

Sethinweise zu *Thron von Eldraine*

Zusammengestellt von Eli Shiffrin, mit Beiträgen von Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long und Thijs van Ommen

Fassung vom 5. September 2019

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 natürlich vorkommen, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der *Magic*-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr aktuell ist. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com).

Der Abschnitt „Allgemeines“ beinhaltet Informationen über das Set und erklärt die Mechaniken und Konzepte des Sets.

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

ALLGEMEINES

Informationen zum Set

Das Set *Thron von Eldraine* ist ab seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 4. Oktober 2019. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Gilden von Ravnica*, *Ravnica's Treue*, *Krieg der Funken*, *Hauptset 2020* und *Thron von Eldraine*.

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

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

Neue Mechanik: Abenteuerkarten

Das Set *Thron von Eldraine* enthält neuartige Karten. Abenteuerkarten sind Kreaturenkarten, aber jede hat ein Set an alternativen Eigenschaften, die in einem eigenen Feld in der linken Hälfte ihrer Textbox aufgeführt werden. Du kannst die Karte als ihr Abenteuer wirken. Falls du dies tust, kannst du sie später als Kreatur wirken.

Riesentöter
 {W}
 Kreatur — Mensch, Gesinde
 1/2
 {1} {W}, {T}: Tappe eine Kreatur deiner Wahl.
 //
 Füllen
 {2} {W}
 Spontanzauber — Abenteurer
 Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 4 oder
 mehr. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie
 später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Eine Abenteurerkarte ist in jeder Zone außer auf dem Stapel eine Kreaturenkarte, ebenso auf dem Stapel, falls sie nicht als Abenteurer gewirkt wurde. Ignoriere in diesen Fällen ihre alternativen Eigenschaften. Während beispielsweise der Riesentöter in deinem Friedhof ist, ist er eine weiße Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 1. Er kann nicht das Ziel der ausgelösten Fähigkeit des Mystischen Heiligtums sein.
- Wenn du einen Zauberspruch als Abenteurer wirkst, verwende die alternativen Eigenschaften und ignoriere alle normalen Eigenschaften der Karte. Farbe, Manakosten, umgewandelte Manakosten usw. des Zauberspruchs werden nur durch die alternativen Eigenschaften bestimmt. Falls der Zauberspruch den Stapel verlässt, verwendet er sofort wieder seine normalen Eigenschaften.
- Falls du eine Abenteurerkarte als Abenteurer wirkst, verwende nur seine alternativen Eigenschaften, um zu bestimmen, ob es legal ist, den Zauberspruch zu wirken. Falls beispielsweise der Riesentöter mit der letzten Fähigkeit von Vivien, Beschützerin der Wildnis, ins Exil geschickt wird, kannst du ihn nicht als Füllen wirken.
- Falls ein Zauberspruch als Abenteurer gewirkt wird, schickt sein Beherrscher ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen, sowie er verrechnet wird. Solange er im Exil ist, kann der Spieler ihn als Kreaturenzauber wirken. Falls ein Abenteurerzauber den Stapel auf andere Art als durch Verrechnen verlässt (z. B. dadurch, dass er neutralisiert wird oder dass er nicht verrechnet werden kann, weil alle seine Ziele illegal geworden sind), wird die Karte nicht ins Exil geschickt und der Beherrscher des Zauberspruchs kann sie später nicht als Kreatur wirken.
- Falls eine Abenteurerkarte letztlich aus einem anderen Grund ins Exil geschickt wird als dadurch, dass sie sich selbst ins Exil schickt, während sie verrechnet wird, erlaubt dir das nicht, sie später als Kreaturenzauber zu wirken.
- Du musst weiterhin alle Zeitpunkts-Einschränkungen und Berechtigungen für den Kreaturenzauber, den du aus dem Exil wirkst, beachten. Normalerweise kannst du ihn nur während deiner Hauptphase wirken und nur, während der Stapel leer ist.
- Falls ein Effekt einen Abenteurerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Die Kopie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren und es ist nicht möglich, sie als Kreatur zu wirken.
- Ein Effekt kann sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte „mit einem Abenteurer“ beziehen. Dies bezieht sich auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte, die bzw. der ein alternatives Set an Eigenschaften einer Abenteurerkarte hat, auch falls diese nicht verwendet werden und selbst wenn jene Karte nie als Abenteurer gewirkt wurde.
- Falls sich ein Effekt auf eine Kreaturenkarte, einen Kreaturenzauber oder eine Kreatur mit Abenteurer bezieht, findet er keinen Spontanzauber oder keine Hexerei auf dem Stapel, der bzw. die als Abenteurer gewirkt wurde.

- Falls ein Objekt zu einer Kopie eines Objekts mit Abenteuer wird, hat die Kopie ebenfalls ein Abenteuer. Falls sie die Zone wechselt, hört sie entweder auf zu existieren (falls sie ein Spielstein ist) oder sie hört auf, eine Kopie zu sein (falls sie eine bleibende Karte ist, die kein Spielstein ist). Daher kannst du sie nicht mehr als Abenteuer wirken.
- Falls ein Effekt dich auffordert, eine Karte zu benennen, kannst du den alternativen Namen des Abenteuers bestimmen. Betrachte ausschließlich die alternativen Eigenschaften, um zu ermitteln, ob du diesen Namen bestimmen kannst.
- Das Wirken einer Karte als Abenteuer ist kein Wirken für alternative Kosten. Effekte, die es dir erlauben, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken oder ihn zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, erlauben es dir möglicherweise, diese auf ein Abenteuer anzuwenden.

Neue Mechanik: Adamant

Das im Set *Thron von Eldraine* neu eingeführte Fähigkeitswort *Adamant* gibt eine Belohnung dafür an, dass du außergewöhnliches Engagement für eine Farbe zeigst und drei oder mehr Mana jener Farbe für das Wirken eines Zauberspruchs ausgibst. Ein Fähigkeitswort erscheint in Kursivschrift und hat regeltechnisch keine Bedeutung.

In Kürbis verwandeln

{3} {U}

Spontanzauber

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Ziehe eine Karte.

Adamant — Falls drei oder mehr blaue Mana ausgegeben wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Falls ein Spontanzauber oder eine Hexerei eine Adamant-Fähigkeit hat, führst du die Anweisungen des Zauberspruchs in der angegebenen Reihenfolge aus. Die Adamant-Anweisung wird nicht etwa vor dem Verrechnen des Zauberspruchs oder vor anderen, oberhalb gedruckten Effekten ausgeführt.
- Falls ein Effekt es dir erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, trotzdem für ihn zu bezahlen, es sei denn, eine andere Regel oder ein anderer Effekt erlaubt es dir, den Zauberspruch für Kosten zu wirken. Ebenso gilt: Du kannst nicht auf eine Kostenreduktion verzichten, es sei denn, jener Effekt erlaubt es dir.
- Adamant-Effekte überprüfen, welches Mana tatsächlich ausgegeben wurde, um einen Zauberspruch zu wirken. Falls ein Effekt es dir erlaubt, Mana auszugeben, „als wäre es Mana einer beliebigen Farbe“ oder eines beliebigen Typs, erlaubt dir dies, Mana auszugeben, das du sonst nicht ausgeben könntest, aber es ändert nichts daran, welches Mana du letztendlich tatsächlich ausgegeben hast, um den Zauberspruch zu wirken.
- Falls du einen Zauberspruch mit einer Adamant-Fähigkeit kopierst, wurde überhaupt kein Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken. Daher wird die Fähigkeit nicht angewendet.

Set-Thema: Speise

Die Welt Eldraine ist reich an kulinarischen Traditionen, manche süß, manche herzhaft und manche ausgesprochen schwer verdaulich. Diverse Karten in diesem Set erzeugen oder nutzen Speise-Artefakte. Du kannst also an diesem Festmahl teilnehmen, falls du dich traust.

Verführerische Hexe

{2} {B}

Kreatur — Mensch, Hexenmeister

1/3

Wenn die Verführerische Hexe ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

{2}, {T}, opfere eine Speise: Ein Spieler deiner Wahl verliert 3 Lebenspunkte.

Lebkuchen-Rohling

{1}

Artefaktkreatur — Speise, Golem

1/1

Eile

{1}: Der Lebkuchen-Rohling kann in diesem Zug außer von Kreaturen mit Eile nicht geblockt werden.

{2}, {T}, opfere den Lebkuchen-Rohling: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Speise ist ein Artefakttyp. Obwohl der Typ auf einigen Kreaturen (wie dem Lebkuchen-Rohling) zu finden ist, ist er nie ein Kreaturentyp.
- Falls sich ein Effekt auf eine Speise bezieht, bedeutet das ein beliebiges Speise-Artefakt, nicht nur einen Speise-Artefaktspielstein. Zum Beispiel kannst du den Lebkuchen-Rohling opfern, um die letzte Fähigkeit der Verführerischen Hexe zu aktivieren.
- Du kannst einen Speise-Spielstein nicht opfern, um mehrere Kosten zu bezahlen. Zum Beispiel kannst du einen Speise-Spielstein nicht opfern, um seine eigene Fähigkeit zu aktivieren und außerdem die Fähigkeit der Verführerischen Hexe zu aktivieren.
- Einige Zaubersprüche, die dich anweisen, einen Speise-Spielstein zu erzeugen, haben Ziele. Du kannst diese Zaubersprüche nicht wirken, ohne alle benötigten Ziele zu bestimmen, und falls all jene Ziele illegal werden, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und du erzeugst keine Speise(n). Falls einige, aber nicht alle dieser Ziele illegal werden, tust du so viel wie möglich, einschließlich Speise(n) erzeugen.
- Was auch immer passiert, erinnere dich daran, dass die köstlichen Karten nicht essbar sind.

Set-Thema: Deine zweite Karte ziehen

Wissen ist Macht! Einige Karten im Set *Thron von Eldraine* haben Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn du deine zweite Karte innerhalb eines Zuges ziehst.

Feen-Vandale
 {1} {U}
 Kreatur — Feenwesen, Räuber
 1/2
 Aufblitzen
 Fliegend
 Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben
 Zuges ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf den Feen-
 Vandalen.

- Die ausgelöste Fähigkeit kann nur einmal pro Zug ausgelöst werden. Es spielt keine Rolle, ob die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit im Spiel war, als die erste Karte gezogen wurde. Falls sie nicht im Spiel ist, wenn die zweite Karte gezogen wird, kann ihre Fähigkeit in diesem Zug gar nicht ausgelöst werden. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die dritte oder vierte Karte gezogen wird.
- Falls ein Effekt dich anweist, mehrere Karten zu ziehen, wird die Fähigkeit ausgelöst, nachdem du die Karte gezogen hast, welche die zweite innerhalb des aktuellen Zuges ist. Du bestimmst (falls zutreffend) ein Ziel für die Fähigkeit, nachdem du alle Karten gezogen und dir angeschaut hast und der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die dafür gesorgt hat, dass du sie gezogen hast, fertig verrechnet wurde.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, gelten sie nicht als gezogen.

Wiederkehrende Mechanik: Hybrides Mana

Hybride Manasymbole bedeuten Kosten, die mit einer von zwei Farben bezahlt werden können. Zum Beispiel kann {g/u} mit entweder {G} oder {U} bezahlt werden. Es ist gleichzeitig ein grünes und ein blaues Manasymbol.

Donnernder Schnapper
 {g/u} {g/u} {g/u} {g/u}
 Kreatur — Schildkröte, Hydra
 4/4
 Immer wenn du einen Zauberspruch mit umgewandelten
 Manakosten von 5 oder mehr wirkst, ziehe eine Karte.

- Sowie du einen Zauberspruch mit hybriden Manasymbolen in seinen Kosten wirkst oder eine entsprechende aktivierte Fähigkeit aktivierst, bestimmst du, welche Manafarbe du für jedes hybride Manasymbol bezahlst. Das geschieht zum gleichen Zeitpunkt, zu dem du den Modus oder einen Wert für X in den Manakosten bestimmen würdest. Du bestimmst zum Beispiel, ob du beim Wirken des Donnernden Schnappers {G} {G} {G} {G}, {G} {G} {G} {U}, {G} {G} {U} {U}, {G} {U} {U} {U} oder {U} {U} {U} {U} bezahlst.
- Jedes zweifarbige, hybride Symbol erhöht die umgewandelten Manakosten einer Karte um 1. Die umgewandelten Manakosten des Donnernden Schnappers betragen beispielsweise 4.
- Eine Karte mit hybriden Manasymbolen in ihren Manakosten hat alle Farben, die in ihren Manakosten auftauchen, unabhängig davon, welches Mana ausgegeben wurde, um sie zu wirken. Der Donnernde Schnapper ist zum Beispiel grün und blau, selbst wenn du ihn nur mit grünem Mana wirkst.
- Ebenso beinhaltet die Farbidentität einer Karte (ist für Commander wichtig) immer beide Farben, die in den hybriden Manasymbolen der jeweiligen Karte vertreten sind. Der Donnernde Schnapper kann nicht in einem Commander-Deck enthalten sein, dessen Kommandeur nur Grün als Farbidentität hat, obwohl der Donnernde Schnapper mit ausschließlich grünem Mana gewirkt werden könnte.

Zyklen: Länder der Wildnis und des Reiches

Das Set *Thron von Eldraine* enthält zwei Gruppen von Ländern. Die einen sind häufig und die anderen selten. Sie zeigen die Gebiete der mysteriösen Wildnis und die Bastionen des Reiches. Alle zehn Karten beziehen sich auf die Standardlandtypen.

Mystisches Heiligtum

Land — Insel

$\{T\}$: Erzeuge $\{U\}$.

Das Mystische Heiligtum kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst drei oder mehr andere Inseln.

Wenn das Mystische Heiligtum ungetappt ins Spiel kommt, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek legen.

Schloss Vantress

Land

Schloss Vantress kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst eine Insel.

$\{T\}$: Erzeuge $\{U\}$.

$\{2\} \{U\} \{U\}$, $\{T\}$: Hellsicht 2.

- Eine Insel ist ein Land mit dem Untertyp Insel, nicht ein beliebiges Land, das blaues Mana produzieren könnte. Das Mystische Heiligtum ist beispielsweise eine Insel, aber Schloss Vantress nicht.
- Beim Ins-Spiel-Kommen dieser Länder überprüfen sie, welche Länder bereits im Spiel sind. Sie sehen keine Länder, die gleichzeitig ins Spiel kommen (zum Beispiel durch Landschaftswechsel).
- Falls ein anderer Effekt diese Länder getappt ins Spiel bringt, kommen sie getappt ins Spiel, selbst wenn du genügend Länder mit dem entsprechenden Standardlandtyp kontrollierst.
- Kommt eines der häufigen Länder (wie das Mystische Heiligtum) getappt ins Spiel, gibt es keine Möglichkeit, ihre letzte Fähigkeit auszulösen, auch nicht, indem sie mit einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit enttappt wird.
- Obwohl die häufigen Länder Standardlandtypen haben, sind sie selbst keine Standardländer.

Zyklus: Reliquien des Reiches

Jeder der fünf Höfe des Reiches besitzt ein uraltes legendäres Artefakt, das die Tugend des Hofes symbolisiert. Du kannst sie in deinen Kämpfen zu Hilfe nehmen – das ist zwar recht kostspielig, aber es gibt Möglichkeiten, diese Kosten zu senken.

Der Zauberspiegel

$\{6\} \{U\} \{U\} \{U\}$

Legendäres Artefakt

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Spontanzauber- und Hexerei-Karte in deinem Friedhof $\{1\}$ weniger.

Du hast keine maximale Handkartenzahl.

Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine Wissensmarke auf den Zauberspiegel und ziehst dann für jede Wissensmarke auf dem Zauberspiegel eine Karte.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in den Kosten der Reliquie. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, um wie viel die Kosten einer Reliquie reduziert werden.

KARTENSPEZIFISCHES

Alela, listige Provokateurin (*Brawl-Deck*)
 {1} {W} {U} {B}
 Legendäre Kreatur — Feenwesen, Hexenmeister
 2/3
 Fliegend, Todesberührung, Lebensverknüpfung
 Andere fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten
 +1/+0.
 Immer wenn du einen Artefakt- oder
 Verzauberungszauber wirkst, erzeuge einen 1/1 blauen
 Feenwesen-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Alelas letzte Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Ein Zauberspruch, der sowohl ein Artefakt- als auch ein Verzauberungszauber ist, löst Alelas letzte Fähigkeit nur einmal aus.

Alles, was glänzt
 {1} {W}
 Verzauberung — Aura
 Verzaubert eine Kreatur
 Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 für jedes Artefakt
 und/oder jede Verzauberung, das bzw. die du
 kontrollierst.

- Da Alles, was glänzt, eine Verzauberung ist, erhält die verzauberte Kreatur normalerweise mindestens +1/+1.
 - Eine bleibende Karte, die sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung ist, wird nur einmal gezählt.
 - Du bleibst trotzdem der Beherrscher von Auren, die du an eine bleibende Karte, die du nicht kontrollierst, angelegt ins Spiel bringst.
-

Ansturm der Ritter (*Brawl-Deck*)

{1}{W}{B}

Verzauberung

Immer wenn ein Ritter, den du kontrollierst, angreift, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{6}{W}{B}, opfere den Ansturm der Ritter: Bringe alle Ritter-Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit des Ansturms der Ritter dazu, dass das gegnerische Team zweimal 1 Lebenspunkt verliert und du einmal 1 Lebenspunkt dazu erhältst.

Archon der Absolution

{3}{W}

Kreatur — Archon

3/2

Fliegend

Schutz vor Weiß (*Diese Kreatur kann von nichts Weißem geblockt oder als Ziel bestimmt werden, von ihm Schaden zugefügt bekommen oder von ihm verzaubert oder ausgerüstet werden.*)

Kreaturen können weder dich noch Planeswalker, die du kontrollierst, angreifen, es sei denn, ihr Beherrscher bezahlt {1} für jede dieser Kreaturen.

- Deine Gegner müssen für eine Kreatur, die angreift „falls möglich“, nicht bezahlen. Falls es keinen anderen Spieler oder Planeswalker gibt, den die Kreatur angreifen könnte, greift die Kreatur nicht an.
- In einer Partie Two-Headed Giant können Kreaturen deinen Teamkameraden und Planeswalker, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen, ohne dafür Mana bezahlen zu müssen.

Ardenthal-Taktikerin

{1}{W}{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/3

Fliegend

//

Sturzflug

{1}{W}

Spontanzauber — Abenteuer

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.*)

- Falls zwei Ziele für den Sturzflug gewählt wurden und eines davon ein illegales Ziel wird, aber das andere nicht, wird das legale Ziel getappt und der Sturzflug ins Exil geschickt. Falls beide Ziele illegal sind, wird der Sturzflug auf deinen Friedhof gelegt.
-

Arkane Petschaft (*Brawl-Deck*)

{2}

Artefakt

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs.

