

Sethinweise zu *Lorwyns Finsternis*

Zusammengestellt von Eric Levine

Letzte Änderung: 6. Januar 2026

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) findest du stets die ganz aktuellen Regeln.

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen zur Turnierlegalität der Karten und erklärt einige der Mechaniken und Konzepte des Sets.

Der Abschnitt „Kartenspezifisches“ enthält Antworten zu den wichtigsten, häufigsten und verwirrendsten Fragen, die Spieler zu einzelnen Karten des Sets haben könnten. Die einzelnen Erklärungen in den kartenspezifischen Abschnitten enthalten den kompletten Kartentext zum Nachschlagen. Nicht alle Karten dieses Sets sind aufgeführt.

ALLGEMEINES

Turnierlegalität der Karten

Karten aus *Lorwyns Finsternis* mit dem Set-Code ECL sind in den Formaten Standard, Pioneer und Modern sowie in Commander und anderen Formaten erlaubt. Ab dem Erscheinungsdatum des Sets sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Magic: The Gathering Grundstein*, *Wildnis von Eldraine*, *Die verlorenen Höhlen von Ixalan*, *Mord in Karlov Manor*, *Outlaws von Thunder Junction*, *Der Große Coup*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: Haus des Schreckens*, *Ätherdrift*, *Tarkir: Drachensturm*, *Magic: The Gathering – FINAL FANTASY*, *Am Rande der Ewigkeiten*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering | Avatar – Der Herr der Elemente* und *Lorwyns Finsternis*.

Neue *Lorwyns Finsternis* Commander-Karten mit dem Set-Code ECC sind in den Formaten Commander, Legacy und Vintage erlaubt. Neu aufgelegte Karten mit dem Set-Code ECC sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

Special Guests Karten sind wiederaufgelegte Karten, die als Besucher zurückkehren. Lass dich überraschen, wer bei dir auftaucht! Es gibt zwanzig *Special Guests* Karten in *Lorwyns Finsternis*. Sie haben den Set-Code SPG und sind in jedem Format legal, in dem eine Karte mit demselben Namen erlaubt ist.

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

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

Unter [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) findest du einen Store oder ein Event in deiner Nähe.

Neue Schlüsselwortaktion: Fäulnis

Schattenmoors Dürsterkeit wurde in der Vergangenheit durch -1/-1-Marken repräsentiert und diese Marken kehren in *Lorwyns Finsternis* zurück! Eine bedeutende Quelle dieser Marken in diesem Release ist die Schlüsselwortaktion *Fäulnis*, die einen Spieler anweist, eine Anzahl an -1/-1-Marken auf eine Kreatur, die er kontrolliert, zu legen.

Pyrrhischer Schlag

{2}{W}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du Fäulnis 2 anwenden. *(Du kannst zwei -1/-1-Marken auf eine Kreatur, die du kontrollierst, legen.)*

Bestimme eines. Falls die zusätzlichen Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, bestimme stattdessen beides.

- Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.
- Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder mehr.

Baracken-Fackelträgerin

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Krieger

2/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du Fäulnis 1 anwenden. Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl Eile bis zum Ende des Zuges. *(Für Fäulnis 1 legst du eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst.)*

- Alle diese -1/-1-Marken müssen auf dieselbe Kreatur gelegt werden. Du kannst sie nicht auf mehrere Kreaturen verteilen.
- Die Kreatur, auf die du die -1/-1-Marken legst, muss nicht genügend Widerstandskraft haben, um den Prozess zu überleben. Falls du zum Beispiel Fäulnis 2 anwendest, kannst du die Marken auf eine 1/1 Kreatur, die du kontrollierst, legen.
- Falls du keine -1/-1-Marken auf irgendeine Kreatur legen kannst, die du kontrollierst (wahrscheinlich weil du keine Kreaturen kontrollierst), kannst du nicht bestimmen, Fäulnis anzuwenden.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst, können Spieler keine anderen Aktionen ausführen, bis du damit fertig bist. Insbesondere können Gegner deine Kreaturen weder zerstören noch auf andere Weise entfernen, um dich daran zu hindern, als Teil der Kosten jenes Zauberspruchs bzw. jener Fähigkeit Fäulnis anzuwenden.

Ein paar allgemeine Hinweise zu -1/-1-Marken:

- Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), sodass nur eine dieser Sorten Marken auf ihr liegt. Falls auf einer Kreatur beispielsweise drei +1/+1-Marken liegen und zwei -1/-1-Marken auf sie gelegt werden, werden jeweils zwei davon als zustandsbasierte Aktion entfernt, sodass danach nur noch eine +1/+1-Marke auf der Kreatur liegt.

- Falls eine Kreatur, auf der +1/+1-Marken liegen, genügend -1/-1-Marken erhält, sodass sie durch tödlichen Schaden zerstört wird oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, weil sie Widerstandskraft 0 oder weniger hat, sehen Effekte, die sich auf die Marken auf jener Kreatur beziehen, als sie gestorben ist, alle jene +1/+1- und -1/-1-Marken.

Neues Fähigkeitswort: Farbenspiel

Lorwyn hingegen ist eine farbenfrohe, strahlende Welt. Daher haben viele Karten Fähigkeiten, die die Anzahl an Farben unter Permanenten, die du kontrollierst, prüfen; diese Fähigkeiten werden durch das Fähigkeitswort *Farbenspiel* eingeleitet.

Glanzstachler
 {4} {U} {U}
 Kreatur — Elementarwesen
 3/3
 Fliegend
Farbenspiel — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, ziehe Karten in Höhe der Anzahl an Farben unter den Permanenten, die du kontrollierst.

Prismaschmetterer
 {4} {G} {G}
 Kreatur — Elementarwesen
 6/6
 Verursacht Trampelschaden
Farbenspiel — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhalten bis zu X Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Farben unter den Permanenten ist, die du kontrollierst.

- Die Farben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Farblos ist keine Farbe.
- Länder sind normalerweise farblose Permanente, selbst wenn sie für Mana einer bestimmten Farbe getappt werden.

Wiederkehrende Mechanik: transformierende doppelseitige Karten

Die wandelbare Natur von Lorwyn – oder Schattenmoor? – wirkt sich auch auf die Bewohner und die Welt selbst aus. Aus diesem Grund enthält dieses Release einige transformierende doppelseitige Karten, die solche Veränderungen zur Schau stellen.

Oko, Herzog von Lorwyn
 {2} {U}
 Legendärer Planeswalker — Oko
 3
 Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {G}
 bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Oko.
 +2: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält alle
 Kreaturentypen. *(Dieser Effekt endet nicht.)*
 +1: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-0 bis zu deinem
 nächsten Zug.
 //
 Oko, Schattenmoors Spross
 Legendärer Planeswalker — Oko
 Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {U}
 bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Oko.
 -1: Du millst drei Karten. Du kannst davon eine
 Permanent-Karte auf deine Hand nehmen.
 -3: Erzeuge zwei 3/3 grüne Hirsch-Kreaturespielsteine.
 -6: Bestimme einen Kreaturentyp. Du erhältst ein
 Emblem mit „Kreaturen des bestimmten Typs, die du
 kontrollierst, erhalten +3/+3 und haben Wachsamkeit
 und Fluchsicherheit.“

- Jede Seite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Solange ein transformierendes doppelseitiges Permanent im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Jede transformierende doppelseitige Karte in diesem Release wird mit aufgedeckter Vorderseite gewirkt. Beachte in jeder anderen Zone außer im Spiel nur die Eigenschaften der Vorderseite. Falls sich die Karte im Spiel befindet, beachte nur die Eigenschaften der Seite, die gerade aufgedeckt ist; die Eigenschaften der verdeckten Seite werden ignoriert.
- Der Manabetrag einer transformierenden doppelseitigen Karte ist der Manabetrag ihrer Vorderseite, egal welche Seite gerade offen liegt.
- Die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte hat normalerweise einen Farbindikator, der ihre Farbe festlegt.
- In einer Partie Commander wird die Farbidentität einer doppelseitigen Karte durch die Manakosten und Manasymbole auf beiden Seiten gemeinsam bestimmt. Falls eine der Seiten einen Farbindikator oder einen Standardlandtyp hat, werden diese ebenfalls berücksichtigt. Beispielsweise ist die Farbidentität von Oko, Herzog von Lorwyn, grün und blau, da seine Vorderseite blau ist, sein Regeltext ein grünes Manasymbol enthält und seine Rückseite einen grünen Farbindikator sowie ein blaues Manasymbol in ihrem Regeltext hat.
- Eine transformierende doppelseitige Karte kommt standardmäßig mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit weist dich an, sie transformiert ins Spiel zu bringen, oder erlaubt dir, sie transformiert zu wirken. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel.
- Falls du angewiesen wirst, eine Karte, die keine doppelseitige Karte ist, transformiert ins Spiel zu bringen, kommt sie gar nicht ins Spiel.
- Ein Spielstein, der als Kopie eines transformierenden Permanents oder einer transformierenden doppelseitigen Karte in einer anderen Zone erzeugt wird, ist ein transformierender Spielstein. Er hat sowohl die Vorderseite als auch die Rückseite des Objektes, das er kopiert. Falls er ein transformierendes

Permanent kopiert, dessen Rückseite nach oben weist, kommt der Spielstein mit der Rückseite nach oben ins Spiel. Er kann transformieren, falls er dazu angewiesen wird.

Wiederkehrende Schlüsselwort-Fähigkeit: Herbeirufen

Das Schlüsselwort *Herbeirufen*, das zum ersten Mal im ursprünglichen *Lorwyn*-Release vorkam, erscheint auf einigen Elementarwesen mit Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten und erlaubt Spielern, jene Elementarwesen für alternative (normalerweise geringere) Kosten zu wirken. Dafür wird jenes Elementarwesen geopfert, wenn es ins Spiel kommt.

Katharsis

{4} {R/W} {R/W}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

3/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {W} {W} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, erzeuge zwei 1/1 grüne und weiße Kithkin-Kreaturenspielsteine.

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {R} {R} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und Eile bis zum Ende des Zuges.

Herbeirufen {R/W} {R/W} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.*)

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel den Herbeirufungskosten), die du bezahlst; füge dann alle Kosten erhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
 - Falls du die Herbeirufungskosten bezahlst, kannst du die eigene ausgelöste Fähigkeit oder Fähigkeiten der Kreatur vor der durch Herbeirufen ausgelösten Fähigkeit verrechnen lassen. Du kannst Zaubersprüche wirken, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor du die Kreatur opfern musst.
-

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Wandelwicht

Die Schlüsselwortfähigkeit *Wandelwicht* kam ebenfalls zum ersten Mal im ursprünglichen *Lorwyn*-Release vor. Eine Kreaturen- oder Stammeskarte mit Wandelwicht hat alle Kreaturentypen.

Mampfender Wandelwicht

{2} {G}

Kreatur — Gestaltwandler

1/2

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zerstöre bis zu ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

Namenlose Umkehrung

{1} {B}

Stammes-Spontanzauber — Gestaltwandler

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/-3 und verliert alle Kreaturentypen bis zum Ende des Zuges.

- Wandelwicht ist eine eigenschaftsdefinierende Fähigkeit. Sie funktioniert in allen Zonen, nicht nur solange eine Karte mit dieser Fähigkeit im Spiel ist.
- Der in der Typenzeile angegebene Untertyp Gestaltwandler soll hauptsächlich das Flair verstärken. Eine Kreaturenkarte mit Wandelwicht ist genauso ein Kithkin, ein Goblin, ein Meervolk und ein Buschköter wie ein Gestaltwandler.
- Falls ein Effekt dazu führt, dass eine Kreatur mit Wandelwicht zu einem neuen Kreaturentyp wird, ist sie nur noch dieser neue Kreaturentyp (es sei denn, jener Effekt besagt „zusätzlich“ oder Ähnliches). Sie hat trotzdem Wandelwicht. Der Effekt, der ihr alle Kreaturentypen gibt, wird einfach überschrieben.
- Falls ein Effekt dazu führt, dass eine Kreatur mit Wandelwicht alle Fähigkeiten verliert, hat sie weiterhin alle Kreaturentypen, obwohl sie nicht mehr Wandelwicht hat. Das liegt daran, dass Wandelwicht vor dem Effekt, der ihn entfernt, angewendet wird.

Wiederkehrender Kartentyp: Stammeskarte

Die Vorsilbe „*Stammes-*“ (auf Englisch: „*Kindred*“) kennzeichnet einen Kartentyp, der auf Nichtkreatur-Karten erscheint und ihnen erlaubt, Kreaturentypen zu haben. Jede Stammeskarte hat einen weiteren Kartentyp und das Wirken und Verrechnen einer Stammeskarte folgt den Regeln für das Wirken und Verrechnen einer Karte des anderen Kartentyps.

Wechselbalg

{2} {W}

Stammes-Spontanzauber — Gestaltwandler

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr

Beherrscher erzeugt einen 1/1 farblosen Gestaltwandler-Kreaturenspielstein mit Wandelwicht.

Morcants Augen

{1} {G}

Stammes-Verzauberung — Elf

Zu Beginn deines Versorgungssegments wendest du

Überwachen 1 an. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

{4} {G} {G}, opfere diese Verzauberung: Erzeuge X 2/2 schwarze und grüne Elf-Kreaturenspielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Elf-Karten in deinem Friedhof ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- „*Stammes-*“ ist ein Kartentyp, der es Nichtkreatur-Karten erlaubt, Kreaturentypen zu haben. Zum Beispiel sind Morcants Augen ein Elf (allerdings keine Kreatur), solange sie im Spiel sind, und in anderen Zonen als im Spiel eine Elf-Karte (allerdings keine Kreaturenkarte).

- Obwohl „Stammes-“ nur auf Karten vorkommt, die auch andere Kartentypen haben, ist dies ein Kartentyp, der von Effekten gezählt wird, die sich auf die Anzahl an Kartentypen unter den Karten in einer Zone beziehen.
- Einige ältere Stammeskarten wurden auf Englisch mit dem Kartentyp „Tribal“ gedruckt. Jener Kartentyp wurde auf Englisch durch „Kindred“ ersetzt. Diese Änderung hat keine Auswirkung auf die Funktionsweise dieser Karten in Partien.

Wiederkehrende Schlüsselwortfähigkeit: Einberufen

Zaubersprüche mit *Einberufen* lassen dich enttappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um dabei zu helfen, deren Kosten zu bezahlen. Mit jeder Kreatur, die du tappst, bezahlst du für ein Mana der Farbe jener Kreatur oder für ein generisches Mana.

Beschützender Gegenschlag

{2}{W}

Spontanzauber

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)
Zerstöre eine angreifende oder blockende Kreatur deiner Wahl.

Harmonisches Crescendo

{4}{U}{U}

Spontanzauber

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)
Bestimme einen Kreaturentyp. Ziehe für jedes Permanent des bestimmten Typs, das du kontrollierst, eine Karte.

- Du kannst beliebige ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, einschließlich solcher, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren.
- Eine ungetappte Kreatur, die angreift oder blockt, zu tappen, um einen Zauberspruch einzuberufen, führt nicht dazu, dass jene Kreatur aufhört, anzugreifen oder zu blocken.
- Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten ermittelt wurden. Einberufen ändert weder die Manakosten noch den Manabetrag eines Zauberspruchs.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du jene Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, bevor du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist die geopfertete Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Erblicken

Die Schlüsselwortaktion *Erblicken* erschien ursprünglich in *Tarkir: Drachenturm*. In diesem Release weisen dich Zaubersprüche und Fähigkeiten an: „erblicke [einen Untertyp]“. Um dies zu tun, bestimmst du ein Permanent jenes Typs, das du kontrollierst, oder zeigst eine Karte jenes Typs aus deiner Hand offen vor.

Silberkiemen-Mentorin

{1}{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/1

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, erblicke ein Meervolk oder bezahle {2}. *(Um ein Meervolk zu erblicken, bestimme ein Meervolk, das du kontrollierst, oder zeige eine Meervolk-Karte aus deiner Hand offen vor.)*

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen und blauen Meervolk-Kreaturenspielstein.

Beschützer der Perfekten

{3}{G}

Kreatur — Elf, Krieger

6/6

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, erblicke einen Elfen und schicke ihn ins Exil. *(Schicke einen Elfen, den du kontrollierst, oder eine Elf-Karte aus deiner Hand ins Exil.)*

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, ziehe eine Karte.

Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls ein Effekt sich auf eine „[Untertyp]-Karte“ bezieht, bezieht er sich nur auf eine Karte, die diesen Untertyp hat. Beispielsweise erzeugt die Antwort der Elendraschlucht einen Feenwesen-Spielstein und ihre Illustration zeigt ein Feenwesen, aber sie ist keine Feenwesen-Karte.
- Falls die Kosten, einen Zauberspruch zu wirken, beinhalten, dass eine Karte offen vorgezeigt werden muss, bleibt jene Karte von dem Augenblick, zu dem der Zauberspruch angekündigt wird, bis zu dem Zeitpunkt, zu dem er den Stapel verlässt, offen vorgezeigt.
- Falls eine Karte bereits offen vorgezeigt ist (vielleicht weil sie offen vorgezeigt wurde, um die Kosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, der sich noch auf dem Stapel befindet, oder wegen des Effekts einer Karte wie der Telepathie), kannst du sie erneut offen vorzeigen, um die Kosten eines anderen Zauberspruchs oder einer anderen Fähigkeit zu bezahlen, der bzw. die verlangt, dass du eine Karte aus deiner Hand offen vorzeigst.

Abigale, eloquentes Erstsemester
{W/B} {W/B}
Legendäre Kreatur — Vogel, Barde
1/1
Fliegend, Ersts Schlag, Lebensverknüpfung
Wenn Abigale ins Spiel kommt, verliert bis zu eine
andere Kreatur deiner Wahl alle Fähigkeiten. Lege eine
Fliegend-Marke, eine Ersts Schlag-Marke und eine
Lebensverknüpfung-Marke auf jene Kreatur.

- Der Effekt von Abigales letzter Fähigkeit, die dazu führt, dass die Kreatur deiner Wahl alle Fähigkeiten verliert, dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder wenn Abigale das Spiel verlässt.
- Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem Abigales letzte Fähigkeit verrechnet wurde, behält sie jene Fähigkeit.

Ajani, Behüter des Hinterlands
{1} {W} {W}
Legendärer Planeswalker — Ajani
3
+1: Erzeuge einen 1/1 grünen und weißen Kithkin-Kreaturespielstein.
-2: Ajani fügt einer getappten Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.
-8: Schau dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich deinem Lebenspunkttestand ist. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Nichtland-Permanent-Karten mit Manabetrug 3 oder weniger ins Spiel bringen. Mische danach.

- Falls eine Karte in einer Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an ein Permanent deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.
- Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, kann nichts verzaubern, was zum selben Zeitpunkt ins Spiel gebracht wird.

Antwort der Elendraschlucht
{2} {U} {U}
Spontanzauber
Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.
Neutralisiere alle Zaubersprüche, die deine Gegner kontrollieren, und alle Fähigkeiten, die deine Gegner kontrollieren. Erzeuge für jeden Zauberspruch und jede Fähigkeit, der bzw. die auf diese Weise neutralisiert wurde, einen 1/1 blauen und schwarzen Feenwesen-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann die Antwort der Elendraschlucht immer noch als Ziel haben. Wenn jener Zauberspruch bzw. jene Fähigkeit verrechnet wird, wird die Antwort der Elendraschlucht zwar nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte des neutralisierenden Zauberspruchs bzw. der neutralisierenden Fähigkeit geschehen trotzdem, wenn er bzw. sie verrechnet wird.
- Die Antwort der Elendraschlucht neutralisiert nur Zaubersprüche, aktivierte Fähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten, die deine Gegner kontrollieren und sich bereits auf dem Stapel befinden. Sie verhindert nicht, dass später im Zug Zaubersprüche gewirkt oder Fähigkeiten aktiviert und/oder ausgelöst werden, und sie hat keinen Effekt auf statische Fähigkeiten.
- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Bemannen) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.
- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten wie Mobilisieren (aus dem Release *Tarkir: Drachenturm*) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Die Antwort der Elendraschlucht kann keine Manafähigkeiten als Ziel haben. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugen könnte, sowie sie verrechnet wird, und basierend auf einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.

Argwöhnische Bäuerin

{1} {G/W} {G/W}

Kreatur — Kithkin, Bürger

3/3

Zu Beginn deines Endsegments und falls in diesem Zug eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, wende Überwachen 1 an. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

- Die Fähigkeit der Argwöhnischen Bäuerin überprüft zu Beginn deines Endsegments, ob in jenem Zug eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist. Falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Eine Kreatur, die während deines Endsegments ins Spiel kommt, führt nicht dazu, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.
-

Ascheline, neu entfacht

{1} {R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Magier

1/3

Immer wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder in Ascheline, neu entfacht, transformiert, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte. Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {U} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Ascheline.

//

Ascheline, frostgebunden

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Zauberer

1/3

Immer wenn diese Kreatur in Ascheline, frostgebunden, transformiert und zu Beginn deiner ersten Hauptphase, erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um Zaubersprüche mit Manabetrag 4 oder mehr zu wirken.

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {R} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Ascheline.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Aschelins Befehl

{3} {U} {R}

Stammes-Spontanzauber — Elementarwesen

Bestimme zwei —

- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Elementarwesens deiner Wahl ist, das du kontrollierst.
- Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten.
- Aschelins Befehl fügt jeder Kreatur, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, 2 Schadenspunkte zu.
- Ein Spieler deiner Wahl erzeugt zwei Schatz-Spielsteine.

- Der vom ersten Modus von Aschelins Befehl erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf das ursprüngliche Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.

- Falls alle Ziele von Aschelins Befehl illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, hat er keinen Effekt. Falls mindestens ein Ziel noch legal ist, wird er verrechnet und bewirkt so viel wie möglich.

Auftragsprügler

{4} {G}

Kreatur — Riese, Söldner

4/4

Wachsamkeit, Reichweite

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

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhältst du X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Riesen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Auftragsprüglers verrechnet wird.

Aurora-Erwecker

{6} {G}

Kreatur — Riese, Druiden

7/7

Verursacht Trampelschaden

Farbenspiel — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du X Permanent-Karten aufdeckst, wobei X gleich der Anzahl an Farben unter den Permanenten ist, die du kontrollierst. Bringe eine beliebige Anzahl jener Permanent-Karten ins Spiel und lege dann den Rest der aufgedeckten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls eine Aura ins Spiel gebracht wird, ohne gewirkt zu werden, bestimmt der künftige Beherrscher der Aura, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher z. B. an ein Permanent deines Gegners mit Fluchsicherheit angelegt werden), aber die Verzauberungsfähigkeit der Aura schränkt ein, an was sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone.
- Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, kann nichts verzaubern, was zum selben Zeitpunkt ins Spiel gebracht wird.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Aurora-Erweckers verrechnet wird.

Baracken-Fackelträgerin

{1} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

2/2

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du Fäulnis 1 anwenden. Wenn du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl Eile bis zum Ende des Zuges. (*Für Fäulnis 1 legst du eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst.*)

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit der Baracken-Fackelträgerin ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise Fäulnis 1 anwendest. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.

Baumschule

{6} {G} {G}

Verzauberung

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

Landung — Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erzeuge einen 3/4 grünen Baumhirte-Kreaturenspielstein mit Reichweite. {1} {G}, schicke diese Verzauberung ins Exil: Baumhirten und Wälder, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Eine Landung-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus irgendeinem Grund ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Sie wird sowohl beim Spielen eines Landes ausgelöst als auch immer dann, wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel bringt.
- Eine Landung-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls ein bereits im Spiel befindliches Permanent zu einem Land wird.
- Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird jede Landung-Fähigkeit der Permanente, die du kontrollierst, ausgelöst. Du kannst sie in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel legen. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet. (Daher kannst du jene Fähigkeiten in einer Reihenfolge, die du bestimmst, verrechnen lassen.)

Begabte Wasserbildnerin

{2} {W}

Kreatur — Meervolk, Kleriker

3/4

Andere getappte Kreaturen, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls jene Kreatur enttappt wird oder falls die Begabte Wasserbildnerin während jenes Zuges das Spiel verlässt.
-

Beschützer der Perfekten

{3} {G}

Kreatur — Elf, Krieger

6/6

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, erblicke einen Elfen und schicke ihn ins Exil.

(Schicke einen Elfen, den du kontrollierst, oder eine Elf-Karte aus deiner Hand ins Exil.)

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, ziehe eine Karte.

Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls der Beschützer der Perfekten neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wird, bleibt die erblickte Karte auf unbestimmte Zeit im Exil.

Beschützer des Bizarren

{3} {B}

Kreatur — Goblin, Berserker

5/5

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, erblicke einen Goblin und schicke ihn ins Exil.

(Schicke einen Goblin, den du kontrollierst, oder eine Goblin-Karte aus deiner Hand ins Exil.)

Bezahle 1 Lebenspunkt, Fäulnis 2: Ein Gegner deiner Wahl wendet Fäulnis 2 an. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls der Beschützer des Bizarren neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wird, bleibt die erblickte Karte auf unbestimmte Zeit im Exil.

Beschützer des Pfads

{3} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Magier

7/3

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, erblicke ein Elementarwesen und schicke es ins Exil. *(Schicke ein Elementarwesen, das du kontrollierst, oder eine Elementarwesen-Karte aus deiner Hand ins Exil.)*

Immer wenn ein anderes Elementarwesen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt es jedem Gegner Schadenspunkte in Höhe seiner Stärke zu.

Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls der Beschützer des Pfads neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wird, bleibt die erblickte Karte auf unbestimmte Zeit im Exil.
- Falls ein Elementarwesen, das keine Kreatur ist, unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt (wahrscheinlich weil es ein Stammes-Permanent mit dem Untertyp Elementarwesen ist), wird die zweite Fähigkeit des Beschützers des Pfads trotzdem ausgelöst. Falls das Elementarwesen immer noch keine Kreatur ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, fügt die Fähigkeit keinen Schaden zu.
- Falls das Elementarwesen, das die zweite Fähigkeit des Beschützers des Pfads ausgelöst hat, nicht mehr im Spiel ist, wenn jene Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Stärke jenes Elementarwesens zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viel Schaden es zufügt.

Beschützer des Schwarms

{3} {U}

Kreatur — Meervolk, Soldat

4/6

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, erblicke ein Meervolk und schicke es ins Exil.

(Schicke ein Meervolk, das du kontrollierst, oder eine Meervolk-Karte aus deiner Hand ins Exil.)

Immer wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder getappt wird, tappe bis zu eine Kreatur deiner Wahl und lege eine Betäubungsmarke auf sie.

Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls der Beschützer des Schwarms neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wird, bleibt die erblickte Karte auf unbestimmte Zeit im Exil.
- Eine oder mehrere Betäubungsmarken auf einem Permanent erzeugen einen einzelnen Ersatzeffekt, der verhindert, dass das Permanent enttappt wird. Jener Effekt besagt: „Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine Betäubungsmarke von ihm.“

Beschützer des Weilers

{3} {W}

Kreatur — Kithkin, Ritter

4/5

Aufblitzen

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, erblicke einen Kithkin und schicke ihn ins Exil.

(Schicke einen Kithkin, den du kontrollierst, oder eine Kithkin-Karte aus deiner Hand ins Exil.)

Andere Kithkin, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls der Beschützer des Weilers neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wird, bleibt die erblickte Karte auf unbestimmte Zeit im Exil.

Beständiges Teerfeuer

{1} {R}

Verzauberung

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug eine Marke auf eine Kreatur gelegt hast, fügt diese Verzauberung jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Die letzte Fähigkeit des Beständigen Teerfeuers prüft, sowie dein Endsegment beginnt, ob du in diesem Zug eine Marke auf eine Kreatur gelegt hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Wenn du während deines Endsegments eine Marke auf eine Kreatur legst, bewirkt dies nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.

Blütenbann

{1} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn diese Aura ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur kann nicht enttappt werden und es können keine Marken auf sie gelegt werden.

- Der Effekt der letzten Fähigkeit des Blütenbanns entfernt keine Marken, die bereits auf der verzauberten Kreatur liegen.
- Falls die Kosten einer Fähigkeit oder die zusätzlichen Kosten eines Zauberspruchs es verlangen, eine Kreatur, die mit dem Blütenbann verzaubert ist, zu enttappen oder Marken auf sie zu legen, können jene Kosten nicht bezahlt werden. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, besagt, dass ein Spieler Marken auf jene Kreatur legen oder sie enttappen „kann“, kann jener Spieler nicht bestimmen, dies zu tun.
- Falls ein Ersatzeffekt es einem Spieler erlaubt, ein Ereignis zu modifizieren oder zu ersetzen, indem er eine Kreatur, die mit dem Blütenbann verzaubert ist, enttappt oder Marken auf sie legt, kann jener Spieler jenen Ersatzeffekt anwenden, aber die Kreatur erhält keine Marken. Falls das ursprüngliche Ereignis vollständig ersetzt wird, hat das ursprüngliche Ereignis keinen Effekt.
- Schaden von einer Quelle mit Verdorren oder Infizieren hat keine Auswirkungen auf eine Kreatur, die mit dem Blütenbann verzaubert ist. Keine -1/-1-Marken werden auf sie gelegt und kein Schaden wird auf ihr vermerkt. Der Schaden gilt für Effekte wie Lebensverknüpfung, bei denen es um Schaden geht, dennoch als zugefügt.

Blütenpflegerin

{1} {G}

Kreatur — Elf, Druide

1/1

Farbenspiel — {T}: Erzeuge für jede Farbe unter den Permanenten, die du kontrollierst, ein Mana jener Farbe.

- Überprüfe für jede Farbe (Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün), ob du ein Permanent der entsprechenden Farbe kontrollierst. Du kannst dasselbe Permanent für mehrere Farben zählen. Falls du zum Beispiel eine grüne Kreatur und eine weiß-schwarze Verzauberung kontrollierst, erzeugt die Fähigkeit der Blütenpflegerin {W} {B} {G}.

- Die Blütenpflegerin erzeugt höchstens ein Mana pro Farbe. Im besten Fall erzeugt sie {W}{U}{B}{R}{G}.
- Die Blütenpflegerin kann auch dann kein farbloses Mana erzeugen, falls du ein farbloses Permanent kontrollierst.

Blutkrypta

Land — Sumpf, Gebirge

(*{T}: Erzeuge {B} oder {R}.*)

Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Zweigpflege es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Boggart-Fluchwirker

{B}{R}

Kreatur — Goblin, Hexenmeister

2/3

Todesberührung

Immer wenn ein anderer Goblin, den du kontrollierst, stirbt, fügt diese Kreature jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

- Falls der Boggart-Fluchwirker zum selben Zeitpunkt stirbt wie ein oder mehrere andere Goblins, die du kontrollierst, wird seine letzte Fähigkeit für jeden jener anderen Goblins ausgelöst.

Boggart-Unfug

{2}{B}

Stammes-Verzauberung — Goblin

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, kannst du Fäulnis 1 anwenden. Falls du dies tust, erzeuge zwei 1/1 schwarze und rote Goblin-Kreaturenspielsteine. (*Für Fäulnis 1 legst du eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst.*)

Immer wenn eine Goblin-Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls der Boggart-Unfug zum selben Zeitpunkt auf einen Friedhof gelegt wird wie eine oder mehrere Goblin-Kreaturen, die du kontrollierst, sterben, wird seine letzte Fähigkeit für jede jener Goblin-Kreaturen ausgelöst.

Boldwyr-Angreiferin
{3} {R} {R}
Kreatur — Riese, Krieger
2/5

Doppelschlag
Andere Riesen, die du kontrollierst, haben Doppelschlag.

- Falls eine Kreatur Doppelschlag verliert, nachdem sie im Erstschlag-Kampfschadensegment Schaden zugewiesen hat (zum Beispiel weil die Boldwyr-Angreiferin das Spiel verlässt), weist die Kreatur im normalen Kampfschadensegment keinen Schaden mehr zu.

Borstenbann-Vorreiterin
{3} {G}
Kreatur — Kithkin, Ritter
3/5

Diese Kreatur kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.
Solange in diesem Zug eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, erhält diese Kreatur +2/+0.

- Sobald die Borstenbann-Vorreiterin von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass die Borstenbann-Vorreiterin ungeblockt wird.

Bre vom Clan Starkarm
{2} {R} {W}
Legendäre Kreatur — Riese, Krieger
4/4
{1} {W}, {T}: Eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Flugfähigkeit und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.
Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte ins Exil schickst. Du kannst jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls der Manabetrag des Zauberspruchs kleiner oder gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast. Nimm sie sonst auf deine Hand.

