

Sethinweise zu *Düstermond*

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

Fassung vom 24. Juni 2016

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen **Magic: The Gathering** Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann sein, dass mit der Veröffentlichung weiterer Sets in der Zukunft und der Aktualisierung der **Magic**-Regeln ein Teil dieser Informationen irgendwann nicht mehr gültig ist. Falls du die Antwort auf deine Frage hier nicht finden kannst, kontaktiere uns bitte unter <http://company.wizards.com/contactus>.

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

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

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Das Set *Düstermond* enthält 205 Karten (74 häufige, 70 nicht ganz so häufige, 47 seltene und 14 sagenhaft seltene).

Prerelease-Events: 16.–17. Juli 2016

Launch-Wochenende: 22.–24. Juli 2016

Game Day: 13.–14. August 2016

Das Set *Düstermond* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 22. Juli 2016. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Drachen von Tarkir*, *Magic Ursprünge*, *Kampf um Zendikar*, *Eid der Wächter*, *Schatten über Innistrad* und *Düstermond*.

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

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

Neue Mechanik: Verschmelzen-Karten

Emrakuls Anwesenheit auf Innistrad korrumpiert die Bewohner der Welt und macht aus Menschen, Werwölfen und Vampiren gleichermaßen monströse Versionen ihrer selbst. Manche Wesen werden durch diesen Einfluss nicht nur verwandelt, sondern *verschmelzen* mit anderen – oder sogar mit ihrer Umgebung – und bezeugen somit auf furchterregende Weise Emrakuls Macht.

Die beiden Karten des folgenden Verschmelzen-Paars sind *Bruna, das schwindende Licht* und *Sela, das gebrochene Schwert*. Für die meiste Zeit verhalten sich diese Karten wie gewöhnliche **Magic**-Karten. Solltest du jedoch beide Hälften des Verschmelzen-Paars besitzen und im Spiel kontrollieren, werden sie zu einer übergroßen Eldrazi-Karte kombiniert: *Brisela, Stimme der Albträume*. Die obere Hälfte von *Brisela* ist auf die Rückseite von *Selas* Karte gedruckt und die untere Hälfte auf die Rückseite von *Brunas* Karte.

Bruna, das schwindende Licht

{5}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel, Schrecken

5/7

Wenn du Bruna, das schwindende Licht, wirkst, kannst du eine Engel- oder Mensch-Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

Fliegend, Wachsamkeit

(Verschmilzt mit Sela, dem gebrochenen Schwert.)

////

Sela, das gebrochene Schwert

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel, Schrecken

4/3

Fliegend, Ersts Schlag, Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du Sela, das gebrochene Schwert, und eine Kreatur namens Bruna, das schwindende Licht, besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zu Brisela, Stimme der Albträume.

////

Brisela, Stimme der Albträume

Legendäre Kreatur — Eldrazi, Engel

9/10

Fliegend, Ersts Schlag, Wachsamkeit, Lebensverknüpfung

Deine Gegner können keine Zaubersprüche mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger wirken.

* Wenn Bruna, das schwindende Licht, und Sela, das gebrochene Schwert, verschmelzen, resultiert daraus eine einzelne Kreatur namens Brisela, Stimme der Albträume, die durch zwei Karten repräsentiert wird. Falls Brisela stirbt, werden beide Karten auf deinen Friedhof gelegt. Sowie Brisela das Spiel verlässt, werden beide Karten wieder aufgedeckt. Falls die Karten auf oder unter deine Bibliothek gelegt werden, legst du die relative Reihenfolge fest.

* Auch wenn Verschmelzen-Karten vom Aussehen her doppelseitigen Karten ähneln, werden sie nicht als doppelseitige Karten betrachtet. Sie transformieren nicht – stattdessen werden ihre Rückseiten paarweise kombiniert, um eine einzelne, übergroße Vorderseite zu bilden.

* Eine Karte jedes Paares hat eine Fähigkeit, die dich anweist, beide Karten ins Exil zu schicken und zu verschmelzen. Falls du mehr als ein Objekt mit einem dieser Namen kontrollierst, bestimmst du ein Objekt mit diesem Namen, das ins Exil geschickt wird.

* Wenn zwei Karten ins Exil geschickt und verschmolzen werden, verlässt jede einzeln das Spiel und beide kommen als ein neues, ungetapptes Objekt zurück, ohne Verbindung zu den Objekten, die das Spiel verlassen haben. Marken, Auren, Ausrüstungen und andere Effekte, die diese beiden Karten betrafen, betreffen die verschmolzene bleibende Karte nicht.

* Nur zwei Karten, die zum selben Verschmelzen-Paar gehören, können verschmolzen werden. Spielsteine, Karten, die keine Verschmelzen-Karten sind, sowie Verschmelzen-Karten, die kein Verschmelzen-Paar bilden, können nicht verschmolzen werden. Falls ein Effekt einen Spieler dazu auffordert, Karten zu verschmelzen, die nicht verschmolzen werden können, dann bleiben diese Karten in ihrer bisherigen Zone (normalerweise im Exil).

* Während sich eine Verschmelzen-Karte irgendwo anders als im Spiel befindet oder wenn sie mit ihrer Vorderseite nach oben im Spiel ist, hat sie nur die Eigenschaften der Vorderseite.

* Während eine verschmolzene bleibende Karte im Spiel ist, hat sie nur die Eigenschaften ihrer kombinierten Rückseite. Alle Effekte, die modifizieren, wie das neue Objekt ins Spiel kommt, betrachten nur die kombinierte Rückseite.

* Beachte, dass alle kombinierten Rückseiten farblos sind.

* Die umgewandelten Manakosten einer verschmolzenen bleibenden Karte sind die Summe der umgewandelten Manakosten ihrer Vorderseiten. Eine Kreatur, die zu einer Kopie einer verschmolzenen bleibenden Karte wird, hat nur die Eigenschaften der kombinierten Rückseite und ihre umgewandelten Manakosten sind 0.

* Wird ein Spieler aufgefordert, eine Karte zu benennen, kann er die kombinierte Rückseite benennen, und jeder Spieler hat zu jeder Zeit das Recht, die Eigenschaften der kombinierten Rückseite zu erfahren.

* Falls ein Effekt eine verschmolzene bleibende Karte in eine neue Zone bewegt und dann etwas mit „dieser Karte“ macht, betrifft das beide Karten.

Die offiziellen Regeln für Verschmelzen-Karten lauten wie folgt:

701.34. Verschmelzen

701.34a Verschmelzen ist eine Schlüsselwortaktion, die in einer Fähigkeit auf einer Karte eines Verschmelzen-Paars erscheint. (Siehe Regel 712, „Verschmelzen-Karten“.) Um zwei Karten eines Verschmelzen-Paars zu verschmelzen, bringe beide mit den Rückseiten nach oben und kombiniere ins Spiel. Die daraus resultierende bleibende Karte ist ein einzelnes Objekt, das durch zwei Karten repräsentiert wird.

701.34b Nur zwei Karten, die zum selben Verschmelzen-Paar gehören, können miteinander verschmolzen werden. Spielsteine, Karten, die keine Verschmelzen-Karten sind, sowie Verschmelzen-Karten, die kein Verschmelzen-Paar bilden, können nicht verschmolzen werden.

701.34c Falls ein Effekt einen Spieler dazu auffordert, Karten zu verschmelzen, die nicht verschmolzen werden können, bleiben sie in ihrer bisherigen Zone.

Beispiel: Ein Spieler besitzt und kontrolliert die Mitternächtlichen Grabplünderer und einen Spielstein, der eine Kopie der Grabratten ist. Zu Beginn des Kampfes werden beide ins Exil geschickt, aber sie können nicht verschmelzen. Die Mitternächtlichen Grabplünderer bleiben im Exil.

712. Verschmelzen-Karten

712.1. Eine Verschmelzen-Karte hat eine **Magic**-Bildseite auf einer Seite und die Hälfte einer übergroßen **Magic**-Bildseite auf der anderen. Sie hat keine **Magic**-Rückseite.

712.1a Es gibt drei bestimmte Verschmelzen-Paare. Jedes Verschmelzen-Paar besteht aus zwei bestimmten Karten, deren Rückseiten kombiniert eine übergroße Magic-Bildseite formen. Die Mitternächtlichen Grabplünderer und die Grabratten verschmelzen zum Fauchenden Wust, die Hennweiler-Garnison und der Hennweiler-Wehrgang verschmelzen zu Hennweiler, die schlingende Stadt, und Bruna, das schwindende Licht, und Sela, das gebrochene Schwert, verschmelzen zu Brisela, Stimme der Albträume.

712.1b Eine Verschmelzen-Karte ist keine doppelseitige Karte. Sie kann nicht transformieren oder transformiert ins Spiel kommen. (Siehe Regel 711, „Doppelseitige Karten“.)

712.2. Eine Karte in jedem Verschmelzen-Paar hat eine Fähigkeit, die sowohl dieses Objekt als auch ihr Gegenstück ins Exil schickt und sie verschmilzt. Um zwei Karten eines Verschmelzen-Paars zu verschmelzen, bringe beide mit ihren Rückseiten nach oben und kombiniere ins Spiel (siehe Regel 701.34, „Verschmelzen“). Die daraus resultierende bleibende Karte ist ein einzelnes Objekt, das durch zwei Karten repräsentiert wird.

712.3. Die Vorderseite jeder Verschmelzen-Karte und die kombinierte Rückseite, die aus einem Verschmelzen-Paar geformt wird, haben jeweils ihre eigenen Eigenschaften.

712.3a Während sich eine Verschmelzen-Karte in einer anderen Zone als im Spiel befindet oder wenn sie mit ihrer Vorderseite nach oben im Spiel ist, hat sie nur die Eigenschaften der Vorderseite.

712.3b Während zwei Karten eines Verschmelzen-Paars als eine verschmolzene bleibende Karte im Spiel sind, hat das Objekt, das durch diese beiden Karten repräsentiert wird, nur die Eigenschaften der kombinierten Rückseite, außer dass seine umgewandelten Manakosten der Summe der umgewandelten Manakosten beider Vorderseiten entsprechen. Falls eine bleibende Karte eine verschmolzene bleibende Karte kopiert, hat die Kopie umgewandelte Manakosten von 0. Siehe Regel 202.3c.

712.3c Falls irgendetwas Informationen über eine Verschmelzen-Karte abfragt, sieht es nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt.

Beispiel: Ein Klon kommt als Kopie des Fauchenden Wusts (der kombinierten Rückseite eines Verschmelzen-Paars) ins Spiel. Er hat die Eigenschaften des Fauchenden Wusts, auch wenn das Objekt, zu dem er wird, nur durch eine einzelne Karte repräsentiert wird.

712.4. Falls eine verschmolzene bleibende Karte das Spiel verlässt, verlässt eine bleibende Karte das Spiel und zwei Karten werden in die entsprechende Zone gelegt.

Beispiel: Der Fauchende Wust, eine verschmolzene bleibende Karte, stirbt. Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird „immer wenn eine Kreatur stirbt“, wird einmal ausgelöst. Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird „immer wenn eine Karte von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt wird“, wird zweimal ausgelöst.

712.4a Falls eine verschmolzene bleibende Karte auf den Friedhof oder in die Bibliothek ihres Besitzers gelegt wird, kann dieser Spieler die Reihenfolge der beiden Karten, die sie repräsentiert haben, bestimmen. Der Besitzer dieser Bibliothek gibt nicht preis, in welcher Reihenfolge er die Karten in die Bibliothek legt.

712.4b Falls ein Spieler eine verschmolzene bleibende Karte ins Exil schickt, bestimmt dieser Spieler die relative Zeitstempelreihenfolge der beiden Karten zu dieser Zeit. Dies ist eine Ausnahme von Regel 613.6j.

Beispiel: Duplikant ist eine Karte mit den Fähigkeiten „Wenn der Duplikant ins Spiel kommt, kannst du eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl ins Exil schicken“ und „Solange eine Karte, die mit dem Duplikanten ins Exil geschickt wurde, eine Kreaturenkarte ist, hat der Duplikant die Stärke, Widerstandskraft und Kreaturentypen der letzten Kreaturenkarte, die mit dem Duplikanten ins Exil geschickt wurde. Er ist immer noch ein Gestaltwandler.“ Sowie die erste Fähigkeit des Duplikanten den Fauchenden Wust ins Exil schickt, bestimmt der Beherrscher des Duplikanten, ob die zuletzt ins Exil geschickte Karte Mitternächtliche Grabplünderer oder Grabratten ist.

712.4c Falls ein Effekt das neue Objekt finden kann, das eine verschmolzene bleibende Karte wird, sowie sie das Spiel verlässt, kann der Effekt beide Karten finden. (Siehe Regel 400.7.) Falls dieser Effekt dazu führt, dass Aktionen für diese Karten ausgeführt werden, dann werden diese Aktionen für beide Karten ausgeführt.

Beispiel: Vorgetäuschter Tod ist ein Aura mit der Fähigkeit „Wenn die verzauberte Kreatur auf den Friedhof gelegt wird, bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.“ Ein mit Vorgetäuschter Tod verzauberter Fauchender Wust stirbt. Die ausgelöste Fähigkeit bringt sowohl die Mitternächtlichen Grabplünderer als auch die Grabratten ins Spiel zurück.

Beispiel: Reise in andere Welten ist ein Spontanzauber mit „Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers mit einer +1/+1-Marke ins Spiel zurück.“ Ein Spieler wirkt die Reise in andere Welten mit dem Fauchenden Wust als Ziel. Der Fauchende Wust wird ins Exil geschickt. Zu Beginn des nächsten Endsegments werden sowohl die Mitternächtlichen Grabplünderer als auch die Grabratten mit jeweils einer +1/+1-Marke zurück ins Spiel gebracht.

712.4d Falls eine verschmolzene bleibende Karte in eine andere Zone bewegt wird, bewegen sich beide Karten in jene Zone. Fall mehrere Ersatzeffekte auf diese Zonenänderung angewendet werden können,

betrifft ein auf eine der Karten angewandter Effekt beide Karten. Falls die verschmolzene bleibende Karte ein Kommandeur ist, kann sie von dieser Regel ausgenommen werden, siehe Regel 903.9a.

Beispiel: Ley-Linie der Leere ist eine Verzauberung mit „Falls eine Karte von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.“ Sonne-und-Mond-Rad ist eine Aura, die einen Spieler verzaubert, mit der Fähigkeit „Falls eine Karte von irgendwoher auf den Friedhof des verzauberten Spielers gelegt würde, wird die Karte stattdessen offen vorgezeigt und unter die Bibliothek dieses Spielers gelegt.“ Falls der Beherrscher des Fauchenden Wusts von den Effekten beider Karten betroffen ist, bestimmt dieser Spieler einen Effekt und sowohl die Mitternächtlichen Grabplünderer als auch die Grabratten werden in die entsprechende Zone bewegt.

712.5. Spieler, die eine Verschmelzen-Karte ansehen dürfen, können sich ihre Hälfte der kombinierten Rückseite ansehen. Spieler können zu jedem Zeitpunkt auf den Oracle-Text der anderen Hälfte des Verschmelzen-Paares und der kombinierten Bildseite zurückgreifen (siehe Regel 108.1).

712.6. Verschmelzen-Karten können im Deck eines Spielers durch Checklistenkarten repräsentiert werden. Siehe Regel 713, „Checklistenkarten“.

712.8. Falls eine Verschmelzen-Karte als Zauberspruch gewirkt wird, wird sie mit der Vorderseite nach oben auf den Stapel gelegt. Siehe Regel 601, „Zaubersprüche wirken“.

712.9. Eine Verschmelzen-Karte kommt mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, es sei denn, sie wird mit ihrem Gegenstück verschmolzen.

712.10. Falls ein Effekt es einem Spieler erlaubt, eine Verschmelzen-Karte verdeckt zu wirken, oder falls eine Verschmelzen-Karte verdeckt ins Spiel kommt, hat sie die Eigenschaften, die sie von der Regel oder dem Effekt erhält, durch die bzw. den sie verdeckt wurde. Die Identität dieser Karte bleibt geheim, indem eine verdeckte Checklistenkarte oder Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite verwendet werden. Siehe Regel 707, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“.