- Die Farbidentität deines Kommandeurs steht bereits fest, bevor die Partie beginnt, und verändert sich nicht während der Partie. Selbst dann nicht, wenn dein Kommandeur in einer verborgenen Zone ist (wie auf deiner Hand oder in deiner Bibliothek) oder ein Effekt die Farbe(n) deines Kommandeurs verändert.
- Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt das Arkane Petschaft kein Mana. Es produziert nicht {C}.
- Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die Fähigkeit des Arkane Petschafts kein Mana.

Ayara, Herrscherin von Lothwain

{B} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Elf, Adliger

2/3

Immer wenn Ayara, Herrscherin von Lothwain, oder eine andere schwarze Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

{T}, opfere eine andere schwarze Kreatur: Ziehe eine Karte.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt Ayaras erste Fähigkeit dazu, dass das gegnerische Team zweimal 1 Lebenspunkt verliert und du einmal 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Befehlstorm (*Brawl-Deck*)

Land

{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe der Farbidentität deines Kommandeurs.

- Die Farbidentität deines Kommandeurs steht bereits fest, bevor die Partie beginnt, und verändert sich nicht während der Partie. Selbst dann nicht, wenn dein Kommandeur in einer verborgenen Zone ist (wie auf deiner Hand oder in deiner Bibliothek) oder ein Effekt die Farbe(n) deines Kommandeurs verändert.
 - Falls dein Kommandeur eine Karte ist, die keine Farben in ihrer Farbidentität hat, erzeugt der Befehlstorm kein Mana. Er produziert nicht {C}.
 - Falls du keinen Kommandeur hast, erzeugt die Fähigkeit des Befehlsturms kein Mana.
-

Bejubelte Wettstreiterin
{2} {W}
Kreatur — Mensch, Ritter
3/3

Wenn die Bejubelte Wettstreiterin ins Spiel kommt und falls du einen anderen Ritter kontrollierst, schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Ritter-, Aura-, Ausrüstungs- oder legendäre Artefaktkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Die Fähigkeit der Bejubelten Wettstreiterin wird nicht ausgelöst, falls du beim Ins-Spiel-Kommen keinen anderen Ritter kontrollierst. Falls du beim Verrechnen der Fähigkeit keinen anderen Ritter kontrollierst, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Es muss jedoch nicht beide Male derselbe Ritter sein.
- Durch die Fähigkeit der Bejubelten Wettstreiterin erhältst du höchstens eine Karte aus den obersten fünf Karten deiner Bibliothek, unabhängig davon, wie viele andere Ritter du kontrollierst.

Besen des Hexenmeisters
{2}
Artefaktkreatur — Geist
2/1

Immer wenn du eine andere bleibende Karte opferst, kannst du {3} bezahlen. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie des Besens des Hexenmeisters ist.

- Die Fähigkeit des Besens des Hexenmeisters ist eine ausgelöste Fähigkeit, keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit eine bleibende Karte zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, bleibende Karten zu opfern, zum Beispiel durch die aktivierte Fähigkeit von Speise-Spielsteinen.
 - Falls du den Besen des Hexenmeisters gleichzeitig mit einer anderen bleibenden Karte opferst, wird die Fähigkeit des Besens des Hexenmeisters für jene bleibende Karte ausgelöst.
 - Während die ausgelöste Fähigkeit des Besens des Hexenmeisters verrechnet wird, kannst du nicht mehrmals {3} bezahlen, um mehr als einen Spielstein zu erzeugen. Falls du jedoch mehr als einen Besen des Hexenmeisters kontrollierst, kannst du {3} für jede ihrer Fähigkeiten bezahlen.
 - Der Spielstein hat die Fähigkeit des Besens des Hexenmeisters. Er kann auch Kopien von sich selbst erzeugen.
 - Der Spielstein kopiert weder Marken noch Auren oder Ausrüstungen, die auf dem Besen des Hexenmeisters liegen, noch andere Effekte, die Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben und so weiter des Besens des Hexenmeisters verändert haben. Normalerweise bedeutet dies, dass der Spielstein einfach ein Besen des Hexenmeisters ist, aber falls irgendwelche Kopiereffekte den Besen des Hexenmeisters betreffen, werden diese mitkopiert.
 - Falls der Besen des Hexenmeisters das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kommt der Spielstein dennoch als eine Kopie des Besens des Hexenmeisters ins Spiel und verwendet die kopierbaren Werte des Besens des Hexenmeisters, die er zuletzt im Spiel hatte.
-

Besitzergreifender Drache

{2} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/3

Fliegend

Wenn der Besitzergreifende Drache ins Spiel kommt, bestimme einen Menschen oder ein Artefakt deiner Wahl, den bzw. das ein Gegner kontrolliert. Solange der Besitzergreifende Drache im Spiel ist, kontrollierst du die bestimmte bleibende Karte. Sie verliert alle Fähigkeiten und kann nicht angreifen oder blocken.

- Falls der Besitzergreifende Drache das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, behält dein Gegner die Kontrolle über seinen Menschen bzw. sein Artefakt. Die bleibende Karte verliert keine Fähigkeiten und kann normal angreifen oder blocken. Du erhältst nie die Kontrolle über sie.
- Die Fähigkeit des Besitzergreifenden Drachen endet nicht, falls ein anderer Spieler die Kontrolle über ihn erhält oder falls er alle Fähigkeiten verliert. Der Effekt endet erst, wenn er nicht mehr im Spiel ist.
- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die vom Besitzergreifenden Drachen gekidnappte bleibende Karte übernimmt, erhält die bleibende Karte ihre Fähigkeiten nicht zurück und kann auch nicht angreifen oder blocken.
- Falls die gestohlene bleibende Karte normalerweise Fähigkeiten hätte, die ausgelöst werden würden, wenn der Besitzergreifende Drache stirbt, werden diese Fähigkeiten nicht ausgelöst.

Bestehler der Reichen

{1} {R}

Kreatur — Mensch, Bogenschütze, Räuber

2/2

Reichweite, Eile

Immer wenn der Bestehler der Reichen angreift und falls der verteidigende Spieler mehr Karten auf der Hand hat als du, schicke die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil. Während eines beliebigen Zuges, in dem du einen Räuber als Angreifer deklariert hast, kannst du die Karte wirken, und um sie zu wirken, kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

- Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
- Falls der verteidigende Spieler nicht mehr Karten auf der Hand hat als du, sowie der Bestehler der Reichen als Angreifer deklariert wird, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls der Spieler nicht mehr Karten auf der Hand hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Es spielt keine Rolle, falls dieser Spieler zwischen diesen beiden Zeitpunkten weniger oder gleich viele Karten auf der Hand hat, oder falls er zu einem späteren Zeitpunkt weniger oder gleich viele Karten auf der Hand hat.
- Die Karte, die vom Bestehler der Reichen ins Exil geschickt wird, wird aufgedeckt ins Exil geschickt.
- Falls der Bestehler der Reichen das Spiel verlässt, bleibt der Effekt, der dir erlaubt, die ins Exil geschickte Karte zu wirken, falls du mit einem Räuber angegriffen hast, weiter aufrecht, auch in späteren Zügen – solange du in diesen späteren Zügen mit einem Räuber angreiffst.

- Du kannst die ins Exil geschickte Karte wirken, falls der Räuber, der angegriffen hat, noch in den Kampf verwickelt ist, falls er nicht mehr im Kampf ist, falls er das Spiel verlassen hat und auch falls der Kampf vorüber ist.
- Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt es dir nicht, Länder zu spielen.
- Falls du mit dem Bestehler der Reichen ein Abenteuer wirkst, bist du derjenige, der später die Kreatur wirken kann, nicht der Besitzer der Karte.
- Der Effekt des Bestehlers der Reichen ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die Karte im Exil wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zaubersprüche und bleibenden Karten, die du durch den Effekt des Bestehlers der Reichen kontrollierst, ins Exil geschickt.

Bezaubernder Prinz

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Adliger

2/2

Wenn der Bezaubernde Prinz ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Hellsicht 2.
 - Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.
 - Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl, die du besitzt, ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.
- Der dritte Modus des Bezaubernden Prinzen kann eine beliebige Kreatur, die du besitzt, als Ziel haben, einschließlich solcher, die ein anderer Spieler kontrolliert.
 - 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. Sobald die ins Exil geschickte Kreatur zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war.
 - Falls ein Spielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

Blutkappen-Plünderer

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

3/2

Immer wenn die Blutkappen-Plünderer angreifen, kannst du eine ungetappte Nicht-Mensch-Kreatur, die du kontrollierst, tappen. Falls du dies tust, erhalten die Blutkappen-Plünderer +1/+1 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Während die Fähigkeit der Blutkappen-Plünderer verrechnet wird, kannst du nicht mehr als eine Kreatur tapen, um mehr als einmal +1/+1 zu erhalten.
- Eine angreifende Kreatur mit Wachsamkeit zu tapen, um die Kosten der Fähigkeit der Blutkappen-Plünderer zu bezahlen, führt nicht dazu, dass die Kreatur den Kampf verlässt oder aufhört, weiter anzugreifen.
- Spieler können zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du dich entscheidest, die Kreatur zu tapen, und dem Zeitpunkt, an dem die Blutkappen-Plünderer +1/+1 und Trampelschaden erhalten, keine Aktionen ausführen.

Blutschleier-Vielfraß

{1} {R}

Kreatur — Vielfraß

2/1

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, erhält der Blutschleier-Vielfraß +1/+1 und Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

- Falls der Blutschleier-Vielfraß Ersts Schlag erhält, nachdem der Ersts Schlag-Kampfschaden zugefügt wurde, fügt er nur normalen Kampfschaden zu.

Bohnenranken-Riese

{6} {G}

Kreatur — Riese

/

Stärke und Widerstandskraft des Bohnenranken-Riesen sind gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.

//

Blühender Schritt

{2} {G}

Hexerei — Abenteuer

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Bohnenranken-Riesen bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur, während er im Spiel ist.

Böse Stiefmutter

{3} {B}

Kreatur — Mensch, Adliger

4/2

Wenn die Böse Stiefmutter ins Spiel kommt, kannst du sie einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, 2 Schadenspunkte zufügen lassen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Falls die Böse Stiefmutter das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kann sie einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, immer noch 2 Schadenspunkte zufügen und du ziehst eine Karte.
- Während die ausgelöste Fähigkeit der Bösen Stiefmutter verrechnet wird, kann sie weder mehrmals 2 Schadenspunkte zufügen noch mehreren Kreaturen Schaden zufügen, damit du mehr Karten ziehen kannst.
- Falls der Schaden, den die Böse Stiefmutter zufügt, verhindert wird (weil du vielleicht eine Kreatur, die Schutz vor Schwarz hat, für die 2 Schadenspunkte bestimmt hast), ziehst du dennoch eine Karte.
- Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, welcher Kreatur (falls überhaupt) Schaden zugefügt wird, und dem Zeitpunkt, zu dem du eine Karte ziehst (falls du eine ziehst), kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

Böser Wolf

{2} {G} {G}

Kreatur — Wolf

3/3

Wenn der Böse Wolf ins Spiel kommt, kämpft er gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

Opfere eine Speise: Lege eine +1/+1-Marke auf den Bösen Wolf. Er erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Tappe ihn.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die erste Fähigkeit des Bösen Wolfs verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls der Böse Wolf nicht mehr im Spiel ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.
- Du kannst die letzte Fähigkeit des Bösen Wolfs beliebig oft aktivieren, während seine erste Fähigkeit auf dem Stapel ist.
- Du kannst die letzte Fähigkeit des Bösen Wolfs auch aktivieren, falls er schon getappt ist.

Bratspieß des Riesen

{1} {B}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einer Kreatur Kampfschaden zufügt, erzeuge einen Speise-Spielstein.

(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)

Ausrüsten {3} ({3}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)

- Die ausgelöste Fähigkeit des Bratspießes des Riesen wird auch ausgelöst, falls die ausgerüstete Kreatur gestorben ist, und auch, falls die Kreatur, der Schaden zugefügt wurde, nicht gestorben ist.

Brennendes Drachenfeuer

{1} {R}

Spontanzauber

Das Brennende Drachenfeuer fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur bzw. der Planeswalker in diesem Zug sterben würde, schicke sie bzw. ihn stattdessen ins Exil.

- Der Ersatzeffekt des Brennenden Drachenfeuers schickt die als Ziel gewählte Kreatur oder den Planeswalker ins Exil, falls sie bzw. er aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens. Dies gilt auch dann für die Kreatur oder den Planeswalker deiner Wahl, falls das Brennende Drachenfeuer ihr (etwa aufgrund eines Verhinderungseffekts) gar keinen Schaden zufügt.

Bringerin des Schweigens

{1} {W}

Kreatur — Feenwesen

1/2

Fliegend, Lebensverknüpfung

Kreaturen, die ins Spiel kommen oder sterben, lösen keine Fähigkeiten aus.

- Die Bringerin des Schweigens betrifft sowohl die eigenen ausgelösten Fähigkeiten einer Kreatur als auch andere Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt oder stirbt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
- Ersatzeffekte sind von der Fähigkeit der Bringerin des Schweigens nicht betroffen. Beispielsweise erhält eine Kreatur, die mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, trotzdem eine +1/+1-Marke, und die Ley-Linie der Leere schickt trotzdem Kreaturen, die sterben würden, ins Exil.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, wie das Bestimmen einer Farbe beim Diamantritt, sind nicht betroffen.
- Das auslösende Ereignis muss sich nicht ausdrücklich auf „Kreaturen“ beziehen. In diesen Fällen kann sich das auslösende Ereignis auch auf etwas beziehen, das „aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt“ wird. Beispielsweise wird eine Fähigkeit, die „immer wenn ein Artefakt aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird“ ausgelöst wird, nicht ausgelöst, falls eine Artefaktkreatur stirbt, während die Bringerin des Schweigens im Spiel ist.
- Falls eine Kreatur zur gleichen Zeit wie die Bringerin des Schweigens ins Spiel kommt oder stirbt (einschließlich der Bringerin des Schweigens selbst), führt dies nicht dazu, dass Fähigkeiten ausgelöst werden.
- Eine Fähigkeit, die durch ein Ereignis ausgelöst wird, durch das eine Kreatur stirbt, wird trotzdem ausgelöst. Beispielsweise wird eine Fähigkeit, die „immer wenn du eine Kreatur opferst“ ausgelöst wird, weiterhin ausgelöst.
- Eine Fähigkeit, die dadurch ausgelöst wird, dass eine Karte eine Zone verlässt (wie die von Syr Konrad dem Grimmigen), wird nicht ausgelöst, falls jene Karte ihre vorherige Zone verlässt, weil sie als Kreatur ins Spiel kommt.
- Beim Ermitteln, ob eine ausgelöste Fähigkeit verhindert wird, schau dir jede bleibende Karte an, wie sie im Spiel existiert, und rechne dauerhafte Effekte, die auf sie angewendet werden, nachdem sie ins Spiel gekommen ist oder bevor sie stirbt, mit ein. Falls beispielsweise ein Land, das zu einer Kreatur geworden ist, stirbt, wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie stirbt, nicht ausgelöst.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur „das Spiel verlässt“, wird nicht ausgelöst, falls die Kreatur das Spiel verlässt, indem sie stirbt.
- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Karte „von irgendwoher“ auf einen Friedhof gelegt wird, kann gegebenenfalls ausgelöst werden, auch falls eine Kreatur stirbt. Sie wird ausgelöst, falls es sich um die Fähigkeit einer sterbenden Kreatur handelt, die nur dann ausgelöst wird, wenn jene Kreatur von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt wird, und nur dann, falls entweder die Bringerin des Schweigens selbst die Karte ist, die von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt wird, oder falls die Bringerin des Schweigens das Spiel zur gleichen Zeit verlässt wie die sterbende Kreatur.

Buch der Legenden (*Brawl-Deck*)

{2}

Artefakt

Das Buch der Legenden kommt mit einer Seitenmarke ins Spiel.

Immer wenn dein Kommandeur ins Spiel kommt oder angreift, lege eine Seitenmarke auf das Buch der Legenden.

{1}, {T}, entferne eine Seitenmarke vom Buch der Legenden: Ziehe eine Karte.

- Falls du den Kommandeur eines anderen Spielers kontrollierst, legst du keine Seitenmarke auf das Buch der Legenden, wenn du mit ihm angreiffst. Entsprechend gilt: Falls ein anderer Spieler deinen Kommandeur kontrolliert, legst du trotzdem eine Seitenmarke auf das Buch der Legenden, wenn er angreift. (Vielleicht steht auf dieser Seite etwas über den schrecklichen Verrat deines Kommandeurs geschrieben.)

Chulane der Geschichtenerzähler (*Brawl-Deck*)

{2} {G} {W} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Druide

2/4

Wachsamkeit

Immer wenn du einen Kreaturenzauber wirkst, ziehst du eine Karte, dann kannst eine Länderkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

{3}, {T}: Bringe eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Chulanes ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Chulanes ausgelöste Fähigkeit zählt nicht als Spielen eines Landes. Er kann eine Länderkarte selbst dann ins Spiel bringen, falls du in diesem Zug bereits ein Land gespielt hast, oder auch falls es nicht dein Zug ist.

Das Questentier

{2} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Bestie

4/4

Wachsamkeit, Todesberührung, Eile

Das Questentier kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

Kampfschaden, den Kreaturen, die du kontrollierst, zufügen würden, kann nicht verhindert werden.

Immer wenn Das Questentier einem Gegner

Kampfschaden zufügt, fügt es einem Planeswalker deiner

Wahl, den jener Spieler kontrolliert, ebenso viele

Schadenspunkte zu.

- Sobald es von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass das Questentier ungeblockt wird.
- Das Questentier sorgt nur dafür, dass Kampfschaden nicht durch Effekte verhindert wird, die den Begriff „verhindern“ verwenden.
- Der Schaden, den das Questentier dem Planeswalker deiner Wahl zufügt, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird, ist kein Kampfschaden.
- Falls der Gegner, dem Schaden zugefügt wurde, keine Planeswalker kontrolliert, bewirkt die letzte Fähigkeit des Questentiers einfach nichts.

Der Große Steinkreis

{7} {G} {G}

Legendäres Artefakt

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {X} weniger, wobei X gleich der höchsten Stärke unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

{T}: Erzeuge {G} {G}. Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf sie und ziehe eine Karte.

- Der erste Schritt beim Wirken eines Zauberspruchs ist, ihn auf den Stapel zu legen. Falls sich dadurch die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ändert, wird die neue Stärke verwendet, um die Kostenreduktion zu bestimmen.
 - Sobald du die Kosten für das Wirken des Großen Steinkreises bestimmt hast, kannst du Manafähigkeiten aktivieren, um die Kosten zu bezahlen. Falls sich die höchste Stärke unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ändert, während du Manafähigkeiten aktivierst, bleiben die Kosten für das Wirken des Großen Steinkreises so, wie du sie vorher bestimmt hast.
 - Sobald die letzte Fähigkeit des Großen Steinkreises ausgelöst wurde, ziehst du auch dann eine Karte, falls du keine +1/+1-Marke auf die Kreatur legen kannst (z. B. weil sie das Spiel verlassen hat).
-

Der Zauberspiegel
{6} {U} {U} {U}
Legendäres Artefakt
Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede
Spontanzauber- und Hexerei-Karte in deinem Friedhof
{1} weniger.
Du hast keine maximale Handkartenzahl.
Zu Beginn deines Versorgungssegments legst du eine
Wissensmarke auf den Zauberspiegel und ziehst dann für
jede Wissensmarke auf dem Zauberspiegel eine Karte.