- Bres letzte Fähigkeit prüft, sowie dein Endsegment beginnt, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Wenn du während deines Endsegments Lebenspunkte dazuerhältst, bewirkt dies nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.
- Falls du bestimmst, die ins Exil geschickte Karte zu wirken, tust du dies, während Bres letzte Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Da du alternative Kosten verwendest, um den Zauberspruch zu wirken, kannst du keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Brennende Neugier

{2} {R}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du Fäulnis 1 anwenden. *(Du kannst eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst, legen.)*

Schicke die obersten zwei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Falls die zusätzlichen Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, schicke stattdessen die obersten drei Karten ins Exil. Du kannst jene Karten bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls eine ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Brigid, Herz des Weilers

{2} {W}

Legendäre Kreatur — Kithkin, Krieger

3/2

Immer wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder in Brigid, Herz des Weilers, transformiert, erzeuge einen 1/1 grünen und weißen Kithkin-Kreaturenspielstein. Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {G} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Brigid.

//

Brigid, Wille des Fleckens

Legendäre Kreatur — Kithkin, Soldat

3/2

{T}: Erzeuge X {G} oder X {W}, wobei X gleich der Anzahl anderer Kreaturen ist, die du kontrollierst. Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {W} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Brigid.

- Die erste Fähigkeit von Brigid, Wille des Fleckens, ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Brigids Befehl

{1}{G}{W}

Stammes-Hexerei — Kithkin

Bestimme zwei —

- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Kithkins deiner Wahl ist, den du kontrollierst.
- Ein Spieler deiner Wahl erzeugt einen 1/1 grünen und weißen Kithkin-Kreaturespielstein.
- Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges.
- Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

- Der vom ersten Modus von Brigids Befehl erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf das ursprüngliche Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.
- Falls alle Ziele von Brigids Befehl illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, hat er keinen Effekt. Falls mindestens ein Ziel noch legal ist, wird er verrechnet und bewirkt so viel wie möglich.

Chronik des Sieges

{6}

Legendäres Artefakt

Sowie die Chronik des Sieges ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +2/+2, haben Ersts Schlag und verursachen Trampelschaden.

Immer wenn du einen Zauberspruch des bestimmten Typs wirkst, ziehe eine Karte.

- Das Bestimmen des Kreaturentyps geschieht, sowie die Chronik des Sieges ins Spiel kommt. Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem diese Entscheidung getroffen wird, und dem Zeitpunkt, zu dem die entsprechenden Kreaturen +2/+2 erhalten, keine Aktionen ausführen.
- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Goblin oder Elementarwesen. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie Legitär können nicht bestimmt werden.

- Die letzte Fähigkeit des Chronik des Sieges wird vor dem Zauberspruch, der sie auslöst, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch dann verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt.

Dachhocker
 {5}
 Kreatur — Gestaltwandler
 3/3
 Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)
 Fliegend
 Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke bis zu zwei Karten deiner Wahl aus Friedhöfen ins Exil. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Du musst für die ausgelöste Fähigkeit des Dachhockers keine Ziele bestimmen. Falls du dies jedoch tust und alle Ziele illegal sind, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Dämmerungsdeuterin
 {2} {B}
 Kreatur — Elf, Kleriker
 3/3
 Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, wende Überwachen 2 an. (*Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek.*)
 Immer wenn eine oder mehrere andere Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen und falls sie aus einem Friedhof gewirkt wurden oder ins Spiel gekommen sind, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von einer davon ist. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst.

- Der Spielstein, der von der letzten Fähigkeit der Dämmerungsdeuterin erzeugt wird, kopiert genau das, was auf das Original-Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Permanent ist selbst eine Kopie; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.

Dampfschlote
Land — Insel, Gebirge
(*{T}*: *Erzeuge {U} oder {R}*.)
Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2
Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt
es getappt ins Spiel.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Zweigpflege es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Doran der Zeitgeplagte
{1}{W}{B}{G}
Legendäre Kreatur — Baumhirte, Druide
0/5
Jeder Kreaturenzauber, den du wirkst und dessen
Widerstandskraft größer ist als seine Stärke, kostet beim
Wirken {1} weniger.
Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, angreift
oder blockt, erhält sie bis zum Ende des Zuges +X/+X,
wobei X gleich der Differenz zwischen ihrer Stärke und
ihrer Widerstandskraft ist.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige dieser Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Dorans erste Fähigkeit gilt nur für generisches Mana in den Gesamtkosten von Kreaturenzaubern, die du wirkst und deren Widerstandskraft größer ist als ihre Stärke.
- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Dorans letzte Fähigkeit verrechnet wird.
- Um die Differenz zwischen Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zu ermitteln, ziehe die kleinere jener Zahlen von der größeren ab. Die Differenz zwischen Stärke und Widerstandskraft einer 3/5 Kreatur ist beispielsweise 2. Die Differenz zwischen Stärke und Widerstandskraft einer 5/3 Kreatur ist auch 2.

Dorans Borke
{1}{W}
Artefakt — Ausrüstung
Die ausgerüstete Kreatur erhält +0/+1.
Solange die Widerstandskraft der ausgerüsteten Kreatur
größer ist als ihre Stärke, weist sie Kampfschaden in
Höhe ihrer Widerstandskraft statt ihrer Stärke zu.
Ausrüsten {1} (*{1}*: *Lege diese Karte an eine Kreatur
deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten
wie eine Hexerei.*)

- Die zweite Fähigkeit von Dorans Borke ändert nicht die tatsächliche Stärke von Kreaturen. Sie ändert nur den Kampfschaden, den die Kreatur zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte, auch falls sie bewirken, dass Schadenspunkte „in Höhe der Stärke einer Kreatur“ zugefügt werden.

Dunndulin-Weber

{1} {G}

Kreatur — Kithkin, Druiden

2/1

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls du drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, bringe eine Permanent-Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls du, unmittelbar nachdem der Dunndulin-Weber ins Spiel gekommen ist, nicht drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du nicht drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Es spielt keine Rolle, ob die Kreaturen, die du kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, dieselben Kreaturen sind, die du kontrolliert hast, als sie ausgelöst wurde.

Düstere Aufschlitzerin

{3} {B} {B}

Kreatur — Elf, Assassine

4/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges $+X/+0$ und bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, erhält bis zum Ende des Zuges $-0/-X$, wobei X gleich der Anzahl an Elfen ist, die du kontrollierst, plus der Anzahl an Elf-Karten in deinem Friedhof.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit der Düsternen Aufschlitzerin verrechnet wird.
-

Eirdu, Bringer des Morgens
 {3} {W} {W}
 Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Gott
 5/5
 Fliegend, Lebensverknüpfung
 Kreaturenzauber, die du wirkst, haben Einberufen.
(Deine Kreaturen können dir helfen, die Zaubersprüche zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du einen Kreaturenzauber wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana einer Farbe jener Kreatur.)
 Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {B} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Eirdu.
 //

Isilu, Bringer des Abends
 Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Gott
 5/5
 Fliegend, Lebensverknüpfung
 Jede andere Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, hat Beharrlichkeit. *(Wenn sie stirbt und falls keine -1/-1-Marke auf ihr lag, bringe sie mit einer -1/-1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.)*
 Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {W} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Isilu.

- Falls du Eirdu opferst, während du einen Kreaturenzauber wirkst (zum Beispiel, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), hat jener Zauberspruch nicht mehr Einberufen, wenn du seine Kosten bezahlst, es sei denn, er hat aus irgendeinem anderen Grund Einberufen.
 - Falls eine Karte mit Beharrlichkeit den Friedhof verlässt, nachdem sie gestorben ist, aber bevor die ausgelöste Beharrlichkeit-Fähigkeit verrechnet wird, wird die Karte nicht ins Spiel zurückgebracht.
 - Sobald Beharrlichkeit die Kreatur zurückbringt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht ins Spiel zurückgebracht. Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht wieder angelegt. Marken, die auf der Kreatur lagen, werden nicht auf die neue Kreatur gelegt.
 - Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), sodass nur eine dieser Sorten Marken auf ihr liegt. Die Beharrlichkeit-Fähigkeit einer Kreatur kann sie wieder zurückbringen, falls ihre -1/-1-Marken auf diese Weise entfernt werden.
 - Falls auf einer Kreatur mit Beharrlichkeit bereits +1/+1-Marken liegen und sie dann so viele -1/-1-Marken erhält, dass sie durch tödlichen Schaden zerstört wird oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, weil ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, wird Beharrlichkeit nicht ausgelöst und die Karte wird nicht ins Spiel zurückgebracht. Das liegt daran, dass Beharrlichkeit prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt liegen noch -1/-1-Marken auf der Kreatur.
-

Eisenschild-Elf

{1} {B}

Kreatur — Elf, Krieger

3/1

Wirf eine Karte ab: Diese Kreatur erhält

Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe sie.

(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht. Falls ihre Widerstandskraft 0 oder weniger ist, stirbt sie trotzdem.)

- Du kannst die Fähigkeit des Eisenschild-Elfen auch dann aktivieren, falls der Eisenschild-Elf bereits getappt ist.

Endglut-Eingebung

{X} {R}

Spontanzauber

Die Endglut-Eingebung fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu. Wenn jene Kreatur in diesem Zug stirbt, schicke eine Anzahl Karten in Höhe ihrer Stärke oben von deiner Bibliothek ins Exil und bestimme dann eine Karte, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurde. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die bestimmte ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Enterdigen

{1} {B}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
- Bringe zwei Kreaturenkarten deiner Wahl, die einen Kreaturentyp gemeinsam haben, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Falls du den zweiten Modus bestimmst, müssen die Karten mindestens einen Kreaturentyp wie Feenwesen oder Goblin gemeinsam haben. Kartentypen wie Artefakt und Übertypen wie legendär und verschneit sind keine Kreaturentypen.
 - Falls du den zweiten Modus bestimmst und eine der beiden Karten deinen Friedhof verlässt, bringst du die andere Karte trotzdem auf deine Hand zurück, solange sie einen Kreaturentyp hat, den die andere Karte ebenfalls hatte, sowie sie den Friedhof verließ.
-

Entfachen des Flammenkerns

{3} {R}

Stammes-Hexerei — Elementarwesen

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, die du kontrollierst, außer dass er Eile hat und „Zu Beginn des Endsegments opferst du diesen Spielstein.“

Rückblende — {1} {R}, erblicke drei Elementarwesen.

(Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof für ihre Rückblendekosten wirken. Schicke sie danach ins Exil.

Um ein Elementarwesen zu erblicken, bestimme ein Elementarwesen, das du kontrollierst, oder zeige eine Elementarwesen-Karte aus deiner Hand offen vor.)

- Der Spielstein, der vom Entfachen des Flammenkerns erzeugt wurde, kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
 - Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
 - „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstelle der Manakosten dieser Karte bezahlst“ und „Falls die Rückblendekosten bezahlt wurden, schicke diese Karte beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt sie woanders hinzulegen.“
 - Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen beachten, einschließlich derer, die vom Typ der Karte abhängen. Du kannst beispielsweise eine Hexerei nur dann mithilfe von Rückblende wirken, wenn du auch sonst eine Hexerei wirken könntest.
 - Ein Zauberspruch, der mit Rückblende gewirkt wird, wird danach immer ins Exil geschickt, egal ob er verrechnet oder neutralisiert wird oder den Stapel auf andere Weise verlässt.
 - Falls eine Karte mit Rückblende während deines Zuges auf deinen Friedhof gelegt wird, kannst du sie, falls es legal ist, wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann.
 - Um drei Elementarwesen zu erblicken, kannst du drei Elementarwesen-Karten aus deiner Hand offen vorzeigen, drei Elementarwesen im Spiel, die du kontrollierst, bestimmen oder eine beliebige Kombination, die drei ergibt, offen vorzeigen und bestimmen. Du kannst dasselbe Objekt nicht mehr als einmal erblicken, um diese Kosten zu bezahlen.
-

Erzürnter Flammenrufer
{2} {R}
Kreatur — Elementarwesen, Magier
3/2
Reichweite
Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 4
oder mehr wirkst, fügt diese Kreatur jedem Gegner 2
Schadenspunkte zu.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag jenes Zauberspruchs zu ermitteln.

Esels-Tücke
{1} {U}
Verzauberung — Aura
Aufblitzen
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist
ein farbloses Noggele mit Basis-Stärke und -
Widerstandskraft 1/1. *(Sie verliert alle Farben und alle
anderen Kreaturentypen.)*

- Die Esels-Tücke überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst danach zu wirken beginnen, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt der Anrufung von Eirdu, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

Explosives Naturtalent
{1} {R}
Kreatur — Elementarwesen, Magier
1/1
Farbenspiel — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt,
fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner
kontrolliert, X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der
Anzahl an Farben unter den Permanenten ist, die du
kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit des Explosiven Naturtalents verrechnet wird.
-

Felsrücken-Tyrann

{3} {R} {R}

Kreatur — Drache

6/6

Fliegend

Verdorren (*Dies fügt Kreaturen Schaden in Form von -1/-1-Marken zu.*)

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit einem einzelnen Ziel wirkst, kannst du ihn bzw. sie kopieren. Falls du dies tust, erhalten jene Zaubersprüche Verdorren. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Aller Schaden, der Kreaturen von einer Quelle mit Verdorren zugefügt wird, sei es Kampfschaden oder Nicht-Kampfschaden, wird in Form von -1/-1-Marken zugefügt.
- Die Kopie hat dasselbe Ziel, es sei denn, du bestimmst ein neues. Falls du das Ziel änderst, muss das neue Ziel legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie die ausgelöste Fähigkeit von Verschwören, die eine Kopie des Zaubers erzeugt), werden nicht ausgelöst.

Firdoch-Herz

{3}

Stammes-Artefakt — Gestaltwandler

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{4}: Dieses Artefakt wird bis zum Ende des Zuges zu einer 4/4 Artefaktkreatur.

- Die letzte Fähigkeit des Firdoch-Herzens überschreibt alle bisherigen Effekte, die seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
 - Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt der Anrufung von Eirdu, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.
-

Flammenflechterin

{1} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Barde

2/2

{T}: Erzeuge zwei Mana in beliebiger Farbkombination.

Gib dieses Mana nur aus, um Elementarwesen-

Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten von

Elementarwesen-Quellen zu aktivieren.

- „Elementarwesen-Quellen“ umfassen alle Objekte mit dem Kreaturentyp Elementarwesen. Du könntest das Mana beispielsweise ausgeben, um die Fähigkeit eines Elementarwesen-Permanents, das du kontrollierst, oder einer Elementarwesen-Karte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.

Flammenfraß

{3} {R}

Spontanzauber

Der Flammenfraß fügt einer Kreatur deiner Wahl 5

Schadenspunkte zu. Falls jene Kreatur in diesem Zug

sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

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

Forderung nach Perfektion

{1} {G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält

+1/+0 bis zum Ende des Zuges. Sie fügt bis zu einer

Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert,

Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls eines der Ziele illegal ist, sowie die Forderung nach Perfektion verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

Frostfeuer-Torques

{1} {U}

Artefakt

Sowie dieses Artefakt ins Spiel kommt, bestimme einen

Kreaturentyp.

Immer wenn ein Permanent des bestimmten Typs unter

deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine

Ladungsmarke auf dieses Artefakt.

{T}, entferne drei Ladungsmarken von diesem Artefakt:

Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen

Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kopiere ihn

bzw. sie. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Falls der Zauberspruch Ziele hat, hat die Kopie dieselben Ziele, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.

- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie die ausgelöste Fähigkeit von Verschwören, die eine Kopie des Zaubers erzeugt), werden nicht ausgelöst.

Frostige Kälte
 {6} {U}
 Spontanzauber
Farbenspiel — Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Farbe unter den Permanenten, die du kontrollierst, {1} weniger.
 Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Lege auf jede davon eine Betäubungsmarke. *(Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.)*
 Ziehe eine Karte.

- Falls alle Kreaturen deiner Wahl illegale Ziele sind, sowie die Frostige Kälte verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Frühlingsblättertrommel
 {1}
 Artefakt
 {T}, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst:
 Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

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

Gebot der Blutlinie

{6} {B} {B}

Hexerei

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Bestimme einen Kreaturentyp. Bringe alle Kreaturenkarten des bestimmten Typs aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Du bestimmst den Kreaturentyp, sowie das Gebot der Blutlinie verrechnet wird. Sobald das Verrechnen des Gebots der Blutlinie begonnen hat, kann kein Spieler auf die Entscheidung antworten oder eine Aktion ausführen, bis das Gebot der Blutlinie fertig verrechnet wurde.

Gedankengewebe-Ansturm

{1} {G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges. Falls in diesem Zug eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Gedankengewebe-Ansturm verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Gedankengewebe-Einflöberin

{3} {W}

Kreatur — Kithkin, Berater

0/5

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

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit der Gedankengewebe-Einflöberin verrechnet wird.