712.11. Verschmelzen-Karten im Spiel und verschmolzene bleibende Karte können nicht verdeckt werden. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit versucht, eine solche bleibende Karte zu verdecken, geschieht nichts.

712.12. Falls ein Effekt einen Spieler anweist, eine Karte zu benennen, kann der Spieler die Vorderseite einer Verschmelzen-Karte oder die kombinierte Rückseite eines Verschmelzen-Paares benennen.

Neue Mechanik: Auftauchen

Die Auftauchen-Mechanik lässt dich deine Eldrazi-Abscheulichkeiten mit einem Rabatt wirken, indem sie aus kleineren Kreaturen hervorbrechen.

Ältester der Untiefen

{8}

Kreatur — Eldrazi, Oktopus

5/6

Aufblitzen

Auftauchen {5} {U} {U} (Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich der umgewandelten Manakosten der geopferten Kreatur.)

Wenn du den Ältesten der Untiefen wirkst, tappe bis zu vier bleibende Karten deiner Wahl.

Die offiziellen Regeln für Auftauchen lauten wie folgt:

702.118. Auftauchen

702.118a Auftauchen verkörpert zwei statische Fähigkeiten, die wirken, während sich der Zauberspruch mit Auftauchen auf dem Stapel befindet. „Auftauchen [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du [Kosten] bezahlst und eine Kreatur opferst, anstatt seine Manakosten zu bezahlen“ und „Falls du bestimmt hast, die Auftauchen-Kosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen, werden seine Gesamtkosten um eine Menge an generischem Mana reduziert, die den umgewandelten Manakosten der geopferten Kreatur entspricht.“ Das Bezahlen der Auftauchen-Kosten einer Karte folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.118b Du bestimmst, welche Kreatur geopfert werden soll, sowie du bestimmst, die Auftauchen-Kosten eines Zauberspruchs zu bezahlen (siehe Regel 601.2b), und du opferst diese Kreatur, sowie du die Gesamtkosten bezahlst (siehe Regel 601.2h).

* Jede Karte mit Auftauchen ist farblos und hat Auftauchen-Kosten, die eine oder mehrere Farben von Mana enthalten. Diese Karten sind auch dann farblos, wenn du die Auftauchen-Kosten bezahlst.

* Die umgewandelten Manakosten einer Kreatur werden nur von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind (sofern diese Kreatur nicht die Rückseite einer doppelseitigen Karte oder eine verschmolzene bleibende Karte ist, oder irgendetwas anderes kopiert; siehe unten). Falls die Manakosten {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen. Falls es eine einseitige Karte ohne Manakosten in ihrer rechten oberen Ecke ist (weil sie zum Beispiel ein belebtes Land ist), betragen ihre umgewandelten Manakosten 0. Ignoriere alle alternativen Kosten oder zusätzlichen Kosten (wie Bonus), die bezahlt wurden, sowie die Kreatur gewirkt wurde.

* Der farbige Teil der Auftauchen-Kosten kann nicht auf diese Weise reduziert werden.

* Du kannst eine Kreatur mit umgewandelten Manakosten 0 opfern, zum Beispiel eine Spielsteinkreatur, die keine Kopie einer anderen bleibenden Karte ist, um einen Zauberspruch für seine Auftauchen-Kosten zu wirken. Du bezahlst dann einfach die vollen Auftauchen-Kosten ohne Rabatt.

* Du kannst eine Kreatur opfern, deren umgewandelte Manakosten größer oder gleich den Auftauchen-Kosten sind. Falls du dies tust, musst du nur den farbigen Teil der Auftauchen-Kosten bezahlen.

* Falls du eine Kreatur mit {X} in ihren Manakosten opferst, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Die umgewandelten Manakosten der Rückseite einer doppelseitigen Karte sind diejenigen der Vorderseite. Die umgewandelten Manakosten einer verschmolzenen bleibenden Karte sind die Summe der umgewandelten Manakosten ihrer Vorderseiten. Eine Kreatur, die eine Kopie einer transformierten oder verschmolzenen Karte ist, hat umgewandelte Manakosten von 0.

* Die umgewandelten Manakosten eines Kreaturenzaubers mit Auftauchen sind nicht unabhängig davon, ob seine Auftauchen-Kosten bezahlt werden. Falls du beispielsweise den Ältesten der Untiefen für seine Auftauchen-Kosten wirkst und eine Kreatur mit umgewandelten Manakosten von 3 opferst, bleiben die umgewandelten Manakosten des Ältesten der Untiefen 8.

* Die zum Opfern bestimmte Kreatur ist noch im Spiel, bis du Manafähigkeiten aktivierst. Ihre Fähigkeiten können sich auf die Kosten des Zauberspruchs auswirken, sie können aktiviert werden, um Mana zu generieren und so weiter. Falls sie jedoch eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, wurde sie bereits geopfert, bevor diese Fähigkeit ausgelöst werden kann.

* Sobald du beginnst, einen Zauberspruch mit Auftauchen zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du mit dem Wirken fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opfern möchtest.

Neue Mechanik: Eskalieren

Modale Zaubersprüche mit der Eskalieren-Fähigkeit geben dir noch mehr Optionen, die bei der Verteidigung Innistrads gegen die unnatürlichen Schrecken hilfreich sein werden.

Vereinter Widerstand

{1}{R}{R}

Hexerei

Eskalieren {1} *(Bezahle diese Kosten für jeden gewählten Modus außer dem ersten.)*

Bestimme eines oder mehrere —

- Ein Spieler deiner Wahl wirft alle Karten aus seiner Hand ab und zieht dann entsprechend viele Karten.
- Vereinter Widerstand fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.
- Vereinter Widerstand fügt einem Gegner deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Die offiziellen Regeln für Eskalieren lauten wie folgt:

702.119. Eskalieren

702.119a Eskalieren ist eine statische Fähigkeit von modalen Zaubersprüchen (siehe Regel 700.2), die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Eskalieren auf dem Stapel befindet. „Eskalieren [Kosten]“ bedeutet: „Für jeden gewählten Modus außer dem ersten bezahlst du zusätzlich [Kosten].“ Die Verwendung der Eskalieren-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bestimmen von Modi und die Bezahlung zusätzlicher Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.119b Falls mehr als ein Modus bestimmt wurde, befolgst du beim Verrechnen des Zauberspruchs die Anweisungen der bestimmten Modi in der Reihenfolge, wie sie auf der Karte stehen.

* Du bestimmst die gewählten Modi gleichzeitig. Du kannst nicht warten, bis die Aktionen eines Modus’ ausgeführt werden, und dann entscheiden, einen weiteren Modus zu wählen.

* Du kannst keinen einzelnen Modus mehrere Male bestimmen.

* Falls zwei der bestimmten Modi eine Kreatur als Ziel haben, kannst du dieselbe Kreatur als Ziel für jeden Modus bestimmen oder verschiedene Kreaturen bestimmen. Das Gleiche gilt, falls die bestimmten Modi einen Spieler (oder Gegner) als Ziel haben.

* Falls ein Ziel eines Eskalieren-Zauberspruchs illegal wird, sind die anderen Ziele immer noch betroffen. Sind alle Ziele illegal, wird der Zauberspruch neutralisiert.

* Effekte, die die Kosten von Zaubersprüchen reduzieren, reduzieren die Gesamtkosten, inklusive der hinzugefügten Eskalieren-Kosten.

* Falls dir ein Effekt erlaubt, einen Zauberspruch, der Eskalieren hat, zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, dann kannst du die Eskalieren-Kosten für diesen Zauberspruch bezahlen.

* Zusätzliche Kosten haben keinen Einfluss auf die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs. Die umgewandelte Manakosten von Vereinter Widerstand betragen zum Beispiel immer 3 – ganz egal, wie viele Modi bestimmt wurden.

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

Wie schon in vorherigen Sets haben viele Eldrazi-Karten im Set *Düstermond* Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn diese Karten gewirkt werden.

Verdammter Dommelgreif

{7}

Kreatur — Eldrazi, Hippogryph

3/4

Auftauchen {5}{U} (Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich der umgewandelten Manakosten der geopferten Kreatur.)

Wenn du den Verdammten Dommelgreif wirkst, ziehe eine Karte.

Fliegend

* Eine ausgelöste Fähigkeit „wenn du ~ wirkst“ wird vor dem ursprünglichen Zauberspruch verrechnet.

* Eine ausgelöste Fähigkeit „wenn du ~ wirkst“ wird selbst dann verrechnet, wenn der ursprüngliche Zauberspruch neutralisiert wird, und der ursprüngliche Zauberspruch wird selbst dann verrechnet, wenn die ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird.

Wiederkehrende Themen und Mechaniken aus *Schatten über Innistrad*

Düstermond enthält eine Vielzahl an wiederkehrenden Mechaniken aus dem Set *Schatten über Innistrad*. Mehr Informationen über doppelseitige Karten, Checklistenkarten, Delirium, Wahnsinn und Schleichen findest du in den Sethinweisen zu *Schatten über Innistrad*.

KARTENSPEZIFISCHES

Abkehr von der Vernunft

{2}{R}

Spontanzauber

Bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten +1/+0 und Erstschlag bis zum Ende des Zuges.

Wahnsinn {1}{R} (Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)

* Du kannst dieselbe Kreatur nicht zweimal als Ziel wählen, damit sie +2/+0 erhält.

Abscheulicher Abgesandter

{2}{G}

Kreatur — Mensch, Schrecken

1/1

Wenn der Abscheuliche Abgesandte ins Spiel kommt, schaue dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

Wenn du den Abscheulichen Abgesandten opferst, während du einen Zauberspruch mit Auftauchen wirkst, bringe einen 3/2 farblosen Eldrazi-Schrecken-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Die letzte Fähigkeit des Abscheulichen Abgesandten wird ausgelöst, falls du ihn opferst, während du einen Zauberspruch mit Auftauchen wirkst – unabhängig davon, ob du ihn für seine Auftauchen-Kosten wirkst. Falls du ihn beispielsweise opferst, um die Fähigkeit von Ashnods Altar zu aktivieren, während du den Dezimierer der Provinzen für {10} wirkst, dann wird seine Fähigkeit ausgelöst.

Aufgeblähter Gedankenverwirrer

{8}

Kreatur — Eldrazi, Insekt

5/5

Auftauchen {5}{B}{B} (Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich der umgewandelten Manakosten der geopferten Kreatur.)

Wenn du den Aufgeblähten Gedankenverwirrer wirkst, zeigt ein Gegner deiner Wahl die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst eine Karte davon, die kein Land ist und deren umgewandelte Manakosten 3 oder weniger betragen, sowie eine Karte mit umgewandelte Manakosten von 4 oder mehr. Dieser Spieler wirft diese Karten ab.

* Die letzte Fähigkeit des Aufgeblähten Gedankenverwirrers wird ausgelöst, nachdem du alle zum Wirken des Zauberspruchs notwendigen Aktionen ausgeführt hast.

* Wenn eine Karte auf der Hand eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Du musst zwei passende Karten bestimmen, falls möglich.

* Falls es keine zwei passenden Karten gibt, die du bestimmen kannst, dann bestimme eine und dieser Spieler wirft diese Karte ab.

Aus den Blinden Ewigkeiten locken

{2}{U}

Hexerei

Du kannst eine Eldrazi-Karte bestimmen, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie oder im Exil befindet, diese Karte offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen.

* 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.

* Eine Karte, die verdeckt ins Exil geschickt wird, hat keine Eigenschaften. Du kannst sie nicht bestimmen, selbst wenn du sie ansehen darfst.

* Eine Eldrazi-Karte ist eine Karte mit dem Untertyp Eldrazi. Nichtkreaturenkarten mit Fahlheit aus dem Block *Kampf um Zendikar* passen zwar thematisch zu den Eldrazi, aber sie sind keine Eldrazi-Karten.

Bankett in Stenzen

{2}{R}

Hexerei

Das Bankett in Stenzen fügt einem Gegner deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Vampire kontrollierst. Ziehe eine Karte.

* Du kannst das Bankett in Stenzen auf einen Gegner deiner Wahl wirken, selbst wenn du keine Vampire kontrollierst. Du ziehst dennoch eine Karte.

* Die Anzahl der Vampire, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie das Bankett in Stenzen verrechnet wird.

Baum der Verdammnis

{3}{B}

Kreatur — Pflanze

0/13

Verteidiger

{T}: Tausche den Lebenspunktstand eines Gegners deiner Wahl mit der Widerstandskraft des Baums der Verdammnis.

* Falls der Baum der Verdammnis nicht im Spiel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kann der Tausch nicht stattfinden und die Fähigkeit hat keinen Effekt. Insbesondere gilt: Die Fähigkeit zu aktivieren und als Antwort darauf den Baum der Verdammnis -13/-13 erhalten zu lassen, führt nicht dazu, dass dein Gegner die Partie verliert.

* Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, verändert sich die Widerstandskraft des Baums der Verdammnis zur bisherigen Lebenspunktezahl des Gegners deiner Wahl. Dieser Spieler erhält oder verliert so viele Lebenspunkte, wie nötig sind, damit sein neuer Lebenspunkttestand gleich der bisherigen Widerstandskraft des Baums der Verdammnis ist. Andere Effekte, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren auch entsprechend mit diesem Effekt.

* Alle Widerstandskraft modifizierenden Effekte, Marken, Auren und Ausrüstung werden angewendet, nachdem die Widerstandskraft des Baums auf den bisherigen Lebenspunkttestand des Spielers gesetzt wurde. Nehmen wir zum Beispiel an, der Baum der Verdammnis ist mit einem Stab des Kultisten ausgerüstet (und somit 2/15) und der Lebenspunkttestand des Spielers beträgt 7. Nach dem Austausch ist der Baum der Verdammnis eine 2/9 Kreatur (seine Widerstandskraft wurde 7 und wurde dann vom Stab des Kultisten verändert) und der Lebenspunkttestand des Spielers beträgt 15.

Befreier der Sünden

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

0/3

Wenn der Befreier der Sünden ins Spiel kommt, kannst du eine andere bleibende Karte opfern. Falls du dies tust, bringe einen 3/2 farblosen Eldrazi-Schrecken-Kreaturenspielstein ins Spiel.

Delirium — Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, transformiere den Befreier der Sünden.

////

Befreier des Fleisches

Kreatur — Eldrazi, Schrecken

3/5

Eldrazi, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

{2}, {T}, opfere eine Nicht-Eldrazi-Kreatur: Bringe einen 3/2 farblosen Eldrazi-Schrecken-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Während die erste Fähigkeit des Befreiers der Sünden verrechnet wird, kannst du nicht mehrere bleibende Karten opfern, um mehrere Eldrazi-Schrecken-Kreaturenspielsteine zu erhalten.

Beil des Monstertöters

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+1 und muss von einem Eldrazi geblockt werden, falls möglich.

Ausrüsten {4}

* Nur ein Eldrazi muss die ausgerüstete Kreatur blocken. Andere Eldrazi- und Nicht-Eldrazi-Kreaturen können diese Kreatur ebenfalls blocken oder andere Kreaturen blocken oder gar nicht blocken.

* Der verteidigende Spieler bestimmt, welcher Eldrazi die ausgerüstete Kreatur blockt, nicht der angreifende Spieler.

* Falls jeder Eldrazi, der die ausgerüstete Kreatur blocken könnte, während des Blocker-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht blocken kann, blockt keiner von ihnen. Falls für jede dieser Kreaturen Kosten damit verbunden wären, dass sie blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. In diesem Fall muss keine blocken.

* Eine Kreatur, die mit mehreren Beilen des Monstertöters ausgerüstet ist, muss dennoch nur von einem einzelnen Eldrazi geblockt werden.

Blitzflechter

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

1/4

Reichweite

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt der Blitzflechter einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Blitzflecters wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden.

Blutdornbusch

{2}{G}

Kreatur — Pflanze, Elementarwesen

2/3

Immer wenn du eine andere bleibende Karte opferst, lege eine +1/+1-Marke auf den Blutdornbusch.

* Die Fähigkeit des Blutdornbuschs erlaubt dir nicht, bleibende Karten zu opfern. Du benötigst einen anderen Effekt, der dir erlaubt oder von dir verlangt, sie zu opfern.

