

Sethinweise zu *Drachen von Tarkir*

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

Fassung vom 25. Februar 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 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 <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 *Drachen von Tarkir* enthält 264 Karten (101 häufige, 80 nicht so häufige, 53 seltene, 15 sagenhaft seltene und 15 Standardländer).

Prerelease-Events: 21.–22. März 2015

Launch-Wochenende: 27.–29. März 2015

Game Day: 18.–19. April 2015

Das Set *Drachen von Tarkir* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 27. März 2015. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Theros*, *Kinder der Götter*, *Reise nach Nyx*, **Magic 2015**, *Khane von Tarkir*, *Schmiede des Schicksals* und *Drachen von Tarkir*.

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.

Thema: Drachen und zweifarbige Drachenbruten

Sarkhans Reise in die Vergangenheit, um den Geisterdrachen Ugin zu retten, hat Tarkir verändert. Drachen sind überall, und in *Drachen von Tarkir* gibt es mehr Drachen als in irgendeinem Set zuvor. Immer noch herrschen fünf Klane über das Land, aber es sind zweifarbige Klane, die jeweils nach einem furchteinflößenden Drachenfürsten benannt wurden und von diesem angeführt werden. Diese heutigen Klane ähneln den Klanen aus Tarkirs Vergangenheit sowie denen einer Gegenwart, die nie stattgefunden hat. Mit jedem Klan wird ein Symbol in Verbindung gebracht, das auf Karten erscheint, die eng mit diesem Klan zusammenhängen. Dazu gehören auch Karten mit den für diesen Klan spezifischen Fähigkeiten. Diese Symbole haben keine Auswirkungen auf das Spiel.

Dromoka-Schlüsselwortaktion: Kräftigung

Der Dromoka-Klan ist grün und weiß. Für ihre Anhänger ist Dromoka die ideale Drachenverkörperung von Standhaftigkeit.

Kräftigung ist eine wiederkehrende Schlüsselwortaktion, die +1/+1-Marken auf deine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft legt und somit sicherstellt, dass es in deiner Armee keine Schwachstellen gibt. Seit ihrem Erscheinen im Set *Schmiede des Schicksals* hat sie sich nicht geändert.

Avior-Taktiker

{4} {W}

Kreatur — Vogel, Soldat

2/3

Fliegend

Wenn der Avior-Taktiker ins Spiel kommt, wende Kräftigung 1 an. *(Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.)*

Die offiziellen Regeln für Kräftigung lauten wie folgt:

701.30. Kräftigung

701.30a „Kräftigung N“ bedeutet: „Bestimme eine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft oder der gemeinsam geringsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst. Lege N +1/+1-Marken auf diese Kreatur.“

* Kräftigung selbst hat keine Kreatur als Ziel, obwohl manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dich Kräftigung anwenden lassen, andere Effekte haben können, die eine Kreatur als Ziel haben. Du könntest beispielsweise mit der Kräftigung-Fähigkeit des Avior-Taktikers Marken auf eine Kreatur mit Schutz vor Weiß legen.

* Du entscheidest, auf welche Kreatur Marken gelegt werden, sowie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der oder die dich dazu auffordert, Kräftigung anzuwenden, verrechnet wird. Das kann auch die Kreatur mit der Kräftigung-Fähigkeit sein, falls sie immer noch unter deiner Kontrolle ist und die geringste Widerstandskraft besitzt.

Ojutai-Schlüsselwort: Abprall

Der Ojutai-Klan ist weiß und blau. Für seine Anhänger ist Ojutai die ideale Drachenverkörperung von Listigkeit.

Abprall ist ein wiederkehrendes Schlüsselwort, das auf manchen Spontanzaubern und Hexereien zu finden ist und mit dem du diese Zaubersprüche zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kostenlos ein zweites Mal wirken kannst. Seit seinem Erscheinen im Set *Aufstieg der Eldrazi* hat es sich nicht geändert.

Taigams Hieb

{3} {U}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

Abprall *(Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)*

Die offiziellen Regeln für Abprall lauten wie folgt:

702.87. Abprall

702.87a Abprall ist auf manchen Spontanzaubern und Hexereien zu finden. Es stellt eine statische Fähigkeit dar, die wirkt, während die Karte sich auf dem Stapel befindet, und die eine verzögerte ausgelöste Fähigkeit erzeugen kann. „Abprall“ bedeutet „Falls dieser Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt wurde, schicke ihn beim Verrechnen ins Exil, anstatt ihn auf deinen Friedhof zu legen; zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.“

702.87b Das Wirken einer Karte, ohne deren Manakosten zu bezahlen, als Ergebnis einer Abprall-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Abschnitten 601.2b und 601.2e–g.

702.87c Mehrfaches Vorkommen von Abprall auf demselben Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.

* Das erneute Wirken der Karte infolge der verzögert ausgelösten Fähigkeit ist optional. Falls du dich entscheidest, die Karte nicht zu wirken, oder falls du sie nicht wirken kannst (zum Beispiel weil es keine legalen Ziele gibt), bleibt die Karte im Exil. Du erhältst in späteren Zügen keine weitere Möglichkeit, sie zu wirken.

* Falls ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand gewirkt hast, aus irgendeinem Grund neutralisiert wird (entweder aufgrund eines anderen Zauberspruchs oder einer anderen Fähigkeit oder weil all seine Ziele illegal sind, sowie versucht wird, ihn zu verrechnen), wird dieser Zauberspruch nicht verrechnet und keiner seiner Effekte tritt ein, einschließlich Abprall. Der Zauberspruch wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und du kannst ihn bei deinem nächsten Zug nicht noch einmal wirken.

* Zu Beginn deines Versorgungssegments werden alle verzögert ausgelösten Fähigkeiten, die durch Abprall-Effekte erzeugt wurden, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge anwenden. Falls du die Karte auf diese Weise wirken willst, wirkst du sie als Teil der Verrechnung ihrer verzögert ausgelösten Fähigkeit. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen (falls es eine Hexerei ist), werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diesen Zauberspruch] nur während des Kampfes“).

* Solange du einen Zauberspruch mit Abprall aus deiner Hand wirkst, funktioniert Abprall ungeachtet dessen, ob du seine Manakosten oder etwaige alternative Kosten, die du bezahlen durftest, bezahlt hast.

* Falls du einen Zauberspruch mit Abprall aus irgendeiner anderen Zone als deiner Hand wirkst (einschließlich der Hand deines Gegners), hat Abprall keine Wirkung.

* Falls ein Ersatzeffekt (wie derjenige, der von In Frieden ruhen erzeugt wird) bewirken würde, dass ein Zauberspruch mit Abprall, den du aus deiner Hand gewirkt hast, beim Verrechnen irgendwo anders hingelegt wird als auf deinen Friedhof, kannst du bestimmen, ob du den Abprall-Effekt oder den anderen Effekt anwenden willst, sowie der Zauberspruch verrechnet wird.

* Abprall hat keinen Effekt bei Kopien von Zaubersprüchen, da du diese nicht aus deiner Hand wirkst.

* Falls du auf diese Weise eine Karte aus dem Exil wirkst, geht sie auf den Friedhof ihres Besitzers, wenn sie verrechnet oder neutralisiert wird. Sie geht nicht zurück ins Exil.

Silumgar-Schlüsselwort: Ausschachten

Der Silumgar-Klan ist blau und schwarz. Für seine Anhänger ist Silumgar die ideale Drachenverkörperung von Unbarmherzigkeit.

Ausschlachten ist eine neue Schlüsselwort-Fähigkeit von Kreaturen. Wenn eine Kreatur mit Ausschachten ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern. Kreaturen mit Ausschachten haben eine weitere Fähigkeit, die dir einen Vorteil verschafft, wenn du das tust.

Würdenträgerin der Pein

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/3

Ausschlachten *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern.)*

Wenn die Würdenträgerin der Pein eine Kreatur ausschachtet, erhalten Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

Die offiziellen Regeln für Ausschachten lauten wie folgt:

702.109. Ausschachten

702.109a Ausschachten ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Ausschachten“ bedeutet: „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern.“

702.109b Eine Kreatur mit Ausschachten „schlachtet eine Kreatur aus“, wenn der Beherrscher der Ausschachten-Fähigkeit eine Kreatur opfert, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.

* Du entscheidest, ob du eine Kreatur opferst und welche Kreatur du opferst, sowie die Ausschachten-Fähigkeit verrechnet wird.

* Du kannst die Kreatur mit Ausschachten opfern, falls sie noch im Spiel ist. Dadurch wird ihre andere Fähigkeit ausgelöst.

* Du kannst pro Ausschachten-Fähigkeit höchstens eine Kreatur opfern.

Kolaghan-Schlüsselwort: Sturmangriff

Der Kolaghan-Klan ist schwarz und rot. Für ihre Anhänger ist Kolaghan die ideale Drachenverkörperung von Schnelligkeit.

Sturmangriff ist ein wiederkehrendes Schlüsselwort, mit dem du Kreaturenzauber für alternative Kosten wirken kannst, wodurch die Kreatur Eile erhält und am Ende des Zuges auf die Hand ihres Besitzers zurückkehrt. Seit seinem Erscheinen im Set *Schmiede des Schicksals* hat es sich nicht geändert.

Blitzberserkerin

{R}

Kreatur — Mensch, Berserker

1/1

{R}: Die Blitzberserkerin erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Sturmangriff {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)*

Die offiziellen Regeln für Sturmangriff lauten wie folgt:

702.108. Sturmangriff

702.108a Sturmangriff repräsentiert drei Fähigkeiten: zwei statische Fähigkeiten, die wirken, während die Karte mit Sturmangriff auf dem Stapel ist, wobei eine davon unter Umständen eine verzögert ausgelöste Fähigkeit erzeugt, und eine statische Fähigkeit, die wirkt, während das Objekt mit Sturmangriff im Spiel ist. „Sturmangriff [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diese Karte wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst“, „Falls du bestimmt hast, die Sturmangriff-Kosten dieser bleibenden Karten zu bezahlen, bringe die bleibende Karte, zu der dieser Zauberspruch wird, zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.“ und „Solange die Sturmangriff-Kosten dieser bleibenden Karten bezahlt wurden, hat sie Eile.“ Das Bezahlen der Sturmangriff-Kosten einer Karte folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2c–g.

* Falls du entscheidest, die Sturmangriff-Kosten statt der Manakosten zu bezahlen, wirkst du trotzdem den Zauberspruch. Er geht auf den Stapel und kann beantwortet und neutralisiert werden. Du kannst einen Kreaturenzauber nur dann für seine Sturmangriff-Kosten wirken, wenn du diesen Kreaturenzauber sonst auch wirken könntest. Im Normalfall ist das in deiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist.

* Falls du die Sturmangriff-Kosten bezahlst, um einen Kreaturenzauber zu wirken, dann wird diese Karte nur auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, falls sie noch im Spiel ist, wenn ihre verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie vorher stirbt oder in eine andere Zone bewegt wird, bleibt sie, wo sie ist.

* Du musst mit einer Kreatur mit Sturmangriff nicht angreifen, es sei denn, eine andere Fähigkeit sagt, dass du musst.

* Falls eine Kreatur als eine Kopie einer Kreatur, deren Sturmangriff-Kosten bezahlt wurden, ins Spiel kommt, oder falls sie zu einer Kopie dieser Kreatur wird, erhält die Kopie nicht Eile und wird auch nicht auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.