Gefangen in der Zwischenwelt

{3} {W}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, schicke bis zu ein Nichtland-Permanent deiner Wahl, das ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis diese Verzauberung das Spiel verlässt. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls Gefangen in der Zwischenwelt das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird das Nichtland-Permanent deiner Wahl nicht ins Exil geschickt. Du erhältst trotzdem 2 Lebenspunkte dazu, falls das Permanent ein weiterhin ein legales Ziel ist.

- Auren, die an das ins Exil geschickte Permanent angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf dem ins Exil geschickten Permanent hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zum Permanent, das ins Exil geschickt wurde.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.
- Falls eine Aura auf diese Weise ins Exil geschickt wird, bestimmt ihr Besitzer, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel zurückkehrt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, hat kein Ziel (und könnte daher zum Beispiel an ein verhülltes Permanent angelegt werden), jedoch schränkt die Verzauberungsfähigkeit der Aura ein, woran sie angelegt werden kann. Falls die Aura nicht legal an irgendetwas angelegt werden kann, bleibt sie für den Rest der Partie im Exil.

Geheiligter Springbrunnen

Land — Ebene, Insel

(T: Erzeuge {W} oder {U}.)

Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2

Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Zweigpflege es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Gleißender Knirps

{2} {G/U} {G/U} {G/U}

Kreatur — Buboh

1/4

Farbenspiel — Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Farben unter den Permanenten ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit des Gleißenden Knirpses verrechnet wird.

Harmonisches Crescendo

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Einberufen (Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappt, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.)

Bestimme einen Kreaturentyp. Ziehe für jedes Permanent des bestimmten Typs, das du kontrollierst, eine Karte.

- Du bestimmst den Kreaturentyp, sowie das Harmonische Crescendo verrechnet wird. Sobald das Verrechnen des Harmonischen Crescendos begonnen hat, kann kein Spieler auf die Entscheidung antworten oder eine Aktion ausführen, bis das Harmonische Crescendo fertig verrechnet wurde.

Himmlisches Wiedersehen

{X} {G}

Hexerei

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du einen Kreaturentyp bestimmen und zwei Kreaturen jenes Typs erblicken.

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach. Falls die zusätzlichen Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden und die vorgezeigte Karte den bestimmten Typ hat, bringe jene Karte ins Spiel, anstatt sie auf deine Hand zu nehmen.

- Falls eine Karte in einer Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Um zwei Kreaturen eines bestimmten Kreaturentyps zu erblicken, kannst du zwei Kreaturenkarten jenes Typs aus deiner Hand offen vorzeigen, zwei Kreaturen im Spiel jenes Typs, die du kontrollierst, bestimmen oder eine Karte offen vorzeigen und eine Kreatur im Spiel bestimmen.
- Insbesondere ist die Erblicken-Anweisung des Himmlischen Wiedersehens auf „Kreaturen“ beschränkt. Sie erlaubt dir nicht, Stammeskarten oder Stammes-Permanente zu erblicken, die für die meisten anderen Erblicken-Anweisungen gestattet sind.

Höchste Perfekte Morcant

{2} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

4/4

Immer wenn die Höchste Perfekte Morcant oder ein anderer Elf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wendet jeder Gegner Fäulnis 1 an. *(Jeder von ihnen legt eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur, die er kontrolliert.)*

Tappe drei ungetappte Elfen, die du kontrollierst: Führe Wucherung durch. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. *(Bestimme eine beliebige Anzahl an Permanenten und/oder Spielern und gib ihnen dann von jeder Sorte Marke, die dort bereits liegt, eine weitere Marke.)*

- Falls die Höchste Perfekte Morcant zum selben Zeitpunkt wie ein oder mehrere andere Elfen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird ihre erste Fähigkeit für jeden jener anderen Elfen sowie für sich selbst ausgelöst.
- Wenn du Wucherung durchführst, kannst du beliebige Permanente mit Marken bestimmen, also auch solche, die Gegner kontrollieren. Du kannst beliebige Spieler mit Marken bestimmen, auch Gegner. Du kannst nur Karten bestimmen, die sich im Spiel befinden. Karten, die sich in anderen Zonen befinden, können nicht bestimmt werden, auch nicht falls Marken auf ihnen liegen.

- Du musst nicht alle Permanente und Spieler bestimmen, die Marken haben, sondern nur diejenigen, denen du eine weitere Marke geben möchtest. Da „eine beliebige Anzahl“ auch null einschließt, steht es dir frei, gar keine Permanente und/oder Spieler zu bestimmen.
- Falls auf etwas (einem Spieler oder einem Permanent) mehr als eine Sorte von Marken liegt und du bestimmst, dass es zusätzliche Marken erhält, erhält es eine weitere Marke jeder Sorte, die darauf bereits liegt. Du kannst nicht bestimmen, dass es nur eine Marke einer bestimmten Sorte erhält, die darauf bereits liegt, aber nicht Marken der anderen Sorten.
- Spieler können auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit mit Wucherung antworten. Sobald allerdings das Verrechnen des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit begonnen hat und der Beherrscher bestimmt, welche Permanente und Spieler weitere Marken erhalten, ist es zu spät, um darauf zu antworten.

Katharsis

{4} {R/W} {R/W}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

3/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {W} {W} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, erzeuge zwei 1/1 grüne und weiße Kithkin-Kreaturespielsteine.

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {R} {R} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und Eile bis zum Ende des Zuges.

Herbeirufen {R/W} {R/W} *(Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.)*

- Die erste und zweite Fähigkeit der Katharsis prüfen, welches Mana verwendet wurde, um ihre Gesamtkosten zu bezahlen, nicht nur welches Mana für die hybriden Manasymbole in ihren Kosten ausgegeben wurde.
- Die erste und zweite Fähigkeit der Katharsis prüfen, ob mindestens zwei Mana der entsprechenden Farben ausgegeben wurden, um die Kosten der Katharsis zu bezahlen. Es spielt keine Rolle, ob mehr als zwei Mana jener Farbe ausgegeben wurden; der Effekt wird nicht multipliziert.
- Falls dieser Zauberspruch kopiert wird, wurde für die Kopie kein Mana irgendeiner Farbe bezahlt, unabhängig davon, welche Farben für den ursprünglichen Zauberspruch ausgegeben wurden.

Kinscaer-Wachposten

{1} {W}

Kreatur — Kithkin, Soldat

2/2

Erstschlag, Lebensverknüpfung

Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du eine Kreaturenkarte mit Manabetrag X oder weniger aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel bringen, wobei X gleich der Anzahl an angreifenden Kreaturen ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Kinscaer-Wachpostens verrechnet wird.

- Falls eine Karte auf deiner Hand {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Du bestimmst, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht die Kreatur, die du ins Spiel bringst, angreift. Es muss nicht derselbe Spieler, derselbe Planeswalker oder dieselbe Schlacht sein, den bzw. die der Kinscaer-Wachposten angreifen.
- Obwohl die Kreaturen, die mit dem Kinscaer-Wachposten ins Spiel gebracht werden, angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als angreifende Kreaturen deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn die Kreaturen angreifend ins Spiel kommen.

Kirol, achtsames Erstsemester
 {1}{R/W}{R/W}
 Legendäre Kreatur — Vampir, Kleriker
 3/3

Tappe zwei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst:
 Kopiere eine ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten wie Mobilisieren (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext. Die Quelle der von Kirols Fähigkeit erzeugten Kopie ist dieselbe wie die Quelle der ursprünglichen Fähigkeit.
 - Falls die von Kirols Fähigkeit kopierte Fähigkeit modal ist (also wenn sie mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), wird der Modus kopiert und kann nicht geändert werden.
 - Falls die von Kirols Fähigkeit kopierte Fähigkeit Schaden verteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
 - Alle Entscheidungen, die getroffen werden, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, wurden noch nicht getroffen, wenn sie von Kirols Fähigkeit kopiert wird. Solche Entscheidungen werden separat getroffen, wenn die Kopie verrechnet wird. Falls eine ausgelöste Fähigkeit verlangt, Kosten zu bezahlen, bezahlst du die Kosten für die Kopie separat.
 - Falls eine Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind Kopien dieser Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der Fähigkeit und von der Kopie ins Exil geschickt wurden. Falls zum Beispiel die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Ruderers der Gezeitenleere kopiert wird und zwei Karten ins Exil geschickt werden, kehren beide zurück, wenn der Ruderer der Gezeitenleere das Spiel verlässt.
-

Kithfänger

{6} {W}

Kreatur — Elementarwesen

3/3

Farbenspiel — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge X 1/1 grüne und weiße Kithkin-Kreaturenspielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Farben unter den Permanenten ist, die du kontrollierst. Tappe drei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst: Diese Kreatur erhält +3/+0 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die erste Fähigkeit des Kithfängers verrechnet wird.

Klein und oho

{4} {G}

Hexerei

Bestimme zwei Kreaturen, die du kontrollierst. Du ziehst X Karten und die bestimmten Kreaturen erhalten bis zum Ende des Zuges +X/+X und verursachen Trampelschaden, wobei X gleich der Differenz zwischen den Stärken der bestimmten Kreaturen ist.

- Um die Differenz zwischen der Stärke der bestimmten Kreaturen zu ermitteln, ziehe die kleinere jener Zahlen von der größeren ab. Die Differenz zwischen der Stärke einer 3/3 Kreatur und einer 5/3 Kreatur ist beispielsweise 2.
- Falls du nur eine Kreatur kontrollierst, sowie Klein und oho verrechnet wird, bestimmst du jene Kreatur. X ist dann zwar 0, aber die bestimmte Kreatur verursacht trotzdem Trampelschaden.

Kleinangriff

{2} {R}

Verzauberung

{1} {R}: Du kannst eine Kreaturenkarte mit Stärke plus Widerstandskraft 5 oder weniger aus deiner Hand ins Spiel bringen. Sie erhält Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Du opferst die Kreatur nur, falls du sie noch kontrollierst. Falls jene Kreatur das Spiel verlassen hat, opferst du sie auch dann nicht, falls sie danach ins Spiel zurückgekehrt ist.
-

Kollektives Inferno

{3} {R} {R}

Verzauberung

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Sowie diese Verzauberung ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Verdopple allen Schaden, den Quellen des bestimmten

Typs, die du kontrollierst, zufügen würden.

- Der Schaden wird von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der verdoppelte Schaden wird nicht vom Kollektiven Inferno zugefügt, es sei denn, es war die Quelle des Schadens (was ein sehr ungewöhnlicher Fall wäre).
- Falls ein anderer Effekt modifiziert (oder andere Effekte modifizieren), wie viel Schaden eine Quelle des bestimmten Typs, die du kontrollierst, zufügen würde (zum Beispiel, indem einige der Schadenspunkte verhindert werden), bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, bzw. der Beherrscher des Permanents, dem Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge solche Effekte, einschließlich des Effekts der letzten Fähigkeit des Kollektiven Infernos, angewendet werden. Falls aller Schaden verhindert wird, bevor der Effekt der letzten Fähigkeit des Kollektiven Infernos angewendet würde, wird sein Effekt nicht mehr angewendet.
- Falls der zugefügte Schaden auf mehrere Permanente oder Spieler aufgeteilt oder ihnen zugewiesen wird, wird jener Schaden aufgeteilt bzw. zugewiesen, bevor irgendwelche Effekte modifizieren, wie viel Schaden zugefügt würde. Nehmen wir zum Beispiel an, du kontrollierst das Kollektive Inferno und greifst einen Gegner mit einer 5/5 Kreatur mit Eile des bestimmten Typs an, die Trampelschaden verursacht. Falls sie von einer 2/2 Kreatur geblockt wird, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann zu 4 bzw. 6 Schadenspunkten verdoppelt.

Krächzröster

{3} {R}

Kreatur — Elementarwesen

*/4

Doppelschlag

Farbenspiel — Die Stärke des Krächzrösters ist gleich der Anzahl an Farben unter der Permanenten, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Krächzrösters bestimmt, wird in allen Zonen angewendet, nicht nur im Spiel.
-

Kulrath-Eiferer

{5} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Krieger

6/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

Standardlandumwandlung {1} {R} (*{1} {R}*), *wirf diese Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach.*)

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Kulrath-Mystikerin

{2} {U}

Kreatur — Elementarwesen, Zauberer

2/4

Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 4 oder mehr wirkst, erhält diese Kreatur +2/+0 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Lavahoppler

{3} {R}

Kreatur — Elementarwesen

4/4

Alle Kreaturen haben Eile.

Immer wenn ein Spieler ein Standardland für Mana tappt, erzeugt er ein Mana beliebigen Typs, den das Land produziert hat.

- Die letzte Fähigkeit des Lavahopplers ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

Licht der Morgenluft

{3} {W}

Hexerei

Schicke eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihrer Besitzer getappt ins Spiel zurück.

Verhindere bis zu deinem nächsten Zug allen Schaden, der dir zugefügt würde.

Schicke das Licht der Morgenluft ins Exil.

- Auren, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickten Kreaturen angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf den ins Exil geschickten Kreaturen liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Loderndes Rußwesen

{1} {U/R} {U/R}

Kreatur — Elementarwesen, Magier

3/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 4 oder mehr wirkst, kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag jenes Zauberspruchs zu ermitteln.

Mäander-Wegefinderin

{2} {W}

Kreatur — Meervolk, Späher

3/2

Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du ein anderes ungetapptes Meervolk, das du kontrollierst, tappen. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit der Mäander-Wegefinderin ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise ein anderes ungetapptes Meervolk, das du kontrollierst, tappst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.

Maralen die Feengewordene

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

Legendäre Kreatur — Elf, Feenwesen, Adliger

4/5

Fliegend

Immer wenn Maralen oder ein anderer Elf oder ein anderes Feenwesen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schicke die obersten zwei Karten der Bibliothek eines Gegners deiner Wahl ins Exil.

Einmal pro Zug kannst du von den Karten, die in diesem Zug von Maralen ins Exil geschickt wurden, einen Zauberspruch mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Elfen und Feenwesen, die du kontrollierst, wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Falls Maralen zum selben Zeitpunkt wie ein oder mehrere andere Elfen oder Feenwesen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird ihre erste Fähigkeit für jeden bzw. jedes jener anderen Elfen und Feenwesen sowie für sich selbst ausgelöst.
- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Da du alternative Kosten verwendest, um den Zauberspruch zu wirken, kannst du keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Mondwacht-Anhänger

{2} {G} {G}

Kreatur — Elf, Druiden

0/0

Verursacht Trampelschaden

Diese Kreatur erhält +1/+1 für jede Kreatur, die du kontrollierst, und jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Mondwacht-Anhänger zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, oder der Kreaturenkarten in deinem Friedhof sich im Laufe des Zuges ändert.

Morcants Augen

{1} {G}

Stammes-Verzauberung — Elf

Zu Beginn deines Versorgungssegments wendest du Überwachen 1 an. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.*)

{4} {G} {G}, opfere diese Verzauberung: Erzeuge X 2/2 schwarze und grüne Elf-Kreaturenspielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Elf-Karten in deinem Friedhof ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit von Morcants Augen verrechnet wird. In den meisten Fällen werden Morcants Augen zu jenem Zeitpunkt in deinem Friedhof sein, daher zählen sie für den Wert von X mit.

Morgengesang-Arie

{1} {B} {B}

Legendäre Verzauberung

Spieler können weder Karten ziehen noch Lebenspunkte dazuerhalten.

Zu Beginn des Ziehsegments jedes Spielers verliert jener Spieler 3 Lebenspunkte, durchsucht seine Bibliothek nach einer Karte, nimmt sie auf seine Hand und mischt danach.

- Während die Morgengesang-Arie im Spiel ist, werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die dafür sorgen würden, dass Spieler Karten ziehen oder Lebenspunkte dazuerhalten, weiterhin verrechnet. Allerdings zieht kein Spieler Karten und kein Spieler erhält Lebenspunkte dazu, nur die anderen Effekte der Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Falls, während die Morgengesang-Arie im Spiel ist, ein Effekt den Lebenspunktstand eines Spielers auf eine bestimmte Zahl setzen würde und diese Zahl höher ist als der derzeitige Lebenspunktstand des Spielers, bleibt der Lebenspunktstand des Spielers unverändert.

Morgenheiler-Dissident

{B}

Kreatur — Elf, Hexenmeister

1/2

{T}, Fäulnis 1: Überwachen 1.