* Falls du eine bleibende Karte opferst, um einen Teil der Kosten eines Zauberspruchs oder einer aktivierten Fähigkeit zu bezahlen, wird die Fähigkeit des Blutdornbuschs vor diesem Zauberspruch bzw. dieser Fähigkeit verrechnet.

Blutgierige Axt

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +4/+0.

Zu Beginn deines Endsegments und falls die ausgerüstete Kreatur in diesem Zug keiner Kreatur Kampfschaden zugefügt hat, opfere sie.

Ausrüsten {2}

* Falls die ausgerüstete Kreatur nur einem Spieler oder einem Planeswalker Kampfschaden zugefügt hat, wird die ausgelöste Fähigkeit der Blutgierigen Axt ausgelöst. Das Gleiche gilt, falls die Kreatur überhaupt keinen Kampfschaden zugefügt hat.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Blutgierigen Axt überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem dein Endsegment beginnt, ob die Kreatur, die mit ihr ausgerüstet ist, früher in diesem Zug einer Kreatur Kampfschaden zugefügt hat. Es spielt keine Rolle, ob die Blutgierige Axt an sie (oder irgendeine Kreatur) angelegt war, als der Kampfschaden zugefügt wurde.

Bluthallenpriesterin

{2}{B}{R}

Kreatur — Vampir, Kleriker

4/4

Immer wenn die Bluthallenpriesterin ins Spiel kommt oder angreift und falls du keine Karten auf deiner Hand hast, fügt die Bluthallenpriesterin einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

Wahnsinn {1}{B}{R} (Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)

* Die ausgelöste Fähigkeit wird sowohl ausgelöst, wenn die Bluthallenpriesterin ins Spiel kommt, als auch jedes Mal, wenn sie angreift. Du musst dich nicht dazwischen entscheiden.

* Falls du in dem Moment eine Karte auf der Hand hast, in dem die Auslösebedingung eintritt, wird die Fähigkeit der Bluthallenpriesterin nicht ausgelöst, selbst wenn du diese Karte direkt danach aus deiner Hand entfernen kannst. Falls du eine Karte auf der Hand hast, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat sie keinen Effekt. Kein Schaden wird zugefügt.

Bruna, das schwindende Licht

{5}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel, Schrecken

5/7

Wenn du Bruna, das schwindende Licht, wirkst, kannst du eine Engel- oder Mensch-Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

Fliegend, Wachsamkeit

(Verschmilzt mit Sela, dem gebrochenen Schwert.)

////

Sela, das gebrochene Schwert

{2}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel, Schrecken

4/3

Fliegend, Ersts Schlag, Lebensverknüpfung

Zu Beginn deines Endsegments und falls du Sela, das gebrochene Schwert, und eine Kreatur namens Bruna, das schwindende Licht, besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zu Brisela, Stimme der Albträume.

////

Brisela, Stimme der Albträume

Legendäre Kreatur — Eldrazi, Engel

9/10

Fliegend, Ersts Schlag, Wachsamkeit, Lebensverknüpfung

Deine Gegner können keine Zaubersprüche mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger wirken.

* Effekte, die die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöhen oder reduzieren (wie zum Beispiel bei Eskalieren und Auftauchen), beeinflussen nicht die umgewandelten Manakosten jenes Zauberspruchs, daher haben sie keinen Einfluss darauf, ob Briselas letzte Fähigkeit das Wirken eines Zauberspruchs verhindert.

* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um zu überprüfen, ob die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs 3 oder weniger sind. Dein Gegner könnte zum Beispiel Von innen verbrennen (einen Zauberspruch mit Manakosten {X}{R}) mit X gleich 3 wirken, aber nicht mit X gleich 2.

* In einer Commander-Partie kann Bruna, das schwindende Licht, oder Sela, das gebrochene Schwert, dein Kommandeur sein und die jeweils andere Karte in deinem Deck sein. Falls sie zu Brisela, Stimme der Albträume, verschmelzen, ist Brisela dein Kommandeur, aber falls Brisela das Spiel verlässt, kann nur die Karte in die Kommandozone gelegt werden, die du zu Beginn der Partie als Kommandeur bestimmt hast.

Bund der Wolfssippe

{4}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn der Bund der Wolfssippe ins Spiel kommt, bringe einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturespielstein ins Spiel.

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2.

* Falls das Ziel illegal wird, während der Bund der Wolfssippe auf dem Stapel liegt, wird der Zauberspruch neutralisiert. Der Bund kommt nicht ins Spiel und du erhältst keinen Wolf-Spielstein.

Chaosschwelger

{6}{R}{R}

Kreatur — Teufel, Schrecken

3/4

Der Chaosschwelger kostet beim Wirken für jede Spontanzauber- und Hexerei-Karte in deinem Friedhof {1} weniger.

Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

Wenn der Chaosschwelger ins Spiel kommt, wirf alle Karten aus deiner Hand ab und ziehe dann drei Karten.

* Die erste Fähigkeit des Chaosschwelgers reduziert nur den generischen Teil der Manakosten, nicht das rote Mana.

* Falls du keine Karten auf der Hand hast, sowie die letzte Fähigkeit des Chaosschwelgers verrechnet wird, ziehst du einfach nur drei Karten.

Dämmerwald-Hirsch

{3}{G}{G}

Kreatur — Hirsch

4/3

Wenn der Dämmerwald-Hirsch ins Spiel kommt, kannst du ihn gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, kämpfen lassen.

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

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, die Fähigkeit des Dämmerwald-Hirschs zu verrechnen, wird die Fähigkeit neutralisiert. Falls der Dämmerwald-Hirsch nicht mehr im Spiel ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Das Labor durchforsten

{4}{U}{U}

Spontanzauber

Delirium — Das Labor durchforsten kostet beim Wirken {2} weniger, falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

Ziehe drei Karten.

* Falls dir ein Effekt erlaubt, Das Labor durchforsten aus deinem Friedhof zu wirken, dann zählst du die unterschiedlichen Kartentypen in deinem Friedhof, nachdem du Das Labor durchforsten von deinem Friedhof auf den Stapel gelegt hast. Falls der Delirium-Effekt nicht mehr zutrifft, kostet es {4}{U}{U}, um den Zauberspruch zu wirken.

Dezimierer der Provinzen

{10}

Kreatur — Eldrazi, Wildschwein

7/7

Auftauchen {6}{G}{G}{G} (*Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich der umgewandelten Manakosten der geopferten Kreatur.*)

Wenn du den Dezimierer der Provinzen wirkst, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +2/+2 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

Verursacht Trampelschaden, Eile

* Welche Kreaturen von der ausgelösten Fähigkeit betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +2/+2 noch verursachen sie Trampelschaden.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor der Dezimierer der Provinzen ins Spiel kommt, also erhält er nicht +2/+2 durch seine eigene ausgelöste Fähigkeit.

Dozent der Perfektion

{3}{U}{U}

Kreatur — Insekt, Schrecken

5/4

Fliegend

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, bringe einen 1/1 blauen Mensch-Zauberer-Kreaturenspielstein ins Spiel. Falls du dann drei oder mehr Zauberer kontrollierst, transformiere den Dozenten der Perfektion.

////

Abschließendes Experiment

Kreatur — Eldrazi, Insekt

6/5

Fliegend

Zauberer, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 und haben Flugfähigkeit.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, bringe einen 1/1 blauen Mensch-Zauberer-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Falls du drei oder mehr Zauberer kontrollierst, während du den Dozenten der Perfektion kontrollierst, transformiert er noch nicht. Er wird erst transformiert, während seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, nachdem du einen Spontanzauber oder eine Hexerei gewirkt hast.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Dozenten der Perfektion wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Das Gleiche gilt für die ausgelöste Fähigkeit des Abschließenden Experiments.

* Wenn der Dozent der Perfektion in das Abschließende Experiment transformiert, löst der Spontanzauber oder die Hexerei auf dem Stapel nicht die ausgelöste Fähigkeit des Abschließenden Experiments aus.

* Alle Zauberer, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 und haben Flugfähigkeit, nicht nur diejenigen, die vom Dozenten der Perfektion erzeugt wurden.

Durchdringende Masse

{G}

Kreatur — Geist

1/3

Immer wenn die Durchdringende Masse einer Kreatur Kampfschaden zufügt, wird die Kreatur zu einer Kopie der Durchdringenden Masse.

* Eine Kreatur, der im Kampf von der Durchdringenden Masse tödlicher Schaden zugefügt wird, überlebt nicht lange genug, um eine Kopie der Durchdringenden Masse zu werden. Falls der Durchdringenden Masse im Kampf tödlicher Schaden zugefügt wird, wird die Kreatur, der die Durchdringende Masse Schaden zugefügt hat, dennoch eine Kopie von ihr.

* Eine Kreatur, auf der 3 oder mehr Schadenspunkte vermerkt sind und die zu einer Kopie der Durchdringenden Masse wird, wird sofort zerstört, nachdem sie zu einer Kopie wurde.

* Die Kreatur, der Schaden zugefügt wurde, kopiert die aufgedruckten Werte der Durchdringenden Masse. Sie kopiert keine Marken auf der Durchdringenden Masse und keine Effekte, die Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Insbesondere bedeutet das, dass eine Kreatur, die eine Kopie der Durchdringenden Masse geworden ist, auch andere Kreaturen zu Kopien ihrer selbst machen kann.

* Falls die Durchdringende Masse zu einer Kopie einer anderen Kreatur wird, bevor ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, dann wird die Kreatur, der Schaden zugefügt wurde, zu einer Kopie jener Kreatur.

* Effekte, die bereits auf die Kreatur, der Schaden zugefügt wurde, angewendet wurden, gelten für sie weiterhin. Hat sie beispielsweise durch einen Riesenwuchs früher im Zug +3/+3 erhalten, dann ist sie 4/6.

Eindringliches Verhör

{2} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl verliert 3 Lebenspunkte und legt eine Karte aus seiner Hand oben auf seine Bibliothek.

* Das Eindringliche Verhör kann einen Gegner als Ziel haben, der keine Karten auf der Hand hat. Dieser Spieler verliert nur 3 Lebenspunkte.

Einsamer Reiter

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Ritter

1/1

Erstschlag, Lebensverknüpfung

Zu Beginn des Endsegments und falls du in diesem Zug 3 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, transformiere den Einsamen Reiter.

////

Eins, das reitet

Kreatur — Eldrazi, Schrecken

4/4

Erstschlag, verursacht Trampelschaden, Lebensverknüpfung

* Die letzte Fähigkeit des Einsamen Reiters wird selbst dann ausgelöst, wenn er nicht im Spiel war, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast.

* Die Fähigkeit des Einsamen Reiters überprüft, wie viele Lebenspunkte du während des Zuges dazuerhalten hast, nicht deinen Lebenspunkttestand im Vergleich zu deinem Lebenspunkttestand zu Beginn des Zuges. Falls du zum Beispiel 4 Lebenspunkte dazuerhalten und 7 verloren hast, wird sie dennoch ausgelöst.

* Du musst Lebenspunkte dazuerhalten haben, bevor dein Endsegment beginnt. Falls du das nicht hast, wird die letzte Fähigkeit des Einsamen Reiters nicht ausgelöst, selbst dann nicht, wenn gleichzeitig zu Beginn deines Endsegments eine Fähigkeit ausgelöst wird, die dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt.

* In einer Partie Two-Headed Giant betreffen Effekte, die dazu führen, dass ein Spieler Lebenspunkte dazuerhält, jeden Spieler einzeln, auch wenn als Ergebnis der Lebenspunkttestand des Teams steigt. Falls zum Beispiel eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die dein Teamkamerad kontrolliert, 5 Schadenspunkte zufügt, erhält er die Lebenspunkte dazu, nicht du. Die letzte Fähigkeit deines Einsamen Reiters wird nicht ausgelöst.

Emrakul, das prophezeite Ende

{13}

Legendäre Kreatur — Eldrazi

13/13

Emrakul, das prophezeite Ende, kostet beim Wirken für jeden unterschiedlichen Kartentyp in deinem Friedhof {1} weniger.

Wenn du Emrakul wirkst, übernimmst du die Kontrolle über einen Gegner deiner Wahl während des nächsten Zuges dieses Spielers. Nach jenem Zug erhält dieser Spieler einen zusätzlichen Zug.

Fliegend, verursacht Trampelschaden, Schutz vor Spontanzaubern

* Die möglichen Kartentypen in deinem Friedhof sind: Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Land, Planeswalker, Hexerei und Stammeskarte (ein Kartentyp, der auf einigen älteren Karten zu finden ist). Übertypen (wie Standard und legendär) und Untertypen (wie Mensch und Ausrüstung) werden nicht gezählt. Der maximale Rabatt, den Emrakuls eigene Fähigkeit bieten kann, ist {8}.

* Schutz vor Spontanzaubern bedeutet, dass Emrakul nicht das Ziel von Spontanzaubern oder aktivierten oder ausgelösten Fähigkeiten von Spontanzauber-Karten sein kann, und dass Schaden, der ihr durch Spontanzauber-Karten zugefügt würde, verhindert wird. Spontanzauber können sie dennoch betreffen, zum Beispiel würde Emrakul den Bonus von Verleihe Anmut erhalten.

* Schutz-Fähigkeiten wirken nur, während sich das Objekt mit der Fähigkeit im Spiel befindet. Insbesondere gilt: Emrakul kann Ziel eines Zauberspruchs wie Eingerollte Worte sein, während sie auf dem Stapel ist.

* Während du einen anderen Spieler kontrollierst, kannst du alle Karten in der Partie sehen, die dieser Spieler sehen kann. Dazu gehören Karten auf der Hand dieses Spielers, verdeckte Karten, die dieser Spieler kontrolliert, und alle Karten in seiner Bibliothek, die er sich ansehen darf.

* Das Kontrollieren eines Spielers erlaubt es dir nicht, das Sideboard dieses Spielers anzusehen. Falls ein Effekt diesen Spieler dazu auffordert, eine Karte von außerhalb der Partie zu bestimmen, kannst du ihn keine Karte bestimmen lassen. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln.

* Der Spieler, den du kontrollierst, ist immer noch der aktive Spieler in diesem Zug.

* Während du einen anderen Spieler kontrollierst, triffst du auch weiterhin deine eigenen Entscheidungen.

* Während du einen anderen Spieler kontrollierst, bestimmst du alles und triffst alle Entscheidungen, die der Spieler in diesem Zug machen könnte und zu denen er angewiesen wird. Dazu gehört auch zu bestimmen, welche Zaubersprüche gewirkt oder welche Fähigkeiten aktiviert werden sollen, sowie Entscheidungen, die aufgrund von ausgelösten Fähigkeiten oder aus anderen Gründen erforderlich sind.

* Du kannst nicht den betroffenen Spieler die Partie aufgeben lassen. Dieser Spieler kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt aufgeben, auch während du ihn kontrollierst.

* Du kannst keine illegalen Entscheidungen treffen oder etwas Illegales bestimmen – du kannst nichts tun, was dieser Spieler nicht tun könnte. Du kannst keine Entscheidungen für diesen Spieler treffen oder etwas für ihn bestimmen, was nicht aufgrund der Spielregeln oder von Karten, bleibenden Karten, Zaubersprüchen, Fähigkeiten und so weiter erforderlich ist. Falls ein Effekt dafür sorgt, dass ein anderer Spieler Entscheidungen trifft, die sonst der betroffene Spieler trafe (wie bei Meisterhafte Kriegskunst), hat jener Effekt Vorrang. Anders ausgedrückt: Falls der betroffene Spieler eine Entscheidung nicht selbst fällen würde, würdest du sie auch nicht für ihn treffen.

* Du kannst auch nichts für den Spieler entscheiden oder bestimmen, was das Turnierreglement betrifft (also zum Beispiel ob das Spiel als Intentional Draw gewertet wird oder ob ein Judge gerufen werden soll).

* Du kannst nur die Ressourcen des betroffenen Spielers benutzen (Karten, Mana und so weiter), um die Kosten für diesen Spieler zu bezahlen, du kannst nicht deine eigenen mitverwenden. Andersherum kannst du die Ressourcen dieses Spielers auch nur für die Kosten dieses Spielers verwenden, du kannst sie nicht zum Bezahlen deiner eigenen Kosten nutzen.

