers betrachtet den gesamten Zug, selbst wenn der Verhängnisbringer während eines Teils davon nicht im Spiel war. Beachte: Falls du in einem Zug den Verhängnisbringer wirkst, kann kein anderer Kreaturenzauber, den du danach in diesem Zug wirkst, der erste sein.

* Die letzte Fähigkeit des Verhängnisbringers reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die du für einen Zauberspruch bezahlen musst. Sie reduziert nur den generischen Teil dieser Manakosten.

* Falls du mehr als einen Verhängnisbringer kontrollierst, bezieht sich die letzte Fähigkeit von jedem von ihnen nur auf den ersten Kreaturenzauber, den du in jedem Zug wirkst, jedoch auf keine anderen Zaubersprüche. Der erste Kreaturenzauber, den du in jedem Zug wirkst, kostet mit zwei Verhängnisbringern {4} weniger.

* Der erste Kreaturenzauber, den du in jedem Zug wirkst, muss nicht unbedingt der erste Zauberspruch sein, den du wirkst. Du kannst erst eine Hexerei und dann einen Kreaturenzauber wirken, und für diesen die Kostenreduktion erhalten.

* Falls es zusätzliche Kosten erfordert, einen Zauberspruch zu wirken, oder falls die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs durch einen Effekt erhöht werden, wende diese Erhöhungen an, bevor du Kostenreduktionen anwendest.

* Die Kostenreduktion kann für alternative Kosten wie Sturmangriff-Kosten angewendet werden.

* Falls die Manakosten des ersten Kreaturenzaubers, den du in einem Zug wirkst, {X} enthalten, bestimmst du den Wert von X, bevor du die Gesamtkosten des Zauberspruchs berechnest. Hat der erste Kreaturenzauber in einem Zug beispielsweise Manakosten von {X} {G}, könntest du 2 für den Wert von X bestimmen und {G} bezahlen, um den Zauberspruch zu wirken.

* Falls der erste Kreaturenzauber in einem Zug Konvergenz hat, kannst du die Kostenreduktion der letzten Fähigkeit des Verhängnisbringers nicht ignorieren, um mehr Manafarben auszugeben.

Verheerte Steppe

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

{3} {W}, {T}, opfere die Verheerte Steppe: Du erhältst für jede Kreatur, die du kontrollierst, 2 Lebenspunkte dazu.

* Zähle die Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

Verwegene Kohorte

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Krieger, Verbündeter

2/2

Die Verwegene Kohorte greift in jedem Kampf an, falls möglich, es sei denn, du kontrollierst einen anderen Verbündeten.

* Die Verwegene Kohorte kann angreifen, wenn du einen anderen Verbündeten kontrollierst. Aber sie ist nicht mehr dazu gezwungen.

* Die Verwegene Kohorte überprüft, ob du einen anderen Verbündeten kontrollierst, sowie angreifende Kreaturen deklariert werden. Falls nicht, greift die Verwegene Kohorte zu diesem Zeitpunkt an, wenn sie kann.

* Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments ihres Beherrschers dieser Spieler keinen anderen Verbündeten kontrolliert, die Verwegene Kohorte jedoch getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle dieses Spielers war (und nicht Eile hat), dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass die Verwegene Kohorte angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls er es nicht tut, muss die Verwegene Kohorte nicht angreifen.

Verwerter-Angriff

{1} {R}

Hexerei

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Lege als zusätzliche Kosten, um den Verwerter-Angriff zu wirken, eine Karte, die ein Gegner besitzt, aus dem Exil auf den Friedhof dieses Spielers.

Der Verwerter-Angriff fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

* Du musst genau eine Karte, die ein Gegner besitzt, aus dem Exil auf den Friedhof dieses Spielers legen, um den Verwerter-Angriff zu wirken. Du kannst ihn nicht wirken, ohne dies zu tun, und du kannst auf diese Weise nicht mehrere Karten aus dem Exil auf die Friedhöfe ihrer Besitzer legen.

* Spieler können auf den Verwerter-Angriff erst antworten, wenn er gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Karte aus dem Exil zu entfernen, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

Wachstumsschub

{1}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

* Ein Land auf diese Weise ins Spiel zu bringen, ist nicht das Gleiche wie das Spielen eines Landes. Der Wachstumsschub hat keinen Einfluss darauf, wie viele Länder du während deines Zuges aus deiner Hand spielen kannst.

Wächter von Tazeem

{3}{U}{U}

Kreatur — Sphinx

4/5

Fliegend

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Falls das Land eine Insel ist, enttappt diese Kreatur nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die Landungsfähigkeit des Wächters von Tazeem kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Falls das Land, das sie ausgelöst hat, eine Insel ist, enttappt diese Kreatur nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die Fähigkeit merkt sich die Kreatur, aber nicht ihren Beherrscher. Falls die Kreatur den Beherrscher wechselt, und das vor dem Enttappsegment ihres alten Beherrschers, enttappt sie nicht während des nächsten Enttappsegments ihres neuen Beherrschers.