Atarka-Fähigkeitswort: Gewaltig

Der Atarka-Klan ist rot und grün. Für ihre Anhänger ist Atarka die ideale Drachenverkörperung von Wildheit.

Gewaltig ist ein neues Fähigkeitswort, das kursiv gedruckt Fähigkeiten vorangestellt ist, die besser werden, falls die Kreaturen, die du kontrollierst, eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben. (Ein Fähigkeitswort hat regeltechnisch keine Bedeutung.)

Atarka-Bestienbrecher

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Gewaltig — {4}{G}: Der Atarka-Bestienbrecher erhält +4/+4 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls die Kreaturen, die du kontrollierst, eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben.

Säbelzahn-Vorreiter

{3}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

4/2

Verursacht Trampelschaden

Gewaltig — Immer wenn der Säbelzahn-Vorreiter angreift und falls die Kreaturen, die du kontrollierst, eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben, erhält der Säbelzahn-Vorreiter Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

* Falls du eine Kreatur mit Stärke kleiner als 0 kontrollierst, nutze ihre tatsächliche Stärke bei der Berechnung der Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst. Falls du beispielsweise drei Kreaturen mit Stärke 4, 5 und -2 kontrollierst, dann beträgt die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, 7.

* Manche Gewaltig-Fähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten, die erfordern, dass Kreaturen, die du kontrollierst, eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben. Sobald du diese Fähigkeiten aktiviert hast, spielt es keine Rolle, was mit der Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, geschieht.

* Andere Gewaltig-Fähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten mit einer „eingreifenden ‚falls‘-Bedingung“. Solche Fähigkeiten überprüfen die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, zweimal: einmal zum entsprechenden Zeitpunkt, um zu sehen, ob die Fähigkeit ausgelöst wird, und dann noch einmal, sowie versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen. Falls zu diesem Zeitpunkt die Gesamtstärke der Kreaturen, die du kontrollierst, nicht mehr 8 oder mehr beträgt, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Neue Schlüsselwort-Variante: Megamorph

Auf ganz Tarkir wird Magie angewendet, die in Verborgenheit und Täuschung wurzelt. Megamorph ist eine neue Variante von Morph, durch die Kreaturen mit der Bildseite nach unten gewirkt werden können, damit ihre wahre Identität verborgen bleibt.

Panzerhautdrache
{5}{W}
Kreatur — Drache
3/3

Fliegend, Lebensverknüpfung

Megamorph {5}{W}{W} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Megamorph-Kosten auf und lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

Wenn der Panzerhautdrache aufgedeckt wird, lege eine +1/+1-Marke auf jede andere Drache-Kreatur, die du kontrollierst.

Die offiziellen Regeln für Morph und Megamorph lauten wie folgt:

702.36. Morph

702.36a Morph ist eine statische Fähigkeit, die in jeder Zone wirkt, aus der du die Karte, auf der sie steht, spielen könntest, und der Morph-Effekt funktioniert zu jedem Zeitpunkt, zu dem die Karte verdeckt ist. „Morph [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diese Karte als eine 2/2 verdeckte Kreatur ohne Text, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten wirken, indem du {3} anstelle ihrer Manakosten bezahlst.“ (Siehe Regel 707, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“)

702.36b Um eine Karte mit ihrer Morph-Fähigkeit zu wirken, drehe sie mit der Bildseite nach unten. Sie wird zu einer 2/2 verdeckten Kreaturenkarte ohne Text, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten. Alle Effekte und Einschränkungen, die beim Wirken einer Karte mit diesen Eigenschaften (nicht den Eigenschaften der aufgedeckten Karte) gelten, werden beim Wirken dieser Karte angewendet. Diese Werte sind die kopierbaren Werte der Eigenschaften dieses Objekts. (Siehe Regel 613 „Wechselwirkungen von andauernden Effekten“ und Regel 706 „Kopieren von Objekten“) Lege sie auf den Stapel (als verdeckten Zauberspruch mit denselben Eigenschaften) und bezahle {3}, anstatt ihre Manakosten zu bezahlen. Dies folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten. Du kannst eine Morph-Fähigkeit verwenden, um eine Karte aus jeder beliebigen Zone zu wirken, aus der du sie auch normalerweise spielen könntest. Wenn der Zauberspruch verrechnet wird, kommt er mit den gleichen Eigenschaften ins Spiel, die der Zauberspruch hatte. Der Morph-Effekt wirkt auf das verdeckte Objekt, egal wo es sich befindet. Er endet, wenn die bleibende Karte aufgedeckt wird.

702.36c Eine Karte, die keine Morph-Fähigkeit hat, kann nicht verdeckt gewirkt werden.

702.36d Zu jedem Zeitpunkt, wenn du Priorität hast, kannst du eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, aufdecken. Das ist eine Sonderaktion; sie verwendet den Stapel nicht (siehe Regel 115). Um dies zu tun, zeigst du allen Spielern, wie viel die Morph-Kosten der bleibenden Karte betragen würden, falls sie aufgedeckt wäre, bezahlst diese Kosten und deckst dann die bleibende Karte auf. (Falls die bleibende Karte keine Morph-Kosten hätte, falls sie aufgedeckt wäre, kann sie nicht auf diese Weise aufgedeckt werden.) Der Morph-Effekt auf ihr endet, und sie erhält ihre normalen Eigenschaften zurück. Jegliche Fähigkeiten, die sich darauf beziehen, dass die bleibende Karte ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst, wenn sie aufgedeckt wird (und haben keinen Effekt), da die bleibende Karte ja bereits im Spiel war.

702.36e Megamorph ist eine Variante der Morph-Fähigkeit. Megamorph heißt: „Du kannst diese Karte als eine 2/2 verdeckte Kreatur ohne Text, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten wirken, indem du {3} anstelle ihrer Manakosten bezahlst.“ und „Sowie diese bleibende Karte aufgedeckt wird, lege eine +1/+1-Marke auf sie, falls ihre Megamorph-Kosten bezahlt wurden, um sie aufzudecken.“ Megamorph-Kosten sind Morph-Kosten.

702.36f Siehe Regel 707, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“, für weitergehende Informationen darüber, wie man Karten mit einer Morph-Fähigkeit wirkt.

* Eine verdeckte Kreatur mit Megamorph aufzudecken und eine +1/+1-Marke auf sie zu legen, ist eine Sonderaktion. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

* Falls eine verdeckte Kreatur mit Megamorph auf eine andere Weise aufgedeckt wird (falls du beispielsweise eine Karte mit Megamorph manifestierst und dann ihre Manakosten bezahlst, um sie aufzudecken), legst du keine +1/+1-Marke auf sie.

Abgesehen davon, dass eine +1/+1-Marke auf die Kreatur gelegt wird, sowie sie aufgedeckt wird, funktioniert Megamorph genau wie Morph. Die folgenden Punkte sind ursprünglich in den Sethinweisen zu *Khane von Tarkir* über die Morph-Fähigkeit erschienen und gelten ebenfalls für Megamorph.

* Morph erlaubt es dir, eine Karte verdeckt für {3} zu wirken und die bleibende Karte dann jederzeit, wenn du Priorität hast, aufzudecken, indem du ihre Morph-Kosten bezahlst.

* Der verdeckte Zauberspruch hat keine Manakosten und seine umgewandelten Manakosten betragen 0. Wenn du einen Zauberspruch verdeckt wirkst, lege ihn verdeckt auf den Stapel, damit kein anderer Spieler weiß, was es ist, und bezahle {3}. Das sind alternative Kosten.

* Wenn der Zauberspruch verrechnet wird, kommt er als 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten ins Spiel. Die Kreatur ist farblos und ihre umgewandelten Manakosten betragen 0. Andere Effekte, die auf die Kreatur angewendet werden, können ihr dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen.

* Zu jedem Zeitpunkt wenn du Priorität hast, kannst du die verdeckte Kreatur aufdecken, indem du ihre Morph-Kosten vorzeigst und diese bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Nur eine verdeckte bleibende Karte kann auf diese Weise aufgedeckt werden, ein verdeckter Zauberspruch hingegen nicht.

* Falls eine verdeckte Kreatur ihre Fähigkeiten verliert, kann sie nicht mehr durch das Bezahlen ihrer Morph-Kosten aufgedeckt werden, da sie nicht mehr Morph und somit auch keine Morph-Kosten hat.

* Da die bleibende Karte sowohl bevor als auch nachdem sie aufgedeckt wird, im Spiel ist, werden durch das Aufdecken einer bleibenden Karte keine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten ausgelöst.

* Da verdeckte Kreaturen keinen Namen haben, können sie nicht denselben Namen haben wie eine andere Kreatur, auch dann nicht, falls die andere Kreatur ebenfalls verdeckt ist.

* Eine bleibende Karte, die aufgedeckt oder verdeckt wird, ändert ihre Eigenschaften, bleibt aber sonst dieselbe bleibende Karte. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die diese bleibende Karte als Ziel hatten, sowie Auren und Ausrüstungen, die an die bleibende Karte angelegt waren, sind davon nicht betroffen.

* Das Aufdecken oder Verdecken einer bleibenden Karte ändert nichts daran, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist.

* Du kannst dir verdeckte Zaubersprüche und verdeckte bleibende Karten, die du kontrollierst, jederzeit ansehen. Verdeckte Zaubersprüche und verdeckte bleibende Karten, die du nicht kontrollierst, kannst du dir nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es dir.

* Falls ein verdeckter Zauberspruch den Stapel verlässt und in eine andere Zone als ins Spiel kommt (falls er beispielsweise neutralisiert wurde), musst du ihn offen vorzeigen. Jeder Friedhof besteht aus einem einzelnen Haufen aufgedeckter Karten.

* Falls eine verdeckte bleibende Karte das Spiel verlässt, musst du sie offen vorzeigen. Du musst ebenso alle verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du kontrollierst, offen vorzeigen, falls du die Partie verlässt oder die Partie endet.

* Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel gekommen sind, muss jederzeit deutlich erkennbar sein. Dazu

kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen.

Zyklus: Denkmäler

Dieses Set enthält einen Zyklus von Artefakten, die du für eine von zwei Manafarben tappen kannst und die zu Drachen werden können.

Denkmal der Kolaghan

{3}

Artefakt

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

{4} {B} {R}: Das Denkmal der Kolaghan wird bis zum Ende des Zuges zu einer 4/4 schwarzen und roten Drache-Artefaktkreatur mit Flugfähigkeit.

* Ein Denkmal kann in dem Zug, in dem es ins Spiel kommt, nicht angreifen.

* Jedes Denkmal ist farblos, aber die letzte Fähigkeit lässt es bis zum Ende des Zuges zweifarbig werden.

* Falls auf einem Denkmal +1/+1-Marken liegen, bleiben diese Marken auf der bleibenden Karte, wenn sie aufhört, eine Kreatur zu sein. Diese Marken haben keinen Effekt, solange das Denkmal keine Kreatur ist, aber sie gelten wieder, falls das Denkmal später zu einer Kreatur wird.

* Wird die letzte Fähigkeit eines Denkmals aktiviert, während es bereits eine Kreatur ist, werden dadurch alle Effekte überschrieben, die ihre Stärke oder ihre Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen. Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft ändern, ohne sie auf eine bestimmte Zahl zu setzen, gelten weiterhin.