{T}, Fäulnis 2: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

Während deines Zuges kannst du von den Karten, die du besitzt und die von dieser Kreatur ins Exil geschickt wurden, Kreaturenzauber wirken, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten von den Kreaturen, die du kontrollierst, drei Marken entfernst.

- Du musst trotzdem alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für Kreaturenzauber befolgen, die du auf diese Weise aus dem Exil wirkst. Normalerweise kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
- Die Morgenheiler-Dissident muss unter deiner Kontrolle sein, um mit dem Wirken eines Kreaturenzaubers mit seiner letzten Fähigkeit zu beginnen, aber er muss nicht während des gesamten Vorgangs unter deiner Kontrolle bleiben oder unter deiner Kontrolle sein, sowie der Zauberspruch verrechnet wird. Falls du beispielsweise den Morgenheiler-Dissident opferst, um zusätzliche Kosten des Zauberspruchs zu bezahlen, oder falls er als Reaktion darauf zerstört wird, wird der Zauberspruch trotzdem normal verrechnet.

Munterkeit

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

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

4/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {R} {R} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, fügt diese Kreatur einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {G} {G} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, durchsuche deine Bibliothek nach einer Länderkarte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

Herbeirufen {R/G} {R/G}

- Die erste und zweite Fähigkeit der Munterkeit prüfen, welches Mana verwendet wurde, um ihre Gesamtkosten zu bezahlen, nicht nur welches Mana für die hybriden Manasymbole in ihren Kosten ausgegeben wurde.
- Die erste und zweite Fähigkeit der Munterkeit prüfen, ob mindestens zwei Mana der entsprechenden Farben ausgegeben wurden, um die Kosten der Munterkeit zu bezahlen. Es spielt keine Rolle, ob mehr als zwei Mana jener Farbe ausgegeben wurden; der Effekt wird nicht multipliziert.
- Falls dieser Zauberspruch kopiert wird, wurde für die Kopie kein Mana irgendeiner Farbe bezahlt, unabhängig davon, welche Farben für den ursprünglichen Zauberspruch ausgegeben wurden.

Namenlose Umkehrung

{1} {B}

Stammes-Spontanzauber — Gestaltwandler

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/-3 und verliert alle Kreaturentypen bis zum Ende des Zuges.

- Falls eine Kreatur alle Kreaturentypen verliert und dann später im Zug einen neuen Kreaturentyp dazuerhält, hat sie diesen neuen Kreaturentyp.

Neugierige Riesin

{5} {W} {W}

Kreatur — Riese, Krieger

7/7

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, verliert jede Kreatur, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, alle Fähigkeiten, wird zusätzlich zu ihren anderen Typen zu einem Feigling und hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

- Die Effekte der Fähigkeit der Neugierige Riesin wirken auf unbestimmte Zeit. Sie enden also nicht im Aufräumsegment oder wenn die Neugierige Riesin das Spiel verlässt.
- Die Effekte der Fähigkeit der Neugierigen Riesin werden nur auf Kreaturen angewendet, die der Gegner deiner Wahl kontrolliert, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die erst später unter seine Kontrolle geraten, sind nicht betroffen.

- Falls eine betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem die Fähigkeit der Neugierigen Riesin verrechnet wurde, behält sie jene Fähigkeit.
- Die Fähigkeit der Neugierigen Riesin überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer betroffenen Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt der Anrufung von Eirdu, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

Oko, Herzog von Lorwyn

{2} {U}

Legendärer Planeswalker — Oko

3

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {G} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Oko.

+2: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält alle Kreaturentypen. *(Dieser Effekt endet nicht.)*

+1: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-0 bis zu deinem nächsten Zug.

//

Oko, Schattenmoors Spross

Legendärer Planeswalker — Oko

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {U} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Oko.

-1: Du millst drei Karten. Du kannst davon eine Permanent-Karte auf deine Hand nehmen.

-3: Erzeuge zwei 3/3 grüne Hirsch-Kreaturenspielsteine.

-6: Bestimme einen Kreaturentyp. Du erhältst ein Emblem mit „Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +3/+3 und haben Wachsamkeit und Fluchsicherheit.“

- Der Effekt der ersten Loyalitätsfähigkeit von Oko, Herzog von Lorwyn, dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder wenn Oko das Spiel verlässt oder transformiert.

Omniwicht

{3} {U} {U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Wandelwicht *(Diese Karte hat alle Kreaturentypen.)*

Einberufen *(Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.)*

Du kannst diese Kreatur als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass sie Wandelwicht hat.

- Der Omniwicht kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der Omniwicht die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Omniwicht als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Omniwicht ins Spiel kommt. Alle „sowie diese Kreatur ins Spiel kommt“- oder „diese Kreatur kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Du kannst bestimmen, den Omniwicht nicht als Kopie einer anderen Kreatur ins Spiel kommen zu lassen. Falls du dies tust, ist er einfach nur ein 0/0 Gestaltwandler mit Wandelwicht und er wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, ein anderer Effekt erhöht seine Widerstandskraft.

Plünderpläne

{3} {R} {G}

Verzauberung

Jeder Nichtkreatur-Zauberspruch, den du wirkst, hat Verschwören. *(Sowie du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du zwei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst und die eine Farbe mit ihm gemeinsam haben, tappen. Wenn du dies tust, kopiere den Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Eine Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein.)*

- Falls ein Zauberspruch mehrfach Verschwören hat (vielleicht von mehreren Plünderplänen), kannst du für jede jener Fähigkeiten einzeln bestimmen, ob du bezahlst. Jede Verschwören-Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls du zwei Kreaturen genau für jene Fähigkeit tappst.
- Falls der Zauberspruch Ziele hat, hat die Kopie dieselben Ziele, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
- Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch Schaden aufteilt oder Marken auf verschiedene Ziele verteilt, können Verteilung und Anzahl der Ziele nicht verändert werden. Falls du neue Ziele bestimmst, musst du dieselbe Anzahl an Zielen bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.

- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie die ausgelöste Fähigkeit von Verschwören, die eine Kopie des Zaubers erzeugt), werden nicht ausgelöst.
- Eine verrechnete Kopie eines Permanent-Zauberspruchs wird zu einem Spielstein. Jener Spielstein wird nicht „erzeugt“ und interagiert nicht mit Fähigkeiten, die prüfen, ob Spielsteine erzeugt werden.

Plunderprüfer

{2} {B}

Kreatur — Goblin, Hexenmeister

3/2

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zeigt ein Gegner deiner Wahl X Karten aus seiner Hand offen vor, wobei X gleich der Anzahl an Goblins ist, die du kontrollierst. Bestimme eine jener Karten. Jener Spieler schickt sie ins Exil. Falls auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ins Exil geschickt wird, kannst du sie wirken, solange du diese Kreatur kontrollierst, und Mana beliebigen Typs kann ausgegeben werden, um jenen Zauberspruch zu wirken.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die Fähigkeit des Plunderprüfers verrechnet wird.
- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gewirkte Karten gelten. Falls beispielsweise die ins Exil geschickte Karte eine Hexereikarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.

Prismaschmetterer

{4} {G} {G}

Kreatur — Elementarwesen

6/6

Verursacht Trampelschaden

Farbenspiel — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhalten bis zu X Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Farben unter den Permanenten ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird ermittelt, wenn die letzte Fähigkeit des Prismaschmetterers ausgelöst wird, um die maximale Anzahl an Kreaturen deiner Wahl zu ermitteln. Er wird erneut ermittelt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, um den Bonus für Stärke und Widerstandskraft zu ermitteln.

Prismatische Unterströmungen

{3} {G}

Verzauberung

Farbenspiel — Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, durchsuche deine Bibliothek nach bis zu X Standardland-Karten, wobei X gleich der Anzahl an Farben unter den Permanenten ist, die du kontrollierst. Zeige jene Karten offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische danach. Du darfst in jedem deiner Züge ein zusätzliches Land spielen.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die erste Fähigkeit der Prismatischen Unterströmungen verrechnet wird.
- Der Effekt der letzten Fähigkeit der Prismatischen Unterströmungen ist kumulativ mit ähnlichen Effekten. Falls du zum Beispiel zwei Exemplare der Prismatischen Unterströmungen kontrollierst, kannst du in jedem deiner Züge drei Länder spielen.

Rauszupfen

{2} {R}

Spontanzauber

Rauszupfen fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls das Ziel illegal ist, sowie das Rauszupfen verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du bekommst nicht die Gelegenheit, eine Karte abzuwerfen, um eine Karte zu ziehen.

Reiche der Finsternis

Land

Sowie dieses Land ins Spiel kommt, bestimme Baumhirte, Elementarwesen, Elf, Feenwesen, Goblin, Kithkin, Meervolk oder Riese.

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe. Gib dieses Mana nur aus, um einen Zauberspruch des bestimmten Typs zu wirken oder eine Fähigkeit einer Quelle des bestimmten Typs zu aktivieren.

- Quellen des bestimmten Kreaturentyps umfassen alle Objekte mit dem bestimmten Untertyp. Falls du beispielsweise Kithkin bestimmt hast, könntest du das Mana beispielsweise ausgeben, um die Fähigkeit eines Kithkin-Permanents, das du kontrollierst, oder einer Kithkin-Karte auf deiner Hand oder in deinem Friedhof zu aktivieren.
-

Rhys, immerdar

{1}{W}

Legendäre Kreatur — Elf, Krieger

2/2

Aufblitzen

Wenn Rhys ins Spiel kommt, erhält eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Beharrlichkeit bis zum Ende des Zuges. *(Wenn sie stirbt und falls keine -1/-1-Marke auf ihr lag, bringe sie mit einer -1/-1-Marke unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.)*

{W}, {T}: Entferne eine beliebige Anzahl an Marken von einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls die Kreatur deiner Wahl stirbt, aber jene Karte den Friedhof verlässt, bevor die Beharrlichkeit-Fähigkeit verrechnet wurde, wird sie nicht ins Spiel zurückgebracht.
- Falls auf einer Kreatur gleichzeitig +1/+1-Marken und -1/-1-Marken liegen, werden diese als zustandsbasierte Aktion entfernt (je eine +1/+1-Marke und eine -1/-1-Marke), sodass nur eine dieser Sorten Marken auf ihr liegt. Die Beharrlichkeit-Fähigkeit einer Kreatur kann sie wieder zurückbringen, falls ihre -1/-1-Marken auf diese Weise entfernt werden.
- Falls auf einer Kreatur mit Beharrlichkeit bereits +1/+1-Marken liegen und sie dann so viele -1/-1-Marken erhält, dass sie durch tödlichen Schaden zerstört wird oder auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, weil ihre Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, wird Beharrlichkeit nicht ausgelöst und die Karte wird nicht ins Spiel zurückgebracht. Das liegt daran, dass Beharrlichkeit prüft, welchen Zustand die Kreatur hat, unmittelbar bevor sie das Spiel verlässt. Zu diesem Zeitpunkt liegen noch -1/-1-Marken auf der Kreatur.

Riesenhafte Tagträumerin

{2}{R}{R}

Kreatur— Riese, Zauberer

4/4

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deiner Hand wirkst, schicke jene Karte mit einer Traummarke ins Exil, anstatt sie auf deinen Friedhof zu legen, sowie sie verrechnet wird.

Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du von den Karten im Exil, die du besitzt und auf denen Traummarken liegen, einen Zauberspruch wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

- Der Zauberspruch hat seine normalen Effekte, bevor er ins Exil geschickt wird. Falls die normalen Effekte des Zauberspruchs umfassen, sich selbst ins Exil zu schicken, wird der Effekt der ersten Fähigkeit der Riesenhafte Tagträumerin nicht auf ihn angewendet.
- Falls ein Zauberspruch neutralisiert oder auf andere Weise nicht verrechnet wird, schickt die erste Fähigkeit der Riesenhafte Tagträumerin ihn nicht ins Exil.
- Die letzte Fähigkeit der Riesenhafte Tagträumerin erlaubt dir, eine ins Exil geschickte Karte mit einer Traummarke nur zu wirken, während die Fähigkeit verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst dich nicht entscheiden, den Zauberspruch erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.

- Da du alternative Kosten verwendest, um den Zauberspruch zu wirken, kannst du keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Riesensturz

{1} {R}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.
 - Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.
- Falls der erste Modus bestimmt wurde und eines der beiden Ziele illegal ist, sowie der Riesensturz verrechnet werden soll, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

Rücksichtsloses Ramponieren

{1} {R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+2 bis zum Ende des Zuges. Erzeuge einen Schatz-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{T}, opfere diesen Spielstein: Erzeuge ein Mana beliebiger Farbe.“)*

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie das Rücksichtslose Ramponieren verrechnet werden soll, wird es nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erzeugst keinen Schatz-Spielstein.

Sanar, innovatives Erstsemester

{2} {U/R} {U/R}

Legendäre Kreatur — Goblin, Magier

2/4

Farbenspiel — Zu Beginn deiner ersten Hauptphase deckst du Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du X Nichtland-Karten aufdeckst, wobei X gleich der Anzahl an Farben unter den Permanenten ist, die du kontrollierst. Für jede jener Farben kannst du von den aufgedeckten Karten eine Karte jener Farbe ins Exil schicken. Mische danach. Du kannst die ins Exil geschickten Karten in diesem Zug wirken.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie Sanars Fähigkeit verrechnet wird.
- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gewirkte Karten gelten. Falls beispielsweise eine ins Exil geschickte Karte eine Hexereikarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.

Schattenrangen

{2} {B/R}

Kreatur — Buboh

3/4

Immer wenn diese Kreatur angreift, wende Fäulnis 1 an.

(Lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst.)

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine oder mehrere Marken liegen, stirbt, schicke entsprechend viele Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst jene Karten bis zu deinem nächsten Endsegment spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls eine ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Schauerweide

{1} {W/B} {W/B} {W/B}

Kreatur — Baumhirte, Kleriker

3/6

Lebensverknüpfung

Diese Kreatur kommt mit zwei -1/-1-Marken ins Spiel.

{1} {W/B}, entferne zwei Marken von dieser Kreatur:

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag

3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.

- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.

Schenkendes Tantchen

{2} {B}

Kreatur — Goblin, Hexenmeister

4/4

Diese Kreatur kommt mit zwei -1/-1-Marken ins Spiel.

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, wende Überwachen 1 an und entferne dann eine -1/-1-Marke von dieser Kreatur. *(Um Überwachen 1 anzuwenden, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie auf deinen Friedhof legen.)*

- Falls das Schenkende Tantchen zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird seine letzte Fähigkeit für jede jener anderen Kreaturen ausgelöst.
-

Schillerkrabbler

{4} {B}

Kreatur — Elementarwesen

3/5

Bedrohlich (*Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.*)

Farbenspiel — Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du erhältst X Lebenspunkte dazu, wobei X gleich der Anzahl an Farben unter den Permanenten ist, die du kontrollierst.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Schillerkrabblers verrechnet wird.

Schillerwildnis-Wachstum

{1} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land

Sowie diese Aura ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

Das verzauberte Land hat die bestimmte Farbe.

Immer wenn das verzauberte Land für Mana getappt wird, erzeugt sein Beherrscher ein zusätzliches Mana der bestimmten Farbe.

- Die letzte Fähigkeit des Schillerwildnis-Wachstums ist eine Manafähigkeit. Sie verwendet nicht den Stapel und kann nicht beantwortet werden.
- Falls das Schillerwildnis-Wachstum aus irgendeinem Grund im Spiel ist, ohne dass eine Farbe bestimmt wurde, erzeugt seine letzte Fähigkeit kein Mana.

Schlummernde Schreiterin

{3} {W} {W}

Kreatur — Riese, Krieger

4/7

Diese Kreatur kommt mit zwei -1/-1-Marken ins Spiel.

Zu Beginn deines Endsegments kannst du eine Marke von dieser Kreatur entfernen. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit der Schlummernden Schreiterin ausgelöst wird, bestimmst du für sie kein Ziel. Stattdessen wird eine zweite „rückwirkend ausgelöste“ Fähigkeit ausgelöst, wenn du auf diese Weise eine Marke von der Schlummernden Schreiterin entfernst. Für jene Fähigkeit bestimmst du ein Ziel, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Jeder Spieler kann wie gewohnt auf diese ausgelöste Fähigkeit antworten.
-

Schmuddel, legendäre Matriarchin
 {2} {B}
 Legendäre Kreatur — Goblin, Hexenmeister
 2/1
 Bedrohlich
 Immer wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder in
 Schmuddel, legendäre Matriarchin, transformiert, bringe
 bis zu eine Goblin-Karte deiner Wahl aus deinem
 Friedhof auf deine Hand zurück.
 Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {R}
 bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Schmuddel.
 //

Schmuddel, berüchtigtes Tantchen
 Legendäre Kreatur — Goblin, Krieger
 2/1
 Bedrohlich
 Immer wenn Schmuddel angreift, kannst du Fäulnis 1
 anwenden. Falls du dies tust, erzeuge eine getappte und
 angreifende Spielstein-Kopie der Kreatur, auf die Fäulnis
 angewendet wurde, außer dass der Spielstein „Zu Beginn
 des Endsegments opferst du diesen Spielstein“ hat.
 Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {B}
 bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Schmuddel.