- Abenteuerkarten sind keine Spontanzauber- oder Hexerei-Karten, während sie sich in deinem Friedhof befinden.
- Falls eine geteilte Karte eine Spontanzauber- und Hexerei-Karte ist, zählt sie nur einmal für die Fähigkeit zur Kostenreduktion des Zauberspiegels.
- Falls der Zauberspiegel das Spiel verlässt, während seine letzte Fähigkeit auf dem Stapel ist, verwendet die Fähigkeit die Anzahl der Wissensmarken, die auf dem Zauberspiegel lagen, bevor er das Spiel verlassen hat, um zu ermitteln, wie viele Karten du ziehst.

Die Kinder des Königs
{1} {U} {R}
Legendärer Planeswalker — Will, Rowan
5
+1: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.
+1: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 und
Erstschlag und verursacht Trampelschaden bis zum Ende
des Zuges.
–8: Ziehe vier Karten. Wenn du dies tust, fügen die
Kinder des Königs einem Ziel deiner Wahl so viele
Schadenspunkte zu, wie du Karten auf deiner Hand hast.

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die erste Fähigkeit der Kinder des Königs verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
 - Die letzte Fähigkeit der Kinder des Königs geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, ziehst du vier Karten. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust, ...“ insofern, dass du ein Ziel bestimmst, nachdem du die gezogenen Karten angeschaut hast.
 - Falls du weniger als vier Karten ziehst, während die letzte Fähigkeit der Kinder des Königs verrechnet wird, wird ihre rückwirkend ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.
 - Falls Ersatzeffekte dafür sorgen, dass du fünf oder mehr Karten ziehst, während die letzte Fähigkeit der Kinder des Königs verrechnet wird, wird ihre rückwirkend ausgelöste Fähigkeit nur einmal ausgelöst, auch falls du acht Karten ziehst.
-

Donnernder Schnapper

{g/u} {g/u} {g/u} {g/u}

Kreatur — Schildkröte, Hydra

4/4

Immer wenn du einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 5 oder mehr wirkst, ziehe eine Karte.

- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Die Fähigkeit des Donnernden Schnappers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Dornburg-Hutzel (*Planeswalker-Deck*)

{1} {G}

Kreatur — Buboh

2/2

{8}: Die Dornburg-Hutzel hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 10/10 bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du einen Oko-Planeswalker kontrollierst.

- Ob du einen Oko-Planeswalker kontrollierst, wird erst überprüft, sowie du beginnst, die Fähigkeit der Dornburg-Hutzel zu aktivieren. Es spielt keine Rolle, ob Oko das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, oder später im Zug.
- Alle Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft der Dornburg-Hutzel modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen, gelten weiterhin, nachdem ihre Basis-Stärke und Basis-Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt wurden. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren.

Dornenmammut (*Brawl-Deck*)

{5} {G} {G}

Kreatur — Elefant

6/6

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn das Dornenmammut oder eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kämpft das Dornenmammut gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die letzte Fähigkeit des Dornenmammut verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls das Dornenmammut nicht mehr im Spiel ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.
-

Eidgebundener Ritter

{1} {B} {B}

Kreatur — Mensch, Ritter

0/0

Der Eidgebundene Ritter kommt mit vier +1/+1-Marken ins Spiel.

Der Eidgebundene Ritter greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Falls dem Eidgebundenen Ritter Schaden zugefügt würde, während eine +1/+1-Marke auf ihm liegt, verhindere den Schaden und entferne eine +1/+1-Marke von ihm.

- Falls der Eidgebundene Ritter aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
- Die letzte Fähigkeit des Eidgebundenen Ritters entfernt immer nur eine Marke von ihm, wenn ihm Schaden zugefügt würde, und nicht eine Marke pro 1 verhinderten Schadenspunkt.
- Falls mehrere Quellen dem Eidgebundenen Ritter gleichzeitig Schaden zufügen würden (wenn ihn zum Beispiel mehrere Kreaturen blocken), wird seine letzte Fähigkeit einmal ausgelöst. Der gesamte Schaden wird verhindert, und nur eine Marke wird entfernt.
- Falls dem Eidgebundenen Ritter Schaden zugefügt wird, der nicht verhindert werden kann, wird trotzdem eine Marke von ihm entfernt.

Einstig und zukünftig

{3} {G}

Spontanzauber

Bringe eine Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Lege bis zu eine andere Karte deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek.

Schicke Einstig und zukünftig ins Exil.

Adamant — Falls drei oder mehr grüne Mana ausgegeben wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken, bringe die Karten stattdessen auf deine Hand zurück und schicke Einstig und zukünftig ins Exil.

- Du bestimmst, welche Karte auf deine Hand zurückgebracht und welche oben auf deine Bibliothek gelegt wird, sowie du sie als Ziel bestimmst, und nicht, sowie Einstig und zukünftig verrechnet wird.
- Falls eine der zwei Karten deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Einstig und zukünftig verrechnet werden soll, legst du die andere in die entsprechende Zone und schickst Einstig und zukünftig ins Exil. Falls beide Ziele illegal sind, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und Einstig und zukünftig wird nicht ins Exil geschickt.

Eisenfels-Großtat

{1} {R} {R} {R}

Hexerei

Erzeuge sieben {R}. Du kannst in diesem Zug nur einen weiteren Zauberspruch wirken.

- Der Effekt der Eisenfels-Großtat berücksichtigt nicht, wie viele Zaubersprüche du im Zug bisher gewirkt hast. Du kannst nur einen weiteren Zauberspruch wirken.
- Der Effekt der Eisenfels-Großtat erlaubt es dir nicht, einen Zauberspruch zu wirken, den du sonst nicht wirken könntest. Falls beispielsweise ein Effekt besagt, dass du nicht mehr als einen Zauberspruch pro Zug wirken kannst, lässt dich die Eisenfels-Großtat keinen zweiten Zauberspruch wirken.
- Falls ein Effekt dir erlaubt oder von dir verlangt, einen anderen Zauberspruch zu wirken, nachdem du einen weiteren gewirkt hast, kannst du dies nicht tun. Die Einschränkung der Eisenfels-Großtat hat Vorrang vor jener Berechtigung.
- Der Effekt der Eisenfels-Großtat hindert dich nicht daran, Fähigkeiten zu aktivieren oder Länder zu spielen.

Eiskönigin

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Adliger, Zauberer

2/3

Immer wenn die Eiskönigin einer Kreatur Kampfschaden zufügt, tappe die Kreatur. Sie enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

//

Zorn des Winters

{1} {U}

Hexerei — Abenteuer

Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Eine Kreatur, der von der Eiskönigin Kampfschaden zugefügt wurde, enttappt während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht. Sie enttappt auch dann nicht, falls sie bereits getappt war und auch nicht, falls die Eiskönigin das Spiel vorher verlässt (weil die Kreatur der Eiskönigin vielleicht tödlichen Kampfschaden zugefügt hat).
- Der Zorn des Winters kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.

Elite-Kopfgeldjäger

{b/r} {b/r} {b/r} {b/r}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/3

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

{b/r} {b/r} {b/r}, opfere eine andere Kreatur oder ein Artefakt: Der Elite-Kopfgeldjäger fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Falls der Elite-Kopfgeldjäger irgendwie zu einem Artefakt wird, kannst du ihn opfern, um die Kosten seiner aktivierten Fähigkeit zu bezahlen.

Emry, Wächterin des Sees

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Meervolk, Zauberer

1/2

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes

Artefakt, das du kontrollierst, {1} weniger.

Wenn Emry, Wächterin des Sees, ins Spiel kommt, lege

die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf deinen

Friedhof.

{T}: Bestimme eine Artefaktkarte deiner Wahl in deinem

Friedhof. Du kannst sie in diesem Zug wirken. *(Du*

bezahlst immer noch ihre Kosten. Zeitpunkts-

Einschränkungen gelten weiterhin.)

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von Emry) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Die kostenreduzierende Fähigkeit reduziert nur das generische Mana in Emrys Kosten. Das farbige Mana muss trotzdem bezahlt werden.
- Sobald du angekündigt hast, dass du einen Zauberspruch wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis seine Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, um wie viel Emrys Kosten reduziert werden.
- Falls Emrys letzte Fähigkeit eine Artefaktland-Karte als Ziel hat, kannst du sie nicht spielen. Ein Effekt, der dich dazu auffordert, eine Karte zu „wirken“, erlaubt dir nicht, Länder zu spielen.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen für die Artefaktkarte deiner Wahl beachten. Falls sie nicht Aufblitzen hat, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und nur, wenn der Stapel leer ist.
- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen, falls welche verfügbar sind.
- Das Wirken der Karte deiner Wahl sorgt dafür, dass sie deinen Friedhof verlässt und zu einem neuen Objekt wird. Du kannst sie nicht noch einmal wirken, falls sie in diesem Zug auf deinen Friedhof zurückkehrt.

Entschlossene Reiterin

{w/b} {w/b} {w/b} {w/b}

Kreatur — Mensch, Ritter

4/2

{w/b} {w/b}: Die Entschlossene Reiterin erhält

Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

{w/b} {w/b} {w/b}: Die Entschlossene Reiterin erhält

Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. *(Schaden und*

Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.)

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung oder Unzerstörbarkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
-

Epischer Untergang

{1} {B}

Hexerei

Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder mehr ins Exil.

- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Erhabene Ritterin

{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/1

Wenn die Erhabene Ritterin stirbt, lege eine +1/+1-Märke auf einen Ritter deiner Wahl, den du kontrollierst.

- Falls einem Ritter, den du kontrollierst, und der Erhabenen Ritterin gleichzeitig tödlicher Schaden zugefügt wird, sterben beide gleichzeitig. Der Ritter kann durch die Fähigkeit der Erhabenen Ritterin nicht rechtzeitig eine Marke erhalten, die ihn retten würde.

Ertauschte Kuh

{3} {W}

Kreatur — Ochse

3/3

Wenn die Ertauschte Kuh stirbt oder du sie abwirfst, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Die Fähigkeit der Ertauschten Kuh ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, sie jederzeit nach Belieben abzuwerfen oder zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, um sie abzuwerfen oder dafür zu sorgen, dass sie stirbt.

Erweckende Fee

{2} {U}

Kreatur — Feenwesen

2/2

Fliegend

//

Leben einhauchen

{2} {U}

Hexerei — Abenteuer

Ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 0/0 Artefaktkreatur. Lege vier +1/+1-Marken auf sie.

- Der Effekt von Leben einhauchen dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also nicht im Aufräumsegment.
- Ein Artefakt, das durch Leben einhauchen zu einer Kreatur wird, kann nicht angreifen, es sei denn, es war durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle.

- Eine Ausrüstung, die ebenfalls eine Kreatur ist, kann an nichts angelegt werden. Du kannst zwar ihre Ausrüsten-Fähigkeit aktivieren, aber sie wird nicht angelegt. Falls sie angelegt ist, wird sie gelöst, sowie sie zu einer Kreatur wird.
 - Falls ein anderer Effekt später dazu führt, dass das Artefakt zu einer Kreatur wird, und dabei deren Stärke und Widerstandskraft festlegt, hat die Kreatur jene Basis-Stärke und -Widerstandskraft, nicht 0/0. Beachte: Das Bemannen eines Fahrzeugs legt nicht dessen Stärke und Widerstandskraft fest. Daher bleiben Basis-Stärke und -Widerstandskraft eines Fahrzeugs 0/0, falls du es bemannst.
-

Es war einmal
 {1} {G}
 Spontanzauber
 Falls dieser Zauberspruch der erste Zauberspruch ist, den du in dieser Partie wirkst, kannst du ihn wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
 Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturen- oder Länderkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Die früheste Gelegenheit, zu der du Es war einmal wirken kannst, ist im Versorgungssegment des ersten Spielers, bevor dieser ein Land ausspielen kann.
-

Ewige Jugend
 {1} {B}
 Hexerei
 Lege eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof oben auf deine Bibliothek.
 Ziehe eine Karte.

- Du bestimmst die Reihenfolge, in der die Kreaturenkarten oben auf deine Bibliothek gelegt werden. Du musst diese Reihenfolge den anderen Spielern nicht bekanntgeben. Die Karte, die am Ende oben auf deiner Bibliothek liegt, ist diejenige, die du ziehst.
 - Du kannst die Ewige Jugend ohne Ziele wirken, falls du lediglich eine Karte ziehen möchtest.
 - Falls du Kreaturenkarten als Ziel bestimmst und sie alle illegale Ziele sind, wenn die Ewige Jugend verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.
-

Feen der Wünsche
{1} {U}
Kreatur — Feenwesen, Zauberer
1/4
Fliegend
{1} {U}, wirf zwei Karten ab: Bringe die Feen der Wünsche auf die Hand ihres Besitzers zurück.
//
Gewährt
{3} {U}
Hexerei — Abenteuer
Du kannst eine Nichtkreatur-Karte bestimmen, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie befindet, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.

- Die aktivierte Fähigkeit der Feen der Wünsche kann nur aktiviert werden, während die Feen der Wünsche im Spiel sind.
- In einer Casual-Partie kommt die Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event muss sich eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, in deinem Sideboard befinden. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit ansehen.

Feenheim-Älteste
{1} {G} {W}
Kreatur — Baumhirte, Druide
0/0
Wachsamkeit
Die Feenheim-Älteste erhält +1/+1 für jede Farbe unter den bleibenden Karten, die du kontrollierst.
{T}: Erzeuge für jede Farbe unter den bleibenden Karten, die du kontrollierst, ein Mana der entsprechenden Farbe.

- Die mittlere Fähigkeit der Feenheim-Ältesten kann ihr höchstens +5/+5 geben, d. h. jeweils +1/+1 für Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. „Gold“, „mehrfarbig“ und „farblos“ sind keine Farben. Ebenso kann die letzte Fähigkeit der Feenheim-Ältesten höchstens fünf Mana produzieren.
- Da die Feenheim-Älteste eine grün-weiße bleibende Karte ist, gibt ihre mittlere Fähigkeit normalerweise mindestens +2/+2, und ihre letzte Fähigkeit produziert normalerweise mindestens {G} {W}.

Feierliches Begräbnis
{4} {B}
Spontanzauber
Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges -X/-X, wobei X gleich der Anzahl an Karten in deinem Friedhof ist.

- Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Verrechnung des Feierlichen Begräbnisses beginnt. Stärke und Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl ändern sich nicht, falls später im Zug andere Karten auf deinen Friedhof gelegt werden.

- Das Feierliche Begräbnis befindet sich noch auf dem Stapel, während du den Wert von X bestimmst. Es trägt nicht zum Wert von X bei.

Feuer der Innovation

{3} {R}

Verzauberung

Du kannst Zaubersprüche nur während deines Zuges wirken und du kannst nicht mehr als zwei Zaubersprüche pro Zug wirken.

Du kannst Zaubersprüche mit umgewandelten Manakosten kleiner oder gleich der Anzahl an Ländern, die du kontrollierst, wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls ein Effekt dir erlaubt oder von dir verlangt, im Zug eines anderen Spielers einen Zauberspruch zu wirken, kannst du dies nicht tun. Die Einschränkung der Feuer der Innovation hat Vorrang vor jener Berechtigung. Ebenso gilt: Falls ein Effekt dir erlaubt oder von dir verlangt, während deines Zuges einen dritten Zauberspruch zu wirken, kannst du dies nicht tun.
 - Die Feuer der Innovation bewirken keine Einschränkungen für das Spielen von Ländern oder das Aktivieren von Fähigkeiten.
 - Die Feuer der Innovation betrachten den gesamten Zug, um zu überprüfen, ob du in diesem Zug bereits zwei Zaubersprüche gewirkt hast, selbst wenn die Feuer der Innovation noch nicht im Spiel waren, als diese Zaubersprüche gewirkt wurden. Insbesondere kannst du nicht die Feuer der Innovation wirken und dann in diesem Zug zwei weitere Zaubersprüche wirken. Falls die Feuer der Innovation dein zweiter (oder dritter oder vierter) Zauberspruch in diesem Zug waren, kannst du überhaupt keinen weiteren Zauberspruch wirken.
 - Falls du einen Zauberspruch gewirkt hast, der neutralisiert wurde, zählt er trotzdem als einer deiner zwei Zaubersprüche.
 - Du kannst bestimmen, die Manakosten oder alternative Kosten für Zaubersprüche, die du wirkst, zu bezahlen, selbst wenn ihre umgewandelten Manakosten kleiner oder gleich sind wie die Anzahl an Ländern, die du kontrollierst.
 - Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
 - Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Flugstunde der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
 - Falls ein Effekt besagt, dass du eine Karte wirken kannst, die du sonst nicht wirken könntest, falls du alternative Kosten bezahlst (wie es die Schlüsselwörter Katalyse und Rückblende tun), musst du diese alternativen Kosten bezahlen, falls du diese Berechtigung nutzen möchtest, um die Karte zu wirken. Du kannst nicht bestimmen, sie mit dieser Berechtigung zu wirken, und sie dann wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.
 - Falls du eine Karte während eines Zuges zweimal wirkst (z. B. indem du sie als Abenteuer wirkst und sie dann aus dem Exil als Kreatur wirkst), hast du zwei Zaubersprüche gewirkt.
-

Fiepsende Hexe (*Brawl-Deck*)

{3} {B}

Kreatur — Mensch, Hexenmeister

2/2

Wenn die Fiepsende Hexe ins Spiel kommt, erzeuge so viele 1/1 schwarze Ratte-Kreaturespielsteine, wie du Gegner hast.

{1} {B}, opfere eine Kreatur: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -2/-2 bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst die Fiepsende Hexe opfern, um für die Kosten ihrer letzten Fähigkeit zu bezahlen.
 - In einer Multiplayer-Partie werden Gegner, die die Partie verlassen haben, von der ausgelösten Fähigkeit der Fiepsenden Hexe nicht mitgezählt.
-

Flachsblonder Eindringling

{G}

Kreatur — Mensch, Berserker

1/2

Immer wenn der Flachsblonde Eindringling einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du ihn opfern.

Wenn du dies tust, zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.

//

Willkommen

{5} {G} {G}

Hexerei — Abenteuer

Erzeuge drei 2/2 grüne Bär-Kreaturespielsteine.

(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)

- Dieser Text ist die letztgültige Version des Flachsblonden Eindringlings und weicht von der gedruckten deutschen Karte ab.
 - Die ausgelöste Fähigkeit des Flachsblonden Eindringlings geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du ihn opfern. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die zerstört werden soll. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust, ...“ insofern, dass Spieler Aktionen ausführen können, nachdem du den Flachsblonden Eindringling geopfert hast, aber bevor das Artefakt bzw. die Verzauberung deiner Wahl zerstört wird.
-

Flankenangriff

{W}

Spontanzauber

Der Flankenangriff fügt einer angreifenden oder blockenden Kreatur deiner Wahl so viele

Schadenspunkte zu, wie du Kreaturen kontrollierst.