Zyklus: Befehle

Dieses Set enthält einen Zyklus von Befehlen, das sind modale Zaubersprüche, die dich zwei ihrer vier Modi bestimmen lassen.

Ojutais Befehl

{2} {W} {U}

Spontanzauber

Bestimme zwei —

- Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.
- Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.
- Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl.
- Ziehe eine Karte.

* Du bestimmst die zwei Modi, sowie du den Zauberspruch wirkst. Du musst zwei unterschiedliche Modi bestimmen. Sobald die Modi bestimmt wurden, können sie nicht mehr geändert werden.

* Du kannst einen Modus nur dann bestimmen, falls du legale Ziele für diesen Modus wählen kannst. Ignoriere die Bedingungen für Ziele bei Modi, die nicht bestimmt werden. Du kannst beispielsweise Ojutais Befehl wirken, ohne einen Kreaturenzauber als Ziel zu wählen, vorausgesetzt, dass du nicht den dritten Modus bestimmst.

* Sowie der Zauberspruch verrechnet wird, befolge die Anweisungen der Modi, die du bestimmt hast, in der Reihenfolge, wie sie auf der Karte stehen. Falls du zum Beispiel den zweiten und den vierten Modus von Ojutais Befehl bestimmt hast, würdest du zuerst 4 Lebenspunkte dazuerhalten und dann eine Karte ziehen. (In den meisten Fällen spielt die Reihenfolge keine Rolle.)

* Falls ein Befehl kopiert wird, erlaubt dir der Effekt, der die Kopie erzeugt, normalerweise, neue Ziele für die Kopie zu bestimmen, aber du kannst keine neuen Modi bestimmen.

* Falls alle Ziele der bestimmten Modi illegal werden, bevor der Befehl verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert, und keiner seiner Effekte tritt ein. Falls mindestens ein Ziel immer noch legal ist, wird der Zauberspruch verrechnet, hat aber keine Auswirkungen auf illegale Ziele.

Zyklus: „Drachenbonus“-Karten

Dieses Set enthält mehrere Karten, die besser werden, falls du als zusätzliche Kosten für das Wirken eine Drache-Karte in deiner Hand offen vorzeigst oder falls du beim Wirken einen Drachen kontrollierst.

Schandzungen-Anrufung

{2}{B}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um die Schandzungen-Anrufung zu wirken, kannst du eine Drache-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen.

Ein Spieler deiner Wahl opfert eine Kreatur. Falls du eine Drache-Karte offen vorgezeigt oder einen Drachen kontrolliert hast, sowie du die Schandzungen-Anrufung gewirkt hast, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

* Falls einer dieser Zaubersprüche kopiert wird, erhält der Beherrscher der Kopie den „Drachenbonus“ nur, falls eine Drache-Karte als zusätzliche Kosten für den ursprünglichen Zauberspruch aufgedeckt wurde. Die Kopie wurde nicht gewirkt, daher spielt es keine Rolle, ob du einen Drachen kontrolliert hast.

* Du kannst nicht mehr als eine Drache-Karte aufdecken, um den Bonus mehrfach zu erhalten. Es bringt außerdem keinen zusätzlichen Vorteil, wenn du sowohl eine Drache-Karte als zusätzliche Kosten aufdeckst als auch einen Drachen kontrollierst, sowie du den Zauberspruch wirkst.

* Falls du keine Drache-Karte aus deiner Hand aufdeckst, musst du einen Drachen kontrollieren, sowie du damit fertig bist, den Zauberspruch zu wirken, um den Bonus zu erhalten. Falls du beispielsweise die Kontrolle über deinen einzigen Drachen verlierst, während du den Zauberspruch wirkst (zum Beispiel, weil du ihn geopfert hast, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), erhältst du den Bonus nicht.

KARTENSPEZIFISCHES

Abgehärteter Berserker

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Berserker

3/2

Immer wenn der Abgehärtete Berserker angreift, kostet der nächste Zauberspruch, den du in diesem Zug wirkst, beim Wirken {1} weniger.

* Der Abgehärtete Berserker reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die für einen Zauberspruch benötigt wird, den du wirkst.

* Falls es zusätzliche Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs gibt, rechne diese dazu, bevor du den Abgehärteten Berserker und andere Kostenreduktionen anwendest.

* Die Fähigkeit kann auf alternative Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs angewendet werden.

Ahnenstatue

{4}

Artefaktkreatur — Golem

3/4

Wenn die Ahnenstatue ins Spiel kommt, bringe eine bleibende Karte, die du kontrollierst und die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Die Fähigkeit der Ahnenstatue ist verpflichtend. Falls die Ahnenstatue die einzige bleibende Karte ist, die kein Land ist und die du kontrollierst, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, musst du sie auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

* Die ausgelöste Fähigkeit hat keine bleibende Karte als Ziel. Du bestimmst, welche bleibende Karte auf die Hand zurückgebracht wird, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald das Verrechnen der Fähigkeit begonnen hat, kann kein Spieler auf diese Wahl antworten.

Anflug der Drachen

{4}{R}{R}

Hexerei

Zerstöre eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl. Für jede auf diese Weise zerstörte Kreatur bringt ihr Beherrscher einen 4/4 roten Drache-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Falls eine Kreatur als Ziel gewählt, aber nicht zerstört wird (falls sie beispielsweise regeneriert wird oder Unzerstörbarkeit hat), wird sie nicht zur Anzahl der Drache-Spielsteine hinzugezählt, die ins Spiel gebracht werden.

Angriffsformation

{1}{G}

Verzauberung

Jede Kreatur, die du kontrollierst, weist Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft und nicht in Höhe ihrer Stärke zu.

{G}: Eine Kreatur deiner Wahl mit Verteidiger kann in diesem Zug angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätte.

{2}{G}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +0/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Eine 2/3 Kreatur weist beispielsweise 3 statt 2 Kampfschadenspunkte zu.

* Die erste Fähigkeit ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur den Wert des Kampfschadens, den sie zuweist. Alle anderen Regeln, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte.

Anspornender Ruf

{2}{G}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte für jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt. Diese Kreaturen erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.*)

* Sobald eine Kreatur Unzerstörbarkeit erhält, hat sie für den gesamten Zug Unzerstörbarkeit, selbst wenn sie all ihre +1/+1-Marken verliert.

* Kreaturen, die du kontrollierst und auf die +1/+1-Marken gelegt werden, nachdem der Anspornende Ruf verrechnet wurde, erhalten nicht Unzerstörbarkeit.

Atarka-Prügler

{4}{R}

Kreatur — Oger, Krieger

4/5

Gewaltig — {3} {R} {R}: Jede Kreatur, die du kontrollierst, kann in diesem Zug nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls die Kreaturen, die du kontrollierst, eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben.

* Wenn die Fähigkeit des Atarka-Prüglers mehr als einmal aktiviert wird, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, dadurch keinen zusätzlichen Vorteil.

Atarkas Befehl

{R} {G}

Spontanzauber

Bestimme zwei —

- Deine Gegner können in diesem Zug keine Lebenspunkte dazuerhalten.
- Atarkas Befehl fügt jedem Gegner 3 Schadenspunkte zu.
- Du kannst eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.
- Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und Reichweite bis zum Ende des Zuges.

* Der erste Modus hat keine Auswirkung auf Lebenspunkte, die früher im Zug dazuerhalten wurden.

* Falls du dich für den dritten Modus entscheidest und eine Länderkarte ins Spiel bringst, zählt das nicht als Spielen eines Landes. So kannst du während deines Zuges beispielsweise sowohl ein Land spielen als auch ein Land auf diese Weise ins Spiel bringen.

Auferstandener Scharfrichter

{2} {B} {B}

Kreatur — Zombie, Krieger

4/3

Der Auferstandene Scharfrichter kann nicht blocken.

Andere Zombie-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Du kannst den Auferstandenen Scharfrichter aus deinem Friedhof wirken, falls du für jede andere Kreaturenkarte in deinem Friedhof {1} mehr bezahlst, um ihn zu wirken.

* Die letzte Fähigkeit des Auferstandenen Scharfrichters ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du ihn wirken kannst.

* Hast du erst einmal begonnen, den Auferstandenen Scharfrichter aus deinem Friedhof zu wirken, erhält kein Spieler Priorität, bevor du das Wirken beendet hast, einschließlich des Bezahlens der Kosten. Niemand kann früh genug antworten, um die Kosten zu beeinflussen, die du bezahlst (zum Beispiel durch das Zerstören einer deiner anderen Kreaturen).

Ausdauernde Schuppenfürstin

{4} {G} {W}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine andere Kreatur, die du kontrollierst, gelegt werden, kannst du eine +1/+1-Marke auf die Ausdauernde Schuppenfürstin legen.

* Eine Kreatur, die mit einer oder mehreren +1/+1-Marken ins Spiel kommt, bewirkt, dass die Fähigkeit der Ausdauernden Schuppenfürstin ausgelöst wird.

* Falls +1/+1-Marken gleichzeitig auf mehrere Kreaturen gelegt werden, die du kontrollierst (außer der Ausdauernden Schuppenfürstin), wird die Fähigkeit der Ausdauernden Schuppenfürstin für jede dieser Kreaturen einmal ausgelöst.

* Falls du zwei Ausdauernde Schuppenfürstinnen kontrollierst und eine +1/+1-Marke auf eine von ihnen gelegt wird, wird dadurch die Fähigkeit der zweiten ausgelöst. Wenn diese Fähigkeit verrechnet wird, kannst du eine +1/+1-Marke auf die andere Schuppenfürstin legen, Dadurch wird die Fähigkeit der ersten ausgelöst. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis du bestimmst, keine +1/+1-Marke mehr auf eine der Ausdauernden Schuppenfürstinnen zu legen.

Äußerster Preis

{1}{B}

Spontanzauber

Zerstöre eine einfarbige Kreatur deiner Wahl.

* Eine einfarbige Kreatur hat genau eine Farbe.

* Alle verdeckten Kreaturen und die meisten Artefaktkreaturen sind nicht einfarbig.

Avatar der Entschlossenen

{G}{G}

Kreatur — Avatar

3/2

Reichweite, verursacht Trampelschaden

Der Avatar der Entschlossenen kommt für jede andere Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

* Wenn bestimmt wird, mit wie vielen +1/+1-Marken der Avatar der Entschlossenen ins Spiel kommt, zählen keine Kreaturen, die zur gleichen Zeit ins Spiel kommen, selbst falls diese Kreaturen mit +1/+1-Marken ins Spiel kommen.

Berührung des Sonnenbringers

{2}{G}{G}

Hexerei

Wende Kräftigung X an, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand ist. Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. *(Für Kräftigung X legst du X +1/+1-Marken auf eine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.)*

* Zähle die Anzahl an Karten auf deiner Hand, sowie die Berührung des Sonnenbringers verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.

Beschützerin des Baus

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/1

Kreaturen, deren Stärke kleiner ist als die der Beschützerin des Baus, können sie nicht blocken.

Megamorph {1}{G} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Megamorph-Kosten auf und lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

Wenn die Beschützerin des Baus aufgedeckt wird, bringe eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Du vergleichst die Stärke der Beschützerin des Baus mit der Stärke einer Kreatur, die versucht, sie zu blocken, nur sowie Blocker zugewiesen werden. Wurde die Beschützerin des Baus von einer Kreatur legal geblockt, ändert das nachträgliche Ändern der Stärke einer der Kreaturen den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

Blendende Ägis

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Blendende Ägis ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+3.