- Falls die Widerstandskraft einer Kreatur während der Verrechnung der zweiten Fähigkeit von Schmuddel, berüchtigtes Tantchen, durch Fäulnis auf 0 oder weniger reduziert wird, stirbt jene Kreatur erst, nachdem die Fähigkeit fertig verrechnet wurde. Dasselbe gilt, falls die -1/-1-Marke dazu führt, dass bereits auf jener Kreatur vermerkter Schaden zu tödlichem Schaden wird.
 - Der Spielstein, der von der zweiten Fähigkeit von Schmuddel, berüchtigtes Tantchen, erzeugt wurde, kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit der aufgelisteten Ausnahme (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
 - Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit der aufgelisteten Ausnahme.
 - Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit der aufgelisteten Ausnahme.
 - Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
-

Schmuddels Befehl

{3} {B} {R}

Stammes-Hexerei — Goblin

Bestimme zwei —

- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Gobblins deiner Wahl ist, den du kontrollierst.
- Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, erhalten +1/+1 und Eile bis zum Ende des Zuges.
- Zerstöre ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl.
- Ein Spieler deiner Wahl millt fünf Karten und nimmt dann jede Goblin-Karte, die auf diese Weise gemillt wurde, auf seine Hand.

- Der vom ersten Modus von Schmuddels Befehl erzeugte Spielsteine kopiert genau das, was auf das ursprüngliche Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.
- Falls alle Ziele von Schmuddels Befehl illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, hat er keinen Effekt. Falls mindestens ein Ziel noch legal ist, wird er verrechnet und bewirkt so viel wie möglich.

Seelenbrodelnder Suchender

{R}

Kreatur — Elementarwesen, Magier

2/1

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, erblicke ein Elementarwesen oder bezahle {2}.

(Um ein Elementarwesen zu erblicken, bestimme ein Elementarwesen, das du kontrollierst, oder zeige eine Elementarwesen-Karte aus deiner Hand offen vor.)

{R}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. Falls dies das dritte Mal ist, dass diese Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wird, erzeuge {R} {R} {R} {R}.

- Du erzeugst nur {R} {R} {R} {R}, falls es das dritte Mal ist, dass die letzte Fähigkeit des Seelenbrodelnden Suchenden im selben Zug verrechnet wird. Du erhältst den Mana-Bonus nicht beim vierten, fünften, sechsten oder sonstig darauffolgenden Mal im selben Zug.
- Da sie ein Ziel hat, ist die letzte Fähigkeit des Seelenbrodelnden Suchenden keine Manafähigkeit. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

Selbstloser Sichermacher

{3} {G} {G}

Kreatur — Elf, Krieger

4/2

Aufblitzen

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp. Andere Permanente jenes Typs, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit und Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst den Kreaturentyp, sowie die letzte Fähigkeit des Selbstlosen Sichermachers verrechnet wird. Sobald das Verrechnen der Fähigkeit begonnen hat, kann kein Spieler auf die Entscheidung antworten oder eine Aktion ausführen, bis die Fähigkeit fertig verrechnet wurde.

Sichermacher-Reiterin

{3} {G}

Kreatur — Elf, Krieger

4/4

Diese Kreatur kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

{5}: Ein Elf deiner Wahl, den du kontrollierst, erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Falls die Sichermacher-Reiterin Bedrohlichkeit erhält und immer noch ihre erste Fähigkeit hat, kann sie überhaupt nicht geblockt werden.

Spiegelform

{4} {U} {U}

Spontanzauber

Jedes Nichtland-Permanent, das du kontrollierst, wird zu einer Kopie eines Nicht-Aura-Permanents deiner Wahl.

- Die Permanente kopieren genau das, was auf das ursprüngliche Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob jenes Permanent getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihm liegen oder Auren und Ausrüstungen an ihm angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, werden die Permanente zu Kopien von (b).
- Da die Permanente nicht ins Spiel kommen, wenn sie zu Kopien des Permanents deiner Wahl werden, werden „Wenn [dieses Permanent]“- oder „[Dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents nicht angewendet.

Spiegelsinn-Krone

{4}

Artefakt — Ausrüstung

Solange diese Ausrüstung an eine Kreatur angelegt ist, gilt, das erste Mal, dass du in einem Zug einen oder mehrere Spielsteine erzeugen würdest, kannst du stattdessen entsprechend viele Spielsteine erzeugen, die Kopien der ausgerüsteten Kreatur sind.

Ausrüsten {2}

- Die von der Fähigkeit der Spiegelsinn-Krone erzeugten Spielsteine kopieren genau das, was auf die ausgerüstete Kreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob Marken auf ihr liegen oder Auren und Ausrüstungen an ihr angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopieren die erzeugten Spielsteine die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen Spielstein erzeugt hat.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommen die Spielsteine als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Stachelbesetzter Aderlasser

{1} {B}

Artefakt — Ausrüstung

Aufblitzen

Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, lege sie an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Jene Kreatur erhält Verdorren bis zum Ende des Zuges. *(Sie fügt Kreaturen Schaden in Form von -1/-1-Marken zu.)*
Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+2.

Ausrüsten {2}

- Verdorren betrifft allen Schaden, den die betroffene Kreatur Kreaturen zufügt. Dies umfasst Kampfschaden sowie alles, was bewirkt, dass die Kreatur Nicht-Kampfschaden zufügt, wie der Effekt der Forderung nach Perfektion.
-

Sygg, Wanderwein-Weiser

{1}{U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/2

Sygg kann nicht geblockt werden.

Immer wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder in Sygg, Wanderwein-Weiser, transformiert, erhält eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler oder Planeswalker Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte“.

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {W} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Sygg.

//

Sygg, Wanderessig-Verteidiger

Legendäre Kreatur — Meervolk, Räuber

2/2

Sygg kann nicht geblockt werden.

Immer wenn diese Kreatur in Sygg, Wanderessig-Verteidiger, transformiert, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, Schutz vor jeder Farbe bis zu deinem nächsten Zug.

Zu Beginn deiner ersten Hauptphase kannst du {U} bezahlen. Falls du dies tust, transformiere Sygg.

- „Schutz vor jeder Farbe“ ist eine Abkürzung für Schutz vor Weiß, vor Blau, vor Schwarz, vor Rot und vor Grün. Farblos ist keine Farbe.

Syggs Befehl

{1}{W}{U}

Stammes-Hexerei — Meervolk

Bestimme zwei —

- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Meervolks deiner Wahl ist, das du kontrollierst.
- Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, erhalten Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.
- Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte.
- Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Lege eine Betäubungsmarke auf sie.

- Der vom ersten Modus von Syggs Befehl erzeugte Spielsteine kopiert genau das, was auf das ursprüngliche Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.

- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.
- Eine oder mehrere Betäubungsmarken auf einem Permanent erzeugen einen einzelnen Ersatzeffekt, der verhindert, dass das Permanent enttappt wird. Jener Effekt besagt: „Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine Betäubungsmarke von ihm.“
- Falls alle Ziele von Syggs Befehl illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, hat er keinen Effekt. Falls mindestens ein Ziel noch legal ist, wird er verrechnet und bewirkt so viel wie möglich.

Tam, achtsames Erstsemester
 {1}{G/U}
 Legendäre Kreatur — Gorgo, Zauberer
 2/2
 Jede andere Kreatur, die du kontrollierst, hat
 Fluchsicherheit vor jeder ihrer Farben.
 {T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, hat
 bis zum Ende des Zuges alle Farben.

- „Fluchsicher vor jeder Farbe“ ist eine Abkürzung für Fluchsicher vor Weiß, vor Blau, vor Schwarz, vor Rot und vor Grün. Farblos ist keine Farbe.

Tanufel-Frostrufer
 {3}{U}
 Kreatur — Elementarwesen, Zauberer
 2/4
 Immer wenn du einen Zauberspruch mit Manabetrag 4
 oder mehr wirkst, ziehe eine Karte.

- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, verwende den für X bestimmten Wert, um den Manabetrag des Zauberspruchs zu ermitteln.

Tarnzauberbringer
 {1}{U}
 Kreatur — Feenwesen, Zauberer
 1/2
 Aufblitzen
 Fliegend
 Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme bis zu
 eine andere Kreatur deiner Wahl. Bis zum Ende des
 Zuges hat jene Kreatur Basis-Stärke und -
 Widerstandskraft 4/4 und erhält alle Kreaturentypen.

- Die letzte Fähigkeit des Tarnzauberbringers überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der betroffenen Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.

- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie der Effekt der Anrufung von Eirdu, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

Tempelgarten
Land — Wald, Ebene
(*{T}*: Erzeuge *{G}* oder *{W}*!).
Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2
Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt
es getappt ins Spiel.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Zweigpflege es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den der Großen Stadt Arashin (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Traumernte
{5} {U/B} {U/B}
Hexerei
Jeder Gegner schickt Karten oben von seiner Bibliothek
ins Exil, bis er auf diese Weise Karten mit Gesamt-
Manabetrag 5 oder mehr ins Exil geschickt hat. Bis zum
Ende des Zuges kannst du auf diese Weise ins Exil
geschickte Karten wirken, ohne ihre Manakosten zu
bezahlen.

- Falls eine Karte in einer Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Da du alternative Kosten verwendest, um die Zaubersprüche zu wirken, kannst du keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls ein Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Tropfender Tropf
{2} {B}
Kreatur — Goblin
4/2
Wenn diese Kreatur stirbt und falls eine -1/-1-Marke auf
ihr lag, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers ins
Spiel zurück und sie verliert alle Fähigkeiten.

- Der Effekt der letzten Fähigkeit des Tropfenden Tropfs, die dazu führt, dass er alle Fähigkeiten verliert, dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet nicht im Aufräumsegment.

Trystans Befehl

{4} {B} {G}

Stammes-Hexerei — Elf

Bestimme zwei —

- Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie eines Elfen deiner Wahl ist, den du kontrollierst.
- Bringe eine oder zwei Permanent-Karten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
- Zerstöre eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl.
- Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, erhalten +3/+3 bis zum Ende des Zuges. Enttappe sie.

- Der vom ersten Modus von Trystans Befehl erzeugte Spielsteine kopiert genau das, was auf das ursprüngliche Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, jenes Permanent ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt ist, ob auf ihm Marken liegen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein erzeugt hat.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.
- Falls alle Ziele von Trystans Befehl illegal sind, wenn er verrechnet werden soll, hat er keinen Effekt. Falls mindestens ein Ziel noch legal ist, wird er verrechnet und bewirkt so viel wie möglich.

Tücke

{4} {U/B} {U/B}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

5/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {U} {U} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, bringe bis zu ein anderes Nichtland-Permanent deiner Wahl auf die Hand seines Besitzers zurück.

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {B} {B} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, zeigt ein Gegner deiner Wahl seine Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte. Jener Spieler wirft die bestimmte Karte ab.

Herbeirufen {U/B} {U/B}

- Die erste und zweite Fähigkeit der Tücke prüfen, welches Mana verwendet wurde, um ihre Gesamtkosten zu bezahlen, nicht nur welches Mana für die hybriden Manasymbole in ihren Kosten ausgegeben wurde.
- Die erste und zweite Fähigkeit der Tücke prüfen, ob mindestens zwei Mana der entsprechenden Farben ausgegeben wurden, um die Kosten der Tücke zu bezahlen. Es spielt keine Rolle, ob mehr als zwei Mana jener Farbe ausgegeben wurden; der Effekt wird nicht multipliziert.

- Falls dieser Zauberspruch kopiert wird, wurde für die Kopie kein Mana irgendeiner Farbe bezahlt, unabhängig davon, welche Farben für den ursprünglichen Zauberspruch ausgegeben wurden.

Überwachsene Grabstätte

Land — Sumpf, Wald

(*{T}*: Erzeuge *{B}* oder *{G}*.)

Sowie dieses Land ins Spiel kommt, kannst du 2

Lebenspunkte bezahlen. Falls du dies nicht tust, kommt es getappt ins Spiel.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Zweigpflege es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).
- Falls ein Effekt dieses Land getappt ins Spiel bringt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen, aber das Land kommt trotzdem getappt ins Spiel.

Unfreundlicher Auftritt

{R}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Eile und verursacht

Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie der Unfreundliche Auftritt verrechnet werden soll, wird er nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du ziehst dann keine Karte.

Vergeltende Verhexung

{B}

Spontanzauber

Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du Fäulnis 1 anwenden. (*Du kannst eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst, legen.*)

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Manabetrag 2

oder weniger. Falls die zusätzlichen Kosten dieses

Zauberspruchs bezahlt wurden, erhältst du 2

Lebenspunkte dazu.

- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung ihres Manabetrags gleich 0.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die Vergeltende Verhexung verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst auch dann keine Lebenspunkte dazu, falls die zusätzlichen Kosten bezahlt wurden.

Verhexende Verhinderin
{1} {R}
Kreatur — Goblin, Magier
2/2

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.
Abwehr — 2 Lebenspunkte bezahlen.
Zaubersprüche, die du kontrollierst, können nicht
neutralisiert werden.
Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben
„Abwehr — 2 Lebenspunkte bezahlen.“

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, immer noch als Ziel haben. Der Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, wird dann zwar nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte des neutralisierenden Zauberspruchs bzw. der neutralisierenden Fähigkeit geschehen trotzdem.

Verkörpern
{1} {W}
Spontanzauber
Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst,
ins Exil und bringe sie dann unter der Kontrolle ihres
Besitzers ins Spiel zurück. Erzeuge einen 1/1 farblosen
Gestaltwandler-Kreaturenspielstein mit Wandelwicht.
(*Er hat alle Kreaturentypen.*)

- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.
- Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Verkörperung des Mythos
{G/W}
Kreatur — Kithkin
1/1
{G/W}: Diese Kreatur wird zu einem Kithkin-Späher mit
Basis-Stärke und -Widerstandskraft 2/3.
{1} {G/W} {G/W}: Falls diese Kreatur ein Späher ist,
wird sie zu einem Kithkin-Soldaten mit Basis-Stärke und
-Widerstandskraft 4/5.
{3} {G/W} {G/W} {G/W}: Falls diese Kreatur ein Soldat
ist, wird sie zu einem Kithkin-Avatar mit Basis-Stärke
und -Widerstandskraft 7/8 und Schutz vor jedem deiner
Gegner.

- Keine dieser Fähigkeiten hat eine beschränkte Dauer. Falls eine von ihnen verrechnet wird, bleibt der Effekt bestehen, bis die Partie endet, die Verkörperung des Mythos das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt ihre Eigenschaften ändert, je nachdem, was zuerst eintritt.
- Die Fähigkeiten der Verkörperung des Mythos überschreiben ihre existierenden Kreaturentypen. Sobald beispielsweise die zweite Fähigkeit der Verkörperung des Mythos verrechnet wurde und sie ein Späher

war, als die Fähigkeit verrechnet wurde, ist die Verkörperung des Mythos ein Kithkin-Soldat. Sie hat dann nicht mehr den Kreaturentyp Späher.

- Du kannst die Fähigkeiten der Verkörperung des Mythos unabhängig davon aktivieren, welche Kreaturentypen sie gerade hat. Jede der Fähigkeiten überprüft die Kreaturentypen der Verkörperung des Mythos, wenn sie verrechnet wird. Falls die Verkörperung des Mythos zu jenem Zeitpunkt nicht die entsprechenden Kreaturentypen hat, hat die Fähigkeit keinen Effekt. (Sie muss dann wohl noch etwas an ihrem Mythos arbeiten.)
- Die Effekte der Fähigkeiten der Verkörperung des Mythos überschreiben andere Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft festlegen, falls und nur falls jene Effekte bereits existierten, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde. Sie überschreiben jedoch weder Effekte, die Stärke oder Widerstandskraft modifizieren, ohne sie festzulegen (sei es durch eine statische Fähigkeit, durch Marken oder durch einen verrechneten Zauberspruch bzw. eine verrechnete Fähigkeit), noch Effekte, die Stärke und Widerstandskraft festlegen und beginnen, nachdem sie verrechnet wurden. Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur vertauschen, werden immer nach allen anderen Effekten angewendet, die Stärke oder Widerstandskraft verändern, unabhängig von der Reihenfolge, in der sie erzeugt werden.