- Zähle die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, sowie der Flankenangriff verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte der Flankenangriff zufügt.
-

Flutterfuchs

{1} {W}

Kreatur — Fuchs

2/2

Solange du ein Artefakt oder eine Verzauberung kontrollierst, hat der Flutterfuchs Flugfähigkeit.

- Wenn der Flutterfuchs Flugfähigkeit erhält, nachdem er geblockt wurde, wird die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf entfernt und der Flutterfuchs wird nicht ungeblockt.
 - Du kontrollierst Auren, die du an eine bleibende Karte, die du nicht kontrollierst, angelegt ins Spiel bringst.
-

Flötender Rattenfänger

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Hexenmeister

1/3

Ratten, die du kontrollierst, haben Bedrohlichkeit.

{1} {B}, {T}: Erzeuge einen 1/1 schwarzen Ratte-Kreaturenspielstein.

{2} {B} {B}, {T}, opfere drei Ratten: Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl.

- Der Kontrollwechsel-Effekt der letzten Fähigkeit des Flötenden Rattenfängers dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also weder im Aufräumsegment noch falls der Flötende Rattenfänger das Spiel verlässt. In einer Multiplayer-Partie endet er allerdings, falls du die Partie verlässt.
-

Flucht in die Wildnis

{3} {R} {G}

Hexerei

Schicke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden, bis zum Ende deines nächsten Zuges spielen.

Du darfst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.

- Das zusätzliche Land, das du spielst, muss nicht unter den ins Exil geschickten Karten sein.
 - Die Flucht in die Wildnis ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickten Karten spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
 - Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
 - Falls du eine auf diese Weise ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.
-

Flugstunde
{1} {R}
Spontanzauber
Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen
Zauberspruch zu wirken.
Die Flugstunde fügt einem Ziel deiner Wahl
Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopfert
Kreatur zu.

- Überprüfe den zuletzt bekannten Zustand der geopfert Kreatur im Spiel, um ihre Stärke zu bestimmen.
- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Spieler können erst antworten, sobald dieser Zauberspruch gewirkt wurde und alle seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, auf die Kreatur einzuwirken, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirken kannst.

Foliant der Begehrlichkeiten
{1} {U}
Artefakt
Spieler haben keine maximale Handkartenzahl.
{X} {X}, {T}: Jeder Spieler zieht X Karten.
{2} {U}, {T}: Jeder Gegner legt so viele Karten oben
von seiner Bibliothek auf seinen Friedhof, wie er Karten
auf der Hand hat.

- Es ist nicht möglich, {X} {X} {2} {U} zu bezahlen und beide Fähigkeiten des Folianten der Begehrlichkeiten zu aktivieren. Du musst eine Möglichkeit finden, ihn zu enttappen, um beide Fähigkeiten in einem Zug zu aktivieren.
- Um {X} {X} zu bezahlen, bestimme einen Wert für X und bezahle zweimal so viel Mana.
- Falls ein Spieler weniger als X Karten in seiner Bibliothek hat, verliert jener Spieler die Partie, nachdem die ausgelöste Fähigkeit des Folianten der Begehrlichkeiten verrechnet wurde. Falls jeder Spieler auf diese Weise die Partie verliert, endet die Partie unentschieden.

Froschifizieren
{1} {U}
Verzauberung — Aura
Verzaubert eine Kreatur
Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist
eine blaue Frosch-Kreatur mit Basis-Stärke und -
Widerstandskraft 1/1. *(Sie verliert alle anderen Karten-
und Kreaturentypen.)*

- Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem Froschifizieren an sie angelegt wurde, behält sie die Fähigkeit.
- Froschifizieren überschreibt alle Farben und Kreaturentypen der verzauberten Kreatur. Sie ist einfach nur ein blauer Frosch. Die Kreatur behält alle Übertypen (wie Legendär), aber verliert alle anderen Kartentypen, die sie hat (wie Artefakt).

- Froschifizieren überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Froschifizieren an die Kreatur angelegt wurde, überschreiben den Effekt von Froschifizieren.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie etwa der Effekt des Feierlichen Begräbnisses, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
- Froschifizieren kann eine bleibende Karte verzaubern, die nur temporär eine Kreatur ist, z. B. ein Fahrzeug. Falls das passiert, zwingt der Effekt von Froschifizieren die verzauberte bleibende Karte dazu, eine 1/1 blaue Frosch-Kreatur zu bleiben, selbst wenn der temporäre Effekt endet.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Froschifizieren während des Zuges an sie angelegt wurde.

Funkenhort-Himmelsreiter (*Brawl-Deck*)

{3} {R}

Kreatur — Mensch, Ritter

4/3

Solange es dein Zug ist, hat der Funkenhort-

Himmelsreiter Flugfähigkeit.

Immer wenn der Funkenhort-Himmelsreiter angreift,

kannst du {2} {R} bezahlen. Falls du dies tust, erhalten

Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges

+X/+0, wobei X gleich der Anzahl deiner Gegner ist.

- Während die ausgelöste Fähigkeit des Funkenhort-Himmelsreiters verrechnet wird, kannst du nicht mehrmals {2} {R} bezahlen, um den Bonus zu erhöhen.
- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Funkenhort-Himmelsreiters verrechnet wird. Er ändert sich später im Zug nicht mehr, falls Gegner die Partie verlassen.
- In einer Multiplayer-Partie werden Gegner, die die Partie verlassen haben, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, von der ausgelösten Fähigkeit des Funkenhort-Himmelsreiters nicht mitgezählt.

Funkenspalter

{4} {R} {R}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Aufblitzen

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede angreifende Kreatur, die du kontrollierst, {1} weniger.

Wenn der Funkenspalter ins Spiel kommt, lege ihn an

eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1, hat Doppelschlag und verursacht Trampelschaden.

Ausrüsten {3}

- Falls du den Funkenspalter außerhalb der Kampfphase wirkst, werden seine Kosten nicht reduziert.
- Falls keine Kreaturen da sind, an die du den Funkenspalter anlegen könntest, wenn er ins Spiel kommt, bleibt er einfach gelöst.

- Falls eine angreifende Kreatur mit Doppelschlag, die Trampelschaden verursacht, alle sie blockenden Kreaturen mit Erstschlag-Kampfschaden zerstört, wird ihr gesamter normaler Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zugewiesen.

Für die Krone
 {2} {W}
 Spontanzauber
 Erzeuge zwei 1/1 weiße Mensch-Kreaturespielsteine.
Adamant — Falls drei oder mehr weiße Mana
 ausgegeben wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken,
 erhältst du für jede Kreatur, die du kontrollierst, 1
 Lebenspunkt dazu.

- Du erzeugst Menschen und erhältst Lebenspunkte dazu, während Für die Krone verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Gadwick der Alte
 {X} {U} {U} {U}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer
 3/3
 Wenn Gadwick der Alte ins Spiel kommt, ziehe X
 Karten.
 Immer wenn du einen blauen Zauberspruch wirkst, tappe
 eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und
 die ein Gegner kontrolliert.

- Falls Gadwick ins Spiel kommt, ohne gewirkt worden zu sein, oder falls er für andere Kosten als seine Manakosten gewirkt wurde, ist der Wert von X für seine erste Fähigkeit 0.
- Gadwicks zweite Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Gadwicks ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn du ihn wirkst, da er noch nicht im Spiel ist.

Garenbruck-Junker
 {1} {G}
 Kreatur — Mensch, Soldat
 2/2
 Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit einem
 Abenteuer wirkst, erhält der Garenbruck-Junker +1/+1
 bis zum Ende des Zuges. (*Die Kreatur muss das
 Abenteuer nicht erlebt haben.*)

- Die Fähigkeit des Garenbruck-Junkers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Garenbruck-Paladin

{4} {G}

Kreatur — Riese, Ritter

4/4

Adamant — Falls drei oder mehr grüne Mana ausgegeben wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken, kommt der Garenbruck-Paladin mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Der Garenbruck-Paladin kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

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

Garruk, verfluchter Jäger

{4} {B} {G}

Legendärer Planeswalker — Garruk

5

0: Erzeuge zwei 2/2 schwarze und grüne Wolf-Kreaturenspielsteine mit „Wenn diese Kreatur stirbt, lege eine Loyalitätsmarke auf jeden Garruk, den du kontrollierst.“

–3: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ziehe eine Karte.

–6: Du erhältst ein Emblem mit „Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +3/+3 und verursachen Trampelschaden.“

- Falls einem von Garruks Wolf-Spielsteinen zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem Garruks Loyalität auf 0 oder weniger reduziert wird, wird Garruk auf deinen Friedhof gelegt, bevor die ausgelöste Fähigkeit des Wolfs ihn retten kann.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Garruks zweite Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), ziehst du trotzdem.

Gedankenraub

{2} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst davon eine Nichtland-Karte.

Der Spieler wirft die bestimmte Karte ab. Du kannst eine Karte mit einem Abenteuer, die der Spieler besitzt, aus dem Exil auf den Friedhof des Spielers legen.

- Du entscheidest, welche Abenteuerkarte im Exil, falls zutreffend, du auf den Friedhof des Spielers legst, nachdem du die Karten auf seiner Hand gesehen hast. Du kannst das auch tun, falls der Spieler keine Nichtland-Karten oder gar keine Karten auf seiner Hand hat.
- Der Gedankenraub erlaubt dir, jede aufgedeckte Karte im Exil mit einem Abenteuer, die der Spieler besitzt, auf seinen Friedhof zu legen, nicht nur solche, die als Abenteuer gewirkt und dann ins Exil geschickt wurden.

Gefangen im Turm

{1} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine nichtfliegende Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

- Falls die verzauberte Kreatur Flugfähigkeit erhält, wird Gefangen im Turm als zustandsbasierte Aktion auf deinen Friedhof gelegt. Wenn die Kreatur später Flugfähigkeit verliert, landet sie nicht wieder im Turm.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind von Gefangen im Turm nicht betroffen.

Gefräßiger Troll (*Brawl-Deck*)

{2} {B} {G}

Kreatur — Troll

3/3

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Gefräßige Troll ins Spiel kommt, erzeuge so viele Speise-Spielsteine, wie du Gegner hast. (*Speise-Spielsteine sind Artefakte mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

{1} {G}, opfere eine andere bleibende Karte, die kein Land ist: Der Gefräßige Troll erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst einen Speise-Spielstein, der durch die ausgelöste Fähigkeit des Gefräßigen Trolls erzeugt wurde, opfern, um die Kosten seiner aktivierten Fähigkeit zu bezahlen.
- In einer Multiplayer-Partie werden Gegner, die die Partie verlassen haben, von der ausgelösten Fähigkeit des Gefräßigen Trolls nicht mitgezählt.

Geliebte Prinzessin

{W}

Kreatur — Mensch, Adliger

1/1

Lebensverknüpfung

Die Geliebte Prinzessin kann von Kreaturen mit Stärke 3 oder mehr nicht geblockt werden.

- Sobald diese Kreatur von einer Kreatur mit Stärke 2 oder weniger geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
-

Geschenk des Kessels

{4} {B}

Hexerei

Adamant — Falls drei oder mehr schwarze Mana ausgegeben wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken, lege die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.

Du kannst eine Kreaturenkarte in deinem Friedhof bestimmen. Falls du dies tust, bringe sie mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel zurück.

- Die Kreaturenkarte, die du mit dem Geschenk des Kessels ins Spiel zurückbringst, kann eine Karte sein, die du gerade mit ihrer Adamant-Fähigkeit auf deinen Friedhof gelegt hast. Das liegt daran, dass das Geschenk des Kessels die Karte, die du zurückbringst, nicht als Ziel hat.
- Kein Spieler kann zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du Karten auf deinen Friedhof legst, dem Zeitpunkt, zu dem du eine Kreaturenkarte bestimmst, die zurückgebracht werden soll, und dem Zeitpunkt, zu dem du jene Karte ins Spiel zurückbringst, eine Aktion ausführen.
- Falls eine Kreatur ohne +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Geschmack des Todes (*Brawl-Deck*)

{4} {B} {B}

Hexerei

Jeder Spieler opfert drei Kreaturen. Du erzeugst drei Speise-Spielsteine. (*Sie sind Artefakte mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

- Sowie der Geschmack des Todes verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, drei Kreaturen, die er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.
- Falls ein Spieler drei oder weniger Kreaturen kontrolliert, opfert der Spieler alle Kreaturen, die er kontrolliert.
- Du erzeugst drei Speise-Spielsteine, egal wie viele Kreaturen tatsächlich geopfert wurden, auch dann, falls einige oder alle Spieler keine Kreaturen geopfert haben.

Gieriges Verlangen

{u/b} {u/b} {u/b} {u/b}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst eine Nichtland-Karte im Friedhof oder auf der Hand jenes Spielers und schickst sie ins Exil. Du kannst die Karte wirken, solange sie im Exil ist, und um sie zu wirken kannst du Mana ausgeben, als wäre es Mana einer beliebigen Farbe.

- Falls du mit dem Gierigen Verlangen ein Abenteuer wirkst, bist du derjenige, der später die Kreatur wirken kann, (nicht der Besitzer der Karte).

- Der Effekt des Gierigen Verlangens ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, wird der Zauberspruch oder die bleibende Karte, den bzw. die du durch den Effekt des Gierigen Verlangens kontrollierst, ins Exil geschickt.

Glänzende Rüstung

{1}{W}

Artefakt — Ausrüstung

Aufblitzen

Wenn die Glänzende Rüstung ins Spiel kommt, lege sie an einen Ritter deiner Wahl an, den du kontrollierst.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +0/+2 und hat Wachsamkeit.

Ausrüsten {3} ({3}): Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.)

- Sollte eine Kreatur Wachsamkeit erhalten, nachdem du mit ihr angegriffen hast, wird sie dadurch nicht enttappt.
- Falls keine Ritter im Spiel sind, an die du die Glänzende Rüstung anlegen könntest, wenn sie ins Spiel kommt, bleibt sie einfach gelöst.

Gläserner Sarg

{1}{W}

Artefakt

Wenn der Gläserne Sarg ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Gläserne Sarg das Spiel verlässt.

- Falls der Gläserne Sarg das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die Kreatur deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren. Wenn die Karte ins Spiel zurückgebracht wird, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur bleibenden Karte, die 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.

Gläserner Schuh

{1} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+0 und hat Eile.

Ausrüsten {1} ({1}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Falls eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und Eile erhält, aber vor dem Angreifer-Deklaren-Segment Eile wieder verliert, kann sie nicht angreifen. Das bedeutet, dass du nicht einen Gläsernen Schuh verwenden kannst, um zwei neuen Kreaturen im selben Kampf das Angreifen zu ermöglichen.

Glitzerjägerin

{1} {W} {U}

Kreatur — Feenwesen

1/1

Fliegend, Wachsamkeit

Die Glitzerjägerin erhält +1/+1, solange du ein Artefakt kontrollierst.

Die Glitzerjägerin erhält +1/+1, solange du eine Verzauberung kontrollierst.

- Eine bleibende Karte, die sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung ist, wird beiden Fähigkeiten der Glitzerjägerin gerecht, also erhält die Glitzerjägerin +2/+2.

Glücklich bis ans Ende

{2} {W}

Verzauberung

Wenn Glücklich bis ans Ende ins Spiel kommt, erhält jeder Spieler 5 Lebenspunkte dazu und zieht eine Karte.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls bleibende Karten, die du kontrollierst, gemeinsam fünf Farben haben, bleibende Karten, die du kontrollierst, und/oder Karten, die sich in deinem Friedhof befinden, gemeinsam sechs oder mehr Kartentypen haben und dein Lebenspunktestand größer oder gleich deiner Startlebenspunktezah ist, gewinnst du die Partie.

- Die zweite ausgelöste Fähigkeit von Glücklich bis ans Ende enthält eine sehr lange „eingreifende Falls-Bedingung“. Alle Bedingungen müssen erfüllt sein, sowie dein Versorgungssegment beginnt: Du musst bleibende Karten mit allen fünf Farben kontrollieren, deine bleibenden Karten und dein Friedhof müssen sechs oder mehr Kartentypen enthalten und dein Lebenspunktestand muss hoch genug sein. Andernfalls wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Und falls nicht alle Bedingungen erfüllt sind, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, gewinnst du die Partie nicht.
- Spieler können während deines Zuges, bevor dein Versorgungssegment beginnt, keine Aktionen durchführen.
- Du könntest eine bleibende Karte mit allen fünf Farben haben oder die fünf Farben könnten auf eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten verteilt sein.

- Länder sind normalerweise farblose bleibende Karten, selbst wenn sie für Mana einer bestimmten Farbe getappt werden.
- Die Kartentypen, die unter deinen bleibenden Karten und den Karten in deinem Friedhof auftauchen könnten, sind: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Planeswalker und Hexerei. Bestimmte ältere Sets enthalten auch Stammeskarten. Übertypen wie legendär und Standard sind keine Kartentypen.
- Die alternativen Eigenschaften von Abenteurerkarten in deinem Friedhof werden ignoriert. Ihr alternativer Kartentyp wird bei den Kartentypen der Karten in deinem Friedhof nicht mitgezählt.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit von Glücklich bis ans Ende dazu, dass beide Teams zweimal 5 Lebenspunkte dazuerhalten.

Grumgully der Großzügige

{1} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Goblin, Schamane

3/3

Jede andere Nicht-Mensch-Kreatur, die du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.

- Falls eine Nicht-Mensch-Kreatur, die du kontrollierst, ohne +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.
- Andere Nicht-Mensch-Kreaturen, die gleichzeitig mit Grumgully ins Spiel kommen, erhalten keine zusätzliche +1/+1-Marke.
- Falls eine Nicht-Mensch-Kreatur als Kopie einer Mensch-Kreatur ins Spiel kommt, erhält sie keine +1/+1-Marke. Umgekehrt gilt: Falls ein Mensch als Nicht-Mensch-Kreatur ins Spiel kommt, erhält er eine +1/+1-Marke.

Händler des Tals

{2} {R}

Kreatur — Mensch, Gesinde

2/3

{2} {R}, wirf eine Karte ab: Ziehe eine Karte.

//

Feilschen

{R}

Spontanzauber — Abenteuer

Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Du bestimmst, welche Karte du abwirfst, falls überhaupt, während Feilschen verrechnet wird. Im Gegensatz dazu musst du eine Karte abwerfen, um die Fähigkeit des Händlers des Tals zu aktivieren.
-

Harmonischer Archon

{4} {W} {W}

Kreatur — Archon

4/5

Fliegend

Nicht-Archon-Kreaturen haben Basis-Stärke und -
Widerstandskraft 3/3.

Wenn der Harmonische Archon ins Spiel kommt,
erzeuge zwei 1/1 weiße Mensch-Kreaturenspielsteine.