* Falls du die Blendende Ägis wirkst und die als Ziel der „Verzaubert eine Kreatur“-Fähigkeit gewählte Kreatur zu einem illegalen Ziel wird, bevor die Blendende Ägis verrechnet wird, wird die Blendende Ägis neutralisiert. Sie kommt nicht ins Spiel und ihre ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

* Falls kein Gegner eine Kreatur kontrolliert, wenn die Blendende Ägis ins Spiel kommt, wird die ausgelöste Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt.

Blitzschwingenmarodeur

{3}{B}{R}

Kreatur — Drache

5/4

Fliegend

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Jede Kreatur im Spiel kann das Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Blitzschwingenmarodeurs sein, einschließlich derjenigen, die ins Spiel gekommen ist und die Fähigkeit ausgelöst hat.

Blutfratzen-Fanatikerin

{1}{B}{B}

Kreatur — Ork, Krieger

3/3

{1}{B}, opfere eine andere Krieger-Kreatur: Ein Spieler deiner Wahl verliert X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Stärke der geopferten Kreatur ist.

* Verwende die Stärke der Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen. Berücksichtige dabei alle Effekte, die die Stärke der Kreatur beeinflusst haben (wie z. B. +1/+1-Marken).

Brandungselementar

{U}{U}{U}

Kreatur — Elementarwesen

3/3

{U}: Schicke das Brandungselementar ins Exil und bringe es dann verdeckt unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück.

{1}: Das Brandungselementar erhält +1/-1 oder -1/+1 bis zum Ende des Zuges.

Megamorph {4}{U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Megamorph-Kosten auf und lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

* Nachdem die erste Fähigkeit des Brandungselementars es wieder ins Spiel zurückgebracht hat, ist es ein neues Objekt ohne Verbindung zu dem Brandungselementar, das das Spiel verlassen hat. Es ist nicht im Kampf und hat keine zusätzlichen Fähigkeiten, die es möglicherweise hatte, als es das Spiel verlassen hat. Alle auf ihm liegende +1/+1-Marken oder an ihn angelegte Auren werden entfernt.

* Du bestimmst, ob das Brandungselementar +1/-1 oder -1/+1 erhält, sowie die letzte aktivierte Fähigkeit verrechnet wird.

Den Vorteil nutzen

{2}{G}{G}

Spontanzauber

Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten +2/+2 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Falls du Den Vorteil nutzen mit zwei Zielen wirkst und nur eines davon noch ein legales Ziel ist, sowie Den Vorteil nutzen verrechnet wird, erhält dieses Ziel +2/+2 und verursacht Trampelschaden. Den Vorteil nutzen hat keinen Effekt auf das illegale Ziel.

Die Ruhe verlieren

{3}{R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe diese Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.

* Die Ruhe verlieren 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.

Diener der Drachenfürstin

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Schamane

1/3

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

* Der Diener der Drachenfürstin reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die für einen von dir gewirkten Drache-Zauberspruch benötigt wird.

* Falls das Wirken eines Drache-Zauberspruchs zusätzliche Kosten erfordert, rechne diese hinzu, bevor du den Diener der Drachenfürstin und andere Kostenreduktionen anwendest.

* Die Fähigkeit kann auf alternative Kosten für das Wirken eines Drache-Zauberspruchs angewendet werden.

Dirgur-Nemesis

{5}{U}

Kreatur — Schlange

6/5

Verteidiger

Megamorph {6}{U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Megamorph-Kosten auf und lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

* Wenn eine angreifende verdeckte Dirgur-Nemesis aufgedeckt wird, greift sie immer noch an, obwohl sie Verteidiger hat.

Dominanzdemonstration

{1}{G}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstöre eine blaue oder schwarze bleibende Karte deiner Wahl, die keine Kreatur ist.
- Bleibende Karten, die du kontrollierst, können in diesem Zug nicht das Ziel von blauen oder schwarzen Zaubersprüchen sein, die deine Gegner kontrollieren.

* Falls du den zweiten Modus bestimmst und eine bleibende Karte, die du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs ist, wenn die Dominanzdemonstration verrechnet wird, geschieht erst einmal nichts. Wenn dieser Zauberspruch verrechnet würde, wird seine Farbe überprüft. Falls er blau oder schwarz ist, ist diese bleibende Karte ein illegales Ziel für diesen Zauberspruch und daher nicht von ihm betroffen. Falls zu dem Zeitpunkt, an dem dieser Zauberspruch verrechnet würde, alle seine Ziele illegal geworden sind, wird er neutralisiert.

* Falls du den zweiten Modus bestimmst, kann nach dem Verrechnen der Dominanzdemonstration in diesem Zug kein Gegner einen weiteren blauen oder schwarzen Zauberspruch mehr wirken, der eine bleibende Karte, die du kontrollierst, als Ziel hat.

* Falls du den zweiten Modus bestimmst, hat die Dominanzdemonstration Auswirkung auf alle bleibenden Karten, die du zu irgendeinem Zeitpunkt während des restlichen Zuges kontrollierst, und nicht nur bleibende Karten, die du kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Das liegt daran, dass sie diesen bleibenden Karten keine Fähigkeit verleiht; stattdessen beeinflusst sie die Spielregeln und legt etwas fest, das jetzt für diese bleibenden Karten gilt.

* Vergiss nicht, dass ein Aura-Zauberspruch die bleibende Karte als Ziel hat, die er verzaubern wird (aber eine Aura im Spiel hat nicht mehr die bleibende Karte als Ziel, an die sie angelegt ist).

* Bleibende Karten, die du kontrollierst, können das Ziel von Fähigkeiten aus blauen oder schwarzen Quellen sein, die von deinen Gegnern kontrolliert werden.

Donnerbruch-Regentin

{2}{R}{R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn ein Drache, den du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, fügt die Donnerbruch-Regentin diesem Spieler 3 Schadenspunkte zu.

* Die Fähigkeit der Donnerbruch-Regentin wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit verrechnet, der bzw. die dazu geführt hat, dass sie ausgelöst wurde.

Drachenfürst Silumgar

{4}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

3/5

Fliegend, Todesberührung

Wenn Drachenfürst Silumgar ins Spiel kommt, übernimm die Kontrolle über eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, solange du Drachenfürst Silumgar kontrollierst.

* Falls Drachenfürst Silumgar das Spiel verlässt, kontrollierst du ihn nicht mehr und sein kontrolleverändernder Effekt endet.

* Falls Drachenfürst Silumgar aufhört, unter deiner Kontrolle zu sein, bevor seine Fähigkeit verrechnet wird, übernimmst du gar nicht erst die Kontrolle über die Kreatur oder den Planeswalker.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über Drachenfürst Silumgar übernimmt, endet sein kontrolleverändernder Effekt. Indem du die Kontrolle über Drachenfürst Silumgar wieder übernimmst, übernimmst du dadurch nicht wieder die Kontrolle über die Kreatur oder den Planeswalker.

Drachenfürstin Atarka

{5}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

8/8

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Wenn Drachenfürstin Atarka ins Spiel kommt, fügt sie 5 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Planeswalkern deiner Wahl, die deine Gegner kontrollieren, du bestimmst.

* Du bestimmst die Anzahl der Ziele der Fähigkeit und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.

* Falls manche der Ziele illegale Ziele sind, sowie versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, aber den illegalen Zielen wird kein Schaden zugefügt. Falls alle Ziele illegal sind, wird die Fähigkeit neutralisiert.

Drachenfürstin Kolaghan

{4}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

6/5

Fliegend, Eile

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

Immer wenn ein Gegner einen Kreaturen- oder Planeswalker-Zauberspruch mit demselben Namen wie eine Karte in seinem Friedhof wirkt, verliert dieser Spieler 10 Lebenspunkte.

* Das Wirken eines verdeckten Zauberspruchs führt nicht dazu, dass die letzte Fähigkeit von Drachenfürstin Kolaghan ausgelöst wird. Ein Zauberspruch ohne Namen kann nicht denselben Namen haben wie eine andere Karte.

* Falls ein Gegner einen Kreaturenzauber mit Wühlen wirkt und alle Karten aus seinem Friedhof mit demselben Namen ins Exil schickt, um die Kosten zu bezahlen, wird die Fähigkeit von Drachenfürstin Kolaghan nicht ausgelöst.

Drachengewitter

{1}{R}

Verzauberung

Immer wenn eine fliegende Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält sie Eile bis zum Ende des Zuges. Immer wenn ein Drache unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Drachen ist, die du kontrollierst.

* Zähle die Anzahl an Drachen, die du kontrollierst, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.

* Die zwei Fähigkeiten schließen sich nicht gegenseitig aus. Falls ein Drache mit Flugfähigkeit (das trifft auf die meisten Drachen zu) unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, werden beide Fähigkeiten ausgelöst.

Drakonisches Gebrüll

{1}{R}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um Drakonisches Gebrüll zu wirken, kannst du eine Drache-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen.

Drakonisches Gebrüll fügt einer Kreatur deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Falls du eine Drache-Karte offen vorgezeigt hast oder ein Drache unter deiner Kontrolle im Spiel war, sowie du Drakonisches Gebrüll gewirkt hast, fügt Drakonisches Gebrüll dem Beherrscher dieser Kreatur 3 Schadenspunkte zu.

* Drakonisches Gebrüll hat nur die Kreatur, nicht ihren Beherrscher, als Ziel. Falls diese Kreatur zu einem illegalen Ziel wird, bevor Drakonisches Gebrüll verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Kein Schaden wird zugefügt.

Dromokas Befehl

{G}{W}

Spontanzauber

Bestimme zwei —

- Verhindere allen Schaden, den ein Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl in diesem Zug zufügen würde.
- Ein Spieler deiner Wahl opfert eine Verzauberung.
- Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.
- Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

* Obwohl die meisten Spontanzauber und Hexereien, die bewirken, dass Schaden zugefügt wird, selbst die Quelle dieses Schadens sind, bewirken manche, dass andere Objekte Schaden zufügen (zum Beispiel Zaubersprüche, die bewirken, dass Kreaturen gegeneinander kämpfen). Die erste Fähigkeit von Dromokas Befehl verhindert keinen Schaden, der von solchen anderen Quellen zugefügt wird.

* Du kannst einen beliebigen Spieler als Ziel der zweiten Fähigkeit wählen, selbst wenn dieser Spieler keine Verzauberung kontrolliert.

Eisfall-Regentin

{3}{U}{U}

Kreatur — Drache

4/3

Fliegend

Wenn die Eisfall-Regentin ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Diese Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, solange du die Eisfall-Regentin kontrollierst.

Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die die Eisfall-Regentin als Ziel haben, kosten beim Wirken {2} mehr.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Eisfall-Regentin kann jede Kreatur als Ziel haben, die von einem Gegner kontrolliert wird, auch eine, die bereits getappt ist. In diesem Fall bleibt die Kreatur getappt und enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die Eisfall-Regentin übernimmt, ist die Kreatur nicht mehr von der Fähigkeit betroffen, die ihr Enttappen verhindert, selbst wenn du später wieder die Kontrolle über die Eisfall-Regentin übernimmst.

* Die Fähigkeit, die verhindert, dass die Kreatur enttappt, gilt weiterhin für sie, selbst wenn die Kreatur den Beherrscher wechselt.