* Du kontrollierst nur den Spieler. Du kontrollierst weder die bleibenden Karten noch die Zaubersprüche oder Fähigkeiten dieses Spielers.

* Falls der Spieler deiner Wahl seinen nächsten Zug überspringt, kontrollierst du den nächsten Zug, den der betroffene Spieler tatsächlich spielt. Der zusätzliche Zug, den der Spieler erhält, findet nach jenem Zug statt.

* Mehrere Spieler-kontrollierende Effekte, die den gleichen Spieler betreffen, überschreiben sich gegenseitig. Derjenige davon, der als Letztes erzeugt wurde, funktioniert dann. Falls mehrere Spieler Emrakul gewirkt und denselben Spieler als Ziel bestimmt haben, erzeugt der Effekt jeder Fähigkeit einen zusätzlichen Zug.

* Falls der Spieler deiner Wahl eine Multiplayer-Partie verliert, während du ihn kontrollierst, wird kein zusätzlicher Zug erzeugt.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt das Übernehmen der Kontrolle über einen Spieler dazu, dass du die Kontrolle über beide Spieler in diesem Team übernimmst.

Emrakuls Einfluss

{2} {G} {G}

Verzauberung

Immer wenn du einen Eldrazi-Kreaturensauber mit umgewandelten Manakosten von 7 oder mehr wirkst, ziehe zwei Karten.

* Emrakuls Einfluss berücksichtigt nicht, wie viel Mana du für einen Eldrazi-Kreaturensauber bezahlt hast, sondern nur die umgewandelten Manakosten jenes Kreaturensaubers. Kostenreduktionen, die z. B. durch Auftauchen verursacht werden, ändern nichts daran, ob die Fähigkeit ausgelöst wird.

Emrakuls Evangelist

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Schrecken

3/2

{T}, opfere Emrakuls Evangelisten und eine beliebige Anzahl anderer Nicht-Eldrazi-Kreaturen: Bringe für jede auf diese Weise geopfert Kreature einen 3/2 farblosen Eldrazi-Schrecken-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Du kannst bestimmen, keine anderen Nicht-Eldrazi-Kreaturen auf diese Weise zu opfern. Die Fähigkeit von Emrakuls Evangelist zählt ihn selbst, also erhältst du einen Eldrazi-Schrecken-Kreaturenspielstein.

Ergrauter Angler

{2} {U}

Kreatur — Mensch

2/3

{T}: Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Falls dann eine farblose Kreaturenkarte in deinem Friedhof ist, transformiere den Ergrauten Angler.

////

Gräulicher Anglerfisch

Kreatur — Eldrazi, Fisch

4/5

{6}: Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, greifen in diesem Zug an, falls möglich.

* Falls du eine farblose Kreaturenkarte in deinem Friedhof hast, während du den Ergrauten Angler kontrollierst, transformiert er noch nicht. Er wird erst transformiert, während seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wird.

* Falls eine Kreatur, die vom Effekt des Gräulichen Anglerfisches betroffen wird, nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle ihres Beherrschers war, getappt ist oder von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, die besagt, dass sie nicht angreifen kann, dann greift sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass diese Kreatur angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

Erlöser der Seelen

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/3

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält der Erlöser der Seelen +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

{2}{W}, schicke eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe einen 1/1 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Die letzte Fähigkeit funktioniert nur, während der Erlöser der Seelen im Spiel ist. Du kannst sie nicht aktivieren, während der Erlöser der Seelen in deinem Friedhof ist.

Erweiterung des Verstandes

{5}{U}{U}

Verzauberung

Immer wenn ein Gegner zum ersten Mal in einem Zug einen Zauberspruch wirkt, schickt dieser Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil. Falls die Karte kein Land ist, kannst du sie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

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

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

* Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls du die Karte auf diese Weise wirkst, wird sie vor dem Zauberspruch verrechnet, der die Fähigkeit der Erweiterung des Verstandes ausgelöst hat.

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

* Falls du die Karte nicht wirkst, vielleicht weil du dich entscheidest, sie nicht zu wirken, oder weil sie eine Länderkarte ist, bleibt sie im Exil.

Ewige Geißel

{3}

Kreatur — Eldrazi, Schrecken

3/3

Du kannst die Ewige Geißel aus dem Exil wirken.

Wenn die Ewige Geißel das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, schicke die Ewige Geißel ins Exil.

* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen beachten und ihre Kosten bezahlen, um die Ewige Geißel aus dem Exil zu wirken.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Ewigen Geißel wird nur ausgelöst, während sie im Spiel ist. Sie wird beispielsweise nicht durch Eingerollte Worte ausgelöst, die die Ewige Geißel als Ziel haben.

* Du schickst die Ewige Geißel selbst dann ins Exil, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die sie als Ziel hat, neutralisiert wird.

Finstere Rettung

{X}{X}{B}

Hexerei

Ein Spieler deiner Wahl bringt X 2/2 schwarze Zombie-Kreaturespielsteine ins Spiel. Dann erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl für jeden Zombie, den dieser Spieler kontrolliert, -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

* Du bestimmst maximal eine Kreatur deiner Wahl und nicht ein separates Ziel für jeden Zombie, den dieser Spieler kontrolliert.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, erhält der Spieler deiner Wahl dennoch die Zombie-Kreaturespielsteine.

* Du kannst die Finstere Rettung mit X gleich 0 wirken, damit eine Kreatur -1/-1 für jeden Zombie erhält, den ein Spieler bereits kontrolliert, und du kannst sie wirken, ohne eine Kreatur als Ziel zu bestimmen, damit ein Spieler Zombie-Kreaturespielsteine erhält. Falls du einfach nur einen Zauberspruch wirken möchtest, kannst du Finstere Rettung sogar mit X gleich 0 wirken, ohne eine Kreatur als Ziel zu bestimmen. Dann bewirken die Effekte nichts.

Flammenstrom

{1}{R}

Hexerei

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

* Die Kreatur, der Schaden zugefügt wurde, wird ins Exil geschickt, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, und nicht nur, falls sie aufgrund des Schadens, den der Flammenstrom zugefügt hat, sterben würde.

Friedhofsrekrutierung

{1}{B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Falls es eine Zombie-Karte ist, ziehe eine Karte.

* Falls du eine Zombiekarte in deinem Friedhof als Ziel bestimmst, ist das Ziehen einer Karte ein zusätzlicher Bonus. Es ersetzt nicht, dass die Zombiekarte auf deine Hand zurückgebracht wird.

Frost-Nibilis

{2}{U}{U}

Kreatur — Geist

3/3

Fliegend

Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Diese Kreatur enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Falls mehrere Effekte dazu führen, dass eine Kreatur nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers enttappt, werden diese Effekte für dasselbe Enttappsegment angewendet. Falls du zum Beispiel zwei

Spontanzauber in einem Zug wirkst und dieselbe Kreatur zweimal als Ziel für die Fähigkeit der Frost-Nibilis bestimmst, wird diese Kreatur nur in einem Enttappsegment nicht enttappt.

Galgengrab-Mob

{4} {B} {B}

Kreatur — Zombie

0/0

Der Galgengrab-Mob kommt mit fünf +1/+1-Marken ins Spiel.

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, entferne eine +1/+1-Marke vom Galgengrab-Mob. Falls du dies tust, bringe einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Falls der Galgengrab-Mob nicht länger im Spiel ist oder keine +1/+1-Marken mehr auf ihm liegen, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kannst du keine Marke entfernen und erhältst keinen Zombie-Kreaturenspielstein.

* Du kannst nicht mehrere +1/+1-Marken auf einmal vom Galgengrab-Mob entfernen, um mehr Zombie-Kreaturenspielsteine zu erhalten, und du kannst nicht bestimmen, keine Marke zu entfernen.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Galgengrab-Mobs wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

Galvanischer Beschuss

{R}

Spontanzauber

Der Galvanische Beschuss fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu, wobei X gleich 2 plus der Anzahl an Karten mit dem Namen Galvanischer Beschuss in deinem Friedhof ist.

* Da sich der Galvanische Beschuss noch auf dem Stapel befindet, sowie du den Wert von X ermittelst, ist er nicht in deinem Friedhof und zählt nicht zum Wert von X.

Gefangen im Mond

{2} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, ein Land oder einen Planeswalker

Die verzauberte bleibende Karte ist ein farbloses Land mit „{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}“ und verliert alle anderen Kartentypen und Fähigkeiten.

* Wenn die bleibende Karte verzaubert wird, sorgt Gefangen im Mond dafür, dass sie alle Fähigkeiten verliert, bis auf die genannte Manafähigkeit. Alle Fähigkeiten, die diese bleibende Karte zu einem späteren Zeitpunkt erhält, funktionieren normal.

* Die bleibende Karte behält alle Übertypen, die sie zuvor hatte. Insbesondere gilt: falls Gefangen im Mond eine legendäre bleibende Karte verzaubert, bleibt sie legendär.

* Falls die verzauberte bleibende Karte ein Land ist und Landtypen hat, behält sie diese Typen, verliert aber dennoch alle diesen Typen zugehörigen Manafähigkeiten. Eine mit Gefangen im Mond verzauberte Ebene ist immer noch eine Ebene, aber sie kann nicht für {W} getappt werden, nur für {C}.

* Falls Gefangen im Mond von einem Planeswalker entfernt wird, nachdem er für Mana getappt wurde, kannst du immer noch eine seiner Loyalitätsfähigkeiten aktivieren.

* Ein Land zu werden kann dazu führen, dass andere Auren illegal angelegt sind. Diese werden auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt und Ausrüstungen, die an das Land angelegt sind, werden gelöst und bleiben im Spiel. Marken bleiben auf dem Land, auch wenn sie nichts bewirken.

Gegenstandslos machen

{1}{U}

Spontanzauber

Bringe einen Zauberspruch oder eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand seines bzw. ihres Besitzers zurück.

* Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, können durch Gegenstandslos machen auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht werden. Sie werden nicht verrechnet.

* Ein Zauberspruch, der eine Kopie ist, hört als zustandsbasierte Aktion auf zu existieren, nachdem er auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht wurde. Er kann nicht gewirkt werden und zählt nie als „Karte“ auf der Hand des Spielers.

Geierberg-Sanatorium

Legendäres Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{2}, {T}: Jeder Spieler zieht eine Karte und wirft dann eine Karte ab.

* Wenn du die letzte Fähigkeit des Geierberg-Sanatoriums aktivierst, zieht zuerst jeder Spieler eine Karte. Dann wählt der Spieler, dessen Zug es ist, eine Karte aus seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen, und legt sie zur Seite. Danach müssen in Zugreihenfolge alle anderen Spieler das Gleiche tun. Dann werden alle zur Seite gelegten Karten gleichzeitig abgeworfen.

* Falls mehrere Spieler gleichzeitig eine Karte mit Wahnsinn abwerfen, legt der Spieler, dessen Zug es ist, seine Wahnsinn-Fähigkeit auf den Stapel. Danach tun dies alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Die zuletzt auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet und der auf diese Weise gewirkte Zauberspruch wird verrechnet, bevor die nächste Wahnsinn-Fähigkeit verrechnet wird.

Geist der Einsamen Wache

{1}{W}

Kreatur — Geist, Kleriker

2/3

Verteidiger, Fliegend

Delirium — Der Geist der Einsamen Wache kann angreifen, als ob er nicht Verteidiger hätte, solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält.

* Sobald du mit dem Geist der Einsamen Wache angegriffen hast, wird er nicht aus dem Kampf entfernt, selbst wenn sich die Anzahl der Kartentypen in deinem Friedhof verringern sollte.

Geistbetriebene Vogelscheuche

{4}

Artefaktkreatur — Vogelscheuche

4/4

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

* Die Fähigkeit der Geistbetriebenen Vogelscheuche wird selbst dann auf Kreaturenzauber angewendet, wenn du sie für alternative Kosten (wie Auftauchen) wirkst. Falls du einen Kreaturenzauber wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du dennoch {1} bezahlen.

* Fähigkeiten, die die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs reduzieren, werden nach Fähigkeiten angewendet, die die Kosten erhöhen. Beispiel: Es kostet {R}{R}, um einen Chaosschwelger zu wirken, falls sich sieben

Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden und während du eine Geistbetriebene Vogelscheuche kontrollierst.

Gesegnete Allianz

{1}{W}

Spontanzauber

Eskalieren {2} *(Bezahle diese Kosten für jeden gewählten Modus außer dem ersten.)*

Bestimme eines oder mehrere —

- Ein Spieler deiner Wahl erhält 4 Lebenspunkte dazu.
- Enttappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.
- Ein Gegner deiner Wahl opfert eine angreifende Kreatur.

* Der Gegner deiner Wahl bestimmt, welche seiner angreifenden Kreaturen geopfert wird, nicht du.

* Das Enttappen einer angreifenden Kreatur führt nicht dazu, dass sie aus dem Kampf entfernt wird.

Gezielter Schuss

{2}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Sowie versucht wird, den Gezielten Schuss zu verrechnen, und falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein legales Ziel ist, die andere Kreatur jedoch nicht, dann erhält deine Kreatur dennoch +1/+1.

Gisa und Geralf

{2}{U}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

4/4

Wenn Gisa und Geralf ins Spiel kommen, lege die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Während jedes deiner Züge kannst du eine Zombie-Kreaturenkarte aus deinem Friedhof wirken.

* Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen der Zombie-Karte beachten, die du aus deinem Friedhof wirkst.

* Du musst die Kosten bezahlen, um diese Zombie-Karte zu wirken. Falls sie alternative Kosten hat, kannst du sie stattdessen für diese Kosten wirken.

* Sobald du beginnst, die Zombie-Karte zu wirken, hat es keine Auswirkungen mehr auf den Zauberspruch, falls du die Kontrolle über Gisa und Geralf verlierst.

* Falls du eine Zombie-Kreaturenkarte aus deinem Friedhof wirkst und dann im selben Zug Gisa und Geralf neu unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, kannst du in diesem Zug eine weitere Zombie-Kreaturenkarte aus deinem Friedhof wirken.

* Falls eine Zombie-Karte während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird und der Stapel leer ist, hast du die Gelegenheit, sie zu wirken, bevor sie irgendein anderer Spieler aus deinem Friedhof entfernen kann.

* Falls mehrere Effekte dir erlauben, eine Zombie-Kreaturenkarte aus deinem Friedhof zu wirken, wie die von Gisa und Geralf und Karador, Geisterhäuptling, musst du ankündigen, mit welcher „Erlaubnis“ du beginnst, den Zauberspruch zu wirken.

* Obwohl die Karten dieselben Charaktere porträtieren, haben Gisa und Geralf andere Namen als Gisa die Ghulruferin und Geralf der Leichenflicker. Die „Legendenregel“ ist nicht relevant, wenn du gleichzeitig Gisa und Geralf und Gisa die Ghulruferin oder Geralf den Leichenflicker kontrollierst.

Göttliche Fürsorge

{5}{W}{W}

Hexerei

Du kannst diese Karte von deiner Starthand offen vorzeigen. Falls du dies tust, wird dein Lebenspunkttestand zu Beginn des ersten Versorgungssegments zu 26.

Dein Lebenspunkttestand wird zu 26.

* Damit der Lebenspunkttestand eines Spielers zu 26 wird, erhält dieser Spieler die nötige Menge Lebenspunkte dazu oder verliert sie. Beträgt dein Lebenspunkttestand zum Beispiel 4, wenn die Göttliche Fürsorge verrechnet wird, erhältst du 22 Lebenspunkte dazu. Falls dein Lebenspunkttestand 40 ist, wenn sie verrechnet wird, verlierst du 14 Lebenspunkte. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren auch entsprechend mit diesem Effekt.

* Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler Mulligans genommen und Hellsicht angewendet haben, falls zutreffend. Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen, beginnt der Startspieler mit diesen Aktionen in beliebiger Reihenfolge und dann folgen alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.

* Mehrere Göttliche Fürsorgen von deiner Starthand vorzuzeigen, führt nicht dazu, dass dein Lebenspunkttestand eine andere Zahl als 26 wird.

* In einer Partie Two-Headed Giant wird der Lebenspunkttestand des Teams 26, aber nur du verlierst in diesem Fall Lebenspunkte. (Die Startlebenspunktezahl jedes Teams in einer Partie Two-Headed Giant ist normalerweise 30.)