- Der Harmonische Archon überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen und erst angewendet werden, nachdem der Harmonische Archon ins Spiel gekommen ist, überschreiben diesen Effekt.
- Falls ein anderer Effekt später dazu führt, dass eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, zu einer Kreatur wird, und dabei deren Stärke und Widerstandskraft festlegt, hat die Kreatur jene Stärke und Widerstandskraft, nicht 3/3. Beachte: Das Bemannen eines Fahrzeugs legt nicht dessen Stärke und Widerstandskraft fest. Daher bleibt ein Fahrzeug eine 3/3-Kreatur, sobald du es bemannst.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie etwa der Effekt des Feierlichen Begräbnisses, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Kreaturen zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Harmonische Archon im Laufe des Zuges ins Spiel kommt oder das Spiel verlässt.

Hereinplatzen

{R}

Spontanzauber

Eine angreifende Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis
zum Ende des Zuges. Angreifende Nicht-Mensch-
Kreaturen verursachen Trampelschaden bis zum Ende
des Zuges.

- Falls die angreifende Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Hereinplatzen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Deine angreifenden Nicht-Mensch-Kreaturen verursachen keinen Trampelschaden.

Hexenofen

{1}

Artefakt

{T}, opfere eine Kreatur: Erzeuge einen Speise-
Spielstein. Falls die Widerstandskraft der geopferten
Kreatur 4 oder mehr war, erzeuge stattdessen zwei
Speise-Spielsteine. *(Sie sind Artefakte mit „{2}, {T},
opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte
dazu.“)*

- Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du ankündigst, die Fähigkeit des Hexenofens zu aktivieren, und dem Zeitpunkt, zu dem du eine Kreatur opferst. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Kreatur, die du backen möchtest, zu entfernen oder zu schrumpfen.

Hüter der Fabeln

{3} {G} {G}

Kreatur — Katze

4/5

Immer wenn eine oder mehrere Nicht-Mensch-Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, ziehe eine Karte.

- Falls Nicht-Mensch-Kreaturen, die du kontrollierst, zwei oder mehr Spielern gleichzeitig Schaden zufügen, wird die Fähigkeit des Hüters der Fabeln für jeden der Spieler ausgelöst.
- Die Fähigkeit des Hüters der Fabeln wird auch ausgelöst, falls ihm tödlicher Schaden zugefügt wird und gleichzeitig einem Spieler von Nicht-Mensch-Kreaturen Kampfschaden zugefügt wird.
- Weil Kreaturen, die Ersts Schlag haben, ihren Kampfschaden vor den anderen Kreaturen zufügen, kann die Fähigkeit des Hüters der Fabeln zweimal in einem Kampf ausgelöst werden, falls deine Kreaturen einem Spieler zu unterschiedlichen Zeitpunkten Kampfschaden zufügen.

Hypnotisierende Sylphide

{U} {U}

Kreatur — Feenwesen

2/1

Fliegend

//

Blendender Glanz

{2} {U}

Spontanzauber — Abenteuer

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger.

(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)

- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.
- Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für den Blendenden Glanz. Der Zauberspruch wird zwar beim Verrechnen des Blendenden Glanzes nicht neutralisiert, aber du schickst den Blendenden Glanz trotzdem ins Exil.

Im See ertrinken

{U} {B}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten kleiner oder gleich der Anzahl an Karten im Friedhof seines Beherrschers.
- Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten kleiner oder gleich der Anzahl an Karten im Friedhof ihres Beherrschers.

- Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs zu ermitteln.
 - Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
-

In die Geschichte eintauchen

{5} {U} {U}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {3} weniger, falls sich sieben oder mehr Karten im Friedhof eines Gegners befinden.

Ziehe vier Karten.

- Die Kostenreduktion von In die Geschichte eintauchen kann seine Kosten nur um {3} reduzieren. Sie reduziert die Kosten nicht weiter, falls mehr als ein Gegner sieben oder mehr Karten in seinem Friedhof hat oder falls ein Gegner vierzehn Karten in seinem Friedhof hat.
 - Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kosten erhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von In die Geschichte eintauchen) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
-

In Kürbis verwandeln

{3} {U}

Spontanzauber

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Ziehe eine Karte.

Adamant — Falls drei oder mehr blaue Mana ausgegeben wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Falls die bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ein illegales Ziel ist, wenn In Kürbis verwandeln verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte und erzeugst auch keine Speise, falls du drei blaue Mana für diesen Zauberspruch ausgegeben hast.
-

Inbrünstiger Champion

{R}

Kreatur — Mensch, Ritter

1/1

Erstschlag, Eile

Immer wenn der Inbrünstige Champion angreift, erhält ein anderer angreifender Ritter deiner Wahl, den du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Ausrüsten-Fähigkeiten, die du aktivierst und die den Inbrünstigen Champion als Ziel haben, kosten beim Aktivieren {3} weniger.

- Die letzte Fähigkeit des Inbrünstigen Champions reduziert nur das generische Mana in Ausrüsten-Fähigkeiten. Falls diese Kosten nur {3}, {2} oder {1} betragen, kann jene Ausrüsten-Fähigkeit kostenlos aktiviert werden, falls sie den Inbrünstigen Champion als Ziel hat.

Kenrith, der rückgekehrte König („Buy-a-Box“-Promokarte)

{4} {W}

Legendäre Kreature — Mensch, Adliger

5/5

{R}: Alle Kreaturen verursachen Trampelschaden und erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

{1} {G}: Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl.

{2} {W}: Ein Spieler deiner Wahl erhält 5 Lebenspunkte dazu.

{3} {U}: Ein Spieler deiner Wahl zieht eine Karte.

{4} {B}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel.

- Kenriths erste Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung im Spiel sind. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, verursachen weder Trampelschaden noch erhalten sie Eile.
- Kenriths letzte Fähigkeit kann eine Kreaturenkarte im Friedhof eines Gegners als Ziel haben. Ihr Besitzer kontrolliert die Kreatur, und sie bleibt im Spiel, auch falls du die Partie verlässt.

Kenriths Verwandlung

{1} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn Kenriths Verwandlung ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Die verzauberte Kreatur verliert alle Fähigkeiten und ist eine grüne Hirsch-Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3. *(Sie verliert alle anderen Karten- und Kreaturentypen.)*

- Falls die Kreatur, die von Kenriths Verwandlung verzaubert würde, ein illegales Ziel ist, wenn der Aura-Zauberspruch zu verrechnet werden soll, wird der gesamte Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem Kenriths Verwandlung an sie angelegt wurde, behält sie die Fähigkeit.

- Kenriths Verwandlung überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf bestimmte Werte setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Kenriths Verwandlung an die Kreatur angelegt wurde, überschreiben den Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie etwa der Effekt des Feierlichen Begräbnisses, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
- Kenriths Verwandlung überschreibt alle Farben und Kreaturentypen der verzauberten Kreatur. Sie ist einfach nur ein grüner Hirsch. Die Kreatur behält alle Übertypen (wie Legendär), aber verliert alle anderen Kartentypen, die sie hat (wie Artefakt).
- Kenriths Verwandlung kann eine bleibende Karte verzaubern, die nur vorübergehend eine Kreatur ist, wie die Verzauberte Kutsche. Falls das passiert, zwingt der Effekt der Aura die verzauberte bleibende Karte dazu, eine grüne Hirsch-Kreatur zu bleiben, auch nachdem ihr temporärer Effekt endet.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Kenriths Verwandlung während des laufenden Zuges an sie angelegt wird.

Klackerbrückentroll

{3} {B} {B}

Kreatur — Troll

8/8

Eile, verursacht Trampelschaden

Wenn der Klackerbrückentroll ins Spiel kommt, erzeugt ein Gegner deiner Wahl drei 0/1 weiße Ziege-Kreaturenspielsteine.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kann jeder Gegner eine Kreatur opfern. Falls ein Spieler dies tut, tappe den Klackerbrückentroll. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte.

- Falls ein Spieler eine Kreatur aus irgendeinem anderen Grund opfert (zum Beispiel weil sie eine Speise ist und der Spieler Hunger hatte), wird der Klackerbrückentroll durch seine Fähigkeit nicht getappt und die Fähigkeit sorgt nicht dafür, dass du Lebenspunkte dazuerhältst oder eine Karte ziehst.
 - Wenn die letzte Fähigkeit des Klackerbrückentrolls verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge, ob er überhaupt eine Kreatur opfern will und wenn ja, welche Kreatur er opfern möchte. Danach tut jeder Gegner in Zugreihenfolge dasselbe, mit der Kenntnis, welche Wahl die Spieler vor ihm getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert. Falls eine oder mehrere Kreaturen auf diese Weise geopfert wurden, wird der Klackerbrückentroll getappt. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu und ziehst eine Karte – du erhältst nicht mehr Lebenspunkte dazu und ziehst nicht mehr Karten, falls mehr als eine Kreatur geopfert wurde.
-

Knochenmalmer-Riese

{2} {R}

Kreatur — Riese

4/3

Immer wenn der Knochenmalmer-Riese das Ziel eines Zauberspruchs wird, fügt er dem Beherrscher des Zauberspruchs 2 Schadenspunkte zu.

//

Stampfen

{1} {R}

Spontanzauber — Abenteuer

Schaden kann in diesem Zug nicht verhindert werden.

Stampfen fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Stampfen stoppt nur Schadenverhinderungseffekte, die den Begriff „verhindern“ verwenden.
- Schutz verhindert Schaden. Daher kann Schutz keinen Schaden verhindern, nachdem Stampfen verrechnet wurde. Dies erlaubt es einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit jedoch nicht, ein illegales Ziel zu bestimmen, selbst wenn der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit Schaden zufügen würde.
- Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn Stampfen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Schaden kann wie üblich verhindert werden.
- Die Fähigkeit des Knochenmalmer-Riesen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls ein Zauberspruch den Knochenmalmer-Riesen mehr als einmal als Ziel hat, wird seine Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

Korvold, Feenverfluchter König (*Brawl-Deck*)

{2} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Drache, Adliger

4/4

Fliegend

Immer wenn Korvold, Feenverfluchter König, ins Spiel kommt oder angreift, opfere eine andere bleibende Karte.

Immer wenn du eine bleibende Karte opferst, lege eine +1/+1-Marke auf Korvold und ziehe eine Karte.

- Falls du aus irgendeinem Grund keine anderen bleibenden Karten kontrollierst, kannst du mit Korvold angreifen. Du brauchst nichts zu opfern, und es gibt auch keine Strafe dafür, dass du es nicht tun kannst.
- Die letzte Fähigkeit von Korvold ist eine ausgelöste Fähigkeit und keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit eine bleibende Karte zu opfern; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, bleibende Karten zu opfern, zum Beispiel durch Korvolds erste ausgelöste Fähigkeit.
- Falls du eine bleibende Karte opferst, um einen Teil der Kosten eines Zauberspruchs oder einer aktivierten Fähigkeit zu bezahlen, wird Korvolds letzte Fähigkeit vor dem Zauberspruch bzw. der aktivierten Fähigkeit verrechnet.
- Falls du Korvold opferst, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst. Du legst keine +1/+1 Marke auf irgendetwas, aber du ziehst eine Karte.
- Eine legendäre bleibende Karte, die aufgrund der „Legendenregel“ auf den Friedhof gelegt wird, wird nicht geopfert.

Kreis der Loyalität

{4} {W} {W}

Legendäres Artefakt

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Ritter, den du kontrollierst, {1} weniger.

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Immer wenn du einen legendären Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit.

{3} {W}, {T}: Erzeuge einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Kreises der Loyalität wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Kreises der Loyalität wird nicht ausgelöst, wenn du ihn wirkst, da er noch nicht im Spiel ist.

Kreischen des Specters

{B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du kannst davon eine Nichtland-Karte bestimmen. Falls du dies tust, schickt der Spieler die bestimmte Karte ins Exil. Falls auf diese Weise eine nichtschwarze Karte ins Exil geschickt wird, schicke eine Karte aus deiner Hand ins Exil.

- Falls du keine Karten auf der Hand hast, musst du auch nichts ins Exil schicken, falls der Spieler eine nichtschwarze Karte aus seiner Hand ins Exil schickt.

Kuss der wahren Liebe

{2} {W} {W}

Spontanzauber

Schicke ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil.

Ziehe eine Karte.

- Falls das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Kuss der wahren Liebe verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte und bekommst keinen Kuss.
-

Lebkuchen-Rohling

{1}

Artefaktkreatur — Speise, Golem

1/1

Eile

{1}: Der Lebkuchen-Rohling kann in diesem Zug außer von Kreaturen mit Eile nicht geblockt werden.

{2}, {T}, opfere den Lebkuchen-Rohling: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Wenn die mittlere Fähigkeit des Lebkuchen-Rohlings aktiviert wird, nachdem er von einer Kreatur ohne Eile geblockt worden ist, wird er dadurch nicht ungeblockt.

Lochmere-Seeschlange

{4} {U} {B}

Kreatur — Schlange

7/7

Aufblitzen

{U}, opfere eine Insel: Die Lochmere-Seeschlange kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

{B}, opfere einen Sumpf: Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu und ziehst eine Karte.

{U} {B}: Schicke fünf Karten deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil. Bringe die Lochmere-Seeschlange aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Eine Insel ist ein Land mit dem Untertyp Insel, kein beliebiges Land, das blaues Mana produzieren könnte. Das Mystische Heiligtum ist beispielsweise eine Insel aber Schloss Vantress nicht. Genauso ist ein Sumpf ein Land mit dem Untertyp Sumpf, kein beliebiges Land, das schwarzes Mana produzieren könnte.
- Wird die erste Fähigkeit der Lochmere-Seeschlange aktiviert, nachdem sie geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt wird.
- Du kannst die letzte Fähigkeit der Lochmere-Seeschlange nicht aktivieren, ohne fünf Karten im Friedhof eines einzelnen Gegners als Ziel zu bestimmen.
- Falls vier oder weniger Karten deiner Wahl illegale Ziele sind, wenn die letzte Fähigkeit der Lochmere-Seeschlange verrechnet werden soll, werden die verbliebenen legalen Ziele ins Exil geschickt und die Lochmere-Seeschlange auf deine Hand zurückgebracht.
- Falls alle Karten deiner Wahl illegale Ziele sind, wenn die letzte Fähigkeit der Lochmere-Seeschlange verrechnet werden soll, wird die gesamte Fähigkeit nicht verrechnet. Die Lochmere-Seeschlange wird nicht zurückgebracht.

Lothwain-Gargoyle

{1}

Artefaktkreatur — Gargoyle

0/3

{4}: Der Lothwain-Gargoyle erhält +2/+0 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst die Fähigkeit des Loethwain-Gargoyles mehrmals in einem Zug aktivieren, selbst wenn er bereits Flugfähigkeit besitzt.

Magisches Fernrohr

{2}

Artefakt

Sowie das Magische Fernrohr ins Spiel kommt, schaue dir die Karten auf der Hand eines Gegners an und bestimme dann einen beliebigen Kartennamen.

Aktivierte Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen können nicht aktiviert werden, es sei denn, es sind Manafähigkeiten.

- Du kannst jeden beliebigen Kartennamen bestimmen, selbst wenn die Karte normalerweise keine aktivierte Fähigkeit hat. Du bist nicht auf die Kartennamen beschränkt, die du auf der Hand des Gegners gesehen hast.
- Du kannst nicht den Namen eines Spielsteins bestimmen (wie z. B. Speise), es sei denn, der Spielstein hat denselben Namen wie eine Karte.
- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Bemannen) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (mit den Signalwörtern „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“) sind nicht von der letzten Fähigkeit des Magischen Fernrohrs betroffen.
- Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana erzeugt, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
- Das Magische Fernrohr betrifft Karten unabhängig davon, in welcher Zone sie sich befinden. Dies schließt Karten auf der Hand, im Friedhof oder im Exil ein.

Mantel der Gezeiten

{U}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+2.

Immer wenn du deine zweite Karte innerhalb desselben Zuges ziehst, lege den Mantel der Gezeiten an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Ausrüsten {3} ({3}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Die ausgelöste Fähigkeit des Mantels der Gezeiten kann die Kreatur als Ziel haben, an die er bereits angelegt ist.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die zweite Fähigkeit des Mantels der Gezeiten verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Der Mantel der Gezeiten bleibt angelegt, woran er angelegt war, oder er bleibt gelöst, falls er gelöst war.

Maralaub-Reiterin

{1} {G}

Kreatur — Elf, Ritter

3/1

Opfere eine Speise: Eine Kreatur deiner Wahl blockt die

Maralaub-Reiterin in diesem Zug, falls möglich.

- Falls die Kreatur deiner Wahl aus irgendeinem Grund nicht blocken kann (weil sie z. B. getappt ist), blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. In diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.
- Falls die Kreatur deiner Wahl andere Kreaturen blocken kann, die Maralaub-Reiterin jedoch nicht, steht es ihr frei, eine andere Kreatur zu blocken oder keine Kreatur zu blocken.

Mitternachtsuhr

{2} {U}

Artefakt

{T}: Erzeuge {U}.

{2} {U}: Lege eine Stundenmarke auf die

Mitternachtsuhr.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments legst du eine

Stundenmarke auf die Mitternachtsuhr.

Wenn die zwölfte Stundenmarke auf die Mitternachtsuhr

gelegt wird, mische deine Hand und deinen Friedhof in

deine Bibliothek und ziehe dann sieben Karten. Schicke

die Mitternachtsuhr ins Exil.

- Du kannst die Manafähigkeit der Mitternachtsuhr aktivieren, um die Kosten ihrer zweiten Fähigkeit zu bezahlen.
 - Die letzte Fähigkeit der Mitternachtsuhr wird ausgelöst, nachdem eine oder mehrere Marken auf sie gelegt wurden und falls auf ihr weniger als zwölf Marken lagen, bevor diese Marken auf sie gelegt wurden, und falls danach zwölf oder mehr Marken auf ihr liegen.
 - Falls die Mitternachtsuhr das Spiel verlässt, während ihre letzte Fähigkeit auf dem Stapel ist, wird sie nicht ins Exil geschickt.
 - Die erste Fähigkeit der Mitternachtsuhr wird zu Beginn jedes Versorgungssegments ausgelöst, nicht nur zu Beginn eines Versorgungssegments. In einer Partie Two-Headed Giant, wird eine Fähigkeit, die zu Beginn jedes Versorgungssegments ausgelöst wird (und nicht zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers), nur einmal während des Versorgungssegments jedes Teams ausgelöst.
-

Mörderische Reiterin

{1} {B} {B}

Kreatur — Zombie, Ritter

2/3

Lebensverknüpfung

Wenn die Mörderische Reiterin stirbt, lege sie unter die Bibliothek ihres Besitzers.

//

Promptes Ende

{1} {B} {B}

Spontanzauber — Abenteuer

Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner

Wahl. Du verlierst 2 Lebenspunkte. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Falls die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Prompte Ende verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du verlierst nicht 2 Lebenspunkte und schickst das Prompte Ende auch nicht ins Exil. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), verlierst du 2 Lebenspunkte und schickst das Prompte Ende ins Exil.

