

Sethinweise zu *Kinder der Götter*

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

Fassung vom 14. November 2013

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 alle möglichen Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der **Magic**-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter wpn@hasbro.de.

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 aufgeführt.

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Das Set *Kinder der Götter* enthält 165 Karten (60 häufige, 60 nicht ganz so häufige, 35 seltene und 10 sagenhaft seltene).

Prerelease-Events: 1.–2. Februar 2014

Launch-Wochenende: 7.–9. Februar 2014

Game Day: 1.–2. März 2014

Das Set *Kinder der Götter* wird an seinem Erscheinungsdatum für Constructed-Events turnierlegal: Freitag, 7. Februar 2014. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Rückkehr nach Ravnica*, *Gildensturm*, *Labyrinth des Drachen*, **Magic 2014**, *Theros* und *Kinder der Götter*.

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

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

Neues Schlüsselwort: Tribut

Manche Monster fordern unter Androhung furchtbarer Folgen Respekt von den Bewohnern von Theros. Tribut ist ein neues Schlüsselwort für Kreaturen, das Gegner vor eine wenig erstrebenswerte Wahl stellt: entweder die Kreatur größer werden zu lassen oder zuzulassen, dass eine mächtige Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit ausgelöst wird.

Nessischer Dämolok

{3}{G}{G}

Kreatur — Bestie

3/3

Tribut 3 (Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Gegner, den du bestimmst, drei +1/+1-Marken auf sie legen.)

Wenn der Nessische Dämolok ins Spiel kommt und falls kein Tribut gezahlt wurde, zerstöre eine bleibende Karte deiner Wahl, die keine Kreatur ist.

Die offiziellen Regeln für Tribut lauten wie folgt:

702.103. Tribut

702.103a Tribut ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, sowie die Kreatur mit Tribut ins Spiel kommt. „Tribut N“ bedeutet: „Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner. Dieser Spieler kann diese Kreatur mit zusätzlichen N +1/+1-Marken ins Spiel kommen lassen.“

702.103b Objekte mit Tribut haben ausgelöste Fähigkeiten, die überprüfen, ob „kein Tribut gezahlt wurde“. Diese Bedingung ist erfüllt, falls der Gegner, der im Rahmen der Tribut-Fähigkeit bestimmt wurde, die Kreatur nicht mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel gebracht hat, wie in der Tribut-Fähigkeit der Kreatur angegeben sind.

* Falls der Gegner den Tribut zahlt, kommt die Kreatur bereits mit der angegebenen Anzahl an +1/+1-Marken ins Spiel. Sie kommt nicht erst ins Spiel und erhält dann die +1/+1-Marken.

* Die Entscheidung, ob der Tribut gezahlt wird, wird getroffen, sowie die Kreatur mit Tribut ins Spiel kommt. Zu diesem Zeitpunkt ist es zu spät, auf den Kreaturenzauber zu antworten. In einer Multiplayer-Partie beispielsweise wissen die Gegner noch nicht, ob Tribut gezahlt wird oder welcher Gegner dazu bestimmt wird, Tribut zu zahlen, wenn sie entscheiden, ob sie den Kreaturenzauber neutralisieren wollen oder nicht.

* Falls die ausgelöste Fähigkeit ein Ziel hat, ist dieses Ziel noch nicht bekannt, während der Kreaturenzauber mit Tribut auf dem Stapel ist.

* Die Spieler können nicht auf die Tribut-Entscheidung reagieren, bevor die Kreatur ins Spiel kommt. Das heißt, falls der Gegner keinen Tribut zahlt, wird die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst, bevor ein Spieler die Chance hat, die Kreatur zu entfernen.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird selbst dann verrechnet, falls die Kreatur mit Tribut zu dem Zeitpunkt nicht im Spiel ist.

Neues Fähigkeitswort: Inspiriert

Mit göttlichen Schöpfungen, den epischen Taten Sterblicher und furchteinflößenden Monstern allerorten ist die Inspiration auf Theros allgegenwärtig. Inspiriert ist ein Fähigkeitswort, das kursiv gedruckt Fähigkeiten vorangestellt ist, die immer dann ausgelöst werden, wenn die Kreatur mit der Inspiriert-Fähigkeit enttappt wird. (Ein Fähigkeitswort hat regeltechnisch keine Bedeutung.)

Adlerhorst-Anbeterinnen

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/4

Inspiziert — Immer wenn die Adlerhorst-Anbeterinnen enttappt werden, kannst du {2}{U} bezahlen. Falls du dies tust, bringe einen 2/2 blauen Vogel-Verzauberungskreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Inspiriert-Fähigkeiten werden ausgelöst, egal wie die Kreatur enttappt wird: durch die rundenbasierte Aktion zu Beginn des Enttappssegment oder durch einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit.

* Falls eine Inspiriert-Fähigkeit während deines Enttappssegments ausgelöst wird, wird die Fähigkeit zu Beginn deines Versorgungssegments auf den Stapel gelegt. Falls die Fähigkeit eine oder mehr Spielsteinkreaturen erzeugt, sind diese Kreaturen nicht in der Lage, in diesem Zug anzugreifen (es sei denn, sie erhalten Eile).

* Inspiriert-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst, wenn die Kreatur ins Spiel kommt.

* Falls die Inspiriert-Fähigkeit optionale Kosten enthält, entscheidest du, ob du diese Kosten bezahlen willst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Das kannst du selbst dann tun, falls die Kreatur das Spiel als Antwort auf die Fähigkeit verlässt.

Götter und die Hingabe zu zwei Farben

Die fünf Götter, die im Set *Kinder der Götter* erscheinen, haben jeweils eine Fähigkeit, die sich auf deine Hingabe zu zwei Farben bezieht.

Xenagos, Gott des Hedonismus

{3}{R}{G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

6/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Rot und Grün weniger als sieben beträgt, ist Xenagos keine Kreatur.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Eile und +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur ist.

* Deine Hingabe zu zwei Farben entspricht der Anzahl an Manasymbolen der ersten Farbe, der zweiten Farbe oder beider Farben unter den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst. Insbesondere zählt ein hybrides Manasymbol nur einmal für deine Hingabe zu seinen zwei Farben. Falls beispielsweise die einzigen bleibenden Karten, die du kontrollierst und die keine Länder sind, Xenagos, Gott des Hedonismus, und die Plünderer des Geröllstreifens sind (deren Manakosten {1}{R/G}{R/G}{R/G} betragen), beträgt deine Hingabe zu Rot und Grün fünf.

Zyklus: Sinnbilder

Das Set *Kinder der Götter* enthält einen Zyklus von Kreaturen, die deinen Kreaturen ein Schlüsselwort gewähren und gleichzeitig sicherstellen, dass die Kreaturen deiner Gegner nicht dasselbe Schlüsselwort haben können.

Sinnbild des Mutes

{1}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Erstschlag.

Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, verlieren Erstschlag und können Erstschlag weder haben noch erhalten.

* Die zweite Fähigkeit des Sinnbilds gilt für jede Kreatur, die von einem deiner Gegner kontrolliert wird, egal wann sie ins Spiel gekommen ist.

* Während du ein Sinnbild kontrollierst, werden keine dauerhaften Effekte durch die Verrechnung von Zaubersprüchen und Fähigkeiten erzeugt, die gegnerischen Kreaturen die entsprechende Fähigkeit verleihen würden. Falls du beispielsweise ein Sinnbild des Mutes kontrollierst, würde ein gegnerischer Spontanzauber, der Kreaturen Erstschlag verleiht, nicht bewirken, dass die Kreaturen Erstschlag haben, auch nicht falls später in diesem Zug das Sinnbild des Mutes das Spiel verlässt. (Falls der Zauberspruch zusätzliche Effekte hat, zum Beispiel solche, die die Stärke der Kreaturen erhöht, werden diese Effekte ganz normal angewendet.)

* Allerdings würden dauerhafte Effekte, die von statischen Fähigkeiten erzeugt werden (wie eine Aura, die die entsprechende Fähigkeit gewährt), wieder wirken, sobald das Sinnbild das Spiel verläßt.