Gunst des Glücks

{3}{U}

Spontanzauber

Ein Gegner deiner Wahl schaut sich die obersten vier Karten deiner Bibliothek an und teilt sie auf einen verdeckten und einen aufgedeckten Haufen auf. Nimm die Karten des einen Haufens auf deine Hand und lege die anderen auf deinen Friedhof.

* Du bestimmst, welchen Haufen du auf deine Hand nimmst und welchen du in deinen Friedhof legst. Du kannst den verdeckten Haufen erst ansehen, nachdem er in seine neue Zone bewegt wurde.

* Ein Haufen kann auch leer sein. In diesem Fall bestimmst du, ob du alle Karten auf deine Hand nimmst oder ob du sie auf deinen Friedhof legst.

* In einer Multiplayer-Partie kann der Gegner deiner Wahl bestimmen, welche Informationen er mit anderen teilt, falls er einen Ratschlag zum Aufteilen der Karten benötigt. Er ist aber nicht verpflichtet, irgendwelche Informationen zu teilen.

Hafenkai-Infiltratorin

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Schrecken

1/1

Schleichen (*Diese Kreatur kann von Kreaturen mit größerer Stärke nicht geblockt werden.*)

Immer wenn die Hafenkai-Infiltratorin einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du eine Karte ziehen. Falls du dies tust, wirf eine Karte ab.

Immer wenn du eine Kreaturenkarte abwirfst, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, bringe einen 3/2 farblosen Eldrazi-Schrecken-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Die letzte Fähigkeit der Hafenkai-Infiltratorin wird jedes Mal ausgelöst, wenn du eine Kreaturenkarte abwirfst, nicht nur wenn du eine Karte wegen der anderen ausgelösten Fähigkeit der Hafenkai-Infiltratorin abwirfst.

* Während die letzte Fähigkeit der Hafenkai-Infiltratorin verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Male {2} bezahlen, um mehrere Eldrazi-Schrecken-Kreaturenspielsteine zu erhalten.

Harmloses Präsent

{2} {R}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl übernimmt die Kontrolle über eine bleibende Karte deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Dein Gegner kann dein großzügiges Geschenk nicht ablehnen.

Hedderklauen-Werwolf

{2} {G} {G}

Kreatur — Werwolf, Schrecken

2/4

Der Hedderklauen-Werwolf kann in jedem Kampf eine zusätzliche Kreatur blocken.

{6} {G}: Transformiere den Hedderklauen-Werwolf.

////

Wuchernder Verhedderer

Kreatur — Eldrazi, Werwolf

4/6

Wachsamkeit

Der Wuchernde Verhedderer muss geblockt werden, falls möglich.

Der Wuchernde Verhedderer kann in jedem Kampf eine zusätzliche Kreatur blocken.

* Nur eine Kreatur muss den Wuchernden Verhedderer blocken. Andere Kreaturen können ihn ebenfalls blocken oder andere Kreaturen blocken oder gar nicht blocken.

* Der verteidigende Spieler bestimmt, welche Kreatur den Wuchernden Verhedderer blockt, nicht du.

* Falls jede Kreatur, die den Wuchernden Verhedderer blocken könnte, während des Blocker-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, blockt keine von ihnen. Falls für jede dieser Kreaturen Kosten damit verbunden wären, dass sie blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. In diesem Fall muss keine blocken.

* Falls der Hedderklauen-Werwolf in den Wuchernden Verhedderer transformiert, während er angreift, wird er nicht enttappt, bloß weil er nun Wachsamkeit hat.

Heimgesuchte Tote

{3} {B}

Kreatur — Zombie

2/2

Wenn die Heimgesuchte Tote ins Spiel kommt, bringe einen 1/1 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

{1} {B}, wirf zwei Karten ab: Bringe die Heimgesuchte Tote aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

* Die letzte Fähigkeit der Heimgesuchten Toten kann nur aktiviert werden, während sie in deinem Friedhof ist.

Hennweiler-Garnison

{2}{R}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/3

Immer wenn die Hennweiler-Garnison angreift, bringe zwei 1/1 rote Mensch-Kreaturenspielsteine getappt und angreifend ins Spiel.

(Verschmilzt mit dem Hennweiler-Wehrgang.)

////

Hennweiler-Wehrgang

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{R}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

{3}{R}{R}, {T}: Falls du den Hennweiler-Wehrgang und eine Kreatur namens Hennweiler-Garnison besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zu Hennweiler, der schlingenden Stadt.

////

Hennweiler, die schlingende Stadt

Legendäre Kreatur — Eldrazi, Schlammwesen

7/4

Verursacht Trampelschaden, Eile

Immer wenn Hennweiler, die schlingende Stadt, angreift, bringe zwei 3/2 farblose Eldrazi-Schrecken-Kreaturenspielsteine getappt und angreifend ins Spiel.

* Du bestimmst, welchen Gegner bzw. welchen von einem Gegner kontrollierten Planeswalker jeder Spielstein angreift, sowie er ins Spiel kommt. Es muss nicht derselbe Gegner oder Planeswalker sein, den die Quelle der ausgelösten Fähigkeit angreift, und die Spielsteine müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen.

* In dem Zug, in dem sie erzeugt werden, werden die Spielsteine nie als angreifende Kreaturen deklariert. Sie kommen einfach angreifend ins Spiel. Sie lösen keine „Immer wenn eine Kreatur angreift“-Fähigkeiten aus.

* Falls eine andere Fähigkeit einer Quelle, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wenn Angreifer deklariert werden (wie die des Hauptmanns des Weilers), kannst du sie vor oder nach der Fähigkeit der Hennweiler-Garnison oder der Fähigkeit von Hennweiler, der schlingenden Stadt, verrechnen lassen. Falls diese Fähigkeit Ziele hat, kannst du die Spielsteine nicht als Ziele bestimmen.

Hexenhauch-Herold

{2}{U}

Kreatur — Geist

2/1

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

Fliegend

Immer wenn der Hexenhauch-Herold oder ein anderer Geist unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

* Falls der Hexenhauch-Herold und ein anderer Geist gleichzeitig ins Spiel kommen, wird die letzte Fähigkeit des Hexenhauch-Herolds zweimal ausgelöst.

Hinunterziehen

{2}{U}

Hexerei

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ziehe eine Karte.

* Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, bevor Hinunterziehen verrechnet wird, ziehst du keine Karte.

Identitätsdieb

{2}{U}{U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/3

Immer wenn der Identitätsdieb angreift, kannst du eine andere Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl ins Exil schicken. Falls du dies tust, wird der Identitätsdieb bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie dieser Kreatur. Bringe die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers zu Beginn des nächsten Endsegments ins Spiel zurück.

* Falls die Kreatur deiner Wahl eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn sie angreift, wird diese Fähigkeit nicht ausgelöst – wenn der Identitätsdieb diese Fähigkeit erhalten hat, ist es bereits zu spät. Das Gleiche gilt, falls ein anderes Objekt eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur mit bestimmten Eigenschaften angreift, und der Identitätsdieb diese Eigenschaften noch nicht besitzt, bevor er eine Kopie wird.

* Der Identitätsdieb kopiert die aufgedruckten Werte der gewählten Kreatur und zusätzlich alle Kopiereffekte, die auf die Kreatur angewendet wurden. Er kopiert keine anderen Effekte, die Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. der gewählten Kreatur verändert haben. Er kopiert auch keine Marken, die auf der Kreatur deiner Wahl liegen.

* Falls die Kreatur deiner Wahl eine doppelseitige Karte oder verschmolzene Karte ist, kopiert der Identitätsdieb die aufgedeckte Seite. Da der Identitätsdieb keine doppelseitige Karte oder Verschmelzen-Karte ist, kann er nicht transformiert oder verschmolzen werden. Falls er eine verschmolzene bleibende Karte oder die Rückseite einer doppelseitigen Karte kopiert, betragen seine umgewandelten Manakosten 0. Ins Exil geschickte doppelseitige Karten und ins Exil geschickte Verschmelzen-Karten kommen mit der Vorderseite nach oben ins Spiel zurück.

* Falls die Kreatur deiner Wahl selbst eine bleibende Karte kopiert, wird der Identitätsdieb zu dem, was sie kopiert (unter Berücksichtigung des betreffenden Kopiereffekts). Falls du beispielsweise einen Hauptmann des Weilers als Ziel bestimmst, der bereits eine Kopie einer Durchdringenden Masse wurde, dann wird der Identitätsdieb eine Durchdringende Masse.

* Dieser Effekt kann bewirken, dass der Identitätsdieb aufhört, eine Kreatur zu sein. Beispiel: Falls du einen aktivierten Gideon Jura (ein Planeswalker mit einer Loyalitätsfähigkeit, die ihn in eine Kreatur verwandelt) als Ziel bestimmst, wird nur der aufgedruckte Regeltext kopiert, der „wird eine Kreatur“-Effekt nicht. Der Identitätsdieb wird zu einem Nichtkreatur-Gideon ohne Loyalität, er wird aus dem Kampf entfernt und dann auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

* Dieser Effekt kann bewirken, dass der Identitätsdieb eine Kopie einer Kreatur wird, die normalerweise nicht angreifen kann, wie der Wolf-Prototyp oder eine Kreatur mit Verteidiger. In diesen Fällen bleibt er dennoch angreifend.

* Nicht-Kopiereffekte, die bereits auf den Identitätsdieb angewendet wurden, gelten weiterhin für ihn. Hat der Identitätsdieb beispielsweise früher im Zug durch Schneid des Holzfällers +3/+3 und Fluchsicherheit erhalten, dann hat er diese Boni auch noch, nachdem er zu einer Kopie einer Kreatur wird.

* Während des nächsten Endsegments, wenn die ins Exil geschickte Kreatur zurückgebracht wird, ist der Identitätsdieb immer noch eine Kopie der Kreatur. Falls die Kreatur eine Fähigkeit hat, die zu Beginn des Endsegments ausgelöst wird, wird diese Fähigkeit für den Identitätsdieb ausgelöst, nicht jedoch für die zurückkehrende Kreatur.

* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wird, hören auf zu existieren.

Inventur

{1}{U}

Hexerei

Ziehe eine Karte und ziehe dann Karten in Höhe der Anzahl an Karten namens Inventur in deinem Friedhof.

* Weil die Inventur noch auf dem Stapel und nicht im Friedhof ist, sowie sie verrechnet wird, hat sie selbst keine Auswirkung auf die Anzahl der Karten, die du ziehst.

Ishkanah die Grabwitwe

{4}{G}

Legendäre Kreatur — Spinne

3/5

Reichweite

Delirium — Wenn Ishkanah die Grabwitwe ins Spiel kommt und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, bringe drei 1/2 grüne Spinne-Kreaturespielsteine mit Reichweite ins Spiel.

{6}{B}: Ein Gegner deiner Wahl verliert 1 Lebenspunkt für jede Spinne, die du kontrollierst.

* Die Anzahl der Spinnen, die du kontrollierst, wird erst überprüft, sowie Ishkanahs letzte Fähigkeit verrechnet wird. Die Fähigkeit zählt Ishkanah selbst mit, falls sie noch im Spiel ist,

Jagd machen

{G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn Jagd machen verrechnet wird, fügt keine Kreatur Schaden zu und keiner wird Schaden zugefügt.

Kessig-Streuner

{G}

Kreatur — Werwolf, Schrecken

2/1

{4}{G}: Transformiere den Kessig-Streuner.

////

Groteskes Raubtier

Kreatur — Eldrazi, Werwolf

4/4

Das Groteske Raubtier kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

* Falls das Groteske Raubtier Bedrohlichkeit erhält, kann es weder von einer einzelnen Kreatur geblockt werden, noch von mehr als einer. Folglich kann es gar nicht geblockt werden.

Klageweide

{1}{B}{G}

Kreatur — Pflanze, Skelett

3/2

Eile

Delirium — Wenn die Klageweide ins Spiel kommt und falls dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält, können Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger in diesem Zug nicht blocken.

* Da der Effekt der letzten Fähigkeit nicht die Eigenschaften von bleibenden Karten ändert, wird ständig aktualisiert, welche Gruppe von Kreaturen davon betroffen sind. Keine Kreatur, die zu dem Zeitpunkt, zu dem Blocker bestimmt werden, Stärke 2 oder weniger hat, kann blocken.

Kryptenknacker

{B}

Kreatur — Zombie

1/1

{1}{B}, {T}, wirf eine Karte ab: Bringe einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturespielstein ins Spiel.

Tappe drei ungetappte Zombies, die du kontrollierst: Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.

* Du kannst drei beliebige ungetappte Zombies tappen, die du kontrollierst (einschließlich derer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle waren), um die Kosten der zweiten aktivierten Fähigkeit des Kryptenknackers zu bezahlen. Das schließt den Kryptenknacker selbst mit ein.

Kryptolithenfragment

{3}

Artefakt

Das Kryptolithenfragment kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe. Jeder Spieler verliert 1 Lebenspunkt.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls jeder Spieler 10 Lebenspunkte oder weniger hat, transformiere das Kryptolithenfragment.

////

Emrakuls Aurora

Kreatur — Eldrazi, Reflexion

1/4

Fliegend, Todesberührung

Immer wenn Emrakuls Aurora angreift, verliert jeder Gegner 3 Lebenspunkte.

* Die zweite Fähigkeit des Kryptolithenfragments ist eine Manafähigkeit. Spieler können nicht darauf oder auf den dadurch verursachten Verlust von Lebenspunkten reagieren.

* Falls irgendein Spieler zu Beginn deines Versorgungssegments 11 oder mehr Lebenspunkte hat, wird die letzte Fähigkeit des Kryptolithenfragments nicht ausgelöst. Falls ein Spieler 11 oder mehr Lebenspunkte hat, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Manafähigkeit des Kryptolithenfragments dazu, dass jeder Spieler 1 Lebenspunkt verliert, also verliert jedes Team 2 Lebenspunkte. Die letzte Fähigkeit von Emrakuls Aurora führt dazu, dass jeder Gegner 3 Lebenspunkte verliert, also verliert das gegnerische Team 6 Lebenspunkte.

* In einer Partie Two-Headed Giant überprüft die letzte Fähigkeit des Kryptolithenfragments, ob jedes Team 10 oder weniger Lebenspunkte hat.

Lange Heimreise

{1}{W}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe diese Karte zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers mit einer +1/+1-Marke ins Spiel zurück.

* Falls die Kreatur während eines Endsegments ins Exil geschickt wird, kommt sie erst zu Beginn des Endsegments des nächsten Zuges zurück.

* Falls ein Creaturespielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

* An die Kreatur angelegte Auren werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt, wenn die Kreatur ins Exil geschickt wird. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken, die zu diesem Zeitpunkt auf ihr liegen, hören auf zu existieren.

* Falls eine doppelseitige Karte auf diese Weise ins Exil geschickt wird, kehrt sie mit der Vorderseite nach oben ins Spiel zurück. Sie erhält eine +1/+1-Marke, selbst wenn sie keine Kreatur ist.

* Falls eine verschmolzene bleibende Karte auf diese Weise ins Exil geschickt wird, kehren beide Karten mit der Vorderseite nach oben ins Spiel zurück. Jede erhält eine +1/+1-Marke.

Liliana, die letzte Hoffnung

{1}{B}{B}

Planeswalker — Liliana

3

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

-2: Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Dann kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

-7: Du erhältst ein Emblem mit „Bringe zu Beginn deines Endsegments X 2/2 schwarze Zombie-Kreaturenspielsteine ins Spiel, wobei X gleich zwei plus der Anzahl an Zombies ist, die du kontrollierst.“

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

* Lilianas zweite Fähigkeit hat die Karte, die auf deine Hand zurückgebracht wird, nicht als Ziel. Nachdem du die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt hast, kannst du eine beliebige Kreaturenkarte aus deinem Friedhof bestimmen.

* Falls du keinen Zombie kontrollierst, während die ausgelöste Fähigkeit von Lilianas Emblem verrechnet wird, erhältst du zwei Zombie-Kreaturenspielsteine.