Mysteriöser Pfadleuchter

{2} {W}

Kreatur — Feenwesen

2/2

Fliegend

Jede Kreatur mit einem Abenteuer, die du kontrollierst, kommt mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel. *(Die Kreatur muss das Abenteuer nicht erlebt haben.)*

- Falls eine Kreatur mit einem Abenteuer, die du kontrollierst, ohne +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, kommt sie mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

Nächtliche Plünderer

{5} {U}

Kreatur — Meervolk, Räuber

4/5

Wenn die Nächtlichen Plünderer ins Spiel kommen und falls du ein Artefakt oder eine Verzauberung kontrollierst, bringe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Die Fähigkeit der Nächtlichen Plünderer wird nicht ausgelöst, falls du unmittelbar, nachdem sie ins Spiel gekommen sind, kein Artefakt und keine Verzauberung kontrollierst. Falls du kein Artefakt und keine Verzauberung kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Es muss sich jedoch nicht beide Male um dasselbe Artefakt oder dieselbe Verzauberung handeln.
- Die Fähigkeit der Nächtlichen Plünderer bringt nicht mehrere Kreaturen zurück, falls du mehrere Artefakte und/oder Verzauberungen kontrollierst.

- Du bleibst trotzdem der Beherrscher von Auren, die du an eine bleibende Karte, die du nicht kontrollierst, angelegt ins Spiel bringst.

Niederringen

{3} {G}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Dann kämpft sie gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

Adamant — Falls drei oder mehr grüne Mana ausgegeben wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Du kannst Niederringen nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.
- Falls eines der beiden Ziele illegal ist, wenn Niederringen verrechnet werden soll, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn Niederringen verrechnet werden soll, erhält keine Kreatur eine +1/+1-Marke. Falls die Kreatur ein legales Ziel ist, die Kreatur, die du nicht kontrollierst, jedoch nicht, erhält deine Kreatur immer noch eine +1/+1-Marke und Unzerstörbarkeit, falls zutreffend.
- Weil zustandsbasierte Aktionen eine Kreatur mit tödlichem Schaden, der auf ihr markiert ist, nicht zerstören, bis ein Spieler Priorität erhält, schützt der Erhalt von Unzerstörbarkeit durch Niederringen deine Kreatur, falls ihr in diesem Duell tödlicher Schaden zugefügt wird.

Ohrenbetäubende Stille

{W}

Verzauberung

Kein Spieler kann mehr als einen Nichtkreatur-Zauberspruch pro Zug wirken.

- Spieler können eine beliebige Anzahl an Kreaturzaubern plus einen Nichtkreatur-Zauberspruch pro Zug wirken.
- Die Ohrenbetäubende Stille betrachtet den gesamten Zug, um zu überprüfen, ob ein Spieler in diesem Zug bereits einen Zauberspruch gewirkt hat, auch wenn die Ohrenbetäubende Stille noch nicht im Spiel war, als jener Zauberspruch gewirkt wurde. Insbesondere kannst du nicht die Ohrenbetäubende Stille und dann im selben Zug einen weiteren Nichtkreatur-Zauberspruch wirken.
- Falls du einen Nichtkreatur-Zauberspruch gewirkt hast, der neutralisiert wurde, kannst du in diesem Zug keinen weiteren Nichtkreatur-Zauberspruch wirken.

Oko der Trickser (*Planeswalker-Deck*)

{4} {G} {U}

Legendärer Planeswalker — Oko

4

+1: Lege zwei +1/+1-Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

0: Oko der Trickser wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie einer Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Verhindere allen Schaden, der ihm in diesem Zug zugefügt würde.

−7: Bis zum Ende des Zuges hat jede Kreatur, die du kontrollierst, Basis-Stärke und -Widerstandskraft 10/10 und verursacht Trampelschaden.

- Falls Oko in dem Zug, in dem er ins Spiel kommt, eine Kreatur wird, kannst du mit ihm weder angreifen noch eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (falls er welche erhält).
- Während Oko eine Kreatur ist, ist er kein Planeswalker. Schaden, der ihm zugefügt wird, sorgt nicht dafür, dass er Loyalität verliert.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Okos zweite Fähigkeit zu verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Schaden, der Oko zugefügt würde, wird nicht verhindert.
- Oko kopiert die aufgedruckten Werte der Kreatur deiner Wahl. Er kopiert keine Marken, die auf der Kreatur liegen, oder Effekte, die deren Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben etc. verändert haben. Insbesondere gilt: Er kopiert keine Effekte, die die Kreatur deiner Wahl zu einer Kreatur werden ließen, falls sie normalerweise keine Kreatur ist.
- Falls die Kreatur deiner Wahl (a) etwas anderes (b) kopiert, wird Oko zu einer Kopie von (b).
- Okos letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, werden nicht 10/10.
- Alle Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, ohne sie auf einen bestimmten Wert zu setzen, gelten weiterhin, nachdem seine Basis-Stärke und Basis-Widerstandskraft auf bestimmte Werte gesetzt wurden. Dabei spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Effekte erzeugt wurden. Dasselbe gilt für Marken, die seine Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren.

Oko, Dieb der Kronen

{1} {G} {U}

Legendärer Planeswalker — Oko

4

+2: Erzeuge einen Speise-Spielstein. (*Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“*)

+1: Ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl verliert alle Fähigkeiten und wird eine grüne Hirsch-Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3.

−5: Tausche die Kontrolle über ein Artefakt oder eine Kreatur deiner Wahl, das bzw. die du kontrollierst, und eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert.

- Die Effekte von Okos zweiter und dritter Fähigkeit dauern unbegrenzt an. Sie enden nicht während des Aufräumsegments oder falls Oko das Spiel verlässt oder du die Partie verlässt. Die dritte Fähigkeit von Oko

endet nicht, falls die Stärke der Kreatur, deren Kontrolle du übernommen hast, später auf 3 oder mehr erhöht wird.

- Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit erhält, nachdem die zweite Fähigkeit von Oko verrechnet wurde, behält sie diese Fähigkeit.
- Okos zweite Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Okos zweite Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie etwa der Effekt des Feierlichen Begräbnisses, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.
- Okos zweite Fähigkeit überschreibt alle Farben und Kreaturentypen der betroffenen Kreatur. Sie ist einfach nur ein grüner Hirsch. Die Kreatur behält alle Übertypen (wie Legendär), aber verliert alle anderen Kartentypen, die sie hat (wie Artefakt).
- Die zweite Fähigkeit von Oko kann eine bleibende Karte als Ziel haben, die nur vorübergehend ein Artefakt oder eine Kreatur ist, wie z.B. Oko der Trickser. Falls das passiert, zwingt der Effekt die bleibende Karte dazu, eine grüne Hirsch-Kreatur zu bleiben, auch nachdem ihr temporärer Effekt endet.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einer Kreatur zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls Okos zweite Fähigkeit ihre Widerstandskraft während desselben Zuges verändert.
- Falls eine der bleibenden Karten deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Okos letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, findet der Austausch nicht statt.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine bleibende Karte führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über etwaige an sie angelegte Auren oder Ausrüstungen übernimmst. Das Übernehmen der Kontrolle über eine Ausrüstung sorgt nicht dafür, dass diese gelöst wird, wiewohl ihr neuer Beherrscher die Ausrüsten-Fähigkeiten in seiner Hauptphase aktivieren kann.

Okos Gastfreundschaft (*Planeswalker-Deck*)

{3}{G}{U}

Spontanzauber

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3 bis zum Ende des Zuges. Du kannst deine Bibliothek und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens Oko der Trickser durchsuchen, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

- Du kannst Okos Gastfreundschaft auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst. Du suchst einfach nach Oko dem Trickser.
- Okos Gastfreundschaft überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basisstärke und -Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur auf bestimmte Werte gesetzt haben. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Okos Gastfreundschaft verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren, wie etwa der Effekt des Feierlichen Begräbnisses, werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.

Rache der Hexe

{1} {B} {B}

Hexerei

Kreaturen eines Kreaturentyps, den du bestimmst,
erhalten -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst einen Kreaturentyp, sowie die Rache der Hexe verrechnet wird, nicht wenn du sie wirkst. Kein Spieler kann zwischen dem Bestimmen des Kreaturentyps, und dem Zeitpunkt, zu dem diese Kreaturen -3/-3 erhalten, eine Aktion ausführen.
- Um einen Kreaturentyp zu bestimmen, musst du einen existierenden Kreaturentyp wie z. B. Mensch oder Ritter bestimmen. Du kannst nicht mehrere Kreaturentypen, wie zum Beispiel „Mensch, Ritter“ bestimmen, aber wenn du nur „Mensch“ bestimmst, reicht das aus, um Auswirkung auf einen Mensch-Ritter zu haben. Kartentypen wie Artefakt können nicht bestimmt werden; dasselbe gilt für Übertypen wie Legendär und Untertypen, die keine Kreaturentypen sind, wie zum Beispiel Fahrzeug.
- Die Rache der Hexe betrifft nur Kreaturen des bestimmten Typs, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung im Spiel sind. Das schließt Kreaturen unter deiner Kontrolle, Kreaturen mit Fluchsicherheit und Kreaturen mit Schutz vor Schwarz ein. Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen oder später im Zug zum bestimmten Typ werden, erhalten nicht -3/-3.

Rache der Raben

{3} {B}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur dich oder einen Planeswalker,
den du kontrollierst, angreift, verliert ihr Beherrscher 1
Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Rache der Raben wird vor allen Fähigkeiten, die der angreifende Spieler kontrolliert, verrechnet. Falls der angreifende Spieler dadurch die Partie verliert, werden die ausgelösten Fähigkeiten des Spielers nicht verrechnet und auch kein Kampfschaden zugefügt.

Rankel, Meister der Streiche

{2} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Feenwesen, Räuber

3/3

Fliegend, Eile

Immer wenn Rankel, Meister der Streiche, einem Spieler
Kampfschaden zufügt, bestimme eine beliebige Anzahl —

- Jeder Spieler wirft eine Karte ab.
 - Jeder Spieler verliert 1 Lebenspunkt und zieht eine Karte.
 - Jeder Spieler opfert eine Kreatur.
- ACHTUNG: Auf der deutschen gedruckten Karte hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen! Statt mindestens einem Modus kann man eine beliebige Anzahl an Modi wählen (siehe oben für den korrekten Text).
 - Falls du es wirklich möchtest, kannst du auch keinen Modus für Rankels ausgelöste Fähigkeit bestimmen. Bedenke aber die versteckten Kosten, wenn du jemanden mit dem Titel Meister der Streiche langweilst.
 - Du kannst keinen der Modi öfter als einmal bestimmen.

- Du kannst einen Modus auch dann bestimmen, falls einige oder alle Spieler von ihm nicht betroffen sein werden.
- Für jeden bestimmten Modus gilt: Führe ihn vollständig aus, bevor du mit dem nächsten bestimmten Modus in Druckreihenfolge fortfährst.
- Sowie der erste Modus ausgeführt wird, bestimmt zuerst der Spieler, dessen Zug es ist, eine Karte auf seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge. Dann werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.
- Sowie der dritte Modus verrechnet wird, bestimmt zunächst der Spieler, der am Zug ist, eine Kreatur, die er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen dann in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Dann werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt der zweite Modus von Rankel dazu, dass jedes Team zweimal 1 Lebenspunkt verliert.

Raub des Erstgeborenen

{R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger. Enttappe die Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

- Der Raub des Erstgeborenen kann jede beliebige Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder weniger als Ziel haben, auch eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.
- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst.

Riesen-Gelegenheit

{2} {G}

Hexerei

Du kannst zwei Speisen opfern. Falls du dies tust, erzeuge einen 7/7 grünen Riese-Kreaturenspielstein. Andernfalls erzeuge drei Speise-Spielsteine. *(Sie sind Artefakte mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Du bestimmst beim Verrechnen der Riesen-Gelegenheit, ob du zwei Speisen opferst, nicht beim Wirken.
- Du kannst nicht mehr als zwei Speisen opfern, um mehr als einen Riese-Spielstein zu erzeugen.

Rosendorn-Hellebarde

{G}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn die Rosendorn-Hellebarde ins Spiel kommt, lege sie an eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+1.

Ausrüsten {5} ({5}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Falls keine Kreaturen im Spiel sind, an die du die Rosendorn-Hellebarde anlegen könntest, wenn sie ins Spiel kommt, bleibt sie einfach gelöst.

Rowan, kühne Funkenmagierin (*Planeswalker-Deck*)

{3} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Rowan

5

+1: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+0 und Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges.

−2: Rowan, kühne Funkenmagierin, fügt bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl je 1 Schadenspunkt zu. Jene Kreaturen können in diesem Zug nicht blocken.

−9: Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über alle Kreaturen. Enttappe sie. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

- Rowans zweite Fähigkeit kann die gleiche Kreatur nicht zweimal als Ziel haben, um ihr 2 Schadenspunkte zuzufügen.
- Falls ein Ziel für Rowans zweite Fähigkeit ein legales Ziel ist, aber ein Effekt den Schaden, der ihm zugefügt würde, verhindert, kann die Kreatur in diesem Zug trotzdem nicht blocken.
- Rowans dritte Fähigkeit kann Kreaturen betreffen, die du bereits kontrollierst, und solche, die bereits enttappt sind. Sie wird diese enttappen, wenn möglich, und ihnen Eile verleihen.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst.

Sagenumwobener Durchgang

Land

{T}, opfere den Sagenumwobenen Durchgang:

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Standardland-Karte, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek. Falls du dann vier oder mehr Länder kontrollierst, enttappe das Land.

- Das Land, das du ins Spiel bringst, wird mitgezählt, wenn ermittelt wird, ob du vier oder mehr Länder kontrollierst, aber der Sagenumwobene Durchgang nicht.
- Falls du vier oder mehr Länder kontrollierst, kommt das Standardland nicht ungetappt ins Spiel; es kommt getappt ins Spiel und dann enttappst du es.

Schädelrammer-Oger

{3} {R}

Kreatur — Oger

4/3

Immer wenn der Schädelrammer-Oger einem Gegner Schaden zufügt, wirft jener Spieler eine per Zufall bestimmte Karte ab. Falls der Spieler dies tut, zieht er eine Karte.

- Falls der Spieler genau eine Karte auf seiner Hand hat, wird sie per Zufall bestimmt und abgeworfen (auch wenn das eigentlich nicht sehr zufällig ist). Der Spieler zieht eine Karte.

Schloss Garenbruck

Land

Schloss Garenbruck kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Wald.

{T}: Erzeuge {G}.

{2} {G} {G}, {T}: Erzeuge sechs {G}. Verwende dieses

Mana nur, um Kreaturenzauber zu wirken oder

Fähigkeiten von Kreaturen zu aktivieren.

- Das Mana, das von der letzten Fähigkeit von Schloss Garenbruck generiert wird, kann nicht dazu verwendet werden, Fähigkeiten von Kreaturenkarten zu aktivieren, die nicht im Spiel sind.

Schloss Lothwain

Land

Schloss Lothwain kommt getappt ins Spiel, es sei denn, du kontrollierst einen Sumpf.

{T}: Erzeuge {B}.

{1} {B} {B}, {T}: Ziehe eine Karte, dann verlierst du so viele Lebenspunkte, wie du Karten auf der Hand hast.

- Zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du eine Karte ziehst, und dem Zeitpunkt, zu dem du Lebenspunkte verlierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen.

Schmausender Trollkönig

{2} {G} {G} {G} {G}

Kreatur — Troll, Adliger

7/6

Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

Wenn der Schmausende Trollkönig ins Spiel kommt und falls du ihn aus deiner Hand gewirkt hast, erzeuge drei Speise-Spielsteine. *(Sie sind Artefakte mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

Opfere drei Speisen: Bringe den Schmausenden

Trollkönig aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

- Falls du den Schmausenden Trollkönig aus deiner Hand ins Spiel bringst, ohne ihn zu wirken, wird seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit nicht ausgelöst.
- Falls du einen Kreaturenzauber wirkst, der als Kopie des Schmausenden Trollkönigs ins Spiel kommt, z. B. Klon, wird die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit ausgelöst.

Schnitter der Nacht

{5} {B} {B}

Kreatur — Specter

4/5

Immer wenn der Schnitter der Nacht angreift und falls der verteidigende Spieler zwei oder weniger Karten auf der Hand hat, erhält er Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

//

Furcht ernten

{3} {B}

Hexerei — Abenteuer

Ein Gegner deiner Wahl wirft zwei Karten ab. *(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)*

- Falls der Schnitter der Nacht einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
- Falls der verteidigende Spieler drei oder mehr Karten auf seiner Hand hat, sowie der Schnitter der Nacht angreift, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls der Spieler drei oder mehr Karten auf seiner Hand hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, erhält der Schnitter der Nacht nicht Flugfähigkeit.
- Nachdem die Fähigkeit des Schnitters der Nacht verrechnet wurde, spielt die Anzahl der Karten auf der Hand des verteidigenden Spielers keine Rolle mehr. Der Schnitter der Nacht erhält weder Flugfähigkeit noch verliert er sie, falls sich diese Anzahl später im Zug ändert.

Schwarzlanzen-Vorbild

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/1

Aufblitzen

Wenn das Schwarzlanzen-Vorbild ins Spiel kommt, erhält ein Ritter deiner Wahl Todesberührung und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

- Das Schwarzlanzen-Vorbild kann als Ziel seiner eigenen ausgelösten Fähigkeit gewählt werden.

Schwefelbomben-Tribock

{2} {R}

Artefaktkreatur — Mauer

1/3

Verteidiger, Reichweite

{T}: Der Schwefelbomben-Tribock fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

Immer wenn ein Ritter unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, enttappe den Schwefelbomben-Tribock.

- Falls mehr als ein Ritter gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird die letzte Fähigkeit des Schwefelbomben-Tribocks für jeden von ihnen ausgelöst. Spieler können zwischen dem Verrechnen jeder einzelnen dieser Fähigkeiten Aktionen ausführen, z. B. seine aktivierte Fähigkeit aktivieren.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die aktivierte Fähigkeit des Schwefelbomben-Tribocks dazu, dass er zweimal 1 Schadenspunkt zufügt.

Sehnsüchtiges Meervolk

{1} {U}

Kreatur — Meervolk

3/2

Verteidiger

{1} {U}: Das Sehnsüchtige Meervolk verliert Verteidiger und wird bis zum Ende des Zuges zu einem Menschen.

- Während das Sehnsüchtige Meervolk ein Mensch ist, ist es kein Meervolk mehr.

Sengendes Sperrfeuer

{4} {R}

Spontanzauber

Das Sengende Sperrfeuer fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

Adamant — Falls drei oder mehr rote Mana ausgegeben wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken, fügt das Sengende Sperrfeuer dem Beherrscher der Kreatur 3 Schadenspunkte zu.

- Die Adamant-Fähigkeit des Sengenden Sperrfeuers sorgt dafür, dass es zusätzlichen Schaden zufügt. Es ersetzt nicht den Schaden, der der Kreatur deiner Wahl zugefügt wird.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Sengende Sperrfeuer verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keinem Spieler wird Schaden zugefügt, auch wenn du drei rote Mana ausgegeben hast.
-

Sieben Zwerge

{1} {R}

Kreatur – Zwerg

2/2

Die Sieben Zwerge erhalten +1/+1 für jede andere Kreature namens Sieben Zwerge, die du kontrollierst.