* Falls du und ein Gegner jeweils das gleiche Sinnbild kontrolliert, hat keine Kreatur, die von einem Spieler kontrolliert wird, die entsprechende Fähigkeit.

Wiederkehrende Themen und Mechaniken aus *Theros*

Das Set *Kinder der Götter* enthält viele Mechaniken, Schlüsselwörter und Regeln, die mit dem Set *Theros* eingeführt wurden. Mehr über Verzauberungskreaturen, das „Nyx“-Rahmenelement mit Sternenhimmel, Göttergabe, Heroisch, Monstrum und monströse Kreaturen, Hingabe, Hellsicht und Götter findest du in den Sethinweisen zu *Theros* auf www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

Regeländerung: Die „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ und die „Legendenregel“

Zwei im *Magic 2014* Hauptsatz eingeführte Regeländerungen beeinflussen, wie die Karten im Set *Kinder der Götter* funktionieren.

Laut den ursprünglichen Regeln galt: Falls zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen oder zwei oder mehr Planeswalker mit demselben Untertyp (wie „Jace“) im Spiel waren, wurden alle als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Diese Regeln haben sich geändert. Die neuen Regeln lauten wie folgt:

704.5j Falls ein Spieler zwei oder mehr Planeswalker kontrolliert, die einen Planeswalker-Typ gemeinsam haben, bestimmt dieser Spieler einen davon und die übrigen werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Das wird als „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ bezeichnet.

704.5k Falls ein Spieler zur selben Zeit zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen kontrolliert, muss dieser Spieler eine von ihnen auswählen und alle anderen auf den Friedhof ihrer Besitzer legen. Das wird als „Legendenregel“ bezeichnet.

KARTENSPEZIFISCHES

Akroischer Rekrutierer

{4} {R}

Kreatur — Mensch, Schamane

3/2

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der den Akroischen Rekrutierer als Ziel hat, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine andere Kreatur deiner Wahl. Enttappe diese Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

* Die Fähigkeit kann eine beliebige Kreatur außer dem Akroischen Rekrutierer 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. Beachte: Falls diese Kreatur von einer Aura mit Göttergabe verzaubert wird und stirbt, während sie unter deiner Kontrolle ist, kontrolliert der Beherrscher der Aura weiterhin die Kreatur, zu der diese Aura wird.

* Falls du eine legendäre Kreatur kontrollierst und die Kontrolle über eine andere legendäre Kreatur mit demselben Namen erhältst, bestimmst du eine, die im Spiel bleibt, und legst die andere auf den Friedhof ihres Besitzers.

Anblick des Sonnengottes

{X} {W}

Spontanzauber

Tappe X Kreaturen deiner Wahl. Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.*)

* Falls du null Ziele bestimmst, wendest du nur Hellsicht 1 an, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Falls du jedoch mindestens ein Ziel bestimmst und alle Ziele von Anblick des Sonnengottes illegal sind, sowie versucht wird, den

Zauberspruch zu verrechnen, wird er neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. In diesem Fall wendest du nicht Hellsicht an.

Astrales Füllhorn

{X} {X} {X}

Artefakt

Das Astrale Füllhorn kommt mit X Ladungsmarken ins Spiel.

{T}: Bestimme eine Farbe. Erhöhe für jede Ladungsmarke auf dem Astralen Füllhorn deinen Manavorrat um ein Mana dieser Farbe.

* Falls du 1 als Wert von X bestimmt, kostet es {3}, um das Astrale Füllhorn zu wirken und mit einer Ladungsmarke ins Spiel zu bringen. Falls du 2 als Wert von X bestimmst, kostet es {6}, um es zu wirken und mit zwei Ladungsmarken ins Spiel zu bringen und so weiter.

* Die letzte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Augen ausstechen

{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -1/-1 bis zum Ende des Zuges. Falls sie ein Zyklop ist, zerstöre sie.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein Zyklop ist, erhält sie -1/-1, bevor sie zerstört wird.

Belohnung des Tempeldieners

{1} {W}

Spontanzauber

Verhindere die nächsten X Schadenspunkte, die in diesem Zug einer Kreatur deiner Wahl zugefügt würden, wobei X gleich deiner Hingabe zu Weiß ist. Falls auf diese Weise Schaden verhindert wurde, fügt die Belohnung des Tempeldieners einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu. *(Jedes {W} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Weiß um eins.)*

* Die Belohnung des Tempeldieners hat zwei Ziele: die Kreatur, der Schaden zugefügt würde, und die Kreatur oder den Spieler, der bzw. dem die Belohnung des Tempeldieners Schaden zufügt. Diese Ziele werden bestimmt, sowie du die Belohnung des Tempeldieners wirkst.

* Die Menge an Schadenspunkten, die verhindert werden, hängt von deiner Hingabe zu Weiß ab, sowie die Belohnung des Tempeldieners verrechnet wird. Diese Menge ändert sich später im Zug auch dann nicht, falls sich deine Hingabe zu Weiß ändert.

* Du bestimmst keine Schadensquelle. Der Schadenverhinderungsschild wird für die nächsten X Schadenspunkte angewendet, die dem ersten Ziel zugefügt würden, egal woher dieser Schaden kommt. Es spielt außerdem keine Rolle, ob der Schaden zu demselben Zeitpunkt zugefügt wird. Falls beispielsweise der Verhinderungsschild die nächsten 5 Schadenspunkte, die dem ersten Ziel zugefügt würden, verhindert und dieser Kreatur 3 Schadenspunkte durch den Blitzeinschlag zugefügt würden, werden diese 3 Schadenspunkte verhindert und die Belohnung des Tempeldieners fügt dem zweiten Ziel 3 Schadenspunkte zu. Der Verhinderungseffekt gilt weiter für die nächsten 2 Schadenspunkte, die dem ersten Ziel in diesem Zug zugefügt würden.

* Der Effekt der Belohnung des Tempeldieners ist kein Umlenkungseffekt. Falls sie Schaden verhindert, fügt die Belohnung des Tempeldieners (und nicht die Schadensquelle) dem zweiten Ziel Schadenspunkte als Teil dieses Verhinderungseffekts zu. Die Belohnung des Tempeldieners ist die Quelle des neuen Schadens, daher finden die Eigenschaften der ursprünglichen Quelle (wie ihre Farbe, und ob sie Lebensverknüpfung hatte) keine Anwendung. Der neue Schaden ist kein Kampfschaden, selbst falls der verhinderte Schaden Kampfschaden war. Da du die Quelle

des neuen Schadens kontrollierst, kannst du einem Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, den Schaden der Belohnung des Tempeldieners zufügen lassen, falls das zweite Ziel ein Gegner ist.

* Sowie versucht wird, die Belohnung des Tempeldieners zu verrechnen, und falls nur das erste Ziel illegal ist, verhindert die Belohnung des Tempeldieners keinen Schaden, der dieser Kreatur zugefügt würde, und aus diesem Grund fügt die Belohnung des Tempeldieners dem zweiten Ziel keinen Schaden zu. Falls nur das zweite Ziel illegal ist, wird Schaden, der dem ersten Ziel zugefügt würde, verhindert, aber die Belohnung des Tempeldieners fügt keinen Schaden zu. Sind beide Ziele illegal, wird die Belohnung des Tempeldieners neutralisiert.

* Nachdem die Belohnung des Tempeldieners verrechnet wurde, spielt es keine Rolle mehr, ob die Ziele immer noch legal sind. Falls beispielsweise das zweite Ziel eine Kreatur ist, die von einem Gegner kontrolliert wird, und sie Fluchsicherheit erhält, nachdem die Belohnung des Tempeldieners verrechnet wurde, aber bevor sie Schaden verhindert, kann die Belohnung des Tempeldieners dieser Kreatur trotzdem Schaden zufügen. Falls die Belohnung des Tempeldieners dem zweiten Ziel keinen Schaden zufügen kann (zum Beispiel weil es eine Kreatur ist, die das Spiel verlassen hat), verhindert die Belohnung des Tempeldieners immer noch Schaden; sie fügt nur selbst keinen Schaden zu.