Widrige Umstände

{3}{U}

Spontanzauber

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Diese Kreaturen enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers. Bringe einen 1/1 farblosen Eldrazi-Brut-Kreaturenspielstein ins Spiel. Er hat „Opfere dieses Kreatur: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.“

* Du kannst die Widrigen Umstände ohne Ziele wirken. Wenn sie verrechnet werden, erhältst du eine Eldrazi-Brut. Falls du aber Ziele beim Wirken der Widrigen Umstände bestimmst und alle Ziele illegal sind, sowie versucht wird, sie zu verrechnen, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. In diesem Fall erhältst du keine Eldrazi-Brut.

* Widrige Umstände merkt sich die Kreaturen, aber nicht ihre Beherrscher. Falls eine der Kreaturen den Beherrscher wechselt, und das vor dem Enttappsegment ihres alten Beherrschers, enttappt sie nicht während des nächsten Enttappsegments ihres neuen Beherrschers.

Zada, Polyederschleiferin

{3}{R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Verbündeter

3/3

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die nur Zada, Polyederschleiferin, als Ziel hat, kopiere diesen Zauberspruch für jede andere Kreatur, die du kontrollierst und die dieser Zauberspruch als Ziel haben könnte. Jede Kopie hat eine unterschiedliche dieser Kreaturen als Ziel.

* Die Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die nur Zada, Polyederschleiferin, als Ziel hat, aber kein anderes Objekt und keinen Spieler.

* Falls du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, der bzw. die mehrere Ziele hat, aber für alle Ziele nur Zada bestimmst, wird Zadas Fähigkeit ausgelöst.

* Jede Kreatur, die du kontrollierst und die vom ursprünglichen Zauberspruch nicht als Ziel gewählt werden kann (weil sie Verhülltheit oder Schutzfähigkeiten hat, es Zieleinschränkungen gibt oder aus anderen Gründen), wird von Zadas Fähigkeit ignoriert.

* Du kontrollierst alle Kopien. Du bestimmst die Reihenfolge, in der die Kopien auf den Stapel gelegt werden. Der ursprüngliche Zauberspruch ist unterhalb all diesen Kopien auf dem Stapel und wird zuletzt verrechnet.

* Die Kopien, die von der Fähigkeit erzeugt werden, werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als gewirkt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie Zadas Fähigkeit selbst), werden nicht ausgelöst.

* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder ähnlichem beginnt), haben die Kopien den gleichen Modus. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie beim Rollenden Donner), haben die Kopien den gleichen Wert für X.

* Der Beherrscher einer Kopie kann nicht bestimmen, alternative oder zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von alternativen oder zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.

Zahlenmäßige Überlegenheit

{R}

Spontanzauber

Zahlenmäßige Überlegenheit fügt einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Kreaturen kontrollierst.

* Zähle die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, sowie die Zahlenmäßige Überlegenheit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird.

Zeuger des Stillstands

{4} {U} {B}

Kreatur — Eldrazi

5/7

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Immer wenn ein Land unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel kommt, schickt dieser Spieler die obersten zwei Karten seiner Bibliothek ins Exil und du ziehst zwei Karten.

* Die Karten werden aufgedeckt von der Bibliothek ins Exil geschickt.

* Falls dieser Spieler nur eine Karte in seiner Bibliothek hat, wenn die ausgelöste Fähigkeit von Zeuger des Stillstands verrechnet wird, wird diese Karte ins Exil geschickt. Falls die Bibliothek null Karten hat, werden keine Karten ins Exil geschickt. In beiden Fällen ziehst du trotzdem zwei Karten. Dieser Spieler verliert dadurch nicht die Partie. Er verliert erst, wenn er versucht, eine Karte von seiner leeren Bibliothek zu ziehen.

Zu Staub zerbröckeln

{3}{R}

Hexerei

Fahl (*Diese Karte hat keine Farbe.*)

Schicke ein Nichtstandardland deiner Wahl ins Exil. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek seines Beherrschers nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit demselben Namen wie jenes Land und schicke sie ins Exil. Dieser Spieler mischt dann seine Bibliothek.

* Du kannst eine beliebige Anzahl an Karten mit diesem Namen auf dem Friedhof, der Hand und/oder der Bibliothek des Spielers zurücklassen. Du musst sie nicht ins Exil schicken.

Magic: The Gathering, Magic, Kampf um Zendikar, Magic Ursprünge, Khane von Tarkir, Schmiede des Schicksals, Drachen von Tarkir und Zendikar sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern.
©2015 Wizards.