Ein Deck kann bis zu sieben Karten namens Sieben Zwerge enthalten.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem der Sieben Zwerge zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls ein anderer der Sieben Zwerge, den du kontrollierst, das Spiel in diesem Zug verlässt.
- Die letzte Fähigkeit der Sieben Zwerge lässt dich die Regel ignorieren, die besagt, dass du maximal vier Karten eines bestimmten Namens (außer Standardländern) in deinem Deck haben darfst. Sie können jedoch nach wie vor nur in Formaten verwendet werden, in denen sie zugelassen sind. Du kannst während eines *Thron von Eldraine* Limited-Events zum Beispiel nicht die Sieben Zwerge aus deiner persönlichen Sammlung zu deinem Deck hinzufügen – ganz egal, wie glücklich sie darüber wären.
- Falls du so viel Glück hast, acht oder mehr Sieben Zwerge bei einem Limited-Event zu öffnen oder zu draften, kannst du trotzdem nur maximal sieben in dein Deck nehmen. Der Rest bleibt in deinem Sideboard.

Silberflammen-Junker

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/1

//

Alarmbereitschaft

{2} {W}

Spontanzauber — Abenteuer

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Enttappe sie. (*Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.*)

- Die Alarmbereitschaft kann eine ungetappte Kreatur als Ziel haben. Sie erhält trotzdem +2/+2.

Silberschwingen-Schwadron (*Brawl-Deck*)

{5} {W}

Kreatur — Mensch, Ritter

/

Fliegend, Wachsamkeit

Stärke und Widerstandskraft der Silberschwingen-Schwadron sind gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

Immer wenn die Silberschwingen-Schwadron angreift, erzeuge so viele 2/2 weiße Ritter-Kreaturenspielsteine mit Wachsamkeit, wie du Gegner hast.

- Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Silberschwingen-Schwadron bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

- Solange sich die Silberschwinge-Schwadron im Spiel befindet, zählt ihre Fähigkeit sich selbst, also ist sie mindestens 1/1.
- In einer Multiplayer-Partie werden Gegner, die die Partie verlassen haben, von der ausgelösten Fähigkeit der Silberschwinge-Schwadron nicht mitgezählt.

So winzig
 {U}
 Verzauberung — Aura
 Aufblitzen
 Verzaubert eine Kreatur
 Die verzauberte Kreatur erhält -2/-0. Sie erhält stattdessen -6/-0, solange sich sieben oder mehr Karten im Friedhof ihres Beherrschers befinden.

- So winzig überprüft kontinuierlich den Friedhof des Beherrschers der verzauberten Kreatur, um zu bestimmen, wie winzig die verzauberte Kreatur ist.

Spiegel-Manufakt
 {1}{U}{U}
 Verzauberung
 Du kannst das Spiegel-Manufakt als Kopie eines beliebigen Artefakts oder einer beliebigen Verzauberung im Spiel ins Spiel kommen lassen.

- Das Spiegel-Manufakt kopiert genau das, was auf der ursprünglichen bleibenden Karte aufgedruckt war (es sei denn, die bleibende Karte ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob die bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Typen, Farbe usw. verändert haben. Insbesondere gilt: Falls das Spiegel-Manufakt eine Kreatur oder Verzauberungskreatur kopiert, die normalerweise keine Kreatur ist (wie eine, die von „Leben einhauchen“ betroffen ist), wird das Spiegel-Manufakt keine Kreatur sein.
- Falls die bestimmte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die bestimmte bleibende Karte (a) etwas anderes (b) kopiert (zum Beispiel, falls die bestimmte bleibende Karte ein anderes Spiegel-Manufakt ist), dann kommt das Spiegel-Manufakt als Kopie von (b) ins Spiel.
- Falls die bestimmte bleibende Karte ein Spielstein ist, kopiert das Spiegel-Manufakt die Originaleigenschaften des Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn erzeugt hat. Das Spiegel-Manufakt wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
- Jegliche Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn das Spiegel-Manufakt ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der kopierten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.
- Falls das Spiegel-Manufakt irgendwie gleichzeitig mit einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt, kann es nicht zu einer Kopie der anderen bleibenden Karte werden. Du kannst zum Kopieren nur eine bleibende Karte bestimmen, die bereits im Spiel ist.
- Falls das Spiegel-Manufakt auf diese Weise eine Aura kopiert, bestimmst du, was die Aura verzaubern wird, direkt bevor sie ins Spiel kommt. Du kannst keine bleibende Karte bestimmen, die gleichzeitig mit

der Spiegel-Manufakt-Aura ins Spiel kommt. Das Ins-Spiel-Kommen als Aura hat nicht den Spieler bzw. die bleibende Karte, die verzaubert werden soll, als Ziel, sodass ein Gegner oder eine gegnerische bleibende Karte mit Fluchsickeit bestimmt werden kann. Die Aura muss den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann ein Spieler oder eine bleibende Karte mit Schutz vor einer der Eigenschaften der Aura auf diese Weise nicht bestimmt werden. Falls es nichts gibt, was das Spiegel-Manufakt legal verzaubern kann, kommt es nicht ins Spiel. Falls es gewirkt wurde und gerade verrechnet wird, wird es auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Falls es aus einer anderen Zone als dem Stapel versucht, ins Spiel zu kommen, bleibt es in jener Zone.

Spur aus Brotkrumen

{1} {G}

Verzauberung

Wenn die Spur aus Brotkrumen ins Spiel kommt, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

Immer wenn du eine Speise opferst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine bleibende Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Während die zweite ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du nicht mehrmals {1} bezahlen, um dir mehr Karten anzusehen.
- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.

Stahlklauen-Lanze

{B} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2.

Ausrüsten eines Ritters {1}

Ausrüsten {3}

- Ob die Kreatur deiner Wahl ein Ritter ist, wird nur überprüft, sowie die „Ausrüsten eines Ritters“-Fähigkeit aktiviert wird und sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Kreatur zu einem späteren Zeitpunkt irgendwie zu einer Nicht-Ritter-Kreatur wird, bleibt die Stahlklauen-Lanze an sie angelegt.

Streitkolben des Recken (*Brawl-Deck*)

{2} {W}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1 für jede Ladungsmarke auf dem Streitkolben des Recken und hat Wachsamkeit.

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine Ladungsmarke auf den Streitkolben des Recken.

Ausrüsten {3}

- Die ausgerüstete Kreatur hat auch Wachsamkeit, falls der Streitkolben des Recken keine Ladungsmarken auf sich liegen hat.

Sturmfaust-Kreuzritterin
 {B} {R}
 Kreatur — Mensch, Ritter
 2/2
 Bedrohlich
 Zu Beginn deines Versorgungssegments zieht jeder Spieler eine Karte und verliert 1 Lebenspunkt.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die ausgelöste Fähigkeit der Sturmfaust-Kreuzritterin dazu, dass jedes Team zweimal 1 Lebenspunkt verliert, nachdem jeder Spieler im Team eine Karte gezogen hat.

Syr Carah die Tapfere
 {3} {R} {R}
 Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
 3/3
 Immer wenn Syr Carah die Tapfere oder ein Spontanzauber oder eine Hexerei, den bzw. die du kontrollierst, einem Spieler Schaden zufügt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst jene Karte in diesem Zug spielen.
 {T}: Syr Carah fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

- Falls Syr Carah oder ein Spontanzauber oder eine Hexerei, den bzw. die du kontrollierst, zwei oder mehr Spielern gleichzeitig Schaden zufügt, wird die erste Fähigkeit von Syr Carah für jeden der Spieler ausgelöst.
 - Syr Carahs erste Fähigkeit wird auch dann ausgelöst, falls Syr Carah tödlicher Schaden zugefügt wird, und sie bzw. ein Spontanzauber oder eine Hexerei, den bzw. die du kontrollierst, einem Spieler zur gleichen Zeit Schaden zufügt.
 - Syr Carah ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls eine Länderkarte ins Exil geschickt wird, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
 - Das Spielen einer ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male spielen.
 - Falls du die ins Exil geschickte Karte nicht spielst, bleibt sie im Exil.
-

Syr Elenora die Scharfsichtige
{3} {U} {U}
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
*/4

Die Stärke von Syr Elenora der Scharfsichtigen ist gleich
der Anzahl an Karten auf deiner Hand.

Wenn Syr Elenora ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die Syr
Elenora als Ziel haben, kosten beim Wirken {2} mehr.

- Die Fähigkeit, die die Stärke von Syr Elenora bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Um die Gesamtkosten eines gegnerischen Zauberspruchs, der Syr Elenora als Ziel hat, zu ermitteln, beginne mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die jener Spieler bezahlt; addiere dann alle Kostenerhöhungen hinzu (wie die von Syr Elenoras Effekt) und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.

Syr Faren, Hammer des Steinkreises
{G} {G}
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
2/2

Immer wenn Syr Faren, Hammer des Steinkreises,
angreift, erhält eine andere angreifende Kreatur deiner
Wahl bis zum Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich
der Stärke von Syr Faren ist.

- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit von Syr Faren verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, auch nicht, falls sich die Stärke von Syr Faren ändern sollte.
- Falls Syr Faren das Spiel verlässt, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen.
- Falls die Stärke von Syr Faren weniger als 0 beträgt, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird für X ein Wert von 0 angenommen.

Syr Gwyn, Heldin von Aschtal (*Brawl-Deck*)
{3} {R} {W} {B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter
5/5

Wachsamkeit, Bedrohlich

Immer wenn eine ausgerüstete Kreatur, die du
kontrollierst, angreift, ziehst du eine Karte und verlierst 1
Lebenspunkt.

Ausrüstungen, die du kontrollierst, haben Ausrüsten
eines Ritters {0}.

- Die ausgelöste Fähigkeit von Syr Gwyn wird nur einmal pro ausgerüsteter angreifender Kreatur ausgelöst, egal wie viele Ausrüstungen diese Kreaturen jeweils tragen.
- Ausrüstungen, die du kontrollierst, haben immer noch ihre sonstigen Ausrüsten-Fähigkeiten, zusätzlich zu Ausrüsten eines Ritters {0}.

- Ob die Kreatur deiner Wahl ein Ritter ist, wird nur überprüft, sowie die „Ausrüsten eines Ritters“-Fähigkeit aktiviert wird und sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Kreatur zu einem späteren Zeitpunkt irgendwie zu einer Nicht-Ritter-Kreatur wird, bleibt die Ausrüstung an sie angelegt.
- Falls Syr Gwyn das Spiel verlässt, nachdem Ausrüsten eines Ritters aktiviert wurde, wird die Fähigkeit immer noch verrechnet, obwohl die Ausrüstung diese Fähigkeit verloren hat.

Syr Konrad der Grimmige

{3} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

5/4

Immer wenn eine andere Kreatur stirbt oder eine Kreaturenkarte von irgendwoher außer aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird oder eine Kreaturenkarte deinen Friedhof verlässt, fügt Syr Konrad der Grimmige jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

{1} {B}: Jeder Spieler legt die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

- Falls eine oder mehr Kreaturen zum selben Zeitpunkt wie Syr Konrad sterben, wird seine erste Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit von Syr Konrad dazu, dass er zweimal 1 Schadenspunkt zufügt.

Tanz im Herrenhaus

{X} {W} {U}

Hexerei

Bringe bis zu X Artefakt- und/oder Nicht-Aura-Verzauberungskarten deiner Wahl mit jeweils umgewandelten Manakosten von X oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Falls X gleich 6 oder mehr ist, sind jene bleibenden Karten zusätzlich zu ihren anderen Typen 4/4-Kreaturen.

- Falls eine Karte auf dem Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls X gleich 6 oder mehr ist, kommen die Artefakte und/oder Verzauberungen als 4/4-Kreaturen ins Spiel. Sie kommen nicht als Nicht-Kreaturen, ins Spiel und werden dann zu Kreaturen.
- Eine auf diese Weise ins Spiel zurückgebrachte Artefaktkreatur oder Verzauberungskreatur ist eine 4/4-Kreatur.
- Eine Ausrüstung, die ebenfalls eine Kreatur ist, kann an nichts angelegt werden. Du kannst zwar ihre Ausrüsten-Fähigkeit aktivieren, aber sie wird nicht angelegt.
- Falls ein anderer Effekt später dazu führt, dass eine der ins Spiel zurückgebrachten bleibenden Karten zu einer Kreatur wird, und dabei deren Stärke und Widerstandskraft festlegt, hat die Kreatur jene Stärke und Widerstandskraft, nicht 4/4. Beachte: Das Bemannen eines Fahrzeugs legt nicht dessen Stärke und Widerstandskraft fest. Daher bleibt ein Fahrzeug eine 4/4-Kreatur, falls du es bemannst.

Tjostieren

{1} {R}

Hexerei

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst. Die Kreatur, die du kontrollierst, erhält +2/+1 bis zum Ende des Zuges, falls sie ein Ritter ist. Dann kämpfen die Kreaturen gegeneinander. *(Jede der Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.)*

- Du kannst Tjostieren nicht wirken, es sei denn, du bestimmst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.
- Die Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält nur dann +2/+1, falls sie ein Ritter ist, sowie das Tjostieren verrechnet wird. Sie kämpft auch, falls sie nicht +2/+1 erhält.
- Falls eines der beiden Ziele illegal ist, wenn das Tjostieren verrechnet werden soll, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.
- Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn Tjostieren verrechnet werden soll, erhält keine Kreatur +2/+1. Falls sie ein legales Ziel ist, die Kreatur, die du nicht kontrollierst, jedoch nicht, erhält deine Kreatur immer noch +2/+1 bis zum Ende des Zuges, falls sie ein Ritter ist.

Todloser Ritter

{b/g} {b/g} {b/g} {b/g}

Kreatur — Skelett, Ritter

4/2

Eile

Wenn du zum ersten Mal in einem Zug Lebenspunkte dazuerhältst, bringe den Todlosen Ritter aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Der Todlose Ritter muss sich beim Dazuerhalten der Lebenspunkte in deinem Friedhof befinden, damit seine letzte Fähigkeit ausgelöst wird. Falls du aufgrund von Schaden aus einer Quelle mit Lebensverknüpfung Lebenspunkte dazuerhältst und dieser Schaden zum selben Zeitpunkt zugefügt wird, zu dem Todlosen Ritter tödlicher Schaden zugefügt wird, befindet er sich erst in deinem Friedhof, wenn einen Moment später die zustandsbasierten Aktionen ausgeführt werden. Daher kann die Fähigkeit nicht ausgelöst werden.
- Falls der Todlose Ritter auf deinen Friedhof gelegt wird, nachdem du in einem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, kann seine letzte Fähigkeit im selben Zug nicht ausgelöst werden.

Torbran, Than von Bluthall

{1} {R} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Zwerg, Adliger

2/4

Falls eine rote Quelle, die du kontrollierst, einem Gegner oder einer bleibenden Karte, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zufügen würde, fügt sie stattdessen so viele Schadenspunkte plus 2 zu.

- Die zusätzlichen 2 Schadenspunkte werden von derselben Quelle zugefügt wie der ursprüngliche Schaden. Der Schaden wird nicht von Torbran zugefügt, es sei denn, Torbran ist die Quelle des Schadens.

- Falls ein anderer Effekt modifiziert, wie viel Schaden deine rote Quelle zufügen würde, Verhinderungseffekte eingeschlossen, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, in welcher Reihenfolge die Effekte angewendet werden. Falls der gesamte Schaden verhindert wird, trifft Torbrans Effekt nicht mehr zu.
- Falls Schaden, den eine Quelle zufügt, die du kontrollierst, mehreren bleibenden Karten, die ein Gegner kontrolliert, oder einem Gegner sowie einer oder mehreren bleibenden Karten, die dieser Gegner kontrolliert, zugewiesen würde, teilst du den ursprünglichen Betrag, bevor du 2 addierst. Falls du zum Beispiel mit einer 5/5 roten Kreatur mit Trampelschaden angreifst und dein Gegner mit einer 2/2 Kreatur blockt, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 3 Schadenspunkte zuweisen. Diese Mengen werden dann jeweils zu 4 und 5 Schadenspunkten modifiziert.

Trottende Rüstung

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

*3

Die Stärke der Trottenden Rüstung ist gleich der Anzahl an Artefakten und/oder Verzauberungen, die du kontrollierst.

- Die Fähigkeit, die die Stärke der Trottenden Rüstung bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Solange sich die Trottende Rüstung im Spiel befindet, zählt ihre Fähigkeit sich selbst, also ist sie mindestens 1/3.
- Eine bleibende Karte, die sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung ist, wird nur einmal gezählt.

Turniergelände

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{T}: Erzeuge {R}, {W} oder {B}. Verwende dieses

Mana nur, um einen Ritter- oder Ausrüstungs-
Zauberspruch zu wirken.

- Mana, das durch die zweite Fähigkeit des Turniergeländes erzeugt wurde, kann nicht ausgegeben werden, um Fähigkeiten zu aktivieren, inklusive Ausrüsten-Fähigkeiten.
- Falls ein Effekt sich auf einen „[Untertyp]-Zauberspruch“ bezieht, bezieht er sich nur auf einen Zauberspruch, der diesen Untertyp hat. Beispielsweise ist der Ansturm der Ritter zwar eine Karte mit „Ritter“ in ihrem Namen und Ritter profitieren von ihr, aber sie selbst ist keine Ritter-Karte.

Überforderter Zauberlehrling

{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/2

Wenn der Überforderte Zauberlehrling ins Spiel kommt, legt jeder Gegner die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof. Dann wendest du Hellsicht 2 an. *(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek legen und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.)*

- Du wendest Hellsicht 2 einmal an, nachdem jeder Gegner die obersten Karten seiner Bibliothek auf den Friedhof gelegt hat. Du wendest nicht Hellsicht 2 für jeden deiner Gegner an.

Unheilvolle Frucht

{2} {B}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl zieht zwei Karten und verliert 2 Lebenspunkte.

Adamant — Falls drei oder mehr schwarze Mana ausgegeben wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken, erzeuge einen Speise-Spielstein. *(Er ist ein Artefakt mit „{2}, {T}, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“)*

- Falls drei oder mehr schwarze Mana ausgegeben wurden, um die Unheilvolle Frucht zu wirken, bist du es, der eine Speise erzeugt, auch falls du einen anderen Spieler zwei Karten ziehen und 2 Lebenspunkte verlieren lässt.

Unstillbarer Appetit

{1} {G}

Spontanzauber

Du kannst eine Speise opfern. Falls du dies tust, erhält eine Kreatur deiner Wahl +5/+5 bis zum Ende des Zuges. Andernfalls erhält die Kreatur +3/+3 bis zum Ende des Zuges.

- Du bestimmst eine Kreatur als Ziel, sowie du den Unstillbaren Appetit wirkst, aber ob du eine Speise opferst, bestimmst du erst, wenn der Zauberspruch verrechnet wird.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Unstillbare Appetit verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du opferst dann keine Speise.
-

Vantress-Gargoyle

{1} {U}

Artefaktkreatur — Gargoyle

5/4

Fliegend

Der Vantress-Gargoyle kann nicht angreifen, es sei denn, im Friedhof des verteidigenden Spielers befinden sich sieben oder mehr Karten.