* Falls die Belohnung des Tempeldieners Schaden verhindert, fügt sie unmittelbar danach als Teil des gleichen Verhinderungseffekts Schaden zu. Dies geschieht, bevor zustandsbasierte Aktionen ausgeführt werden und bevor ein Spieler Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren kann. Falls die Quelle des ursprünglichen Schadens ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit war, geschieht das, bevor dieser Zauberspruch oder diese Fähigkeit mit der Verrechnung fortfährt.

* Falls dem ersten Ziel mehr Schadenspunkte zugefügt würden, als die Belohnung des Tempeldieners verhindern würde, fügt die Quelle den überzähligen Schaden dem ersten Ziel zum gleichen Zeitpunkt zu, an dem der Rest des Schadens verhindert wird. Dann fügt die Belohnung des Tempeldieners ihren Schaden zu.

* Der Schaden wird von der Belohnung des Tempeldieners so zugefügt, wie sie auf dem Stapel existiert hat, nicht so, wie sie existiert, wenn der Schaden zugefügt wird. Das heißt, es ist ein Spontanzauber, der den Schaden zufügt, falls eine Fähigkeit das überprüft (so wie die des Satyr-Feuertänzers, die die Wendung „Immer wenn ein Spontanzauber oder eine Hexerei, den bzw. die du kontrollierst, einem Gegner Schaden zufügt“ enthält).

* Falls dem ersten Ziel von mehreren Kreaturen Kampfschaden zugefügt würde, bestimmst du, welche von diesen Schadenspunkten verhindert werden sollen. (Falls beispielsweise eine dieser Kreaturen Todesberührung hat, könntest du bestimmen, speziell den Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt würde, zu verhindern.) Du entscheidest das erst zu dem Zeitpunkt, an dem die Kreaturen ihren Schaden zufügen würden.

Brimaz, König von Oreskos

{1}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Katze, Soldat

3/4

Wachsamkeit

Immer wenn Brimaz, König von Oreskos, angreift, bringe einen 1/1 weißen (Katze, Soldat)-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit angreifend ins Spiel.

Immer wenn Brimaz, König von Oreskos, eine Kreatur blockt, bringe einen 1/1 weißen (Katze, Soldat)-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit ins Spiel, der diese Kreatur blockt.

* Für die erste ausgelöste Fähigkeit entscheidest du, welchen Spieler oder Planeswalker der Spielstein angreift, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den Brimaz angreift.

* Falls Brimaz auf irgendeine Weise zwei oder mehr Kreaturen blockt (beachte, dass er das normalerweise nicht tun kann), wird seine letzte Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst.

* Auch wenn die Spielsteine angreifend oder blockend ins Spiel kommen, wurden sie nie als angreifende oder blockende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift oder blockt, werden nicht ausgelöst.

Champion der verlorenen Seelen

{4}{B}{B}

Kreatur — Skelett, Krieger

4/4

{3}{B}{B}, {T}, opfere X andere Kreaturen: Bringe X Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

{5}{B}{B}: Lege den Champion der verlorenen Seelen aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek.

* Du bestimmst die Ziele der ersten Fähigkeit, sowie du diese Fähigkeit aktivierst, bevor du irgendwelche Kosten bezahlst. Du kannst keine der Kreaturen, die du opferst, als Ziel wählen.

* Die letzte Fähigkeit kann nur aktiviert werden, falls der Champion der verlorenen Seelen in deinem Friedhof ist.

Den Äther auflösen

{1}{G}

Spontanzauber

Bestimme ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Sein bzw. ihr Besitzer mischt es bzw. sie in seine Bibliothek.

* Falls das Artefakt oder die Verzauberung ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, Den Äther auflösen zu verrechnen, wird der Zauberspruch neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Keine Bibliothek wird gemischt.

* Falls das Artefakt oder die Verzauberung ein Spielstein ist, wird es bzw. sie in die Bibliothek ihres Besitzers gemischt, wenn Den Äther auflösen verrechnet wird, und hört dann auf zu existieren. Aus praktischen Gründen sollte der Gegenstand, der den Spielstein repräsentiert, nicht wirklich in die Bibliothek gemischt werden, aber die Bibliothek wird dennoch gemischt.

Die Ernte einbringen

{1}{G}{W}

Spontanzauber

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

* Die Ernte einbringen kann ein und dieselbe Kreatur nicht mehrmals als Ziel haben. Sie legt nur eine +1/+1-Marke auf jedes ihrer Ziele.

Eidolon der ewigen Flamme

{1}{R}

Verzauberungskreatur — Geist

1/1

Göttergabe {2}{R} (Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)

{R}: Das Eidolon der ewigen Flamme erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls es eine Aura ist, erhält stattdessen die verzauberte Kreatur +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.

* Sowie die Fähigkeit des Eidolons der ewigen Flamme verrechnet wird, wird der Bonus entweder auf das Eidolon der ewigen Flamme (falls es eine Kreatur ist) oder auf die verzauberte Kreatur (falls es eine Aura ist) angewendet.

Falls der Bonus auf die verzauberte Kreatur angewendet wird, wird der Bonus nicht auf das Eidolon der ewigen Flamme angewendet, selbst wenn es später in diesem Zug zu einer Kreatur wird.

Eidolon der zahllosen Schlachten

{1}{W}{W}

Verzauberungskreatur — Geist

0/0

Göttergabe {2}{W}{W} *(Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)*

Das Eidolon der zahllosen Schlachten und die verzauberte Kreatur erhalten +1/+1 für jede Kreatur, die du kontrollierst, und +1/+1 für jede Aura, die du kontrollierst.

* Die letzte Fähigkeit des Eidolons der zahllosen Schlachten funktioniert nur im Spiel. In anderen Zonen ist es eine 0/0 Verzauberungskreaturenkarte.

* Bleibende Karten mit Göttergabe sind entweder eine Kreatur oder eine Aura, nicht beides (auch wenn sie in beiden Fällen Verzauberungen sind). Jede zählt nur einmal für den +1/+1 Bonus, den das Eidolon der zahllosen Schlachten verleiht.

Ephara, Göttin der Polis

{2}{W}{U}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

6/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Weiß und Blau weniger als sieben beträgt, ist Ephara keine Kreatur.

Ziehe zu Beginn jedes Versorgungssegments eine Karte, falls im letzten Zug eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.

* Epharas letzte Fähigkeit überprüft zu Beginn jedes Versorgungssegmentes, ob im letzten Zug eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist. Falls ja, wird sie ausgelöst, andernfalls nicht. Die Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen in deinem letzten Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, solange es zumindest eine war.

* Die letzte Fähigkeit wird ausgelöst, egal was seither mit der Kreatur geschehen ist, die im letzten Zug ins Spiel gekommen ist. Es spielt keine Rolle, ob sie immer noch unter deiner Kontrolle oder immer noch im Spiel ist.

* Falls eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist und die du kontrollierst (wie zum Beispiel eine Aura mit Göttergabe), zu einer Kreatur wird, bewirkt das nicht, dass Epharas ausgelöste Fähigkeit im darauffolgenden Zug ausgelöst wird, selbst dann nicht, falls diese bleibende Karte noch im selben Zug, in dem sie ins Spiel kam, zu einer Kreatur wurde.

Epharas Erleuchtung

{1}{W}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn Epharas Erleuchtung ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur hat Flugfähigkeit.

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du Epharas Erleuchtung auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

* Die letzte Fähigkeit von Epharas Erleuchtung wird nur dann ausgelöst, falls sie im Spiel ist, wenn die Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Du darfst sie nur dann auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen, falls sie immer noch im Spiel ist, wenn diese Fähigkeit verrechnet wird.

* Falls Epharas Erleuchtung nicht im Spiel ist, wenn ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, lege eine +1/+1-Marke auf die Kreatur, die sie verzaubert hatte, als sie das Spiel verlassen hat.