* Die letzte Fähigkeit der Eisfall-Regentin betrifft alle Zaubersprüche, die von deinen Gegnern gewirkt werden und sie als Ziel haben, einschließlich Aura-Zaubersprüchen und Zaubersprüchen mit mehreren Zielen. Auf Fähigkeiten hat sie keine Auswirkung.

Entweiherin der Toten

{3}{U}

Kreatur — Naga, Zauberer

3/3

Ausschlachten *(Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern.)*

Wenn die Entweiherin der Toten eine Kreatur ausschachtet, bringe alle Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren und deren Widerstandskraft niedriger ist als die Widerstandskraft der ausgeschlachteten Kreatur, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

* Verwende die Widerstandskraft der ausgeschlachteten Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu bestimmen, welche Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht werden sollen.

Epische Konfrontation

{1}{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+2 bis zum Ende des Zuges. Sie kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

* Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, die Epische Konfrontation zu verrechnen, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, nicht +1/+2. Falls diese Kreatur ein legales Ziel ist, aber die Kreatur, die du nicht kontrollierst, ein illegales Ziel ist, erhält deine Kreatur dennoch +1/+2. In beiden Fällen fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Erbarmungsloser Todeszahn

{4}{U}{B}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn du eine Kreatur opferst, opfert ein Gegner deiner Wahl eine Kreatur.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Erbarmungslosen Todeszahns wird immer dann ausgelöst, wenn du eine Kreatur opferst, einschließlich des Erbarmungslosen Todeszahns selbst. Sie wird immer dann ausgelöst, wenn du eine Kreatur aus irgendeinem Grund opferst, einschließlich um Kosten zu bezahlen oder als Ergebnis eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit (wie der Fähigkeit eines gegnerischen Erbarmungslosen Todeszahns).

* Beachte, dass die „Legendenregel“ nicht dazu führt, dass bleibende Karten geopfert werden. Sie werden einfach auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt.

Faulige Erneuerung

{3}{B}

Spontanzauber

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Eine Kreatur deiner Wahl erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Widerstandskraft der auf diese Weise zurückgebrachten Karte ist.

* Du musst eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof und eine Kreatur im Spiel als Ziel wählen, um die Faulige Erneuerung zu wirken. Falls die Kreatur zu einem illegalen Ziel wird, bevor die Faulige Erneuerung verrechnet wird, bringst du die Kreaturenkarte dennoch auf deine Hand zurück. Falls die Kreaturenkarte in deinem Friedhof zu einem illegalen Ziel wird, ist die Kreatur im Spiel davon nicht betroffen, da es keine „auf diese Weise zurückgebrachte Karte“ gibt.

Feindtilger-Regentin

{5}{G}{G}

Kreatur — Drache

4/5

Fliegend

Wenn die Feindtilger-Regentin ins Spiel kommt, kannst du sie gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, kämpfen lassen.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, gegen eine Kreatur kämpft, lege zu Beginn des nächsten Endsegments zwei +1/+1-Marken auf sie.

* Du bestimmst das Ziel der ersten ausgelösten Fähigkeit, sowie sie auf den Stapel gelegt wird, aber ob gekämpft wird oder nicht, bestimmst du erst beim Verrechnen dieser Fähigkeit.

* Falls die als Ziel gewählte Kreatur, die du nicht kontrollierst, zu einem illegalen Ziel der ersten ausgelösten Fähigkeit wird, bevor diese verrechnet wird, kämpft die Feindtilger-Regentin nicht, und ihre letzte Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, während eines Endsegments kämpft, wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die +1/+1-Marken auf diese Kreatur legt, nicht vor dem Beginn des Endsegments des folgenden Zuges ausgelöst.

Fleischgewordene Legende

{W}

Verzauberung

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine Sagenmarke auf die Fleischgewordene Legende.

{2} {W}: Lege eine Sagenmarke auf die Fleischgewordene Legende.

{W}: Bis zum Ende des Zuges wird die Fleischgewordene Legende zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einer (Mönch, Avatar)-Kreatur und erhält „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Sagenmarken auf ihr.“

* Die Fleischgewordene Legende kann in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommt, nicht angreifen.

* Das Aktivieren der Fähigkeit, die die Fleischgewordene Legende in eine Kreatur verwandelt, während sie bereits eine Kreatur ist, überschreibt alle Effekte, die ihre Stärke oder ihre Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen. Effekte, die die Stärke oder Widerstandskraft ändern, ohne sie auf eine bestimmte Zahl zu setzen, gelten weiterhin.

Flinker Kriegersdrache

{4} {B} {R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Wenn der Flinker Kriegersdrache ins Spiel kommt, kannst du eine Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deiner Hand oder deinem Friedhof ins Spiel bringen. Die Kreatur erhält Eile. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf deine Hand zurück.

* Du kannst auf diese Weise keine Kreaturen verdeckt ins Spiel bringen.

* Die Kreatur, die du ins Spiel bringst, kehrt nur dann auf deine Hand zurück, falls sie immer noch im Spiel ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit während des nächsten Endsegments verrechnet wird. Verlässt sie vorher das Spiel, dann bleibt sie dort, wo sie ist.

* Die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die die Kreatur auf deine Hand zurückbringt, wird selbst dann ausgelöst, falls der Flinker Kriegersdrache vor dem nächsten Endsegment das Spiel verlässt.

Gefiederter Schmaus

{4} {G}

Spontanzauber

Zerstöre eine fliegende Kreatur deiner Wahl. Kräftigung 2. *(Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.)*

* Du musst eine fliegende Kreatur bestimmen, um den Gefiederten Schmaus zu wirken. Du kannst ihn nicht ohne ein legales Ziel wirken, nur um Kräftigung anzuwenden.

Gelebtes Wissen

{3}{U}

Kreatur — Avatar

/

Sowie das Gelebte Wissen ins Spiel kommt, schicke eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte aus deinem Friedhof ins Exil.

Stärke und Widerstandskraft des Gelebten Wissens sind gleich den umgewandelten Manakosten der ins Exil geschickten Karte.

Immer wenn das Gelebte Wissen Kampfschaden zufügt, kannst du es opfern. Falls du dies tust, kannst du die ins Exil geschickte Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls es in deinem Friedhof keine Spontanzauber- oder Hexerei-Karten gibt, sowie das Gelebte Wissen ins Spiel kommt, kommt es als 0/0 Kreatur ins Spiel und wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, weil es 0 Widerstandskraft hat.

* Falls das Gelebte Wissen das Spiel verlässt, verliert die Fähigkeit, die ihre Stärke und ihre Widerstandskraft bestimmt, die ins Exil geschickte Karte aus den Augen. In anderen Zonen sind seine Stärke und Widerstandskraft jeweils 0.

* Ebenso wird das Gelebte Wissen, falls die ins Exil geschickte Karte irgendwie das Exil verlässt, während das Gelebte Wissen im Spiel ist, zu einer 0/0 Kreatur und wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt (es sei denn, etwas anderes erhöht seine Widerstandskraft).

* Wenn du eine Karte mit der letzten Fähigkeit des Gelebten Wissens wirkst, ignoriere die Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen. Andere Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diesen Zauberspruch] nur während des Kampfes“).

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

* Falls du bestimmst, die ins Exil geschickte Karte zu wirken, und sie {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert dafür bestimmen.

* Auf der gedruckten deutschen Karte fehlt ein Wort in der zweiten Fähigkeit. Die obige Version ist korrekt.

Gesegnete Reinkarnation

{3}{U}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil. Dieser Spieler deckt Karten oben von seiner Bibliothek auf, bis er eine Kreaturenkarte aufdeckt. Der Spieler bringt diese Karte ins Spiel und mischt dann den Rest der aufgedeckten Karten in seine Bibliothek.

Abprall (Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

* Falls in der Bibliothek keine Kreaturenkarten sind, wird sie komplett aufgedeckt und gemischt. Die als Ziel gewählte Kreatur bleibt im Exil.

Grableerung

{2}{B}

Spontanzauber

Lege eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek.

Ziehe eine Karte.

* Du bestimmst, in welcher Reihenfolge die Karten oben auf deine Bibliothek gelegt werden.

* Du kannst Grableerung ohne Ziele wirken. Falls du das tust, ziehst du einfach nur eine Karte. Falls du Grableerung aber mit mindestens einem Ziel wirkst und alle diese Ziele illegal werden, wird der Zauberspruch neutralisiert und du ziehst keine Karte.

Gudul-Lauerer

{U}

Kreatur — Salamander

1/1

Der Gudul-Lauerer kann nicht geblockt werden.

Megamorph {U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Megamorph-Kosten auf und lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

* Falls ein verdeckter Gudul-Lauerer angreift und geblockt wird, führt sein Aufdecken nicht dazu, dass er ungeblockt wird.

Herold der Dromoka

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Wachsamkeit

Andere Krieger-Kreaturen, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

* Falls eine angreifende Kreatur Wachsamkeit verliert, bleibt sie ungetappt und greift weiter an.

Herrscher von Arashin

{5}{G}{W}

Kreatur — Drache

6/6

Fliegend

Wenn der Herrscher von Arashin stirbt, kannst du ihn auf oder unter die Bibliothek seines Besitzers legen.

* Der Spieler, der den Herrscher von Arashin kontrolliert hat, als er starb, bestimmt, ob er auf oder unter die Bibliothek seines Besitzers gelegt wird. Der Spieler kann auch bestimmen, den Herrscher von Arashin im Friedhof zu lassen. Diese Entscheidung muss getroffen werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

* Der Herrscher von Arashin wird nur dann auf oder unter die Bibliothek gelegt, wenn er immer noch im Friedhof ist, wenn seine Fähigkeit verrechnet wird. Falls er den Friedhof vor diesem Zeitpunkt verlässt, bleibt er in der Zone, in der er sich gerade befindet, selbst wenn er auf den Friedhof zurückgebracht wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

Hinterhalt-Schamane

{2}{B}

Kreatur — Ork, Schamane

2/2

Immer wenn der Hinterhalt-Schamane oder eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält die Kreatur +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

Sturmangriff {3}{B} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)*

* Falls der Hinterhalt-Schamane zur gleichen Zeit wie andere Kreaturen, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit für jede dieser Kreaturen ausgelöst.

Hohn des Spiegelbilds

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Immer wenn die verzauberte Kreatur angreift, kannst du einen Spielstein ins Spiel bringen, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil.

* Beachte, dass der Spielstein nicht angreift.

* Falls der Hohn des Spiegelbilds eine Kreatur verzaubert, die du nicht kontrollierst, und du der verteidigende Spieler bist, kannst du mit dem Spielstein blocken.

* Die Fähigkeit, die den Spielstein ins Exil schickt, wird am Ende des Kampfes ausgelöst, unabhängig davon, was mit der ursprünglichen Kreatur oder mit dem Hohn des Spiegelbilds geschieht.

* Falls der Hohn des Spiegelbilds nicht mehr im Spiel ist, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erzeugt seine Fähigkeit eine Kopie jener Kreatur, die er verzaubert hat, als er das Spiel verlassen hat. Falls er das Spiel verlassen hat, weil er keine legale Kreatur mehr verzaubert hat, erzeugt er eine Kopie der Kreatur, die er zuletzt verzaubert hat, bevor er das Spiel verlassen hat.

* Falls die Fähigkeit des Hohns des Spiegelbilds mehrere Spielsteine erzeugt (aufgrund eines Effektes wie dem der Zeit der Verdopplung), werden all diese Spielsteine durch die verzögert ausgelöste Fähigkeit ins Exil geschickt.