Verlassenheit

{4} {W/B} {W/B}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

3/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {W} {W} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Manabetrag 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {B} {B} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, lege drei -1/-1-Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

Herbeirufen {W/B} {W/B}

- Die erste und zweite Fähigkeit der Verlassenheit prüfen, welches Mana verwendet wurde, um ihre Gesamtkosten zu bezahlen, nicht nur welches Mana für die hybriden Manasymbole in ihren Kosten ausgegeben wurde.
 - Die erste und zweite Fähigkeit der Verlassenheit prüfen, ob mindestens zwei Mana der entsprechenden Farben ausgegeben wurden, um die Kosten der Verlassenheit zu bezahlen. Es spielt keine Rolle, ob mehr als zwei Mana jener Farbe ausgegeben wurden; der Effekt wird nicht multipliziert.
 - Falls dieser Zauberspruch kopiert wird, wurde für die Kopie kein Mana irgendeiner Farbe bezahlt, unabhängig davon, welche Farben für den ursprünglichen Zauberspruch ausgegeben wurden.
 - Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Bestimmung ihres Manabetrags gleich 0.
-

Versamlungsstein

{4}

Artefakt

Sowie dieses Artefakt ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Zaubersprüche des bestimmten Typs, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Wenn dieses Artefakt ins Spiel kommt und zu Beginn deines Versorgungssegments schaust du dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Karte des bestimmten Typs ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du die Karte nicht auf deine Hand nimmst, kannst du sie auf deinen Friedhof legen.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst (beispielsweise Rückblendekosten); füge dann alle Kostenerhöhungen (wie Bonuskosten) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie diejenige dieser Fähigkeit) ab. Der Manabetrag des Zauberspruchs wird nur durch seine Manakosten bestimmt, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Die zweite Fähigkeit des Versamlungssteins gilt nur für generisches Mana in den Gesamtkosten von Zaubersprüchen des bestimmten Typs, die du wirkst.
- Du musst die Karte, die du dir mit der dritten Fähigkeit des Versamlungssteins anschaust, auch dann nicht offen vorzeigen, falls sie eine Karte des bestimmten Typs ist. Falls du bestimmst, sie nicht auf diese Weise vorzuzeigen, kannst du sie trotzdem auf deinen Friedhof legen.

Wächter der Elendraschlucht

{2} {U}

Kreatur — Feenwesen, Zauberer

3/4

Aufblitzen

Fliegend

Diese Kreatur kommt mit einer -1/-1-Marke ins Spiel.

{1} {U}, entferne eine Marke von dieser Kreatur:

Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl. Sein Beherrscher zieht eine Karte.

- Falls der Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die letzte Fähigkeit des Wächters der Elendraschlucht verrechnet werden soll (wahrscheinlich, weil jener Zauberspruch bereits aufgrund eines anderen Effekts den Stapel verlassen hat), wird die Fähigkeit nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Kein Spieler zieht eine Karte.
-

Wandelbarer Kundschafter

{2} {G}

Kreatur — Gestaltwandler

1/1

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge einen getappten Ändergewölbe-Spielstein. (*Er ist ein Land mit „{T}: Erzeuge {C}“ und „{1}: Dieser Spielstein wird bis zum Ende des Zuges zu einer 2/2 Kreatur mit allen Kreaturentypen. Er ist immer noch ein Land.“*)

- Die letzte Fähigkeit des Wandelbaren Kundschafters erzeugt einen Spielstein, der eine Kopie der Karte Ändergewölbe in der Oracle-Kartenreferenz ist. Der offizielle Text des Ändergewölbes ist in der Gatherer-Kartendatenbank unter Gatherer.Wizards.com zu finden.

Wehmut

{3} {G/U} {G/U}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

6/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {G} {G} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die ein Gegner kontrolliert, ins Exil.

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls {U} {U} ausgegeben wurde, um sie zu wirken, ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

Herbeirufen {G/U} {G/U} (*Du kannst diesen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirken. Falls du dies tust, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.*)

- Die erste und zweite Fähigkeit der Wehmut prüfen, welches Mana verwendet wurde, um ihre Gesamtkosten zu bezahlen, nicht nur welches Mana für die hybriden Manasymbole in ihren Kosten ausgegeben wurde.
- Die erste und zweite Fähigkeit der Wehmut prüfen, ob mindestens zwei Mana der entsprechenden Farben ausgegeben wurden, um die Kosten der Wehmut zu bezahlen. Es spielt keine Rolle, ob mehr als zwei Mana jener Farbe ausgegeben wurden; der Effekt wird nicht multipliziert.
- Falls dieser Zauberspruch kopiert wird, wurde für die Kopie kein Mana irgendeiner Farbe bezahlt, unabhängig davon, welche Farben für den ursprünglichen Zauberspruch ausgegeben wurden.

Widerwillige Fleckenwache

{2} {W}

Kreatur — Kithkin, Soldat

4/4

Diese Kreatur kommt mit zwei -1/-1-Marken ins Spiel. Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, während eine -1/-1-Marke auf dieser Kreatur liegt, entferne eine -1/-1-Marke von dieser Kreatur.

- Falls die Widerwillige Fleckenwache zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird ihre letzte Fähigkeit für jede jener Kreaturen ausgelöst (es sei denn, sie ist irgendwie ohne -1/-1-Marken ins Spiel gekommen).

Windsbrautschwarm

{7} {U} {U}

Kreatur — Elementarwesen

5/5

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich dem höchsten Manabetrag unter den Elementarwesen ist, die du kontrollierst.

Fliegend

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls du sie gewirkt hast, bringe alle Nicht-Elementarwesen-Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Falls ein Elementarwesen im Spiel {X} in seinen Manakosten hat, ist X für die Ermittlung seines Manabetrags gleich 0.
- Um die Gesamtkosten des Windsbrautschwarms zu bestimmen, beginne mit den Manakosten (oder alternativen Kosten, falls der Effekt einer anderen Karte dir erlaubt, stattdessen diese zu bezahlen), füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Der Manabetrag des Windsbrautschwarms bleibt dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um ihn zu wirken.
- Sobald du die Kosten für das Wirken des Windsbrautschwarms ermittelt hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um die Kosten zu bezahlen. Falls sich der höchste Manabetrag unter Elementarwesen, die du kontrollierst, ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst (wahrscheinlich weil du ein oder mehrere Elementarwesen geopfert hast), bleiben die Kosten für das Wirken des Windsbrautschwarms so, wie du sie zuvor ermittelt hast.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere können Gegner zu jenem Zeitpunkt nicht versuchen, Elementarwesen, die du kontrollierst, aus dem Spiel zu entfernen.

Ziegenderbstahl

{2} {R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe sie. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Falls die Kreatur eine Ziege ist, erhält sie außerdem +3/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Der Ziegenderbstahl kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.
- Um zu bestimmen, ob die Kreatur deiner Wahl +3/+0 erhält, schaue dir ihre Kreaturentypen an, nachdem du die Kontrolle über sie übernommen hast, sie enttappt und ihr Eile gegeben hast. Falls sie zu diesem Zeitpunkt keine Ziege ist, erhält sie nicht +3/+0, auch nicht, falls sie später im Zug zur Ziege wird. Falls sie eine Ziege ist, erhält sie +3/+0, auch falls sie später im Zug keine Ziege mehr ist.

- Ziege ist ein Kreaturentyp. Denk daran, dass Kreaturen mit der Wandelwicht-Fähigkeit (auch) Ziegen sind. (Ob sie auch imstande sind, zentnerweise Zucker zum Zoo zu ziehen, ist unklar und für diese Regelerklärung auch nicht weiter relevant.)

Zischender Wandelwicht

{2} {R}

Kreatur — Gestaltwandler

3/2

Wandelwicht (*Diese Karte hat alle Kreaturentypen.*)

Wenn diese Kreatur stirbt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

- Du musst alle Kosten bezahlen und alle Zeitpunkts-Einschränkungen einhalten, die für auf diese Weise gespielte Karten gelten. Falls die ins Exil geschickte Karte beispielsweise eine Länderkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, wenn der Stapel leer ist.

Zusammen durchbrennen

{1} {U}

Spontanzauber

Bestimme zwei Kreaturen deiner Wahl, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden. Bringe sie auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Falls eine der zwei Kreaturen deiner Wahl zu einem illegalen Ziel wird, kann Zusammen durchbrennen noch immer ihren Beherrscher ermitteln, um zu überprüfen, ob die andere Kreatur ein legales Ziel ist. Falls das illegale Ziel das Spiel verlassen hat, verwende seine zuletzt bekannten Informationen. Falls die andere Kreatur weiterhin ein legales Ziel ist, wird sie auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.
- Falls aus irgendeinem Grund beide Kreaturen vom gleichen Spieler kontrolliert werden, wenn Zusammen durchbrennen verrechnet werden soll, sind beide Ziele illegal. Der Zauberspruch wird nicht verrechnet.

Zwillingsflammen-Reisende

{2} {U} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Magier

3/3

Fliegend

Falls eine ausgelöste Fähigkeit eines anderen Elementarwesens, das du kontrollierst, ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten wie Mobilisieren (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext. Ersatzeffekte sind von der Fähigkeit der Zwillingsflammen-Reisenden nicht betroffen. Beispielsweise erhält eine 1/1 Elementarwesen-Kreatur, die unter deiner Kontrolle „mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt“, keine zusätzliche +1/+1-Marke.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“ oder „sowie [diese Kreatur] aufgedeckt wird“, sind ebenfalls von der Fähigkeit der Zwillingsflammen-Reisenden nicht betroffen.

- Die Fähigkeit der Zwillingsschlangen-Reisenden kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht; sie führt nur dazu, dass die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf ein Permanent legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, benötigt eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Elite-Arkanisten zweimal ausgelöst wird, werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit des Elite-Arkanisten ist die Summe der Manabeträge der beiden Karten. Beim Verrechnen der Fähigkeit erzeugst du Kopien von beiden Karten und kannst entweder keine, eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.

LORWYNS FINSTERNIS SPECIAL GUESTS – KARTENSPEZIFISCHES

Aufopferungsvoller Druiden

{1} {G}

Kreatur — Elf, Druiden

0/2

{T}: Erzeuge {G}.

Lege eine -1/-1-Marke auf diese Kreatur: Enttappe diese Kreatur.

- Du legst die -1/-1-Marke als Kosten seiner Fähigkeit auf den Aufopferungsvollen Druiden, nicht wenn sie verrechnet wird. Falls das Bezahlen der Kosten dazu führt, dass der Aufopferungsvolle Druiden Widerstandskraft 0 hat, wird er auf deinen Friedhof gelegt, bevor du ihn enttappen kannst und bevor du auch nur die Kosten erneut bezahlen kannst.
- Falls du keine -1/-1-Marken auf den Aufopferungsvollen Druiden legen kannst (durch einen Effekt wie den der Erhabenheit), kannst du seine zweite Fähigkeit nicht aktivieren. Falls du Marken auf ihn legen kannst, dies jedoch durch einen Effekt modifiziert wird (zum Beispiel durch den der Wesirin der Heilmittel), kannst du die Fähigkeit auch dann aktivieren, falls das Bezahlen der Kosten dazu führt, dass keine Marken auf den Aufopferungsvollen Druiden gelegt werden.

Diener des Malers

{2}

Artefaktkreatur — Vogelscheuche

1/3

Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

Alle Karten, die nicht im Spiel sind, alle Zaubersprüche und alle Permanente haben zusätzlich zu ihren anderen Farben die bestimmte Farbe.

- Diese Fähigkeit betrifft jede Karte in jeder Spielzone, alle Spielsteine im Spiel und alle Kopien von Zaubersprüchen auf dem Stapel, unabhängig davon, wer sie kontrolliert bzw. besitzt.
- Diese Fähigkeit überschreibt nicht bereits vorhandene Farben. Stattdessen fügt sie eine weitere Farbe hinzu.
- Die Effekte von mehreren Dienern des Malers sind kumulativ.
- Während der Diener des Malers im Spiel ist, überschreibt ein Effekt, der die Farbe eines Objekts ändert, auch den Effekt des Dieners des Malers. Wirkst du zum Beispiel den Himmelshauch auf eine Kreatur, wird sie dadurch blau, unabhängig von der Farbe, die für den Diener des Malers bestimmt wurde.
- Jede Karte wird zu einem neuen Objekt, sowie sie die Zone wechselt, daher wird dieser Effekt in der neuen Zone aufs Neue angewendet. Zonenwechsel-Ersatzfähigkeiten, die von der neuen Farbe abhängig sind (wie „[Farbe]e Permanente kommen getappt ins Spiel“) funktionieren nicht, da diese Effekte angewendet werden, sowie die Karte in die neue Zone gebracht wird. Ausgelöste Zonenwechsel-Fähigkeiten, die von der neuen Farbe abhängig sind (wie „wenn ein [Farbe]es Permanent ins Spiel kommt“) funktionieren, da diese Effekte angewendet werden, nachdem die Karte bereits in der neuen Zone ist.
- Falls etwas, das vom Diener des Malers betroffen ist, normalerweise farblos ist, hat es einfach nur die neue Farbe. Es ist nicht gleichzeitig farblos und hat die neue Farbe.

Erwachtes Riff

{1} {G} {U}

Kreatur — Elementarwesen

1/1

Immer wenn diese Kreatur oder ein anderes Elementarwesen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie getappt ins Spiel bringen. Falls du die Karte nicht ins Spiel bringst, nimm sie auf deine Hand.

- Falls du die Karte auf deine Hand nimmst, brauchst du sie nicht offen vorzuzeigen. Außerdem brauchst du deinem Gegner nicht zu sagen, ob es eine Nichtland-Karte oder eine Länderkarte ist, für die du entschieden hast, sie nicht getappt ins Spiel zu bringen.

Laubgekrönte Visionärin

{G} {G}

Kreatur — Elf, Druiden

1/1

Andere Elfen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.
Immer wenn du einen Elf-Zauberspruch wirkst, kannst du {G} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Die Fähigkeit der Laubgekrönten Visionärin wird ausgelöst, wenn du einen Elf-Zauberspruch wirkst, und sie wird vor dem Zauberspruch verrechnet. Du kannst auch dann {G} bezahlen, um eine Karte zu ziehen, falls der Zauberspruch neutralisiert wurde oder die Laubgekrönte Visionärin als Antwort aus dem Spiel entfernt wurde.

Manamorphose
{1} {R/G}
Spontanzauber
Erzeuge zwei Mana in beliebiger Farbkombination.
Ziehe eine Karte.

- Du bestimmst, welche Manafarbe oder welche Manafarben erzeugt wird bzw. werden, bevor du eine Karte ziehst.

Nebelband-Clique
{3} {U}
Kreatur — Feenwesen, Zauberer
4/4
Aufblitzen
Fliegend
Beschütze ein Feenwesen
Wenn ein Feenwesen von dieser Kreatur geschützt wird,
tappe alle Länder, die ein Spieler deiner Wahl
kontrolliert.

- Beschützen steht für zwei ausgelöste Fähigkeiten. „Beschütze ein [Objekt]“ bedeutet „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, opfere es, es sei denn, du schickst ein anderes [Objekt], das du kontrollierst, ins Exil“ und „Wenn dieses Permanent das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück“.

Noble Kraft
{4} {G} {G} {G}
Kreatur — Elementarwesen
5/5
Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, ziehe für jede
grüne Kreatur, die du kontrollierst, eine Karte.

- Falls die Noble Kraft immer noch im Spiel ist, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, zählt ihre Fähigkeit sie mit.

Prophet vom Wanderweinfluss
{4} {U} {U}
Kreatur — Meervolk, Zauberer
4/4
Beschütze ein Meervolk
Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden
zufügt, kannst du ein Meervolk opfern. Falls du dies tust,
erhältst du nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

- Beschützen steht für zwei ausgelöste Fähigkeiten. „Beschütze ein [Objekt]“ bedeutet „Wenn dieses Permanent ins Spiel kommt, opfere es, es sei denn, du schickst ein anderes [Objekt], das du kontrollierst, ins Exil“ und „Wenn dieses Permanent das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück“.
-

Schimmernde Hitze

{2} {R}

Hexerei

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist, außer dass er Eile hat und „Zu Beginn des Endsegments schickst du diesen Spielstein ins Exil.“

- Der von der Schimmernden Hitze erzeugte Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts, mit den aufgelisteten Ausnahmen (es sei denn, jene Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.
- Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften des ursprünglichen Spielsteins so, wie sie der Effekt festgelegt hat, der jenen ursprünglichen Spielstein erzeugt hat, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel, mit den aufgelisteten Ausnahmen.
- Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.