Flammenschürer-Drache

{4}{R}{R}

Kreatur — Drache

5/4

Fliegend

{1}{R}: Der Flammenschürer-Drache fügt einer Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu. Diese Kreatur kann in diesem Kampf nicht blocken. Aktiviere diese Fähigkeit nur, während der Flammenschürer-Drache angreift.

* Die aktivierte Fähigkeit des Flammenschürer-Drachen kann jede Kreatur als Ziel haben, nicht nur Kreaturen, die vom verteidigenden Spieler kontrolliert werden, oder Kreaturen, die blocken könnten.

* Falls du nicht willst, dass die Kreatur deiner Wahl blocken kann, muss die aktivierte Fähigkeit des Flammenschürer-Drachen während des Angreifer-deklarierten-Segments aktiviert werden.

Flutschlange

{4}{U}

Kreatur — Schlange

4/4

Die Flutschlange kann nicht angreifen, falls du nicht eine Verzauberung, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst. *(Diese Kosten werden bezahlt, sowie Angreifer deklariert werden.)*

* Du musst bei jedem Kampf, in dem du mit der Flutschlange angreiffst, eine Verzauberung, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

Frühlingsblättertrommel

{1}

Artefakt

{T}, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

* Du kannst eine Kreatur tappen, die zu Beginn deines aktuellsten Zuges noch nicht unter deiner Kontrolle war, um diese Fähigkeit zu aktivieren.

Furchterregendes Temperament

{2}{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und „{2}{R}: Eine Kreatur deiner Wahl kann diese Kreatur in diesem Zug nicht blocken.“

* Die aktivierte Fähigkeit, die vom Furchterregenden Temperament gewährt wird, kann einen bereits erfolgten Block nicht ändern oder rückgängig machen. Damit sie eine Wirkung hat, musst du sie spätestens im Angreifer-deklarieren-Segment aktivieren.

* Die Kreatur deiner Wahl kann immer noch andere angreifende Kreaturen blocken.

Gallenfäule

{B} {B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl und alle anderen Kreaturen, die den gleichen Namen wie diese Kreatur haben, erhalten -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

* Die Gallenfäule hat nur ein Ziel. Andere Kreaturen mit diesem Namen werden nicht als Ziel gewählt. Daher erhält auch eine Kreatur mit Fluchsicherheit beispielsweise -3/-3, falls sie denselben Namen wie die Kreatur deiner Wahl hat.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, die Gallenfäule zu verrechnen, wird sie neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Keine Kreatur erhält -3/-3.

* Der Name eines Kreaturespielsteins ist der gleiche wie seine Kreaturentypen, es sei denn, der Spielstein ist eine Kopie einer anderen Kreatur oder der Effekt, der den Spielstein erzeugt hat, gibt ihm ausdrücklich einen anderen Namen. Ein 1/1 (Katze, Soldat)-Kreaturespielstein heißt beispielsweise „Katze, Soldat“.

Gebietlerin des Ideals

{4} {U} {U}

Kreatur — Sphinx

4/5

Fliegend

Inspiziert— Immer wenn die Gebieterin des Ideals enttappt wird, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls es eine Artefakt-, Kreaturen- oder Länderkarte ist, kannst du sie mit einer Manifestationsmarke ins Spiel bringen. Diese bleibende Karte ist zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Verzauberung.

* Die Manifestationsmarke ist nur eine Erinnerungshilfe. Die bleibende Karte bleibt weiterhin eine Verzauberung, zusätzlich zu ihren anderen Typen, selbst falls diese Marke entfernt wird.

* Falls du bestimmst, diese Karte nicht ins Spiel zu bringen, oder falls die Karte nicht zu den aufgeführten Typen gehört, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek. (Beachte: Das Aufdecken der Karte ist nicht optional.)

Gedankenplünderer

{U} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/1

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der den Gedankenplünderer als Ziel hat, schicke die obersten drei Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl ins Exil.

{U} {U}, opfere den Gedankenplünderer: Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit dem gleichen Namen wie eine Karte, die mit dem Gedankenplünderer ins Exil geschickt wurde.

* Die Karten werden aufgedeckt ins Exil geschickt. Alle Spieler können sie ansehen.

* Falls der Gedankenplünderer das Spiel verlässt und später ein anderer Gedankenplünderer ins Spiel kommt, ist er ein neues Objekt (selbst wenn beide durch dieselbe Karte repräsentiert wurden). Die letzte Fähigkeit des zweiten Gedankenplünderers bezieht sich nicht auf Karten, die mit dem ersten ins Exil geschickt wurden.

Geißel des Skola-Tals

{2} {G}

Kreatur — Hydra

0/0

Verursacht Trampelschaden

Die Geißel des Skola-Tals kommt mit zwei +1/+1-Marken ins Spiel.

{T}, opfere eine andere Kreatur: Lege so viele +1/+1-Marken auf die Geißel des Skola-Tals, wie die Widerstandskraft der geopferten Kreatur beträgt.

* Verwende die Widerstandskraft der geopferten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, wie viele +1/+1-Marken auf die Geißel des Skola-Tals gelegt werden.

Geist des Labyrinths

{1}{W}

Verzauberungskreatur — Geist

3/1

Jeder Spieler kann nicht mehr als eine Karte in jedem Zug ziehen.

* In jedem Zug kannst du maximal eine Karte ziehen. Jedes weitere Kartenziehen wird ignoriert.

* Falls du in einem Zug keine Karte gezogen hast und ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirken würde, dass du mehrere Karten ziehst, ziehst du nur eine Karte.

* Falls du eine Karte ziehst und dann der Geist des Labyrinths ins Spiel kommt, kannst du in diesem Zug keine weiteren Karten mehr ziehen.

* Falls ein Ersatzeffekt versuchen würde, ein Kartenziehen zu ersetzen, das du nicht durchführen kannst, kann dieser Effekt nicht angewendet werden.

Gipfel der Wut

{4}{R}{R}

Hexerei

Der Gipfel der Wut fügt zwei Kreaturen und/oder Spielern deiner Wahl je 3 Schadenspunkte zu.

* Du musst zwei legale Ziele bestimmen, um den Gipfel der Wut zu wirken.

* Falls eines der beiden Ziele ein Spieler ist, kannst du den vom Gipfel der Wut zugefügten Schaden auf einen Planeswalker umlenken, den dieser Spieler kontrolliert. Allerdings kann der Gipfel der Wut nicht verwendet werden, um sowohl einem Spieler als auch einem Planeswalker, den dieser kontrolliert, Schaden zuzufügen.

Grabräuberspinne

{3}{G}

Kreatur — Spinne

2/4

Reichweite

{3}{B}: Die Grabräuberspinne erhält +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

* Die Anzahl der Kreaturenkarten in deinem Friedhof wird erst gezählt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald die Fähigkeit verrechnet wird, ändert sich der Bonus nicht, selbst wenn sich die Anzahl der Kreaturenkarten in deinem Friedhof später in deinem Zug ändert.

Hammerschlag

{1}{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer anderen Kreatur deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Falls nur eines der Ziele legal ist, sowie versucht wird, den Hammerschlag zu verrechnen, wird der Hammerschlag immer noch verrechnet, aber er hat keinen Effekt. Falls die erste Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, kann sie niemandem Schaden zufügen. Falls die zweite Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, kann ihr kein Schaden zugefügt werden.

* Die Menge an Schadenspunkten, die zugefügt werden, basiert auf der Stärke der ersten Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem der Hammerschlag verrechnet wird.

Held des Iroas

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

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

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der den Helden des Iroas als Ziel hat, lege eine +1/+1-Marke auf den Helden des Iroas.

* Die erste Fähigkeit des Helden des Iroas wird angewendet, falls du eine Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst.

Heldin des Leina-Turms

{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

1/1

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der die Heldin des Leina-Turms als Ziel hat, kannst du {X} bezahlen. Falls du dies tust, lege X +1/+1-Marken auf die Heldin des Leina-Turms.

* Du bestimmst den Wert von X und entscheidest, ob du {X} bezahlen willst, sowie die Heroisch-Fähigkeit verrechnet wird.