* Ein Spielstein, der als Kopie einer verdeckten Kreatur ins Spiel kommt, ist eine aufgedeckte farblose 2/2-Kreatur ohne Namen, Fähigkeiten oder Kreaturentypen.

* 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 (a) etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.

* Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der vom Hohn des Spiegelbilds 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.

Hüter der Linse

{1}

Artefaktkreatur — Golem

1/2

Du kannst dir verdeckte Kreaturen, die du nicht kontrollierst, anschauen. *(Du kannst dies jederzeit tun.)*

* Mit dem Hüter der Linse kannst du verdeckte Kreaturen, die du nicht kontrollierst, jederzeit anschauen, selbst wenn du keine Priorität hast. Für diese Aktion wird nicht der Stapel verwendet.

* Der Hüter der Linse hindert deine Gegner nicht daran, verdeckte Kreaturen anzuschauen, die sie kontrollieren.

* Der Hüter der Linse lässt dich nicht die verdeckten Zaubersprüche anderer Spieler anschauen, während sie auf dem Stapel sind.

Kolaghan-Anwärterin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/1

Immer wenn die Kolaghan-Anwärterin von einer Kreatur geblockt wird, fügt die Kolaghan-Anwärterin dieser Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

* Falls die Kolaghan-Anwärterin von mehreren Kreaturen geblockt wird, wird ihre Fähigkeit für jede von ihnen einmal ausgelöst.

* Der Schaden, den die Kolaghan-Anwärterin aufgrund ihrer ausgelösten Fähigkeit zufügt, ist kein Kampfschaden. Falls dieser Schaden dazu führt, dass jede Kreatur, von der sie geblockt wird, den Kampf verlässt, bleibt die Kolaghan-Anwärterin geblockt. Ihr wird in diesem Fall kein Kampfschaden zugefügt.

Kolaghan-Vorhut

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Berserker

*/3

Verursacht Trampelschaden

Die Stärke der Kolaghan-Vorhut ist gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

Sturmangriff {2}{R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)*

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Kolaghan-Vorhut bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel. Falls die Kolaghan-Vorhut im Spiel ist, zählt sie sich selbst für ihre Fähigkeit.

Krater-Elementar

{2}{R}

Kreatur — Elementarwesen

0/6

{R}, {T}, opfere das Krater-Elementar: Das Krater-Elementar fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

Gewaltig — {2}{R}: Das Krater-Elementar hat Basis-Stärke 8 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls die Kreaturen, die du kontrollierst, eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben.

* Die letzte Fähigkeit des Krater-Elementars überschreibt alle bisherigen Effekte, die seine Stärke auf eine bestimmte Zahl setzen. Andere Effekte, die seine Stärke auf eine bestimmte Zahl setzen und angewendet werden, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.

* Effekte, die die Stärke des Krater-Elementars verändern (wie die Effekte von Riesenwuchs und Halle des Triumphes), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dies gilt auch für Marken, die seine Stärke verändern (wie +1/+1-Marken), und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

Kriegsbringer

{3}{R}

Kreatur — Ork, Berserker

3/3

Sturmangriff-Kosten, die du bezahlst, kosten {2} weniger (solange diese Kreature im Spiel ist).

Sturmangriff {2}{R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreature Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)*

* Die erste Fähigkeit des Kriegsbringers betrifft nicht den Kriegsbringer selbst.

* Die erste Fähigkeit des Kriegsbringers betrifft nicht die Menge an farbigem Mana, die für die Sturmangriff-Kosten benötigt wird. Falls die Sturmangriff-Kosten ein generisches Mana beinhalten, werden diese Kosten um {1} reduziert.

Lauernder Aryn

{4}{G}

Kreatur — Katze, Bestie

3/5

Gewaltig — {2}{G}: Eine Kreature deiner Wahl blockt den Lauernden Aryn in diesem Zug, falls möglich.

Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls die Kreaturen, die du kontrollierst, eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben.

* Du kannst die Fähigkeit des Lauernden Aryn' in einem Zug auch mehrfach aktivieren, um mehrere Kreaturen zu zwingen, ihn zu blocken, falls möglich.

* Das Aktivieren der Fähigkeit des Lauernden Aryn' zwingt dich nicht dazu, in diesem Zug mit ihm anzugreifen. Falls er nicht angreift, können die Kreaturen, die von seiner Fähigkeit betroffen sind, andere angreifende Kreaturen blocken bzw. müssen gar nicht blocken.

* Falls eine Kreature, die von der Fähigkeit des Lauernden Aryn' betroffen ist, diesen nicht legal blocken kann (zum Beispiel weil der Lauernde Aryn Flugfähigkeit erhalten hat), kann diese Kreature andere angreifende Kreaturen blocken bzw. muss gar nicht blocken.

* Falls eine Kreature während des Blocker-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreature blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreature auch nicht blocken.

Legion der Klone

{7}{U}{U}

Hexerei

Bringe für jede Kreature, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie dieser Kreature ist.

* Alle Kreaturespielsteine kommen gleichzeitig ins Spiel.

* Ein Spielstein, der als Kopie einer verdeckten Kreature ins Spiel kommt, ist eine aufgedeckte farblose 2/2-Kreature ohne Namen, Fähigkeiten oder Kreaturentypen.

* Jeder 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 (a) etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.

* Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der von der Legion der Klone 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.

* Denk daran: Falls du mehr als eine legendäre bleibende Karte mit demselben Namen kontrollierst, musst du eine davon bestimmen, die im Spiel bleiben soll, und den Rest auf den Friedhof ihrer Besitzer legen.

Lehren der Himmelsweisen

{3}{U}

Verzauberung

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du {1}{U} bezahlen. Falls du dies tust, bringe einen 2/2 blauen (Dschinn, Mönch)-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Die Fähigkeit wird nur einmal für jeden Nichtkreatur-Zauberspruch, den du wirkst, ausgelöst. Du kannst daher jeweils nur einmal {1}{U} bezahlen und einen Dschinn, Mönch erzeugen.

Lehren der Vergangenheit

{3}{U}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl mischt seinen Friedhof in seine Bibliothek.

Ziehe eine Karte.

* Falls der Friedhof des Spielers leer ist, mischt der Spieler seine Bibliothek und dann ziehst du eine Karte.

Leichenknäuel

{2}{B}

Verzauberung

{1}{B}, schicke eine oder mehrere Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe einen X/X schwarzen (Zombie, Schrecken)-Kreaturenspielstein getappt ins Spiel, wobei X das Doppelte der Anzahl an Karten ist, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden.

* Da es Teil der Aktivierungskosten ist, die Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken, kann kein Spieler darauf antworten und Kreaturenkarten aus deinem Friedhof entfernen, um dich davon abzuhalten, die Fähigkeit zu aktivieren.

* „Die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden“ bezieht sich auf das aktuelle Aktivieren der Fähigkeit, nicht auf Kreaturenkarten, die zuvor ins Exil geschickt wurden.

Magmaschneise

{1}{R}

Hexerei

Nichtfliegende Kreaturen können in diesem Zug nicht blocken.

* In diesem Zug können keine Kreaturen ohne Flugfähigkeit blocken, auch nicht Kreaturen, die ihre Flugfähigkeit verlieren, nachdem die Magmaschneise verrechnet wurde, oder Kreaturen ohne Flugfähigkeit, die nach dem Verrechnen der Magmaschneise ins Spiel kommen.

Mit Eis ummanteln

{1}{U}

Verzauberung — Aura

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

Verzaubert eine rote oder grüne Kreatur

Wenn Mit Eis ummanteln ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Falls sich die Farbe der verzauberten Kreatur ändert und sie danach weder rot noch grün ist, oder wenn sie aufhört, eine Kreatur zu sein, wird Mit Eis ummanteln auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

* Die Karte kann immer noch durch andere Zaubersprüche und Fähigkeiten enttappt werden.

Mystische Meditation

{3}{U}

Hexerei

Ziehe drei Karten. Wirf dann zwei Karten ab, falls du nicht eine Kreaturenkarte abwirfst.

* Du kannst bestimmen, sowohl eine Kreaturenkarte als auch eine andere Karte abzuwerfen, falls du möchtest.

Narset die Erleuchtete

{2}{W}{U}

Planeswalker — Narset

6

+1: Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls die Karte weder eine Länderkarte noch eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.

–2: Wenn du in diesem Zug deinen nächsten Spontanzauber oder deine nächste Hexerei aus deiner Hand wirkst, erhält er bzw. sie Abprall.

–9: Du erhältst ein Emblem mit „Deine Gegner können keine Nichtkreatur-Zaubersprüche wirken.“

* Wenn Narsets erste Fähigkeit verrechnet wird, wird die oberste Karte deiner Bibliothek nicht offen vorgezeigt, falls es eine Kreaturen- oder Länderkarte ist oder du sie nicht auf deine Hand nehmen willst.

* Falls ein Zauberspruch, der sich selbst als Teil seiner eigenen Verrechnung ins Exil schickt, wie die Vulkanische Vision, Abprall erhält, wird die Fähigkeit, die dich den Zauberspruch erneut wirken lässt, nicht erzeugt. Der Zauberspruch wird nur ins Exil geschickt.

Nekromeisterdrache

{3}{U}{B}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn der Nekromeisterdrache einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, bringe einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein ins Spiel und jeder Gegner legt die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

* Die letzte Fähigkeit des Nekromeisterdrachen wird einmal für jeden Spieler ausgelöst, dem er Kampfschaden zufügt. Für jede dieser Fähigkeiten kannst du nur einmal {2} bezahlen.

Offenbarender Wind

{2} {G}

Spontanzauber

Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug zugefügt würde. Du kannst dir alle angreifenden und blockenden Kreaturen, die verdeckt sind, anschauen.

* Du kannst den Offenbarenden Wind selbst dann wirken, wenn keine verdeckten Kreaturen angreifen oder blocken. Der Schadensverhinderungseffekt wird trotzdem angewendet.

Ojutais Odem

{2} {U}

Spontanzauber

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

Abprall (Falls du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, schicke ihn ins Exil, sowie er verrechnet wird. Zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.)

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

* Ojutais Odem 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.

Qal-Sisma-Behemoth

{2} {R}

Kreatur — Oger, Krieger

5/5

Der Qal-Sisma-Behemoth kann nicht angreifen oder blocken, falls du nicht {2} bezahlst.

* Falls ein Effekt besagt, dass der Qal-Sisma-Behemoth angreifen oder blocken muss, falls möglich, kannst du bestimmen, die damit verbundenen Kosten nicht zu bezahlen, und diese Verpflichtung ignorieren. Spieler werden nie dazu gezwungen, Kosten zu bezahlen, um anzugreifen oder zu blocken.

Qarsi-Täuscherin

{1} {U}

Kreatur — Naga, Zauberer

0/4

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}. Verwende dieses Mana nur, um einen Kreaturenzauber verdeckt zu wirken, Manakosten für das Aufdecken einer manifestierten Kreatur zu bezahlen oder Morph-Kosten zu bezahlen. *(Megamorph-Kosten sind Morph-Kosten.)*

* Das von der Qarsi-Täuscherin erzeugte Mana kann nicht verwendet werden, um einen Zauberspruch zu wirken, der dich anweist, Karten zu manifestieren.

Quälende Stimme

{1}{R}

Hexerei

Wirf als zusätzliche Kosten, um Quälende Stimme zu wirken, eine Karte ab.