Der Vantress-Gargoyle kann nicht blocken, es sei denn, du hast vier oder mehr Karten auf deiner Hand.

{T}: Jeder Spieler legt die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

- Falls der Vantress-Gargoyle einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
- Die Einschränkungen des Vantress-Gargoyles beim Angriff und beim Blocken werden nur zu dem Zeitpunkt überprüft, zu dem du ihn als angreifende oder blockende Kreatur deklariert. Falls der verteidigende Spieler Karten aus seinem Friedhof verliert, nachdem der Vantress-Gargoyle angreift, oder falls du Karten aus deiner Hand verlierst, nachdem er blockt, verbleibt er im Kampf.

Verbannung ins Fabelreich (*Brawl-Deck*)

{4} {W} {U}

Spontanzauber

Wenn du diesen Zauberspruch aus deiner Hand wirkst, kopiere ihn, falls du ein Artefakt kontrollierst, und dann kopiere ihn, falls du eine Verzauberung kontrollierst. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

Bringe eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück. Du erzeugst einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit.

- Die ausgelöste Fähigkeit, die die Verbannung ins Fabelreich kopiert, wird auch dann verrechnet und erzeugt Kopien der Verbannung ins Fabelreich, falls die Verbannung ins Fabelreich neutralisiert wird. Die Fähigkeit und die Kopien werden verrechnet, bevor die Verbannung ins Fabelreich selbst verrechnet wird.
 - Ob du ein Artefakt und/oder eine Verzauberung kontrollierst, wird erst überprüft, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
 - Falls du eine bleibende Karte kontrollierst, die ein Artefakt und eine Verzauberung ist, kopierst du die Verbannung ins Fabelreich zweimal.
 - Falls die bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, ein illegales Ziel ist, wenn die Verbannung ins Fabelreich verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erzeugst keinen Ritter-Spielstein.
-

Vergnügung der Geächteten

{1} {R} {W} {W}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments erzeugst du einen roten und weißen Kreaturenspielstein und bestimmst für ihn per Zufall eines der folgenden Sets an Eigenschaften.

- 3/1 Mensch-Krieger mit Eile, der Trampelschaden verursacht.
- 2/1 Mensch-Kleriker mit Eile und Lebensverknüpfung.
- 1/2 Mensch-Räuber mit Eile und „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, fügt sie einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“

- Sobald du die ausgelöste Fähigkeit der Vergnügung der Geächteten auf den Stapel legst, bestimmst du per Zufall eine Eigenschaft. Spieler können auf die Fähigkeit reagieren und wissen, welcher Spielstein erzeugt wird.

Verliebttes Biest

{2} {G}

Kreatur — Bestie, Adliger

5/5

Das Verliebte Biest kann nicht angreifen, es sei denn, du kontrollierst eine 1/1-Kreatur.

//

Herzenswunsch

{G}

Hexerei — Abenteuer

Erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturenspielstein.

(Schicke diese Karte dann ins Exil. Du kannst sie später als Kreatur aus dem Exil wirken.)

- Du musst nicht mit einer 1/1-Kreatur angreifen, damit das Verliebte Biest angreifen kann. Du brauchst einfach nur eine 1/1-Kreatur zu kontrollieren.
- Greift das Verliebte Biest an, bleibt es angreifend, auch wenn du keine 1/1 Kreatur mehr kontrollierst.
- Falls die Stärke und Widerstandskraft des Verliebten Biests auf 1/1 reduziert werden, lernt es, dass der erste Schritt auf dem wahren Weg zur Zufriedenheit der ist, sich selbst zu lieben, und es kann angreifen, selbst wenn du keine andere 1/1-Kreatur kontrollierst.

Verlockung der Möglichkeiten

{1} {R}

Spontanzauber

Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab.

Ziehe zwei Karten.

- Du musst genau eine Karte abwerfen, um die Verlockung der Möglichkeiten zu wirken; du kannst sie nicht wirken, ohne eine Karte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen.
-

Vernarrter Schwertmeister

{1} {B}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/1

Lebensverknüpfung

//

Gunst erheischen

{B}

Hexerei — Abenteuer

Du erhältst X Lebenspunkte dazu und jeder Gegner

verliert X Lebenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an

Rittern ist, die du kontrollierst.

- In einer Partie Two-Headed Giant lässt dich Gunst erheischen einmal X Lebenspunkte dazuerhalten und das gegnerische Team zweimal X Lebenspunkte verlieren.

Vertraute des Kessels

{B}

Kreatur — Katze

1/1

Wenn die Vertraute des Kessels ins Spiel kommt, verliert

jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1

Lebenspunkt dazu.

Opfere eine Speise: Bringe die Vertraute des Kessels aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Du kannst die letzte Fähigkeit der Vertrauten des Kessels nicht aktivieren, es sei denn, sie ist in deinem Friedhof.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit der Vertrauten des Kessels dazu, dass das gegnerische Team zweimal 1 Lebenspunkt verliert und du einmal 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Vierblättriges Kleeblatt

{2}

Artefakt

Immer wenn du einen Abenteuer-Spontanzauber oder

eine Abenteuer-Hexerei wirkst, kopiere ihn bzw. sie. Du

kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

- Falls ein Effekt einen Abenteuerzauber kopiert, wird die Kopie ins Exil geschickt, sowie sie verrechnet wird. Die Kopie hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren und es ist nicht möglich, sie als Kreatur zu wirken.
- Das Vierblättrige Kleeblatt kann jeden Abenteuerzauber kopieren, nicht nur solche mit Zielen.
- Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
- Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel finden kannst, bleibt es unverändert (auch wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

- Die Fähigkeit des Vierblättrigen Kleeblatts und die Kopie, die sie erzeugt, werden beide vor dem Abenteuerzauber verrechnet. Sie werden auch dann verrechnet, falls der Abenteuerzauber neutralisiert wird, bevor die Kopie erzeugt wird.

Von Feen gestohlen

{X} {U} {U}

Hexerei

Bringe eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X auf die Hand ihres Besitzers zurück. Du erzeugst X 1/1 blaue Feenwesen-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit.

- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Von Feen gestohlen verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erzeugst keine Feenwesen-Spielsteine.

Vorhergesagte Verdammnis

{2} {W} {B}

Verzauberung

Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Spielers opfert jener Spieler eine bleibende Karte, die weder ein Land noch ein Spielstein ist. Falls der Spieler dies nicht kann, wirft er eine Karte ab und verliert 2 Lebenspunkte, du ziehst eine Karte, erhältst 2 Lebenspunkte dazu, erzeugst einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturespielstein mit Wachsamkeit und opferst dann die Vorhergesagte Verdammnis.

- Falls die Vorhergesagte Verdammnis das Spiel verlässt oder die Kontrolle wechselt, während sich ihre Fähigkeit noch auf dem Stapel befindet, geschieht ihr Effekt trotzdem. Du kannst sie dann einfach nicht opfern, falls dies verlangt wird.
- Falls der Spieler nicht in der Lage ist, eine bleibende Karte zu opfern, und nicht in der Lage ist, eine Karte abzuwerfen, verliert er trotzdem 2 Lebenspunkte. Die restlichen Effekte der Vorhergesagten Verdammnis treten ein.
- Falls der Spieler eine bleibende Karte, die weder ein Land noch ein Spielstein ist, opfern kann, muss er dies tun. Er kann nicht bestimmen, sich in die Verdammnis zu stürzen.
- Während deines Versorgungssegments kannst du die Vorhergesagte Verdammnis für ihre eigene Fähigkeit opfern.
- In einer Partie Two-Headed Giant wird die Fähigkeit der Vorhergesagten Verdammnis während des Versorgungssegments eines Teams zweimal ausgelöst. In einer Reihenfolge deiner Wahl muss jeder dieser Spieler eine bleibende Karte opfern. Falls ein Spieler das nicht kann, muss er dafür die vollen Konsequenzen tragen, auch falls du die Vorhergesagte Verdammnis bei einem vorigen Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit bereits geopfert hast.

Waffenständer

{4}

Artefakt

Der Waffenständer kommt mit drei +1/+1-Marken ins Spiel.

{T}: Bewege eine +1/+1-Marke vom Waffenständer auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Die +1/+1-Marken auf dem Waffenständer betreffen ihn selbst nicht, es sei denn, er wird irgendwie zu einer Kreatur.
 - Hat der Waffenständer keine +1/+1-Marken mehr, bleibt er im Spiel. Du kannst zwar seine letzte Fähigkeit aktivieren, aber sie hat keinen Effekt.
 - Falls der Waffenständer zu dem Zeitpunkt, zu dem seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, das Spiel verlassen hat oder keine +1/+1-Marken mehr hat, legst du keine +1/+1-Marke auf die Kreatur deiner Wahl. Falls die Kreatur ein illegales Ziel wird oder aus irgendeinem anderen Grund keine +1/+1-Marke auf sie gelegt werden kann, entfernst du keine +1/+1-Marke vom Waffenständer.
-

Walzross

{1}{G}{W}

Kreatur — Pferd

3/3

Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit einem Abenteuer wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf das Walzross. *(Die Kreatur muss das Abenteuer nicht erlebt haben.)*

- Die Fähigkeit des Walzrosses wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
-

Wappenbanner

{3}

Artefakt

Sowie das Wappenbanner ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.

Kreaturen der bestimmten Farbe, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.

{T}: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.

- Für die Fähigkeit des Wappenbanners musst du Weiß, Blau, Schwarz, Rot oder Grün bestimmen. Du kannst nicht „mehrfarbig“, „Gold“ oder „farblos“ bestimmen.
 - Falls aus irgendeinem Grund keine Farbe bestimmt wurde, hat die statische Fähigkeit des Wappenbanners keinen Effekt und seine Manafähigkeit produziert kein Mana, falls du sie aktivierst. Farblose Kreaturen erhalten nicht +1/+0 und du erzeugst nicht {C}.
-

Weiser der Wasserfälle

{4} {U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

2/5

Immer wenn der Weise der Wasserfälle oder eine andere Nicht-Mensch-Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die Fähigkeit des Weisen der Wasserfälle verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
- Falls mehr als eine Nicht-Mensch-Kreatur gleichzeitig ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit des Weisen der Wasserfälle entsprechend oft ausgelöst. Du verrechnest eine Fähigkeit nach der anderen – du ziehst nicht alle Karten auf einmal und wirfst dann genauso viele Karten ab.

Werkstätten-Mütterchen (*Brawl-Deck*)

{6} {U}

Kreatur — Mensch, Handwerker

4/4

Artefaktkreaturen, die du kontrollierst, haben Flugfähigkeit.

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du ein Nichtkreatur-Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, zu einer 0/0 Artefaktkreatur werden lassen. Falls du dies tust, lege vier +1/+1-Marken darauf.

- Der Effekt der ausgelösten Fähigkeit der Werkstätten-Mütterchen ist dauerhaft. Er endet also nicht im Aufräumsegment.
- Ein Artefakt, das durch die Werkstätten-Mütterchen zu einer Kreatur wird, kann nicht angreifen, es sei denn, es war durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle.
- Falls ein anderer Effekt später dazu führt, dass das Artefakt zu einer Kreatur wird, und dabei deren Stärke und Widerstandskraft festlegt, hat die Kreatur jene Basis-Stärke und -Widerstandskraft, nicht 0/0. Beachte: Das Bemannen eines Fahrzeugs legt nicht dessen Stärke und Widerstandskraft fest. Daher bleiben Basis-Stärke und -Widerstandskraft eines Fahrzeugs 0/0, falls du es bemannst.

Wie heißt das Zauberwort

{1} {U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Sein

Beherrscher legt die obersten drei Karten seiner

Bibliothek auf seinen Friedhof.

- Ein Zauberspruch, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für Wie heißt das Zauberwort. Der Zauberspruch wird beim Verrechnen von Wie heißt das Zauberwort nicht neutralisiert, aber sein Beherrscher legt trotzdem die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.
-

Wildgeborener Bewahrer

{1} {G}

Kreatur — Elf, Bogenschütze

2/2

Aufblitzen

Reichweite

Immer wenn eine andere Nicht-Mensch-Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {X} bezahlen. Wenn du dies tust, lege X +1/+1-Marken auf den Wildgeborenen Bewahrer.

- Falls du {X} bezahlst, während die ausgelöste Fähigkeit des Wildgeborenen Bewahrers verrechnet wird, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und separat verrechnet. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust, ...“ insofern, dass Spieler Aktionen ausführen können, nachdem du Mana bezahlt hast, aber bevor +1/+1 Marken auf Kreaturen gelegt werden.

Wildholz-Fährtsucher

{G}

Kreatur — Elf, Krieger

1/1

Immer wenn der Wildholz-Fährtsucher angreift oder blockt und falls du eine andere Nicht-Mensch-Kreatur kontrollierst, erhält der Wildholz-Fährtsucher +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Falls du keine andere Nicht-Mensch-Kreatur kontrollierst, unmittelbar nachdem der Wildholz-Fährtsucher als Angreifer bzw. Blocker deklariert wurde, wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls du keine kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Es spielt keine Rolle, ob du eine Nicht-Mensch-Kreatur zwischen diesen beiden Zeitpunkten kontrollierst, oder ob du später im Zug immer noch eine kontrollierst.

Wintermoor-Kommandant

{W} {B}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/*

Todesberührung

Die Widerstandskraft des Wintermoor-Kommandanten ist gleich der Anzahl an Rittern, die du kontrollierst. Immer wenn der Wintermoor-Kommandant angreift, erhält ein anderer Ritter deiner Wahl, den du kontrollierst, Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.
(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören ihn nicht.)

- Die Fähigkeit, die die Widerstandskraft des Wintermoor-Kommandanten bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Solange sich der Wintermoor-Kommandant im Spiel befindet, zählt seine Fähigkeit sich selbst, also ist er mindestens 2/1.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Wintermoor-Kommandanten zugefügt wird, zu tödlichem Schaden werden, falls Ritter, die du kontrollierst, im Laufe des Zuges das Spiel verlassen.

Wirt von Wallstädt

{G}

Kreatur — Mensch, Gesinde

1/1

Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit einem Abenteurer wirkst, ziehe eine Karte. *(Die Kreatur muss das Abenteuer nicht erlebt haben.)*

- Die Fähigkeit des Wirts von Wallstädt wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Wunschkrallen-Talisman

{1} {B}

Artefakt

Der Wunschkrallen-Talisman kommt mit drei Wunschmarken ins Spiel.

{1}, {T}, entferne eine Wunschmarke vom Wunschkrallen-Talisman: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek. Ein Gegner übernimmt die Kontrolle über den Wunschkrallen-Talisman. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

- Hat der Wunschkrallen-Talisman keine Wunschmarken mehr, bleibt er im Spiel. Du kannst seine letzte Fähigkeit nicht aktivieren.
- Du bestimmst, welcher Gegner die Kontrolle über den Wunschkrallen-Talisman übernimmt, während seine Fähigkeit verrechnet wird. Falls der Spieler später die Partie verlässt, erhältst du die Kontrolle über den Wunschkrallen-Talisman zurück.

Würdige Ritterin

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/2

Immer wenn du einen Ritter-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Mensch-Kreaturenspielstein.

- Die Fähigkeit der Würdigen Ritterin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls ein Effekt sich auf einen „[Untertyp]-Zauberspruch“ bezieht, bezieht er sich nur auf einen Zauberspruch, der diesen Untertyp hat. Beispielsweise ist der Ansturm der Ritter zwar eine Karte mit „Ritter“ in ihrem Namen und Ritter profitieren von ihr, aber sie selbst ist keine Ritter-Karte.
- Die ausgelöste Fähigkeit der Würdigen Ritterin wird nicht ausgelöst, wenn du sie wirkst, da sie noch nicht im Spiel ist.

Yorvo, Fürst von Garenbruck
{G} {G} {G}
Legendäre Kreatur — Riese, Adliger
0/0

Yorvo, Fürst von Garenbruck, kommt mit vier +1/+1-Marken ins Spiel.
Immer wenn eine andere grüne Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf Yorvo. Falls dann die Stärke jener Kreatur höher ist als die von Yorvo, lege eine weitere +1/+1-Marke auf Yorvo.

- Yorvos ausgelöste Fähigkeit vergleicht die Stärke der ins Spiel kommenden grünen Kreatur erst, nachdem eine +1/+1 Marke auf Yorvo gelegt wurde. Falls die Marke dazu führt, dass Yorvos Stärke größer oder gleich der Stärke der ins Spiel kommenden Kreatur ist, erhält er keine zweite +1/+1 Marke.
- Falls die ins Spiel kommende grüne Kreatur stirbt, bevor die ausgelöste Fähigkeit von Yorvo verrechnet wird, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu ermitteln, ob Yorvo eine zweite +1/+1 Marke erhält.

Zerteilender Hieb
{6} {R}
Hexerei
Der Zerteilende Hieb fügt 7 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein, zwei oder drei Ziele deiner Wahl du bestimmst. Falls sieben oder mehr rote Mana ausgegeben wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken, fügt er den bleibenden Karten und/oder Spielern stattdessen je 7 Schadenspunkte zu.

- Du musst den Schaden aufteilen, sobald du den Zerteilenden Hieb ankündigst, auch wenn du vorhast, sieben rote Mana zu bezahlen, um ihn zu wirken. Falls du den Zerteilenden Hieb kopierst, wird kein Mana ausgegeben, um die Kopie zu wirken, daher verursacht die Kopie den Schaden so, wie er aufgeteilt wurde.
 - Jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.
 - Falls einige der Ziele für die Fähigkeit des Zerteilenden Hiebs illegal werden, wird trotzdem die ursprüngliche Schadensaufteilung angewendet und der Schaden, der den illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird nicht zugefügt.
 - Falls ein Effekt dir erlaubt, den Zerteilenden Hieb zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, kannst du nicht bestimmen, ihn zu wirken und zu bezahlen, es sei denn, eine andere Regel oder ein anderer Effekt erlaubt es dir, den Zauberspruch für Kosten zu wirken.
 - Der Zerteilende Hieb überprüft, welches Mana tatsächlich ausgegeben wurde, um ihn zu wirken. Falls ein Effekt es dir erlaubt, Mana auszugeben, „als wäre es Mana einer beliebigen Farbe“ oder eines beliebigen Typs, erlaubt dir dies, Mana auszugeben, das du sonst nicht ausgeben könntest, aber es ändert nicht, welches Mana du ausgegeben hast, um den Zauberspruch zu wirken.
-

Zusammen durchbrennen

{1}{U}

Spontanzauber

Bestimme zwei Kreaturen deiner Wahl, die von unterschiedlichen Spielern kontrolliert werden. Bringe die Kreaturen 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.

Magic: The Gathering, Magic, Thron von Eldraine, Gilden von Ravnica, Ravnicas Treue, Krieg der Funken und Planeswalker-Deck sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und in anderen Ländern. ©2019 Wizards.