Herold der Qualen

{1}{B}{B}

Verzauberungskreatur — Dämon

3/3

Göttergabe {3}{B}{B} *(Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)*

Fliegend

Zu Beginn deines Versorgungssegments verlierst du 1 Lebenspunkt.

Die verzauberte Kreatur erhält +3/+3 und hat Flugfähigkeit.

* Die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass du Lebenspunkte verlierst, wird angewendet, egal ob der Herold der Qualen eine Kreatur oder eine Aura ist. Das „du“ in dieser Fähigkeit bezieht sich auf den Beherrscher des Herolds der Qualen, Falls du den Herold der Qualen als eine Aura kontrollierst, die eine Kreatur verzaubert, die ein anderer Spieler kontrolliert, wird diese Fähigkeit zu Beginn deines Versorgungssegments ausgelöst und bewirkt, dass du 1 Lebenspunkt verlierst.

Hydrablut

{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich deiner Hingabe zu Grün ist. *(Jedes {G} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Grün um eins.)*

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie Hydrablut verrechnet wird. Der Bonus ändert sich später im Zug auch dann nicht, falls sich deine Hingabe zu Grün ändert.

Im Leid ertrinken

{1}{B}{B}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.*)

* Nur Kreaturen, die im Spiel sind, wenn Im Leid ertrinken verrechnet wird, erhalten -2/-2. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, sind davon nicht betroffen.

Karametra, Göttin der Ernte

{3}{G}{W}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

6/7

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Grün und Weiß weniger als sieben beträgt, ist Karametra keine Kreatur.

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, kannst du deine Bibliothek nach einer Wald- oder Ebene-Karte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.

* Falls du eine Kreaturenkarte mit Göttergabe für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, wird sie zu einem Aura-Zauberspruch und nicht zu einem Kreaturenzauber. Die letzte Fähigkeit von Karametra wird nicht ausgelöst.

* Du kannst mit der letzten Fähigkeit eine beliebige Länderkarte mit dem Untertyp Wald oder Ebene ins Spiel bringen, nicht nur solche, die den Namen Wald oder Ebene haben.

Kiora, die brandende Welle

{2}{G}{U}

Planeswalker — Kiora

2

+1: Verhindere bis zu deinem nächsten Zug allen Schaden, der einer bleibenden Karte deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, zugefügt und von ihr zugefügt würde.

-1: Ziehe eine Karte. Du kannst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.

-5: Du erhältst ein Emblem mit „Bringe zu Beginn deines Endsegments einen 9/9 blauen Krake-Kreaturenspielstein ins Spiel.“

* Kioras erste Fähigkeit kann eine beliebige bleibende Karte als Ziel haben, die ein Gegner kontrolliert, nicht nur eine, die Schaden zufügen kann oder der Schaden zugefügt werden kann.

* Sobald die erste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Schadensverhinderung weiterhin angewendet, selbst wenn diese bleibende Karte den Beherrscher wechselt.

* Kioras zweite Fähigkeit erlaubt dir, während deiner Hauptphase ein zusätzliches Land zu spielen. Dies folgt den normalen Timing-Regeln für das Spielen von Ländern. Insbesondere wirst du kein Land spielen, während diese Fähigkeit verrechnet wird. Die Fähigkeit wird zuerst vollständig verrechnet (und du ziehst eine Karte, vielleicht ein Land, das du später spielst).

* Der Effekt der zweiten Fähigkeit ist kumulativ mit anderen Effekten, die dich zusätzliche Länder spielen lassen, wie dem von Rituale des Gedeihens.

* Falls Kiora das Spiel verlässt, nachdem ihre zweite Fähigkeit aktiviert wurde, aber bevor sie verrechnet wird, kannst du dennoch ein zusätzliches Land spielen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde.

Krypsis

{1}{U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren. Enttappe sie.

* Fähigkeiten von Kreaturenkarten, die nicht im Spiel sind und die ein Gegner besitzt, können diese Kreatur nicht als Ziel haben, und Schaden, den diese Karten der Kreatur zufügen würden, wird verhindert.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die Kreatur erhält, nachdem Krypsis verrechnet wurde, hat die Kreatur Schutz vor Kreaturen, die von Gegnern ihres neuen Beherrschers kontrolliert werden.

Launen des Schicksals

{5}{R}

Hexerei

Beginnend mit dir teilt jeder Spieler alle bleibenden Karten, die er kontrolliert, auf drei Haufen auf. Dann bestimmt jeder Spieler zufällig einen seiner Haufen und opfert diese bleibenden Karten. (*Haufen können auch leer sein.*)

* Um einen Haufen zufällig zu bestimmen, muss jeder Haufen mit gleich hoher Wahrscheinlichkeit als Ziel bestimmt werden können. Dazu kannst du zum Beispiel jedem Haufen eine Zahl zuweisen und dann den Würfel entscheiden lassen.

* Du kannst Auren oder Ausrüstungen auf einen Haufen legen und die Kreaturen, an die sie angelegt waren, auf einen anderen Haufen.

* Falls du alle bleibenden Karten, die du kontrollierst, auf einen Haufen legst, stehen deine Chancen, keine bleibenden Karten opfern zu müssen, zwei zu eins, aber eins zu zwei, dass du alle opfern musst.

Loyal Pegasus

{W}

Kreatur — Pegasus

2/1

Fliegend

Der Loyale Pegasus kann weder alleine angreifen noch alleine blocken.

* Der Loyale Pegasus kann nur als Angreifer deklariert werden, wenn gleichzeitig auch eine andere Kreatur als Angreifer deklariert wird. Ebenso kann der Loyale Pegasus nur als Blocker deklariert werden, wenn gleichzeitig auch eine andere Kreatur als Blocker deklariert wird.

* Falls du mehr als einen Loyalen Pegasus kontrollierst, können beide gemeinsam angreifen oder blocken, selbst wenn keine anderen Kreaturen angreifen oder blocken.

* Der Loyale Pegasus kann zwar nicht alleine angreifen, aber andere angreifende Kreaturen müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen. Zum Beispiel könnte der Loyale Pegasus einen Gegner angreifen, während eine andere Kreatur einen Planeswalker angreift, den dieser Gegner kontrolliert.

* In einer Partie Two-Headed Giant (und anderen Formaten mit der optionalen Regel, dass sich ein Team den Zug teilt) kann der Loyale Pegasus gemeinsam mit einer Kreatur, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen oder blocken, auch wenn keine andere Kreatur, die du kontrollierst, angreift oder blockt.

Mal des Ausmerzens

{2}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl blockt in diesem Zug, falls möglich.

* Die Kreatur blockt nur, falls sie dazu zu Beginn des Blocker-deklarieren-Segments in der Lage ist. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt getappt ist, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, oder keine Kreaturen ihren Beherrscher oder einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, angreifen, dann blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass die Kreatur blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls diese Kosten nicht bezahlt werden, blockt die Kreatur nicht.

* Der Beherrscher der Kreatur entscheidet, welche angreifende Kreatur diese Kreatur blockt.

* Falls es in einem Zug mehrere Kampfphasen gibt, muss die Kreatur nur in der ersten Kampfphase blocken, in der sie überhaupt blocken kann.

Meerengen-Krake

{5}{U}{U}

Kreatur — Krake

6/6

Kreaturen, deren Stärke kleiner ist als die Anzahl an Inseln, die du kontrollierst, können den Meerengen-Kraken nicht blocken.

* Die Anzahl an Inseln, die du kontrollierst, wird gezählt, sowie Blocker deklariert werden. Kreaturen, deren Stärke zu diesem Zeitpunkt kleiner ist als diese Anzahl, können den Meerengen-Kraken nicht blocken. Sobald Blocker deklariert wurden, spielen die Stärke der blockenden Kreaturen und die Anzahl an Inseln, die du kontrollierst, keine Rolle mehr.

Mogis, Gott des Gemetzels

{2}{B}{R}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

7/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Schwarz und Rot weniger als sieben beträgt, ist Mogis keine Kreatur.