Spiralfiale

{G}

Verzauberung

Verhüllt

{X}: Lege X Turmmarken auf diese Verzauberung.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls 100 oder mehr Turmmarken auf dieser Verzauberung liegen, gewinnst du die Partie.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Spiralfiale hat eine „eingreifende Falls-Bedingung“. Das bedeutet, dass (1) die Fähigkeit gar nicht ausgelöst wird, es sei denn, die Spiralfiale hat bereits mindestens 100 Turmmarken, sowie dein Versorgungssegment beginnt, und dass (2) die Fähigkeit keinen Effekt hat, falls die Spiralfiale so viele Marken verloren hat, dass sie weniger als 100 Marken hat, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls die Spiralfiale das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, verwende die Anzahl der Marken, die auf ihr lagen, als sie zuletzt im Spiel war.

Tausendjähriges Elixier

{3}

Artefakt

Du kannst Fähigkeiten von Kreaturen, die du kontrollierst, aktivieren, als ob jene Kreaturen Eile hätten.

{1}, {T}: Enttappe eine Kreatur deiner Wahl.

- Das Tausendjährige Elixier gewährt den Kreaturen, die du kontrollierst, nicht Eile und lässt dich auch nicht mit ihnen angreifen, als ob sie Eile hätten.

LORWYNS FINSTERNIS NEUE COMMANDER-KARTEN – KARTENSPEZIFISCHES

Ascheline die Unbändige

{2} {R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Magier

2/3

Elementarwesen-Permanent-Zaubersprüche, die du aus deiner Hand wirkst, erhalten Herbeirufen {4}, sowie du sie wirkst. *(Falls du einen Zauberspruch für seine Herbeirufungskosten wirkst, wird die Kreatur geopfert, wenn sie ins Spiel kommt.)*

Immer wenn du ein Nichtspielstein-Elementarwesen opferst, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie davon ist. Der Spielstein erhält Eile bis zum Ende des Zuges. Opfere ihn zu Beginn deines nächsten Endsegments, es sei denn, du bezahlst {W} {U} {B} {R} {G}.

- Für Ascheline die Unbändige gab es eine Änderung ihres Oracle-Textes. Der neue Text ist oben zu sehen. Die Änderung bewirkt konkret, dass ein Elementar-Permanent-Zauberspruch, den du aus deiner Hand wirkst, die verliehene Herbeirufen-Fähigkeit auch dann behält, falls Ascheline das Spielfeld verlässt, bevor der Zauberspruch verrechnet wird. Eine detailliertere Erklärung findest du im [Artikel zu den Lorwyns Finsternis Updates](#).
- The token created by Ashling's last ability copies exactly what was printed on the original permanent and nothing else (unless that creature was copying something else; see below). It doesn't copy whether that permanent was tapped or untapped, whether it had any counters on it or Auras and Equipment attached to it, or any non-copy effects that changed its power, toughness, types, color, and so on.
- Der Spielstein, der von Aschelines letzter Fähigkeit erzeugt wird, kopiert genau das, was auf das Original-Permanent aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, das Permanent ist selbst eine Kopie; siehe unten). Er kopiert nicht, ob das Permanent getappt oder ungetappt war, ob auf ihm Marken lagen oder an es Auren oder Ausrüstungen angelegt waren oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte seine Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls das kopierte Permanent {X} in seinen Manakosten hatte, ist X gleich 0.
- Falls das kopierte Permanent (a) seinerseits etwas anderes (b) kopiert hat, kommt der Spielstein als Kopie von (b) ins Spiel.
- Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents werden ausgelöst, wenn der Spielstein ins Spiel kommt. Alle „sowie [dieses Permanent] ins Spiel kommt“- oder „[dieses Permanent] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten des kopierten Permanents funktionieren ebenfalls.

Durchnässtes Grün

Land — Wald, Insel

({T}: Erzeuge {G} oder {U}.)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst zwei oder mehr Standardländer.

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Zweigpflege es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).

Ferrafor, junge Eibe

{6} {G}

Legendäre Kreatur — Baumhirte, Druide

4/7

Wenn Ferrafor ins Spiel kommt, erzeuge X 1/1 grüne Saproling-Kreaturenspielsteine, wobei X die Anzahl an Marken auf Kreaturen ist, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert.

{T}: Verdopple die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einer Kreatur deiner Wahl.

- Verwende die Anzahl an Marken auf Kreaturen, die der Spieler deiner Wahl kontrolliert, wenn Ferrafors erste Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Saprolinge erzeugt werden.
- Um die Anzahl an Marken jeder Sorte auf einer Kreatur zu verdoppeln, lege für jede Marke, die sich bereits darauf befindet, eine weitere Marke derselben Sorte darauf. Effekte, die damit interagieren, dass Marken auf Kreaturen gelegt werden, werden angewendet, falls zutreffend.

Frohlockung

{5} {G}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

5/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

Zugabe {7} {G} {G} ({7}{G}{G}), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.*

- Zugabe ist eine aktivierte Fähigkeit, die aus dem Friedhof funktioniert. „Zugabe [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist und der jenen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Der Spielstein erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
- Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Zugabe-Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
- Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
- Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.

- Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
- Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt auf unbestimmte Zeit im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.

Grabgaben

{3} {B}

Verzauberung

Wenn diese Verzauberung ins Spiel kommt, wirst du zum Monarchen.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du der Monarch bist, bringe bis zu eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Die Partie beginnt ohne einen Monarchen. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der aktuelle Monarch (falls vorhanden) auf, der Monarch zu sein. Es gibt nie mehr als einen Monarchen gleichzeitig.
 - Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die mit der Eigenschaft als Monarch verbunden sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeiten ausgelöst wurden, der Monarch war. Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten lauten „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht jener Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher zum Monarchen“.
 - Falls die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Monarch eine Karte zieht, auf den Stapel geht und ein anderer Spieler zum Monarchen wird, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, zieht dennoch der erste Spieler die Karte.
 - Falls der Monarch die Partie im Zug eines anderen Spielers verlässt, wird jener Spieler zum Monarchen. Falls der Monarch die Partie in seinem Zug verlässt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge zum Monarchen.
 - Falls dem Monarchen Kampfschaden zugefügt wird, der dazu führt, dass der Spieler die Partie verliert, wird die ausgelöste Fähigkeit, die bewirkt, dass der Beherrscher der angreifenden Kreatur zum Monarchen wird, nicht verrechnet. In den meisten Fällen wird der Beherrscher der angreifenden Kreatur dennoch zum Monarchen, da es wahrscheinlich sein Zug ist.
-

Impulsivität

{6} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

7/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus einem Friedhof wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls der Zauberspruch auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil.

Zugabe {7} {R} {R} ({7}{R}{R}), schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)

- Falls du bestimmst, die Spontanzauber- oder Hexereikarte zu wirken, tust du dies, während die erste Fähigkeit der Impulsivität verrechnet wird und sich noch auf dem Stapel befindet. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert.
- Da du alternative Kosten verwendest, um den Zauberspruch zu wirken, kannst du keine anderen alternativen Kosten bezahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.
- Falls der Zauberspruch, den du wirkst, {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Zugabe ist eine aktivierte Fähigkeit, die aus dem Friedhof funktioniert. „Zugabe [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist und der jenen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Der Spielstein erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
- Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Zugabe-Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
- Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
- Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
- Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
- Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt auf unbestimmte Zeit im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.

List

{4} {U}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

3/5

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges Flugfähigkeit und

„Immer wenn diese Kreatur einem Spieler

Kampfschaden zufügt, ziehe entsprechend viele Karten.“

Zugabe {7} {U} {U} ({7} {U} {U}), schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)

- Zugabe ist eine aktivierte Fähigkeit, die aus dem Friedhof funktioniert. „Zugabe [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist und der jenen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Der Spielstein erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
 - Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Zugabe-Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
 - Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
 - Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
 - Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
 - Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
 - Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
 - Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt auf unbestimmte Zeit im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.
-

Masse der Mysterien

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

Legendäre Kreatur — Elementarwesen

5/5

Erstschlag, Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug erhält ein

anderes Elementarwesen deiner Wahl, das du

kontrollierst, Myriade bis zum Ende des Zuges. *(Immer*

wenn es angreift, kannst du für jeden Gegner außer dem

verteidigenden Spieler eine Spielstein-Kopie von ihm

erzeugen. Sie kommt getappt und jenen Gegner oder

einen Planeswalker, den er kontrolliert, angreifend ins

Spiel. Schicke die Spielsteine am Ende des Kampfes ins

Exil.)

- Die Bezeichnung „verteidigender Spieler“ in den Regeln für Myriade (und jeder anderen Fähigkeit einer angreifenden Kreatur) bezieht sich auf jenen Spieler, den die Kreatur mit Myriade angegriffen hat, den Beherrscher des Planeswalkers, den die Kreatur angegriffen hat, oder den Beschützer der Schlacht, die die Kreatur angegriffen hat, zu dem Zeitpunkt, zu dem die Fähigkeit verrechnet wird. Falls jene Kreatur nicht mehr angreift, bezieht sie sich auf den entsprechenden Spieler, je nachdem, wen oder was die Kreatur zuletzt angegriffen hat.
 - Falls der verteidigende Spieler dein einziger Gegner ist, bringst du keine Spielsteine ins Spiel.
 - Du bestimmst für jeden Spielstein einzeln, ob er den Spieler oder einen von ihm kontrollierten Planeswalker angreift, sowie der Spielstein erzeugt wird. Falls er einen Planeswalker angreift, bestimmst du, welchen. Keiner der Spielsteine darf eine Schlacht angreifen.
 - Obwohl die Spielsteine angreifend ins Spiel kommen, wurden sie nie als Angreifer deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn eine Kreatur angreift, einschließlich der Myriade-Fähigkeit der Spielsteine, werden nicht ausgelöst. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, gelten diese Kosten nicht für die Spielsteine.
 - Die vom selben Vorkommen von Myriade erzeugten Spielsteine kommen alle gleichzeitig ins Spiel.
 - Jeder Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts. Er kopiert nicht, ob jene Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
 - Alle „Kommt-ins-Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn die Spielsteine ins Spiel kommen. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur funktionieren ebenfalls.
 - Falls ein Vorkommen von Myriade für irgendeinen Spieler mehr als einen Spielstein erzeugt (zum Beispiel durch einen Effekt wie den der Zeit der Verdopplung), kannst du für jeden Spielstein einzeln bestimmen, ob er den Spieler angreift oder einen Planeswalker, den er kontrolliert.
-

Oft gestohlene Ziege

{1} {B}

Kreatur — Ziege

0/5

{1}: Ziehe eine Karte. Übernimm die Kontrolle über diese Kreatur und lege eine -1/-1-Marke auf sie. Nur deine Gegner können diese Fähigkeit aktivieren, und nur wie eine Hexerei.

Wenn diese Kreatur stirbt und falls eine oder mehrere -1/-1-Marken auf ihr lagen, zieht ihr Besitzer entsprechend viele Karten und jeder andere Spieler verliert entsprechend viele Lebenspunkte.

- Nur Gegner des Beherrschers der Oft gestohlenen Ziege können ihre erste Fähigkeit aktivieren. Für die Zwecke der ersten Fähigkeit spielt es keine Rolle, wer die Oft gestohlene Ziege besitzt.

Pakt mit dem Phooka

{2} {G}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine Marke liegt, stirbt, kannst du eine andere Permanent-Karte deiner Wahl mit Manabetrag kleiner oder gleich der Anzahl an Marken auf jener Kreatur aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen. Tue dies nur einmal pro Zug.

- Falls eine Permanent-Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, ist X für die Ermittlung des Manabetrags gleich 0.

Regenglatter Hain

Land — Wald, Insel

(*{T}: Erzeuge {G} oder {U}.*)

Dieses Land kommt getappt ins Spiel.

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

- Dieses Land hat zwei Standardlandtypen. Es ist kein Standardland, also können Karten wie die Zweigpflege es nicht finden, aber es hat die richtigen Landtypen für Effekte wie den des Kishla-Dorfs (aus dem Release *Tarkir: Drachensturm*).

Schatten der Abendkühle

{4} {B}

Hexerei

Entferne eine beliebige Anzahl an Marken von Permanenten im Spiel. Du ziehst so viele Karten und verlierst so viele Lebenspunkte, wie auf diese Weise Marken entfernt wurden.

- Der Schatten der Abendkühle erlaubt dir, Marken von Permanenten zu entfernen, die beliebige Spieler kontrollieren, nicht nur von Permanenten, die du kontrollierst.

Siedlungsplünderer

{3} {R} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

5/5

Verdorren (*Dies fügt Kreaturen Schaden in Form von -1/-1-Marken zu.*)

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, fügt sie jeder gegnerischen Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

Immer wenn eine gegnerische Kreatur, auf der eine Marke liegt, stirbt, erzeuge einen getappten Schatz-Spielstein.

- Verdorren betrifft allen Schaden, den die Siedlungsplünderer Kreaturen zufügen. Dies umfasst Kampfschaden sowie alles, was bewirkt, dass sie Nicht-Kampfschaden zufügen, wie der Effekt ihrer zweiten Fähigkeit.

Verbundenheit

{5} {W}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

6/6

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, erzeuge drei 1/1 farblose Gestaltwandler-Kreaturenspielsteine mit Wandelwicht. (*Sie haben alle Kreaturentypen.*)

Zugabe {6} {W} {W} ({6} {W} {W}), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.*

- Zugabe ist eine aktivierte Fähigkeit, die aus dem Friedhof funktioniert. „Zugabe [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist und der jenen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Der Spielstein erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
- Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Zugabe-Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
- Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
- Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
- Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

- Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
- Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt auf unbestimmte Zeit im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.

Wehklage

{5} {B}

Kreatur — Elementarwesen, Inkarnation

5/4

Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Zugabe {6} {B} {B} ({6}{B}{B}), schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner eine Spielstein-Kopie, die ihn in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere Zugabe wie eine Hexerei.)

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, sowie die erste Fähigkeit der Wehklage verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.
- Zugabe ist eine aktivierte Fähigkeit, die aus dem Friedhof funktioniert. „Zugabe [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist und der jenen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Der Spielstein erhält Eile. Opfere ihn zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“
- Das Ins-Exil-Schicken der Karte mit Zugabe ist Teil der Kosten, um die Zugabe-Fähigkeit zu aktivieren. Sobald du angekündigt hast, dass du die Fähigkeit aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Aktivieren fertig bist. Niemand kann versuchen, die Karte aus deinem Friedhof zu entfernen, damit du die Kosten nicht bezahlen kannst.
- Gegner, die die Partie verlassen haben, werden nicht mitgezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Spielsteine erzeugt werden.
- Die Spielsteine kopieren nur das, was auf der Originalkarte steht. Effekte, die die Kreatur modifiziert haben, als sie zuvor im Spiel war, werden nicht kopiert.
- Jeder Spielstein muss den entsprechenden Spieler angreifen, falls möglich.
- Falls einer der Spielsteine aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, kann jener Spielstein entweder einen beliebigen Spieler oder Planeswalker bzw. eine Schlacht angreifen oder gar nicht angreifen. Falls ein Effekt verhindert, dass ein Spielstein einen bestimmten Spieler angreift, es sei denn, du bezahlst Kosten, musst du die Kosten nicht bezahlen, es sei denn, du willst jenen Spieler angreifen.
- Falls einer der Spielsteine irgendwie unter der Kontrolle eines anderen Spielers ist, sowie die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du jenen Spielstein nicht opfern. Er bleibt auf unbestimmte Zeit im Spiel, auch falls du später die Kontrolle über ihn zurückerhältst.

Werkzeuge des Weidenflechters

{3}

Artefakt

Immer wenn eine oder mehrere -1/-1-Marken auf eine Kreatur gelegt werden, lege eine Ladungsmarke auf dieses Artefakt.

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.

{5}, {T}, opfere dieses Artefakt: Erzeuge X getappte 2/2 farblose Vogelscheuche-Artefaktkreaturenspielsteine, wobei X gleich der Anzahl an Ladungsmarken auf diesem Artefakt ist.

- Der Wert von X wird nur einmal ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit der Werkzeuge des Weidenflechters verrechnet wird.

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Thunder Junction, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir und Lorwyn sind Eigentum von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2026 Wizards. Andere Marken sind Besitz ihrer entsprechenden Eigentümer.