Ziehe zwei Karten.

* Da das Abwerfen einer Karte zusätzliche Kosten sind, kannst du die Quälende Stimme nicht wirken, wenn du keine anderen Karten auf der Hand hast.

Salzstraßen-Überfallskommando

{3}{G}

Kreatur — Hund, Krieger

3/3

Immer wenn eine andere bleibende Karte, die du kontrollierst, aufgedeckt wird und falls es eine Kreatur ist, lege zwei +1/+1-Marken auf sie.

Megamorph {3}{G}{G} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Megamorph-Kosten auf und lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

* Die verdeckte bleibende Karte muss eine Kreatur sein, sowohl bevor sie aufgedeckt wird, als auch, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, um +1/+1-Marken zu erhalten.

Sarkhans Zorn

{4}{R}

Spontanzauber

Sarkhans Zorn fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Falls du keinen Drachen kontrollierst, fügt dir Sarkhans Zorn 2 Schadenspunkte zu.

* Sarkhans Zorn überprüft, ob du einen Drachen kontrollierst, sowie er verrechnet wird.

Schamane der alten Gebräuche

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/3

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um zwei Mana in einer beliebigen Kombination von Farben. Verwende dieses Mana nur, um Kreaturenzauber zu wirken.

Gewaltig — {9}{G}{G}, {T}: Der Lebenspunktstand jedes Spielers ist gleich der Anzahl an Kreaturen, die er kontrolliert. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls die Kreaturen, die du kontrollierst, eine Gesamtstärke von 8 oder mehr haben.

* Die erste Fähigkeit des Schamanen der alten Gebräuche ist eine Manafähigkeit. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

* Das von dem Schamanen der alten Gebräuche erzeugte Mana kann verwendet werden, um verdeckte Kreaturenzauber mit Morph oder Megamorph zu wirken.

* Zähle für jeden Spieler die Anzahl an Kreaturen, die dieser Spieler kontrolliert, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu bestimmen, zu welcher Zahl der Lebenspunktstand dieses Spielers wird.

* Damit der Lebenspunktstand eines Spielers zu einer bestimmten Zahl wird, verliert dieser Spieler die nötige Menge Lebenspunkte oder erhält sie dazu. Falls beispielsweise der Lebenspunktstand eines Spielers 12 beträgt und dieser Spieler drei Kreaturen kontrolliert, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, verliert er 9 Lebenspunkte. Andere

Effekte, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren auch entsprechend mit diesem Effekt.

* Falls ein Spieler keine Kreaturen kontrolliert, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, wird sein Lebenspunkttestand zu 0, was dazu führt, dass dieser Spieler die Partie verliert. Falls die Lebenspunkttestände aller Spieler auf diese Weise zu 0 werden, endet die Partie unentschieden.

Schandzungen-Anrufung

{2} {B}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um die Schandzungen-Anrufung zu wirken, kannst du eine Drache-Karte aus deiner Hand offen vorzeigen.

Ein Spieler deiner Wahl opfert eine Kreatur. Falls du eine Drache-Karte offen vorgezeigt oder einen Drachen kontrolliert hast, sowie du die Schandzungen-Anrufung gewirkt hast, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

* Du kannst die Schandzungen-Anrufung mit einem Spieler als Ziel wirken, der keine Kreaturen kontrolliert. Falls du die Voraussetzungen für den „Drachenbonus“ erfüllst, erhältst du dann nur 4 Lebenspunkte dazu.

Schatz des Hedonisten

{5} {B} {B}

Verzauberung

Wenn der Schatz des Hedonisten ins Spiel kommt, schicke alle Karten aus dem Friedhof eines Gegners deiner Wahl ins Exil.

Du kannst Länderkarten spielen, die mit dem Schatz des Hedonisten ins Exil geschickt wurden.

Du kannst Karten wirken, die keine Länder sind und die mit dem Schatz des Hedonisten ins Exil geschickt wurden.

Du kannst auf diese Weise nicht mehr als einen Zauberspruch in jedem Zug wirken.

* Die Karten werden aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Die Einschränkung der letzten Fähigkeit auf einmal pro Zug gilt nur für Karten, die keine Länder sind. Du kannst eine Länderkarte, die mit dem Schatz des Hedonisten ins Exil geschickt wurde, im selben Zug spielen wie eine auf diese Weise ins Exil geschickte Karte, die kein Land ist.

* Wenn eine Karte auf diese Weise gespielt wird, gelten die normalen Spielregeln für das Spielen dieser Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise eine der Karten eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.

* Normalerweise kannst du eine Länderkarte, die mit dem Schatz des Hedonisten ins Exil geschickt wurde, nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

* Falls der Schatz des Hedonisten das Spiel verlässt, bleiben alle Karten, die er ins Exil geschickt hat, im Exil. Diese Karten können nicht mehr gespielt werden. Jeder zukünftige Schatz des Hedonisten (selbst wenn er durch dieselbe Karte repräsentiert wird) ist ein neues Objekt und ermöglicht dir nicht, diese Karten zu spielen.

Schwanzhieb

{2} {R}

Spontanzauber

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

* Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, den Schwanzhieb zu verrechnen, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

Seidenfessel

{1}{W}

Verzauberung

Wenn die Seidenfessel ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, deren umgewandelte Manakosten 3 oder weniger betragen und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis die Seidenfessel das Spiel verlässt. *(Diese Kreatur kehrt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.)*

* Verdeckte Kreaturen haben umgewandelte Manakosten von 0. Falls eine verdeckte Kreatur von der Seidenfessel ins Exil geschickt wird, kehrt sie aufgedeckt ins Spiel zurück.

* Die Fähigkeit der Seidenfessel bewirkt einen Zonenwechsel mit einer Dauer, eine Fähigkeitsart, die an ältere Karten wie den Vergessenheitsring erinnert. Doch anders als der Vergessenheitsring haben Karten wie die Seidenfessel eine einzelne Fähigkeit, die zwei einmalige Effekte erzeugt: der eine schickt die Kreatur ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem die Seidenfessel das Spiel verlassen hat.

* Falls die Seidenfessel 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 Seidenfessel 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 Seidenfessel 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.

Silumgar-Meuchlerin

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Assassine

2/1

Kreaturen, deren Stärke größer ist als die der Silumgar-Meuchlerin, können sie nicht blocken.

Megamorph {2}{B} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Megamorph-Kosten auf und lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

Wenn die Silumgar-Meuchlerin aufgedeckt wird, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert.

* Die Stärke der Silumgar-Meuchlerin und die Stärke der Kreatur, die versucht, sie zu blocken, werden nur überprüft, sowie die Blocker deklariert werden. Wird die Stärke von einer der beiden Kreaturen geändert, nachdem die Silumgar-Meuchlerin legal geblockt ist, ändert das den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

Sprintender Kriegerohling

{4}{R}

Kreatur — Oger, Berserker

5/4

Der Sprintende Kriegerohling greift in jedem Zug an, falls möglich.

Sturmangriff {3} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)*

* Du bestimmst immer noch, welchen Spieler oder Planeswalker der Sprintende Kriegerohling angreift.

* Falls der Sprintende Kriegerohling während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der oder die besagt, dass er nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war (und nicht Eile hat), greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

Sturmreiter-Rüstzeug

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du das Sturmreiter-Rüstzeug an diese Kreatur anlegen.

Ausrüsten {2}

* Falls die Kreatur, die ins Spiel gekommen ist, nicht mehr im Spiel ist, sowie die zweite Fähigkeit des Sturmreiter-Rüstzeugs verrechnet wird, wird das Sturmreiter-Rüstzeug nicht bewegt. Dies trifft auch zu, falls die neue Kreatur nicht legal mit dem Sturmreiter-Rüstzeug ausgerüstet werden kann.

Tanz der Himmelsweisen

{1} {U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges wird eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, zu einer blauen (Drache, Illusion)-Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 4/4, verliert alle Fähigkeiten und erhält Flugfähigkeit.

* Die als Ziel gewählte Kreatur verliert alle anderen Farben und Kreaturentypen und wird blau, ein Drache und eine Illusion. Sie behält alle anderen Typen, die sie hatte, wie zum Beispiel Artefakt.

* Die als Ziel gewählte Kreatur verliert alle Fähigkeiten, die sie erhalten hat, bevor der Tanz der Himmelsweisen verrechnet wurde. Beachte: Falls die Kreatur eine verdeckte Kreatur mit Morph oder Megamorph ist, kannst du sie nicht aufdecken, da sie aufgedeckt keine Morph- oder Megamorph-Kosten hätte (da sie alle Fähigkeiten außer Flugfähigkeit verloren hat).

* Nachdem der Tanz der Himmelsweisen verrechnet wurde, kann die Kreatur ganz normal Fähigkeiten dazuerhalten.

* Der Tanz der Himmelsweisen überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Effekte, die ihre Stärke oder Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem der Tanz der Himmelsweisen verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt jedoch.

* Effekte, die die Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur modifizieren (wie die Effekte von Riesenwuchs und Halle des Triumphes), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dies gilt auch für Marken, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur verändern (wie +1/+1-Marken), und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

Todesbringer-Regentin

{5} {B} {B}

Kreatur — Drache

5/6

Fliegend

Wenn die Todesbringer-Regentin ins Spiel kommt und falls du sie aus deiner Hand gewirkt hast und fünf oder mehr andere Kreaturen im Spiel sind, zerstöre alle anderen Kreaturen.

* Falls du einen Kreaturenzauber wirkst, der als Kopie der Todesbringer-Regentin ins Spiel kommt, wird die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit ausgelöst (vorausgesetzt, dass auch die Bedingung „fünf oder mehr andere Kreaturen“ erfüllt ist).

* Die letzte Fähigkeit der Todesbringer-Regentin zerstört alle Kreaturen außer der Todesbringer-Regentin, einschließlich der fünf anderen Kreaturen, die erforderlich sind, damit die Fähigkeit einen Effekt hat.

Todesnebel-Raptor

{1}{G}{G}

Kreatur — Eidechse, Bestie

3/3

Todesberührung

Immer wenn eine bleibende Karte, die du kontrollierst, aufgedeckt wird, kannst du den Todesnebel-Raptor aus deinem Friedhof aufgedeckt oder verdeckt ins Spiel zurückbringen.

Megamorph {4}{G} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Megamorph-Kosten auf und lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

* Die zweite Fähigkeit des Todesnebel-Raptors wird nur ausgelöst, falls der Todesnebel-Raptor im Friedhof ist, wenn eine bleibende Karte, die du kontrollierst, aufgedeckt wird.

* Du bestimmst, ob der Todesnebel-Raptor aufgedeckt oder verdeckt ins Spiel kommt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst auch bestimmen, ihn im Friedhof zu lassen.

Torbrecher

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Der Torbrecher kann nur an eine Kreatur mit Widerstandskraft 4 oder mehr angelegt werden.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+0 und verursacht Trampelschaden.

Ausrüsten {3}

* Die Ausrüsten-Fähigkeit des Torbrechers kann jede beliebige Kreatur als Ziel haben. Falls die Widerstandskraft dieser Kreatur jedoch 3 oder weniger beträgt, sowie die Ausrüsten-Fähigkeit verrechnet wird, wird der Torbrecher nicht an sie angelegt.

* Falls der Torbrecher an eine Kreatur angelegt ist, deren Widerstandskraft unter 4 fällt, wird er als zustandsbasierte Aktion gelöst.