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners fügt Mogis diesem Spieler 2 Schadenspunkte zu, falls dieser nicht eine Kreatur opfert.

* Falls der Spieler keine Kreatur opfern kann (normalerweise, weil er keine kontrolliert), fügt Mogis ihm 2 Schadenspunkte zu.

Morgenrot zu Abendrot

{2}{W}{W}

Hexerei

Bestimme eines oder beides — Bringe eine Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück; und/oder zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.

* Du bestimmst, welchen Modus du verwendest (oder ob du beide verwendest), sowie du den Zauberspruch wirkst. Sobald du dies bestimmt hast, kann der Modus später nicht mehr geändert werden, während der Zauberspruch auf dem Stapel ist.

* Morgenrot zu Abendrot hat keinen Effekt auf Ziele, die illegal sind, wenn versucht wird, den Zauberspruch zu verrechnen. Falls du bestimmt hast, beide Modi zu verwenden, und zu dieser Zeit beide Ziele illegal sind, wird Morgenrot zu Abendrot neutralisiert.

Phenax, Gott der Täuschung

{3}{U}{B}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

4/7

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Blau und Schwarz weniger als sieben beträgt, ist Phenax keine Kreatur.

Kreaturen, die du kontrollierst, haben „{oT}“: Ein Spieler deiner Wahl legt die obersten X Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof, wobei X gleich der Widerstandskraft dieser Kreatur ist.“

* Falls du die Fähigkeit aktivierst, die Phenax den Kreaturen, die du kontrollierst, gewährt, wird die Widerstandskraft der Kreatur berechnet, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Widerstandskraft zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war.

* Falls Phenax eine Kreatur ist, gewährt er sich selbst die aktivierte Fähigkeit.

* Falls du Phenax tappst, um die Fähigkeit zu aktivieren, die er sich selbst gewährt, und Phenax keine Kreatur mehr ist, aber immer noch im Spiel ist, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird, werden keine Karten auf den Friedhof des Spielers deiner Wahl gelegt. Falls Phenax nicht im Spiel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, und keine Kreatur war, als er das Spiel verlassen hat, werden ebenfalls keine Karten auf den Friedhof gelegt.

Plötzlicher Sturm

{3}{U}

Spontanzauber

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Diese Kreaturen enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihrer Besitzer. Hellsicht 1. *(Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.)*

* Falls eine vom Plötzlichen Sturm betroffene Kreatur vor dem nächsten Enttappsegment ihres alten Beherrschers den Beherrscher wechselt, verhindert der Plötzliche Sturm, dass sie während des nächsten Enttappsegments ihres neuen Beherrschers enttappt wird.

* Dieser Zauberspruch kann getappte Kreaturen als Ziel haben. Falls eine Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, wenn der Zauberspruch verrechnet wird, bleibt diese Kreatur getappt und enttappt nicht während des nächsten Enttappsegment ihres Beherrschers.

* Falls du zwei Ziele gewählt hast und eines ein illegales Ziel ist, wenn der Plötzliche Sturm verrechnet wird, wird diese Kreatur nicht getappt und es wird nicht verhindert, dass sie während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers enttappt. Sie wird vom Plötzlichen Sturm in keiner Weise betroffen.

* Falls du null Ziele bestimmst, wendest du nur Hellsicht 1 an, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Falls du aber mindestens ein Ziel bestimmst und alle Ziele des Plötzlichen Sturms illegal sind, wenn versucht wird, ihn zu verrechnen, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. In diesem Fall wendest du nicht Hellsicht an.

Podium der Helden

{5}

Legendäres Artefakt

Jede legendäre Kreatur, die du kontrollierst, erhält +1/+1 für jede andere legendäre Kreatur, die du kontrollierst.

{X}, {T}: Schau dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine legendäre Kreaturenkarte offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Der Bonus, den das Podium der Helden gewährt, zählt nur legendäre Kreaturen. Das Podium des Helden selbst wird nicht gezählt.

* Das Podium der Helden gewährt jeder legendären Kreatur, die du kontrollierst, einen Bonus, selbst wenn das Übernehmen der Kontrolle über eine davon bewirkt, dass die „Legendenregel“ angewendet wird. Falls du beispielsweise Brimaz, König von Oreskos (eine 3/4 legendäre Kreatur), kontrollierst und die Kontrolle über einen anderen Brimaz übernimmst, sind beide 4/5, wenn du eine davon auf den Friedhof ihres Besitzers legst. Dann wird der verbleibende wieder 3/4.

Rennerin des Kruphix

{1} {G} {G}

Verzauberungskreatur — Zentaur

2/4

Die oberste Karte deiner Bibliothek ist offen.

Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek spielen, falls es eine Länderkarte ist.

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

* Die Rennerin des Kruphix ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du Länder spielen kannst. Das kannst du nur während deiner Hauptphase tun, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.

* Ein Land mit der zweiten Fähigkeit zu spielen, zählt als das Land, das du während deines Zuges spielen darfst. Falls du während deines Zuges ein Land aus deiner Hand spielst, kannst du kein weiteres Land oben von deiner Bibliothek spielen, es sei denn, ein anderer Effekt erlaubt es dir.

* Die letzte Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus einem beliebigen Grund ein Land 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 (wie Wucherndes Wachstum) bewirkt, dass du ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringst. Sie wird sogar dann ausgelöst, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen anderen Spieler dazu zwingt, ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel zu bringen (wie es zum Beispiel mit der Fähigkeit der Yavimayadryade möglich ist).

* Wenn du mit der obersten Karte deiner Bibliothek offen spielst und dann mehrere Karten ziehst, zeige jede einzeln offen vor, bevor du sie ziehst.

Säule des Krieges

{3}

Artefaktkreatur — Golem

3/3

Verteidiger

Solange die Säule des Krieges verzaubert ist, kann sie angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätte.

* Die Verteidigerfähigkeit spielt nur eine Rolle, wenn die Säule des Krieges als angreifende Kreatur deklariert werden könnte. Falls die Säule des Krieges bereits angreift und irgendetwas dazu führt, dass sie nicht mehr verzaubert ist, bleibt sie als Angreifer im Kampf.

Schädelorakel

{2} {R} {R}

Kreatur — Minotaurus, Schamane

3/1

Eile

Tribut 2 (*Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Gegner, den du bestimmst, zwei +1/+1-Marken auf sie legen.*)

Wenn das Schädelorakel ins Spiel kommt und falls kein Tribut gezahlt wurde, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls du eine Karte auf diese Weise wirken willst, wirkst du sie als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen (wie bei Hexereien), werden ignoriert. Andere Einschränkungen für das Wirken gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur, bevor Angreifer deklariert werden“).

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

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

* Falls du dich entscheidest, eine geteilte Karte mit Fusion zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, kannst du beide Hälften wirken.

Schauderbalg-Raufbold

{1}{B}

Kreatur — Minotaurus

2/2

Der Schauderbalg-Raufbold kann nicht blocken, falls du nicht einen anderen Minotaurus kontrollierst.

* Ob du einen anderen Minotaurus kontrollierst, wird erst überprüft, sowie du Blocker deklariert. Der andere Minotaurus muss nicht blocken.

Schauderbalg-Seelenbinder

{3}{R}

Kreatur — Minotaurus, Schamane

3/4

Inspiziert — Immer wenn der Schauderbalg-Seelenbinder enttappt wird, kannst du {1}{R} bezahlen. Falls du dies tust, bringe einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie einer anderen Kreatur deiner Wahl ist, außer dass er zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Verzauberung ist. Er erhält Eile. Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkreatur aufgedruckt war (außer dass die Kopie auch eine Verzauberung ist) und sonst nichts (falls diese bleibende Karte nicht auch etwas kopiert oder ein Spielstein ist; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

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

* Falls die kopierte Kreatur etwas anderes kopiert (wenn die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Klon ist), dann kommt der Spielstein als das ins Spiel, was diese Kreatur kopiert hat.

* Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der von dem Schauderbalg-Seelenbinder erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat.

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

* Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie des Spielsteins wird oder als solche ins Spiel kommt, hat diese Kreatur keine Eile und du schickst sie nicht ins Exil. Falls jedoch der Schauderbalg-Seelenbinder aufgrund eines

Ersatzeffektes (wie dem, den die Zeit der Verdopplung erzeugt) mehrere Spielsteine erzeugt, hat jeder dieser Spielsteine Eile und du schickst jeden davon ins Exil.

Schicksalhafte Rückkehr

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

Spontanzauber

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Sie erhält Unzerstörbarkeit. Falls es dein Zug ist, wende Hellsicht 2 an. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek legen und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.)*

* Der Effekt, der bewirkt, dass die Kreatur Unzerstörbarkeit erhält, hat keine bestimmte Dauer. Er dauert an, bis die Kreatur das Spiel verlässt.

* Die Unzerstörbarkeit, die von der Schicksalhaften Rückkehr gewährt wird, ist nicht Teil der kopierbaren Werte der Kreatur. Falls die Kreatur kopiert wird, hat die Kopie keine Unzerstörbarkeit (es sei denn, die Kreatur hat auf eine andere Art und Weise Unzerstörbarkeit).

Schicksalhafte Verlockung

{U} {U} {U}

Spontanzauber

Bringe einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst. Falls es dein Zug ist, wende Hellsicht 2 an. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek legen und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.)*

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

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

* Falls die kopierte Kreatur etwas anderes kopiert (wenn die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Klon ist), dann kommt der Spielstein als das ins Spiel, was diese Kreatur kopiert hat.

* Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der von der Schicksalhaften Verlockung erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat.

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

Schmerzseher

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Inspiziert— Immer wenn der Schmerzseher enttappt wird, decke die oberste Karte deiner Bibliothek auf und nimm sie auf deine Hand. Du verlierst Lebenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten dieser Karte.

* Falls die Manakosten der vorgezeigten Karte {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen.

* Falls die aufgedeckte Karte keine Manakosten hat (zum Beispiel, weil sie ein Land ist), betragen ihre umgewandelten Manakosten 0.

* Geteilte Karten in deiner Bibliothek haben zweimal umgewandelte Kosten, einmal für jede Hälfte. Falls du auf diese Weise eine geteilte Karte aufdeckst, verlierst du Lebenspunkte in Höhe der Summe der umgewandelten Manakosten.

Schwarzeiche von Odunos

{2} {B}

Kreatur — Zombie, Baumhirte

0/5

Verteidiger

{B}, tappe eine andere ungetappte Kreature, die du kontrollierst: Die Schwarzeiche von Odunos erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst eine Kreature tappen, die zu Beginn deines aktuellsten Zuges noch nicht unter deiner Kontrolle war, um die letzte Fähigkeit zu aktivieren.

Sengendes Blut

{R} {R}

Spontanzauber

Das Sengende Blut fügt einer Kreature deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Wenn diese Kreature in diesem Zug stirbt, fügt das Sengende Blut dem Beherrscher der Kreature 3 Schadenspunkte zu.

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

Sonnenbund

{3} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreature

Die verzauberte Kreature hat „Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf diese Kreature.“

* In einigen ungewöhnlichen Fällen kannst du Lebenspunkte dazuerhalten, obwohl dein Lebenspunktstand insgesamt sinkt. Falls du zum Beispiel von zwei 3/3 Kreaturen angegriffen wirst und eine davon mit einer 2/2 Kreature mit Lebensverknüpfung blockst, sinkt dein Lebenspunktstand um 1, obwohl du 2 Lebenspunkte dazuerhalten hast. Du legst zwei +1/+1-Marken auf die verzauberte Kreature.

* 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.

Strudelelementar

{U}

Kreature — Elementarwesen

0/1

{U}: Lege das Strudelelementar und alle Kreaturen, die es blockt oder von denen es geblockt wird, oben auf die Bibliothek ihrer Besitzer; diese Spieler mischen dann ihre Bibliothek.

{3} {U} {U}: Eine Kreature deiner Wahl blockt das Strudelelementar in diesem Zug, falls möglich.

* Falls keine Kreatur das Strudelementar blockt oder von ihm geblockt wird, sowie seine erste Fähigkeit verrechnet wird, wird nur das Strudelementar auf die Bibliothek seines Besitzers gelegt, und diese Bibliothek wird gemischt. Du kannst die erste Fähigkeit außerhalb des Kampfes aktivieren.

* Falls das Strudelementar nicht im Spiel ist, wenn seine erste Fähigkeit verrechnet wird, werden alle Kreaturen, die es geblockt haben oder von ihm geblockt wurden, als es das Spiel verlassen hat, auf die Bibliothek ihrer Besitzer gelegt, und diese Bibliotheken werden gemischt.

* Die Kreatur blockt das Strudelementar nur, falls sie das kann, sowie das Blocker-deklarieren-Segment beginnt. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt getappt ist, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, oder das Strudelementar ihren Beherrscher oder einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, nicht angreift, dann blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass die Kreatur blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls diese Kosten nicht bezahlt werden, blockt die Kreatur nicht.

Stummer Wachposten

{5}{W}{W}

Kreatur — Archon

4/6

Fliegend

Immer wenn der Stumme Wachposten angreift, kannst du eine Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

* Falls du eine Verzauberungskreaturenkarte mit Göttergabe ins Spiel zurückbringst, kannst du ihre Göttergabe-Kosten nicht bezahlen. Sie ist keine Aura und kann nicht an eine Kreatur angelegt werden.

* Falls die Verzauberungskarte eine Aura ist, bestimmst du einen legalen Spieler oder ein legales Objekt, den bzw. das diese Aura verzaubern soll, sowie sie ins Spiel kommt. Dadurch wird der Spieler oder das Objekt nicht als Ziel gewählt, darum ist es möglich, auf diese Weise beispielsweise eine gegnerische Kreatur mit Fluchsicherheit zu verzaubern. Falls es keinen Spieler und kein Objekt gibt, den bzw. das die Aura legal verzaubern kann, bleibt sie im Friedhof.

Sumpfnebel-Titan

{6}{B}

Kreatur — Riese

4/5

Der Sumpfnebel-Titan kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich deiner Hingabe zu Schwarz ist. *(Jedes {B} in den Manakosten von bleibenden Karten, die du kontrollierst, erhöht deine Hingabe zu Schwarz um eins.)*

* Deine Hingabe zu Schwarz wird berechnet, wenn du die Gesamtkosten des Sumpfnebel-Titans bestimmst, und diese Kosten werden eingefroren, bevor irgendwelche Kosten bezahlt werden. Falls du beispielsweise eine Kreatur mit schwarzen Manasymbolen in ihren Manakosten kontrollierst, die für Mana geopfert werden kann, erhöhen diese Manasymbole deine Hingabe zu Schwarz. Dann kannst du diese Kreatur für Mana opfern, um die verringerten Gesamtkosten zu bezahlen.

* Wenn deine Hingabe zu Schwarz größer ist als sechs, kostet das Wirken des Sumpfnebel-Titans {B}. Die Menge an farbigem Mana, die dafür benötigt wird, wird nicht gesenkt.

Tromokratis

{5}{U}{U}

Legendäre Kreatur — Krake

8/8

Tromokratis hat Fluchsicherheit, solange er nicht angreift oder blockt.

Tromokratis kann nicht geblockt werden, falls ihn nicht alle Kreaturen, die der verteidigende Spieler kontrolliert, blocken. *(Falls eine der Kreaturen, die dieser Spieler kontrolliert, diese Kreatur nicht blockt, kann sie gar nicht geblockt werden.)*

* Der verteidigende Spieler kann Tromokratis mit allen Kreaturen blocken, die er kontrolliert. Falls dieser Spieler das nicht kann, zum Beispiel weil eine dieser Kreaturen getappt ist, oder der Spieler entscheidet, es nicht zu tun, kann Tromokratis nicht geblockt werden.