Lilianas Eid

{2}{B}

Legendäre Verzauberung

Wenn Lilianas Eid ins Spiel kommt, opfert jeder Gegner eine Kreatur.

Zu Beginn jedes Endsegments und falls in diesem Zug ein Planeswalker unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, bringe einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Die letzte Fähigkeit von Lilianas Eid wird ausgelöst, selbst wenn der Planeswalker, der unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist, nicht mehr im Spiel, nicht mehr unter deiner Kontrolle oder kein Planeswalker mehr ist. Das gilt auch, falls Lilianas Eid noch nicht im Spiel war, als der Planeswalker ins Spiel gekommen ist.

* Die letzte Fähigkeit wird nur einmal pro Zug ausgelöst, selbst falls mehr als ein Planeswalker unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist.

* Lilianas Eid ist legendär, genau wie die vorherigen Eide aus *Eid der Wächter*. Falls du bereits Lilianas Eid kontrollierst, kannst du dennoch einen zweiten wirken, um von der Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit zu profitieren. Der Eid kommt ins Spiel und seine erste Fähigkeit wird ausgelöst. Du bestimmst dann einen, der im Spiel bleiben soll, und der andere wird auf deinen Friedhof gelegt.

Lilianas Elite

{2}{B}

Kreatur — Zombie

1/1

Lilianas Elite erhält +1/+1 für jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof.

* Die Fähigkeit wird nur angewendet, während Lilianas Elite im Spiel ist.

Lunarchenmantel

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat „{1}, opfere eine bleibende Karte: Diese Kreatur erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.“

* Nur der Beherrscher der verzauberten Kreatur kann die Fähigkeit des Lunarchenmantels aktivieren.

* Du kannst die Fähigkeit, die die verzauberte Kreatur durch den Lunarchenmantel erhält, aktivieren, indem du eine beliebige bleibende Karte opferst, einschließlich des Lunarchenmantels oder der verzauberten Kreatur selbst.

Macht des Mondlichts

{2}{U}

Verzauberung

Wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, opfere die Macht des Mondlichts und neutralisiere diesen Zauberspruch.

* Du kannst nicht bestimmen, die Macht des Mondlichts nicht zu opfern.

* Du opferst die Macht des Mondlichts selbst dann, wenn der Zauberspruch bereits anderweitig neutralisiert wurde (bspw. durch die Fähigkeit einer anderen Macht des Mondlichts) oder nicht neutralisiert werden kann.

* Der Zauberspruch wird neutralisiert, selbst wenn die Macht des Mondlichts nicht geopfert werden kann, weil sie möglicherweise das Spiel bereits verlassen hat. Einen Zauberspruch als Antwort auf die ausgelöste Fähigkeit der Macht des Mondlichts eines Gegners zu wirken, ist für gewöhnlich eine schlechte Idee.

Markov-Kreuzritter

{4}{B}

Kreatur — Vampir, Ritter

4/3

Lebensverknüpfung

Der Markov-Kreuzritter hat Eile, solange du einen anderen Vampir kontrollierst.

* Falls der Markov-Kreuzritter in dem Zug, in dem er ins Spiel kommt, vor dem Angreifer-deklarieren-Segment Eile verliert, kann er nicht angreifen. Sobald du mit dem Markov-Kreuzritter angegriffen hast, führt der Verlust von Eile nicht dazu, dass er aus dem Kampf entfernt wird.

Mit der Vergangenheit hadern

{1}{G}

Spontanzauber

Lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Dann kannst du eine Kreaturen- oder Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

* Mit der Vergangenheit hadern hat die Karte, die auf deine Hand zurückgebracht wird, nicht als Ziel. Nachdem du die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt hast, kannst du eine beliebige Kreaturen- oder Länderkarte aus deinem Friedhof bestimmen.

Mitternächtliche Grabplünderer

{4} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber

3/3

Wenn die Mitternächtlichen Grabplünderer ins Spiel kommen, kannst du eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.

(Verschmilzt mit den Grabratten.)

////

Grabratten

{1} {B}

Kreatur — Ratte

2/1

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du die Grabratten und eine Kreatur namens Mitternächtliche Grabplünderer besitzt und kontrollierst, schicke beide ins Exil und verschmilz sie dann zum Fauchenden Wust.

////

Fauchender Wust

Kreatur — Eldrazi, Schrecken

5/6

Eile

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

Wenn der Fauchende Wust ins Spiel kommt, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 und Bedrohlichkeit bis zum Ende des Zuges.

* Falls eine Karte auf dem Friedhof eines Spielers {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Welche Kreaturen von der ausgelösten Fähigkeit des Fauchenden Wusts betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+0 noch Bedrohlichkeit.

Nahiris Zorn

{2} {R}

Hexerei

Wirf als zusätzliche Kosten, um Nahiris Zorn zu wirken, X Karten ab.

Nahiris Zorn fügt bis zu X Kreaturen und/oder Planeswalkern deiner Wahl jeweils Schadenspunkte in Höhe der Summe der umgewandelten Manakosten der abgeworfenen Karten zu.

* Nahiris Zorn addiert die umgewandelten Manakosten der abgeworfenen Karten, unabhängig davon, in welche Zone sie bewegt werden, selbst wenn sie nicht auf einen Friedhof gelegt werden (beispielsweise wegen Wahnsinn) oder sich nicht länger in jener Zone befinden.

* Der Schaden wird nicht aufgeteilt. Nahiris Zorn fügt jedem Ziel entsprechend viele Schadenspunkte zu.

* Du kannst dieselbe Kreatur oder denselben Planeswalker nicht mehrmals als Ziel wählen, damit ihr oder ihm mehr Schadenspunkte zugefügt werden.

* Falls du eine Karte mit {X} in ihren Manakosten abwirfst, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls du Nahiris Zorn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, bestimmst du dennoch einen Wert für X und wirfst X Karten ab.

* Falls du Nahiris Zorn kopierst, hat die Kopie die gleiche Anzahl an Zielen und fügt genauso viele Schadenspunkte zu wie der ursprüngliche Zauberspruch.

Nefalen-Akademie

Land

Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dazu führt, dass du eine Karte abwirfst, kannst du die Karte offen vorzeigen und sie oben auf deine Bibliothek legen, anstatt sie irgendwo anders hinzulegen.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

* In einer Partie **Magic** werden Karten nur von der Hand eines Spielers abgeworfen. Effekte, die Karten aus der Bibliothek eines Spielers auf den Friedhof dieses Spielers legen, führen nicht dazu, dass diese Karten abgeworfen werden.

* Wenn du den Effekt der Nefalen-Akademie anwendest, wurde die Karte dennoch abgeworfen. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Karte abgeworfen wird, werden ausgelöst.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dich entscheiden lässt, eine Karte abzuwerfen, und du dich für das Abwerfen entscheidest, wird die Fähigkeit der Nefalen-Akademie angewendet.

* Falls du eine Karte mit Wahnsinn abwirfst, bestimmst du, ob sie in Exil geschickt oder oben auf deine Bibliothek gelegt wird. Falls du sie oben auf deine Bibliothek legst, kannst du sie nicht mit Wahnsinn wirken.

Neugieriger Homunkulus

{1}{U}

Kreatur — Homunkulus

1/1

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}. Verwende dieses Mana nur, um einen Spontanzauber oder eine Hexerei zu wirken.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls dein Friedhof drei oder mehr Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten enthält, transformiere den Neugierigen Homunkulus.

////

Bücherverschlinger

Kreatur — Eldrazi, Homunkulus

3/4

Bravour (*Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.*)

Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

* Falls sich zu Beginn deines Versorgungssegments nicht genügend Spontanzauber- und/oder Hexerei-Karten in deinem Friedhof befinden, wird die letzte Fähigkeit des Neugierigen Homunkulus nicht ausgelöst. Falls sich dort beim Verrechnen der Fähigkeit nicht genügend befinden, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

* Mana von der ersten Fähigkeit des Neugierigen Homunkulus kann verwendet werden, um einen Zauberspruch zu wirken, der generisches Mana in seinen zusätzlichen Kosten hat, wie bei der Verliehenen Boshaftigkeit, wenn beide Modi bestimmt werden. Es kann nicht verwendet werden, um Kosten während der Verrechnung eines Zauberspruchs zu bezahlen, wie dies bei Eingearollte Worte vorkommt.

* Fähigkeiten, die die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs reduzieren, werden nach Fähigkeiten angewendet, die die Kosten erhöhen. Die Verliehene Boshaftigkeit mit beiden Modi zu wirken, kostet dich beispielsweise {1}{B}, wenn du den Bücherverschlinger kontrollierst.

* Falls die Manakosten eines Spontanzäubers oder einer Hexerei {X} enthalten, bestimmst du zuerst einen Wert für X und reduzierst dann die Kosten um {1}. Finstere Rettung mit einem für X bestimmten Wert von 2 zu wirken, kostet dich beispielsweise {3}{B}, wenn du den Bücherverschlinger kontrollierst.

* Falls du die Manafähigkeit des Neugierigen Homunkulus als Antwort auf seine ausgelöste Fähigkeit aktivierst, kannst du das Mana verwenden, um einen Spontanzauber während deines Versorgungssegments zu wirken,

nachdem er in den Bücherverschlinger transformiert wurde. Falls du das Mana nicht verwendest, verlässt es deinen Manavorrat, bevor dein Ziehsegment beginnt. Du kannst es nicht verwenden, um dann die gezogene Karte oder eine Hexerei zu wirken.

Niedertrampeln

{R} {W}

Spontanzauber

Zerstöre eine blockende Kreatur deiner Wahl. Kreaturen, die in diesem Kampf von dieser Kreatur geblockt wurden, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Die angreifenden Kreaturen, die von der zerstörten Kreatur geblockt wurden, bleiben geblockt (selbst wenn sie von keiner weiteren Kreatur geblockt wurden). Eine angreifende Kreatur, die Trampelschaden verursacht und von keiner Kreatur geblockt wird, fügt ihren Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zu.

* In seltenen Fällen wurde eine blockende Kreatur nicht als Blocker deklariert (z. B. falls sie blockend ins Spiel gekommen ist). Falls so eine Kreatur das Ziel von Niedertrampeln ist, wird sie zwar zerstört, eine von ihr geblockte angreifende Kreatur verursacht jedoch keinen Trampelschaden.

Olivias Dragonerin

{1} {B}

Kreatur — Vampir, Berserker

2/2

Wirf eine Karte ab: Olivias Dragonerin erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst die Fähigkeit mehr als einmal pro Zug aktivieren, selbst wenn Olivias Dragonerin bereits Flugfähigkeit hat.

Prächtige Renaturierung

{3} {G}

Hexerei

Bringe alle Länderkarten aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

* Falls ein Effekt besagt, dass ein Land getappt ins Spiel kommt, falls nicht eine bestimmte Bedingung erfüllt wird, bringt der Effekt der Prächtigen Renaturierung dieses Land selbst dann getappt ins Spiel, wenn diese Bedingung erfüllt ist. Du kannst zum Beispiel eine Ebene vorzeigen, sowie die Hafenstadt (aus dem Set *Schatten über Innistrad*) ins Spiel zurückgebracht wird, aber sie kommt dennoch getappt ins Spiel.

Rachefeldzug

{3} {W} {B}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, angreift, verliert der verteidigende Spieler 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, dann gilt der Beherrscher des Planeswalkers als der verteidigende Spieler.

* In einer Multiplayer-Partie betrifft jedes Vorkommen der Fähigkeit nur einen verteidigenden Spieler. Falls du zum Beispiel Spieler A mit zwei Kreaturen und Spieler B mit zwei Kreaturen angreiffst, verliert jeder dieser Spieler 2 Lebenspunkte und nicht 4.

* In einer Partie Two-Headed Giant lässt die ausgelöste Fähigkeit des Rachefeldzugs einen verteidigenden Spieler deiner Wahl 1 Lebenspunkt verlieren. Das Team verliert nicht 2 Lebenspunkte.

Ritual des Frühlingsweisen

{3}{G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl. Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

* Falls das Artefakt oder die Verzauberung zu einem illegalen Ziel wird, wird das Ritual des Frühlingsweisen neutralisiert. Du erhältst die 4 Lebenspunkte nicht dazu.

Schmutzblütige Thrabener

{2}{B}

Kreatur — Zombie, Hund

3/2

Delirium — Die Schmutzblütigen Thrabener erhalten +1/+1 und haben Bedrohlichkeit, solange dein Friedhof vier oder mehr unterschiedliche Kartentypen enthält. *(Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)*

* Bedrohlichkeit spielt nur eine Rolle, sowie Blocker bestimmt werden. Wenn die Schmutzblütigen Thrabener Bedrohlichkeit erhalten, nachdem Blocker deklariert wurden, führt das nicht dazu, dass sie ungeblockt werden.

Schriller Heuler

{2}{G}

Kreatur — Werwolf, Schrecken

3/1

Kreaturen, deren Stärke kleiner ist als die des Schrillen Heulers, können ihn nicht blocken.

{5}{G}: Transformiere den Schrillen Heuler.

////

Heulender Chor

Kreatur — Eldrazi, Werwolf

3/5

Kreaturen, deren Stärke kleiner ist als die des Heulenden Chors, können ihn nicht blocken.

Immer wenn der Heulende Chor einem Spieler Kampfschaden zufügt, bringe einen 3/2 farblosen Eldrazi-Schrecken-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Die Stärke der blockenden Kreatur und die des Schrillen Heulers werden erst zu dem Zeitpunkt verglichen, zu dem Blocker bestimmt werden. Die Stärke einer der beiden Kreaturen später zu ändern führt nicht dazu, dass der Schrille Heuler ungeblockt wird. Das Gleiche gilt für den Heulenden Chor.

Schwelender Werwolf

{2}{R}{R}

Kreatur — Werwolf, Schrecken

3/2

Wenn der Schwelende Werwolf ins Spiel kommt, fügt er bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl je 1 Schadenspunkt zu.

{4}{R}{R}: Transformiere den Schwelenden Werwolf.

////

Aufberstender Schreckenswolf

Kreatur — Eldrazi, Werwolf

6/4

Immer wenn der Aufberstende Schreckenswolf angreift, fügt er einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Aufberstenden Schreckenswolfs wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden. Eine Kreatur, der auf diese Weise tödlicher Schaden zugefügt wird, kann nicht mehr blocken.

* Falls du den Schwelenden Werwolf in den Aufberstenden Schreckenswolf transformierst, nachdem er als Angreifer deklariert wurde, wird die ausgelöste Fähigkeit des Aufberstenden Schreckenswolfs in diesem Kampf nicht ausgelöst.

Seelentrenner

{3}

Artefakt

{5}, {T}, opfere den Seelentrenner: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Bringe einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie dieser Karte ist, außer dass er 1/1 ist, zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Geist ist und Flugfähigkeit hat. Bringe einen schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein ins Spiel. Seine Stärke und Widerstandskraft sind gleich der Stärke und Widerstandskraft der ins Exil geschickten Karte.

* Falls du eine doppelseitige Karte kopierst, kann der Geist-Spielstein nicht transformiert werden.

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

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

* Der Geist-Spielstein hat Farbe und Manakosten (somit auch umgewandelte Manakosten) der ursprünglichen Karte. Der Zombie-Spielstein hat umgewandelte Manakosten von 0.

* Fähigkeiten, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur definieren, werden angewendet, während sich die Karte in deinem Friedhof befindet; Fähigkeiten, die diese erhöhen oder reduzieren, jedoch nicht. Die Fähigkeit des Weisen der uralten Geheimnisse wird beispielsweise angewendet, wenn Stärke und Widerstandskraft des Zombie-Spielsteins festgelegt werden, die Fähigkeit von Lilianas Elite jedoch nicht.

* Falls die kopierte Kreatur eine Fähigkeit hat, die ihre Stärke und Widerstandskraft bestimmt, wie die des Weisen der uralten Geheimnisse, hat der Geist-Spielstein dennoch Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

* Stärke und Widerstandskraft des Zombie-Spielsteins werden festgelegt, sowie er erzeugt wird, basierend auf der Karte, so wie sie zuletzt in deinem Friedhof existiert hat. Sie werden nicht aktualisiert, falls sich Stärke und Widerstandskraft der ins Exil geschickten Karte später ändern.