Trügerischer Gewinn

{3}{U}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Du kontrollierst die verzauberte Kreatur.

Immer wenn eine Kreatur unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel kommt, lege den Trügerischen Gewinn an diese Kreatur an.

* Die letzte Fähigkeit des Trügerischen Gewinns ist verpflichtend. Du kannst nicht bestimmen, dass der Trügerische Gewinn nicht bewegt wird.

* Falls der Trügerische Gewinn die Kreatur, die ins Spiel kommt, nicht legal verzaubern kann (zum Beispiel weil sie Schutz vor Blau hat), bleibt er, wo er ist. Du behältst die Kontrolle über die Kreatur, die er gerade verzaubert.

* Die letzte Fähigkeit des Trügerischen Gewinns hat die neue Kreatur nicht als Ziel. Er wird an diese Kreatur angelegt, selbst wenn diese Kreatur Fluchsicherheit oder Verhülltheit hat.

* Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig unter der Kontrolle eines Gegners ins Spiel kommen, wird der Trügerische Gewinn für jede von ihnen ausgelöst. Du kannst diese Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Sowie jede verrechnet wird, erhältst du kurz die Kontrolle über die entsprechende Kreatur. Die letzte, die verrechnet wird, legt fest, welche du letztendlich kontrollierst.

Ugins Spross

{6}

Kreatur — Drache, Geist

4/4

Fliegend

* Ugins Spross ist farblos. Er ist nicht einfarbig und auch kein Artefakt.

Verheerende Seuche

{2} {B}

Verzauberung

Kreaturenspielsteine erhalten -2/-2.

* Falls ein Effekt einen Kreaturenspielstein erzeugt, der normalerweise Widerstandskraft 2 oder weniger hat, kommt er mit Widerstandskraft 0 oder weniger ins Spiel, wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und hört dann auf zu existieren. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt oder stirbt, werden ausgelöst.

Verschleiernder Äther

{G}

Verzauberung

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

{1} {G}: Verdecke den Verschleiernden Äther. *(Er wird zu einer 2/2 Kreatur.)*

* Der Verschleiernde Äther hat keinen Effekt auf Zaubersprüche, die dich anweisen, Karten zu manifestieren.

* Beachte, dass der Verschleiernde Äther keine Morph-Kosten hat. Sobald er verdeckt wird, hat er keine Möglichkeit, sich selbst aufzudecken.

Vorbildliche Ojutai

{2} {W} {W}

Kreatur — Mensch, Mönch

4/4

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, bestimme eines —

- Tappe eine Kreatur deiner Wahl.
- Die Vorbildlichen Ojutai erhalten Erstschatz und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.
- Schicke die Vorbildlichen Ojutai ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.

* Falls die Vorbildlichen Ojutai das Spiel als Antwort auf ihre Fähigkeit verlassen und der dritte Modus bestimmt wurde, bringt diese Fähigkeit die Vorbildlichen Ojutai nicht ins Spiel zurück. Sie bleiben dort, wo sie sind.

* Nachdem die Fähigkeit die Vorbildlichen Ojutai ins Spiel zurückgebracht hat, sind sie ein neues Objekt ohne Verbindung zu den Vorbildlichen Ojutai, die das Spiel verlassen haben. Sie sind nicht im Kampf und haben keine zusätzlichen Fähigkeiten, die sie möglicherweise hatten, als sie das Spiel verlassen haben. Alle auf ihnen liegende +1/+1-Marken sowie an sie angelegte Auren werden entfernt.

Vorbote der Jagd

{3}{R}{G}

Kreatur — Drache

5/3

Fliegend

{2}{R}: Der Vorbote der Jagd fügt jeder nichtfliegenden Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

{2}{G}: Der Vorbote der Jagd fügt jeder anderen fliegenden Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

* Falls der Vorbote der Jagd seine Flugfähigkeit verliert, bewirkt seine erste aktivierte Fähigkeit, dass er sich selbst Schaden zufügt.

Vulkanische Vision

{5}{R}{R}

Hexerei

Bringe eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Die Vulkanische Vision fügt allen Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten der zurückgebrachten Karte zu. Schicke die Vulkanische Vision ins Exil.

* Falls die Spontanzauber- oder Hexerei-Karte deiner Wahl ein illegales Ziel wird, bevor die Vulkanische Vision verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Es wird kein Schaden zugefügt und die Vulkanische Vision wird nicht ins Exil geschickt.

* Falls das Ziel {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.

* Falls das Ziel eine geteilte Karte ist, wird jeder Kreatur, die deine Gegner kontrollieren, nur einmal Schaden zugefügt. Der Schaden ist gleich der Gesamtsumme der zwei umgewandelten Manakosten der Karte.

Vulkanischer Ansturm

{4}{R}

Spontanzauber

Angreifende Kreaturen erhalten +2/+0 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Eine „angreifende Kreatur“ ist eine, die in diesem Kampf als Angreifer deklariert wurde, oder eine, die in diesem Kampf angreifend ins Spiel gebracht wurde. Falls diese Kreatur nicht den Kampf verlässt, bleibt sie auch noch während des Ende-des-Kampfes-Segments eine angreifende Kreatur, selbst wenn der Spieler, den sie angegriffen hat, die Partie verlassen hat oder der Planeswalker, den sie angegriffen hat, das Spiel verlassen hat.

* Obwohl der Vulkanische Ansturm nur angreifende Kreaturen betrifft, gilt der Bonus bis zum Ende des Zuges.

* Nur Kreaturen, die angreifen, sowie der Vulkanische Ansturm verrechnet wird, erhalten den Bonus. Anders gesagt: Ihn zu wirken, bevor Angreifer deklariert werden, bewirkt für gewöhnlich gar nichts.

Wendige Zauberfaust

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Mönch

1/3

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält die Wendige Zauberfaust +1/+0 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Wurde die Wendige Zauberfaust bereits geblockt, ändert das Auslösen ihrer Fähigkeit den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

Widersprechen

{3}{U}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl.

Ziehe eine Karte.

* Falls der Zauberspruch zu einem illegalen Ziel wird (z. B. weil er den Stapel bereits verlassen hat), wenn versucht wird, Widersprechen zu verrechnen, wird Widersprechen neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

* Ein Zauberspruch, der nicht von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für Widersprechen. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, wenn Widersprechen verrechnet wird, aber du ziehst eine Karte.

Wildes Dampfmaul

{4}{R}{G}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Immer wenn das Wilde Dampfmaul angreift, erhöhe deinen Manavorrat um {R}{R}{R}{G}{G}{G}. Bis zum Ende des Zuges wird dieses Mana am Ende eines Segments oder einer Phase nicht aus deinem Manavorrat entfernt.

* Dieses Mana wird bis zum Ende des Zuges nicht aus dem Manavorrat entfernt, sowie Segmente und Phasen enden, selbst wenn das Wilde Dampfmaul das Spiel während des Zuges verlässt.

Wucht der Rechtschaffenheit

{1}{W}

Spontanzauber

Zerstöre eine angreifende oder blockende Kreatur deiner Wahl, die schwarz oder rot ist. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Wucht der Rechtschaffenheit verrechnet wird, aber die Kreatur nicht zerstört wird (zum Beispiel weil sie regeneriert wird oder Unzerstörbarkeit hat), erhältst du immer noch 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreatur aber zu einem illegalen Ziel wird, bevor die Wucht der Rechtschaffenheit verrechnet wird, wird sie neutralisiert, und keiner der Effekte findet statt. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Wucht des Aufpralls

{1}{R}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt die Wucht des Aufpralls jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

* Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird die Wucht des Aufpralls entsprechend oft ausgelöst. Jede dieser separaten Fähigkeiten fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

Zornschamanin

{1}{R}

Kreatur — Ork, Schamane

2/1

Die Zornschamanin kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.

Megamorph {R} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Megamorph-Kosten auf und lege eine +1/+1-Marke auf sie.)*

Wenn die Zornschamanin aufgedeckt wird, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du diese Karte spielen.

* Falls eine verdeckte Zornschamanin angreift und von einer Kreatur geblockt wird, führt ihr Aufdecken nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.

* Die Karte, die mit der letzten Fähigkeit der Zornschamanin ins Exil geschickt wurde, wird aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Das Spielen einer mit der letzten Fähigkeit der Zornschamanin ins Exil geschickten Karte folgt den normalen Regeln für das Spielen dieser Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise die Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.

* Normalerweise kannst du eine Länderkarte, die mit der Zornschamanin ins Exil geschickt wurde, nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

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

Zuflucht des Geisterdrachen

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

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

{2}, {T}, opfere die Zuflucht des Geisterdrachen: Bringe eine Drache-Kreaturenkarte oder eine Ugin-Planeswalkerkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Das Mana, das von der zweiten Fähigkeit der Zuflucht des Geisterdrachen erzeugt wird, kann verwendet werden, um zusätzliche oder alternative Kosten (wie Sturmangriff-Kosten) zu bezahlen, die beim Wirken eines Drache-Kreaturenzaubers anfallen.

Zurechtstutzen

{2}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

* Zurechtstutzen überschreibt alle bisherigen Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Effekte, die ihre Stärke oder Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Zurechtstutzen an die Kreatur angelegt wurde, überschreiben diesen Effekt jedoch.

* Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft der Kreatur modifizieren (wie die Effekte von Riesenwuchs und Ehre der Reinen), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dies gilt auch für Marken, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur verändern (wie +1/+1-Marken), und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

Zurgo Glockenläuter

{R}

Legendäre Kreatur — Ork, Krieger

2/2

Zurgo Glockenläuter kann Kreaturen mit Stärke 2 oder mehr nicht blocken.

Sturmangriff {1} {R} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)*

* Sobald Zurgo Glockenläuter eine Kreatur legal geblockt hat, macht das Erhöhen der Stärke dieser Kreatur auf 2 oder mehr den Block nicht rückgängig.

Zwiesprache mit der Lava

{X} {R} {R}

Spontanzauber

Schicke die obersten X Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kannst du diese Karten spielen.

* Die Karten werden aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Wenn eine Karte auf diese Weise gespielt wird, gelten die normalen Spielregeln für das Spielen dieser Karte. Du musst ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise eine der Karten eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.

* Normalerweise kannst du eine Länderkarte, die mit Zwiesprache mit der Lava ins Exil geschickt wurde, nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

* Alle Karten, die du nicht spielst, bleiben im Exil.

Zwillingsblitz

{1} {R}

Spontanzauber

Der Zwillingsblitz fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein oder zwei Ziele deiner Wahl, die Kreaturen und/oder Spieler sein können, du bestimmst.

* Du bestimmst, ob der Zwillingsblitz ein Ziel hat, dem 2 Schadenspunkte zugefügt werden, oder 2 Ziele, denen jeweils 1 Schadenspunkt zugefügt wird, sowie du den Zwillingsblitz wirkst.

* Falls du den Zwillingsblitz mit zwei Zielen wirkst und eines dieser Ziele illegal wird, bevor der Zwillingsblitz verrechnet wird, dann wird dem verbleibenden legalen Ziel 1 Schadenspunkt zugefügt. Du kannst die ursprüngliche Schadensaufteilung nicht ändern.

Magic: The Gathering, Magic, Drachen von Tarkir, Schmiede des Schicksals, Khane von Tarkir, Theros, Kinder der Götter und Reise nach Nyx sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2015 Wizards.