* Tromokratis bleibt (wie alle angreifenden und blockenden Kreaturen) eine angreifende oder blockende Kreatur, bis das Ende-des-Kampfes-Segment vorbei ist. Insbesondere ist er während des Kampfschadensegments eine angreifende oder blockende Kreatur, daher können alle Fähigkeiten, die ein Gegner kontrolliert und die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur infolge von Kampfschaden stirbt, Tromokratis als Ziel haben.

Tymarets Diener

{2}{B}

Kreatur — Zombie

1/3

Inspiziert — Immer wenn Tymarets Diener enttappt wird, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise Lebenspunkte verloren wurden.

{2}{B}: Regeneriere Tymarets Diener.

* Eine Kreatur wird getappt, wenn ihr Regenerationsschild verwendet wird, nicht wenn der Schild erzeugt wird. Insbesondere kannst du die letzte Fähigkeit von Tymarets Diener nicht dazu verwenden, um ihn zu tappen, damit seine *Inspiziert*-Fähigkeit ausgelöst wird, es sei denn, Tymarets Diener würde zerstört.

Ungestümer Sonnenjäger

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/1

Fliegend, Eile

Der Ungestüme Sonnenjäger greift in jedem Zug an, falls möglich.

* Der Ungestüme Sonnenjäger greift nur an, falls er dazu zu Beginn des Angreifer-deklarieren-Segments in der Lage ist. Falls er zu diesem Zeitpunkt getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht angreifen kann, dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls diese Kosten nicht bezahlt werden, greift der Ungestüme Sonnenjäger auch nicht an.

* Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker der Ungestüme Sonnenjäger angreift.

Vergolden

{3}{B}

Hexerei

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe einen farblosen Artefaktspielstein namens Gold ins Spiel. Er hat „Opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Du kontrollierst den Spielstein, egal wer die Kreatur deiner Wahl kontrolliert.

* Falls die Kreatur nicht zu dem Zeitpunkt ein legales Ziel ist, an dem versucht wird, Vergolden zu verrechnen, wird der Zauberspruch neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Es wird kein Spielstein erzeugt.

Verwirrende Chimäre

{4} {U}

Verzauberungskreatur — Chimäre

3/3

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, kannst du die Kontrolle über die Verwirrende Chimäre und diesen Zauberspruch tauschen. Falls du dies tust, kannst du neue Ziele für den Zauberspruch bestimmen. *(Falls der Zauberspruch zu einer bleibenden Karte wird, kontrollierst du diese bleibende Karte.)*

* Du kannst die Kontrolle über die Verwirrende Chimäre und jeden beliebigen Zauberspruch, der von einem Gegner gewirkt wird, tauschen, auch einen, der keine Ziele hat.

* Du entscheidest, ob du die Kontrolle über die Verwirrende Chimäre und den Zauberspruch tauschen willst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

* Falls die Verwirrende Chimäre das Spiel verlässt oder der Zauberspruch den Stapel verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du den Tausch nicht durchführen.

* Weder die Verwirrende Chimäre noch der Zauberspruch wechseln Zone. Es wird nur die Kontrolle über sie getauscht.

* Nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kontrollierst du den Zauberspruch. Jedes Vorkommen von „du“ im Text dieses Zauberspruchs bezieht sich jetzt auf dich, „ein Gegner“ auf einen deiner Gegner, und so weiter. Der Kontroll-Tausch geschieht, bevor neue Ziele bestimmt werden, und daher beziehen sich alle Einschränkungen bei der Zielwahl wie „ein Gegner deiner Wahl“ oder „eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst“, jetzt auf dich und nicht mehr auf den ursprünglichen Beherrscher des Zauberspruchs. Du kannst diese Ziele so ändern, dass sie jetzt in Bezug auf dich legal sind – oder der Zauberspruch wird beim Verrechnen wegen illegaler Ziele neutralisiert, falls es keine legalen Ziele mehr gibt. Wenn der Zauberspruch verrechnet wird, sind alle illegalen Ziele von ihm nicht betroffen. Du triffst alle Entscheidungen, die vom Effekt des Zauberspruchs verlangt werden.

* Du kannst beliebige Ziele des Zauberspruchs ändern. Falls du ein Ziel änderst, musst du ein legales Ziel für den Zauberspruch bestimmen. Falls du das nicht kannst, musst du das Ziel gleich lassen (selbst wenn dieses Ziel jetzt illegal ist).

* Die Kontrolle über einen Zauberspruch zu übernehmen und seine Ziele zu ändern, bewirkt nicht, dass Heroisch-Fähigkeiten der neuen Ziele ausgelöst werden.

* Falls du die Kontrolle über einen Spontanzauber oder eine Hexerei übernimmst, wird dieser bzw. diese in den Friedhof seines bzw. ihres Besitzers gelegt, sowie er verrechnet oder neutralisiert wird.

* In einigen ungewöhnlichen Fällen kann es passieren, dass du die Verwirrende Chimäre nicht kontrollierst, wenn ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird (zum Beispiel weil die ausgelöste Fähigkeit erneut ausgelöst und verrechnet wurde, während die ursprüngliche Fähigkeit auf dem Stapel war). In diesen Fällen kannst du die Kontrolle über die Verwirrende Chimäre und den Zauberspruch, der ihre Fähigkeit ausgelöst hat, selbst dann tauschen, wenn du weder die Chimäre noch den Zauberspruch kontrollierst. Falls du dies tust, kannst du die Ziele des Zauberspruchs ändern, nicht der neue Beherrscher des Zauberspruchs.

Wanderschaft

{3} {G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Standardland-Karten, zeige sie offen vor, bringe eine davon getappt ins Spiel und nimm die andere auf deine Hand. Mische deine Bibliothek und wende dann Hellsicht 1 an. *(Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.)*

* Du kannst bestimmen, mit der Wanderschaft nur nach einer Standardland-Karte zu suchen. Falls du das tust, bringst du diese Karte getappt ins Spiel.

Würgerharpyie

{3}{B}{B}

Kreatur — Harpyie

2/2

Fliegend

Tribut 2 (*Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, kann ein Gegner, den du bestimmst, zwei +1/+1-Marken auf sie legen.*)

Wenn die Würgerharpyie ins Spiel kommt und falls kein Tribut gezahlt wurde, opfert ein Gegner deiner Wahl eine Kreatur.

* Der Gegner, den du mit der ausgelösten Fähigkeit als Ziel wählst, muss nicht derselbe Gegner sein, den du für das Bezahlen von Tribut bestimmt hast.

Wuttreiber

{1}{B}{R}

Kreatur — Minotaurus, Schamane

2/3

Minotaurus-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {B}{R} weniger. Dieser Effekt reduziert nur die Menge an farbigem Mana, die du bezahlen musst. (*Falls du zum Beispiel einen Minotaurus-Zauberspruch mit Manakosten von {2}{R} wirkst, kostet er beim Wirken {2}.*)

* Falls du mehr als einen Wuttreiber kontrollierst, ist die Kostenreduktion kumulativ.

* Du wendest Kostenreduktionseffekte nach anderen Kostenmodifikatoren an, so dass der Wuttreiber zusätzliche oder alternative Kosten von Minotaurus-Zaubersprüchen senken kann, falls diese {B} und/oder {R} enthalten.

* Falls ein Zauberspruch hybride Manasymbole in seinen Manakosten hat, bestimmst du, welche Hälfte du bezahlst, bevor du die Gesamtkosten ermittelst. Falls du dich entscheidest, solche Kosten mit {B} oder {R} zu bezahlen, kann der Wuttreiber diesen Teil der Kosten reduzieren.

Xenagos, Gott des Hedonismus

{3}{R}{G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

6/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Rot und Grün weniger als sieben beträgt, ist Xenagos keine Kreatur.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Eile und +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur ist.

* Der Wert von X wird nur einmal bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Magic: The Gathering, Magic, Kinder der Götter, Theros, Rückkehr nach Ravnica, Gildensturm und Labyrinth des Drachen sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2014 Wizards.