* Der Geist-Spielstein kommt ins Spiel, bevor der Zombie-Spielstein ins Spiel kommt.

Selbstloser Geist

{1} {W}

Kreatur — Geist, Kleriker

2/1

Fliegend

Opfere den Selbstlosen Geist: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Welche Kreaturen von der ausgelösten Fähigkeit des Selbstlosen Geists betroffen sind, wird ermittelt, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Unzerstörbarkeit.

Sicherer Tod

{5} {B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Die als Ziel bestimmte Kreatur hat das Spiel bereits verlassen, bevor ihr Beherrscher 2 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkte dazuerhältst. Falls sie Fähigkeiten hat, die berücksichtigen, ob Lebenspunkte verloren oder dazuerhalten wurden, werden sie nicht angewendet.

* Falls die Kreatur zu einem illegalen Ziel für Sicherer Tod wird, verliert kein Spieler Lebenspunkte und kein Spieler erhält Lebenspunkte dazu. Falls sie ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört wird, wahrscheinlich weil sie Unzerstörbarkeit hat, verliert ihr Beherrscher trotzdem 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

Sigardische Priesterin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/2

{1}, {T}: Tappe eine Nicht-Mensch-Kreatur deiner Wahl.

* Eine Kreatur, die ein Mensch ist und andere Typen hat (wie ein Mensch-Werwolf), zählt als Mensch-Kreatur.

Skirsdag-Supplikantin

{2}{B}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/3

{B}, {T}, wirf eine Karte ab: Jeder Spieler verliert 2 Lebenspunkt.

* Falls die Fähigkeit der Skirsdag-Supplikantin dazu führt, dass der Lebenspunktstand jedes Spielers auf 0 oder weniger sinkt, endet die Partie unentschieden.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Skirsdag-Supplikantin dazu, dass jeder Spieler 2 Lebenspunkte verliert, also verliert jedes Team 4 Lebenspunkte.

Skrupellose Beseitigung

{4}{B}

Hexerei

Wirf als zusätzliche Kosten, um die Skrupellose Beseitigung zu wirken, eine Karte ab und opfere eine Kreatur. Zwei Kreaturen deiner Wahl erhalten je -13/-13 bis zum Ende des Zuges.

* Eine Karte abzuwerfen und eine Kreatur zu opfern sind Teil der Kosten der Skrupellosen Beseitigung. Du kannst nicht mehr Karten abwerfen oder Kreaturen opfern, um mehr Kreaturen als Ziele zu bestimmen. Du kannst die Skrupellose Beseitigung nicht wirken, falls du keine andere Karte auf der Hand hast oder du keine Kreaturen kontrollierst.

* Es ist nicht möglich, eine Kreatur mit Wahnsinn abzuwerfen, sie zu wirken und dann zu opfern, um beide zusätzlichen Kosten der Skrupellosen Beseitigung zu bezahlen.

* Sobald du beginnst, die Skrupellose Beseitigung zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opfern möchtest.

* Du musst genau zwei Kreaturen als Ziel bestimmen, um die Skrupellose Beseitigung zu wirken. Allerdings kann eines der Ziele die Kreatur sein, die du opfern willst, um die Kosten der Skrupellosen Beseitigung zu bezahlen.

* Falls eine der Kreaturen deiner Wahl zu einem illegalen Ziel wird, erhält die andere dennoch -13/-13 bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst dieselbe Kreatur nicht zweimal als Ziel wählen, damit sie -26/-26 erhält.

Spiegelschwingendrache

{3} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/5

Fliegend

Immer wenn ein Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, der bzw. die nur den Spiegelschwingendrachen als Ziel hat, kopiert dieser Spieler diesen Zauberspruch für jede andere Kreatur, die er kontrolliert und die dieser Zauberspruch als Ziel haben könnte. Jede Kopie hat eine unterschiedliche dieser Kreaturen als Ziel.

* Die Kopien werden nur mit Kreaturen als Ziel erzeugt, die der Beherrscher des Zauberspruchs kontrolliert. Es werden nicht Kopien für alle Kreaturen im Spiel erzeugt, und die betroffenen Kreaturen können von einem anderen Spieler kontrolliert werden, als dem Beherrscher des Spiegelschwingendrachen. Insbesondere gilt: Falls du Mord wirkst und den Spiegelschwingendrache als Ziel bestimmst, den dein Gegner kontrolliert, wird Mord mit jeder deiner eigenen Kreaturen als Ziel kopiert, nicht mit denen deines Gegners.

* Die Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn ein Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, der bzw. die nur den Spiegelschwingendrachen als Ziel hat, aber kein anderes Objekt und keinen Spieler.

* Falls ein Spieler einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkt, der bzw. die mehrere Ziele hat, und für jede Instanz der Spiegelschwingendrache als Ziel bestimmt wird, wird seine Fähigkeit ausgelöst. Jede Kopie hat gleichermaßen nur eine einzelne andere Kreatur des Spielers als Ziel.

* Jede Kreatur, die der Spieler kontrolliert und die vom ursprünglichen Zauberspruch nicht als Ziel gewählt werden kann (weil sie Verhülltheit oder Schutzfähigkeiten hat, es Zieleinschränkungen gibt oder aus anderen Gründen), wird von der Fähigkeit des Spiegelschwingendrachen ignoriert. Falls der Zauberspruch mehrere Ziele hat, muss eine Kreatur ein legales Ziel für alle sein, anderenfalls wird für diese Kreatur keine Kopie erzeugt.

* Der Spieler, der den ursprünglichen Zauberspruch gewirkt hat, kontrolliert alle Kopien. Dieser Spieler bestimmt die Reihenfolge, in der die Kopien auf den Stapel gelegt werden. Der ursprüngliche Zauberspruch ist unterhalb all dieser Kopien auf dem Stapel und wird zuletzt verrechnet.

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

* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder ähnlichem beginnt), haben die Kopien den gleichen Modus. Ein anderer Modus kann nicht bestimmt werden.

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

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

Spontane Mutation

{U}

Verzauberung — Aura

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

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält -X/-0, wobei X gleich der Anzahl an Karten in deinem Friedhof ist.

* Der Wert von X wird mit jeder Änderung der Anzahl an Karten in deinem Friedhof aktualisiert.

Stromkirch-Okkultistin

{2}{R}

Kreatur — Vampir, Schrecken

3/2

Verursacht Trampelschaden

Immer wenn die Stromkirch-Okkultistin einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du diese Karte spielen.

Wahnsinn {1}{R} (*Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.*)

* Die Karte, die von der zweiten Fähigkeit der Stromkirch-Okkultistin ins Exil geschickt wird, wird aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Du kannst diese Karte in diesem Zug spielen, auch wenn die Stromkirch-Okkultistin nicht mehr im Spiel ist oder nicht mehr unter deiner Kontrolle ist.

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

* Du kannst alternative und zusätzliche Kosten für diese Karte bezahlen, wie Auftauchen- oder Eskalieren-Kosten. Falls sie verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

* Du kannst ein mit der zweiten Fähigkeit der Stromkirch-Okkultistin ins Exil geschicktes Land nur spielen, wenn du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast, es sei denn, ein Effekt erlaubt dir, in diesem Zug ein zusätzliches Land zu spielen.

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

Sturmbringer

{2}{R}

Kreatur — Werwolf, Schrecken

2/3

Immer wenn der Sturmbringer angreift, erhöhe deinen Manavorrat zu Beginn deiner nächsten Hauptphase in diesem Zug um {R}.

{3}{R}{R}: Transformiere den Sturmbringer.

////

Emrakulbringer

Kreatur — Eldrazi, Werwolf

5/4

Immer wenn der Emrakulbringer angreift, erhöhe deinen Manavorrat zu Beginn deiner nächsten Hauptphase in diesem Zug um {C}{C}.

* Du erhöhst deinen Manavorrat zu Beginn deiner nächsten Hauptphase, unabhängig davon, ob der Sturmbringer oder Emrakulbringer noch im Spiel ist oder nicht.

* Falls der Sturmbringer angreift und du ihn später im Kampf in den Emrakulbringer transformierst, erhöhst du deinen Manavorrat um {R} und nicht um {C}{C} oder {C}{C}{R}.

Tamiyo, Feldforscherin

{1}{G}{W}{U}

Planeswalker — Tamiyo

4

+1: Bestimme bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Immer wenn bis zu deinem nächsten Zug eine dieser Kreaturen Kampfschaden zufügt, ziehst du eine Karte.

−2: Tappe bis zu zwei bleibende Karten deiner Wahl, die keine Länder sind. Sie enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

−7: Ziehe drei Karten. Du erhältst ein Emblem mit „Du kannst Karten, die keine Länder sind, aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.“

* Tamiyos erste Fähigkeit kann Kreaturen als Ziel haben, die du nicht kontrollierst. Sollten sie Kampfschaden zufügen, ziehst du eine Karte und nicht deren Beherrscher.

* Tamiyos erste Fähigkeit bereitet eine verzögerte ausgelöste Fähigkeit vor, die selbst dann ausgelöst wird, wenn Tamiyo das Spiel verlassen hat, bevor diese Kreaturen Kampfschaden zufügen.

* Sobald du Tamiyos Emblem hast, musst du trotzdem weiterhin die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen für jede Karte, die die du wirkst, beachten.

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

* Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Du kannst Karten, die keine Länder sind, immer noch normal wirken, indem du ihre Manakosten bezahlst.

Terrarion

{1}

Artefakt

Das Terrarion kommt getappt ins Spiel.

{2}, {T}, opfere das Terrarion: Erhöhe deinen Manavorrat um zwei Mana in einer beliebigen Kombination von Farben.

Wenn das Terrarion aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehe eine Karte.

* Du musst die Farben des Manas bestimmen, die das Terrarion produziert, bevor seine letzte Fähigkeit dich eine Karte ziehen lässt.

* Die letzte Fähigkeit des Terrarions wird unabhängig davon ausgelöst, wie es aus dem Spiel auf den Friedhof gelegt wird.

Thalia, ketzerische Katharerin

{2}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Erstschlag

Kreaturen und Nichtstandardländer, die deine Gegner kontrollieren, kommen getappt ins Spiel.

* Falls ein Effekt besagt, dass eine Kreatur oder ein Land getappt ins Spiel kommt, falls nicht eine bestimmte Bedingung erfüllt wird, sorgt Thalias letzte Fähigkeit dafür, dass diese Kreatur oder dieses Land selbst dann getappt

ins Spiel kommt, wenn diese Bedingung erfüllt ist. Dein Gegner kann zum Beispiel eine Ebene vorzeigen, sowie er die Hafenstadt (aus dem Set *Schatten über Innistrad*) spielt, aber sie kommt dennoch getappt ins Spiel.

* Falls Thalia gleichzeitig mit einer Kreatur oder einem Nichtstandardland eines Gegners ins Spiel kommt, wird diese Kreatur oder dieses Land nicht von Thalias letzter Fähigkeit betroffen.

Thermoalchemist

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

0/3

Verteidiger

{T}: Der Thermoalchemist fügt jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, enttappe den Thermoalchemisten.

* Die letzte Fähigkeit des Thermoalchemisten wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet.

* In einer Partie Two-Headed Giant fügt die aktivierte Fähigkeit des Thermoalchemisten jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu, also jedem gegnerischen Team insgesamt 2 Schadenspunkte.

Transplantat des Leichenflickers

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, enttappt sie nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

Immer wenn das Transplantat des Leichenflickers von einer bleibenden Karte gelöst wird, opfere die bleibende Karte.

Ausrüsten {2}

* Falls mehrere Effekte dazu führen, dass eine Kreatur nicht während deines nächsten Enttappsegments enttappt, werden diese Effekte für dasselbe Enttappsegment angewendet. Greift beispielsweise eine Kreatur an, die mit zwei Transplantaten des Leichenflickers ausgerüstet ist, wird sie nur ein Enttappsegment lang nicht enttappt.

* Das Transplantat des Leichenflickers wird von einer Kreatur gelöst, wenn du eine neue Kreatur damit ausrüstest, wenn es das Spiel verlässt, wenn die ausgerüstete Kreatur aufhört, eine Kreatur zu sein, oder wenn das Transplantat des Leichenflickers aufhört, eine Ausrüstung zu sein. (Es wird auch gelöst, falls die ausgerüstete Kreatur das Spiel verlässt, aber in dem Fall hat die ausgelöste Fähigkeit keinen Effekt mehr.)

* Falls die letzte ausgelöste Fähigkeit des Transplantats des Leichenflickers ausgelöst wird, aber du die bleibende Karte nicht kontrollierst, von der es gelöst wurde (zum Beispiel weil ein anderer Spieler die Kontrolle über sie übernommen hat), kannst du sie nicht opfern.

Übergreifende Flammen

{6}{R}

Spontanzauber

Die Übergreifenden Flammen fügen 6 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl du bestimmst.

* Du sagst an, wie der Schaden aufgeteilt wird, sowie du die Übergreifenden Flammen wirkst. Jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.

* Falls die Übergreifenden Flammen mehrere Ziele haben und einige – aber nicht alle – Ziele zu dem Zeitpunkt illegal sind, an dem sie verrechnet werden, fügen die Übergreifenden Flammen den verbleibenden legalen Zielen so

viel Schaden zu, wie ursprünglich für diese bestimmt wurde. Sind alle Ziele illegal, wird der Zauberspruch neutralisiert.

Ulrich von der Krallenhorde

{3}{R}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Werwolf

4/4

Immer wenn diese Kreatur ins Spiel kommt oder in Ulrich von der Krallenhorde transformiert, erhält eine Kreatur deiner Wahl +4/+4 bis zum Ende des Zuges.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls im letzten Zug keine Zaubersprüche gewirkt wurden, transformiere Ulrich von der Krallenhorde.

////

Ulrich, unangefochtenes Alphetier

rot, *grün*

Legendäre Kreatur — Werwolf

6/6

Immer wenn diese Kreatur in Ulrich, unangefochtenes Alphetier, transformiert, kannst du sie gegen eine Nicht-Werwolf-Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, kämpfen lassen.

Zu Beginn jedes Versorgungssegments und falls ein Spieler im letzten Zug zwei oder mehr Zaubersprüche gewirkt hat, transformiere Ulrich, unangefochtenes Alphetier.

* Du bestimmst das Ziel für Ulrichs erste Fähigkeit, sowie sie auf den Stapel gelegt wird. Ob dann gekämpft wird oder nicht, bestimmst du erst beim Verrechnen der Fähigkeit.

* Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, die erste Fähigkeit von Ulrich, Unangefochtenes Alphetier, zu verrechnen, wird die Fähigkeit neutralisiert.

* Falls Ulrich nicht mehr im Spiel ist, sowie die erste Fähigkeit von Ulrich, Unangefochtenes Alphetier, verrechnet wird, wird der Kreatur deiner Wahl kein Schaden zugefügt und sie fügt keinen Schaden zu.

* Ulrichs Transformieren-Fähigkeiten betrachten den kompletten vorangegangenen Zug, selbst wenn Ulrich in diesem Zug gar nicht oder nur einen Teil des Zuges im Spiel war.

* Die letzte Fähigkeit von Ulrich, Unangefochtenes Alphetier, wird nur ausgelöst, wenn ein einzelner Spieler im vergangenen Zug mindestens zwei Zaubersprüche gewirkt hat. Falls mehrere Spieler im letzten Zug jeweils nur einen Zauberspruch gewirkt haben, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Ulvenwald-Beobachter

{4}{G}{G}

Kreatur — Baumhirte

6/6

Immer wenn eine Kreatur mit Widerstandskraft 4 oder mehr, die du kontrollierst, stirbt, ziehe eine Karte.

* Falls der Ulvenwald-Beobachter zur gleichen Zeit wie andere Kreaturen mit Widerstandskraft 4 oder mehr, die du kontrollierst, stirbt, wird seine Fähigkeit für jede dieser Kreaturen ausgelöst.

* Falls die Widerstandskraft des Ulvenwald-Beobachters noch 4 oder mehr ist, wenn er stirbt, wird seine Fähigkeit ausgelöst.

Umfassende Zurückweisung

{2}{U}{U}

Spontanzauber

Schicke alle anderen Zaubersprüche ins Exil und neutralisiere alle Fähigkeiten.

* Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, werden von der Umfassenden Zurückweisung ins Exil geschickt. Sie werden nicht verrechnet.

* Nur aktivierte und ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel werden neutralisiert. Statische Fähigkeiten sind nicht betroffen. Aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten von Objekten können später in diesem Zug erneut aktiviert oder ausgelöst werden. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die bereits verrechnet wurden, sind nicht betroffen.

Unersättliche Verschlinger

{2}{R}{R}

Kreatur — Vampir, Berserker

5/3

Die Unersättlichen Verschlinger greifen in jedem Kampf an, falls möglich.

Wahnsinn {3}{R} *(Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)*

* Falls die Unersättlichen Verschlinger nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle waren, getappt sind oder von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen sind, der oder die besagt, dass sie nicht angreifen können, dann greifen sie nicht an. Falls Kosten damit verbunden wären, dass sie angreifen, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall müssen sie auch nicht angreifen.

Unerschütterlicher Glaube

{3}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn der Unerschütterliche Glaube ins Spiel kommt, schicke eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Unerschütterliche Glaube das Spiel verlässt.

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2.

* Falls der Unerschütterliche Glaube 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 den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wird, hören auf zu existieren.

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

* Die ins Exil geschickte Karte wird unmittelbar, nachdem der Unerschütterliche Glaube das Spiel verlassen hat, wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen. Falls jedoch die von Unerschütterlicher Glaube verzauberte Kreatur das Spiel verlässt, verlässt der Unerschütterliche Glaube selbst nicht das Spiel, bevor zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Unerschütterlichen Glaubens die Partie verlässt, wird die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurückgebracht. Da der einmalige Effekt, der die Karte wieder ins Spiel zurückbringt, keine Fähigkeit ist, die auf den Stapel geht, hört er im Gegensatz zu den Zaubersprüchen und Fähigkeiten des Spielers nicht auf zu existieren.

Ungestüme Teufel

{2}{R}{R}

Kreatur — Teufel

6/1

Verursacht Trampelschaden, Eile

Wenn die Ungestümen Teufel angreifen, blockt sie in diesem Kampf bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, falls möglich.

Opfere die Ungestümen Teufel zu Beginn des Endsegments.

* Falls die von der ersten ausgelösten Fähigkeit der Ungestümen Teufel betroffene Kreatur getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass diese Kreatur blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.

Unheilige aus Gaven

{3}{B}

Kreatur — Zombie

2/4

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf die Unheilige aus Gaven.

* Falls die Unheilige aus Gaven und eine andere Kreatur, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben (zum Beispiel weil sie beide angegriffen oder geblockt haben), ist die Unheilige aus Gaven nicht mehr im Spiel, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Sie kann nicht durch die +1/+1-Marke gerettet werden, die auf sie gelegt würde.

Unheimliche Evolution

{1}{G}{G}

Hexerei

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um die Unheimliche Evolution zu wirken.

Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger, wobei X gleich 2 plus den umgewandelten Manakosten der geopfert Kreatur ist. Bringe diese Karte ins Spiel und mische dann deine Bibliothek. Schicke die Unheimliche Evolution ins Exil.

* Das Opfern einer Kreatur ist Teil der Kosten der Unheimlichen Evolution. Du kannst nicht mehrere Kreaturen opfern, um mehrere Kreaturenkarten zu suchen, und du kannst die Unheimliche Evolution nicht wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst.

* Sobald du beginnst, die Unheimliche Evolution zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opfern möchtest.

* Die umgewandelten Manakosten einer Kreatur werden nur von den Manasymbolen bestimmt, die in der rechten oberen Ecke aufgedruckt sind (sofern diese Kreatur nicht die Rückseite einer doppelseitigen Karte oder eine verschmolzene bleibende Karte ist, oder irgendetwas anderes kopiert; siehe unten). Falls die Manakosten {X} enthalten, wird für X ein Wert von 0 angenommen. Falls es eine einseitige Karte ohne Manakosten in ihrer rechten oberen Ecke ist (weil sie zum Beispiel ein belebtes Land ist), betragen ihre umgewandelten Manakosten 0. Ignoriere alle alternative Kosten oder zusätzliche Kosten (wie Bonus), die bezahlt wurden, als die Kreatur gewirkt wurde.

* Ein Spielstein, der keine Kopie einer anderen bleibenden Karte ist, hat umgewandelte Manakosten von 0. Ein Spielstein oder eine Kreatur, der bzw. die eine andere bleibende Karte kopiert, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was kopiert wird.

* Die umgewandelten Manakosten einer bleibenden Karte, die eine doppelseitige Karte ist und deren Rückseite nach oben liegt, sind diejenigen der Vorderseite. Die umgewandelten Manakosten einer verschmolzenen bleibenden Karte sind die Summe der umgewandelten Manakosten ihrer Vorderseiten. Eine Kreatur, die eine Kopie einer transformierten oder verschmolzenen Karte ist, hat umgewandelte Manakosten von 0.

* Falls eine Karte in einer Bibliothek {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen. Falls du auf diese Weise solch eine Karte findest, hast du keine Gelegenheit, Mana für {X} auszugeben.

Unholdfesslerin

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

3/2

Immer wenn die Unholdfesslerin angreift, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert.

* In einer Multiplayer-Partie kann für die ausgelöste Fähigkeit der Unholdfesslerin nur eine Kreatur als Ziel bestimmt werden, die von dem Spieler kontrolliert wird, den sie angreift (oder von dem Beherrscher des Planeswalkers, den sie angreift).

Unnatürlicher Ausbruch

{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Wenn diese Kreatur in diesem Zug stirbt, bringe einen 3/2 farblosen Eldrazi-Schrecken-Kreaturespielstein ins Spiel.

* Falls die Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht stirbt, wird die verzögerte ausgelöste Fähigkeit einfach nicht ausgelöst.

* Falls die Kreatur deiner Wahl stirbt, bevor der Unnatürliche Ausbruch verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert. Du erhältst keinen Eldrazi-Schrecken-Kreaturespielstein.

Unterwassergrab-Behemoth

{9}

Kreatur — Eldrazi, Krabbe

5/7

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

Auftauchen {7}{U} *(Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du eine Kreatur opferst und die Auftauchen-Kosten bezahlst, abzüglich der umgewandelten Manakosten der geopferten Kreatur.)*

Der Unterwassergrab-Behemoth hat Fluchsicherheit, solange er in diesem Zug ins Spiel gekommen ist.

* Es gibt keinen Zeitpunkt während des Zuges, in dem der Unterwassergrab-Behemoth ins Spiel gekommen ist, zu dem er nicht Fluchsicherheit hat. Die erste Gelegenheit für einen Gegner, ihn als Ziel zu bestimmen, ist während des Versorgungssegments des nächsten Zuges.

Verdammte aus Stromkirch

{B}{B}

Kreatur — Vampir, Schrecken

2/2

Wirf eine Karte ab: Vampire, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zugs. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

* Falls du eine Vampir-Karte mit Wahnsinn abwirfst und wirkst, kommt sie ins Spiel, bevor die Fähigkeit der Verdammten aus Stromkirch verrechnet wird.

* Welche Kreaturen von der Fähigkeit der Verdammten aus Stromkirch betroffen sind, wird ermittelt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Vampire, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+1.

Vereinte Kräfte

{1}{W}{W}

Hexerei

Eskalieren — Tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst. (*Bezahle diese Kosten für jeden gewählten Modus außer dem ersten.*)

Bestimme eines oder mehrere —

- Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 4 oder mehr.
- Zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.
- Lege auf jede Kreatur, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, eine +1/+1-Marke.

* Du kannst eine beliebige ungetappte Kreatur tappen, die du kontrollierst, um die Eskalieren-Kosten zu bezahlen, einschließlich einer, die nicht durchgehend seit Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war.

* Falls du den ersten und dritten Modus bestimmst und das Zerstören der Kreatur einen „schicke ins Exil bis“-Effekt beendet (wie den der Inquisitoren der Lunarchen), kommt die Kreatur zurück ins Spiel, bevor du die +1/+1-Marken auf die Kreaturen legst. Das Gleiche gilt, falls du den zweiten und dritten Modus wählst und das Zerstören einer Verzauberung einen solchen Effekt beendet.

Versammelte Alphatiere

{5}{R}

Kreatur — Wolf

5/5

Immer wenn die Versammelten Alphatiere eine Kreatur blocken oder von ihr geblockt werden, fügen die Versammelten Alphatiere dieser Kreatur 3 Schadenspunkte und dem Beherrscher dieser Kreatur 3 Schadenspunkte zu.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird einmal für jede Kreatur ausgelöst, die die Versammelten Alphatiere blockt oder von ihnen geblockt wird. Die Fähigkeit wird verrechnet und fügt der Kreatur Schaden zu, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Falls alle Kreaturen, die die Versammelten Alphatiere blocken, dadurch zerstört werden, führt das nicht dazu, dass die Versammelten Alphatiere ungeblockt werden.

* Die ausgelöste Fähigkeit fügt dem Beherrscher der Kreatur auch dann Schaden zu, wenn der Kreatur kein Schaden zugefügt wird, zum Beispiel weil sie das Spiel verlassen hat oder weil der Schaden verhindert wurde.

Versetzen

{2}{U}

Spontanzauber

Schicke bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil und bringe diese Karten dann unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

* Falls ein Kreaturenspielstein auf diese Weise ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren und kehrt nicht ins Spiel zurück.

* Nachdem jede Kreatur ins Spiel zurückgebracht wurde, ist sie ein neues Objekt ohne Verbindung zur Kreatur, die ins Exil geschickt wurde. Sie ist nicht im Kampf und hat keine zusätzlichen Fähigkeiten, die sie möglicherweise hatte, als sie ins Exil geschickt wurde. Marken, die auf ihr liegen, hören auf zu existieren, an sie angelegte Auren werden auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt und an sie angelegte Ausrüstungen werden gelöst.

Voldaren-Ausgestoßene

{3}{B}{B}

Kreatur — Vampir, Schrecken

3/3

Fliegend

Opfere drei andere Kreaturen: Transformiere die Voldaren-Ausgestoßene.

Wahnsinn {B}{B}{B} (Falls du diese Karte abwirfst, wirf sie ins Exil ab. Wenn du dies tust, wirke sie für ihre Wahnsinn-Kosten oder lege sie auf deinen Friedhof.)

////

Ausmerzerin der Blutlinien

Kreatur — Eldrazi, Vampir

6/5

Fliegend

Wenn diese Kreatur in die Ausmerzerin der Blutlinien transformiert, opfert ein Gegner deiner Wahl drei Kreaturen.

* Falls der Gegner deiner Wahl nicht drei Kreaturen kontrolliert, sowie die ausgelöste Fähigkeit der Ausmerzerin der Blutlinien verrechnet wird, opfert dieser Spieler so viele Kreaturen wie möglich.

Von den Toten auferstehen

{4}{B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Diese Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen ein schwarzer Zombie.

* Falls die als Ziel gewählte Kreaturenkarte normalerweise farblos ist, ist sie jetzt einfach schwarz. Sie ist nicht gleichzeitig farblos und schwarz.

Was vom Verstande übrig blieb

{2}{R}

Hexerei

Bringe bis zu eine Spontanzauberkarte deiner Wahl und bis zu eine Hexereikarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück und wirf dann eine Karte ab. Schicke Was vom Verstande übrig blieb ins Exil.

* Du kannst eine der Karten abwerfen, die du auf deine Hand zurückbringst. Falls du keine anderen Karten auf der Hand hast, musst du eine der Karten abwerfen, die du auf deine Hand zurückgebracht hast.

* Du kannst Was vom Verstande übrig blieb mit nur einem Ziel wirken. Du kannst es auch ohne Ziele wirken, falls du lediglich eine Karte abwerfen möchtest.

* Falls du zwei Karten als Ziel bestimmst und eine davon illegal wird, bringst du die andere dennoch auf deine Hand zurück, wirfst eine Karte ab und schickst Was vom Verstande übrig blieb ins Exil. Falls alle gewählten Ziele illegal werden, wird Was vom Verstande übrig blieb neutralisiert. Du wirfst keine Karte ab und schickst Was vom Verstande übrig blieb nicht ins Exil.

Weiterentwickelte Nahtschwinge

{3}{U}{U}

Kreatur — Zombie, Schrecken

3/4

Fliegend

{2}{U}, wirf zwei Karten ab: Bringe die Weiterentwickelte Nahtschwinge aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

* Die letzte Fähigkeit der Weiterentwickelten Nahtschwinge kann nur aktiviert werden, während sie in deinem Friedhof ist.

Wilde Allianz

{2}{R}

Spontanzauber

Eskalieren {1} *(Bezahle diese Kosten für jeden gewählten Modus außer dem ersten.)*

Bestimme eines oder mehrere —

- Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
- Die Wilde Allianz fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.
- Die Wilde Allianz fügt jeder Kreatur, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu.

* Wenn ermittelt wird, wie viel Schaden eine Kreatur, die Trampelschaden verursacht, dem Spieler oder Planeswalker, den sie angreift, zuweisen kann, berücksichtige den Schaden, der blockenden Kreaturen bereits zugefügt wurde. Falls zum Beispiel eine 4/4 Kreatur, die Trampelschaden verursacht, von einer 4/4 Kreatur geblockt wird, auf der bereits 2 Schadenspunkte vermerkt sind, kannst du dem Blocker 2 Schadenspunkte und dem verteidigenden Spieler 2 Schadenspunkte zuweisen.

* Falls du den zweiten und dritten Modus bestimmst und die Kreatur deiner Wahl vom Gegner deiner Wahl kontrolliert wird, werden ihr insgesamt 3 Schadenspunkte zugefügt. Eine Fähigkeit, die immer ausgelöst wird, wenn dieser Kreatur Schaden zugefügt wird, wird zweimal ausgelöst.

Wolf-Prototyp

{2}

Artefaktkreatur — Wolf, Konstrukt

5/5

Der Wolf-Prototyp kann nicht angreifen oder blocken, es sei denn, ein Spieler hat keine Karten auf der Hand.

* Die Einschränkung des Wolf-Prototyps gilt nur zu dem Zeitpunkt, zu dem Angreifer und Blocker bestimmt werden. Falls ein Spieler eine Karte auf seine Hand nimmt, nachdem der Wolf-Prototyp angegriffen oder geblockt hat, wird er nicht aus dem Kampf entfernt.

* Falls eine Kreatur nicht angreifen oder blocken kann, es sei denn, du bringst eine bleibende Karte auf deine Hand zurück, und deine Hand derzeit leer ist, kannst du sowohl mit dieser Kreatur als auch mit dem Wolf-Prototyp angreifen oder blocken. Das liegt daran, dass die Legalität der bestimmten Angreifer und Blocker überprüft wird, bevor Kosten bezahlt werden.

Zauberhemmer

{1}{W}{U}

Kreatur — Geist

2/3

Aufblitzen

Fliegend

Wenn der Zauberhemmer ins Spiel kommt, schicke einen Zauberspruch deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 4 oder weniger ins Exil.

Wenn der Zauberhemmer das Spiel verlässt, kann der Besitzer der ins Exil geschickten Karte diese Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Verwende für Zaubersprüche mit {X} in ihren Manakosten den für X bestimmten Wert, um zu überprüfen, ob die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs 4 oder weniger sind.

* Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können, können von der Fähigkeit des Zauberhemmers ins Exil geschickt werden. Sie werden nicht verrechnet.

* Falls der Besitzer die ins Exil geschickte Karte wirkt, hat der Zauberspruch keine Beziehung zu dem Zauberspruch, den dieser Spieler ursprünglich gewirkt hat. Keine Entscheidungen, die für den ursprünglichen Zauberspruch getroffen wurden, und keine Effekte, von denen er betroffen war, werden für den neuen Zauberspruch übernommen.

* Falls ein Spieler die ins Exil geschickte Karte wirkt, tut er dies als Teil der Verrechnung der letzten Fähigkeit des Zauberhemmers. Der Spieler kann nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen, werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).

* Falls ein Spieler eine Karte wirkt, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kann er keine alternativen Kosten wie Auftauchen-Kosten bezahlen. Er kann allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Eskalieren-Kosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, müssen diese bezahlt werden, um die Karte zu wirken.

* Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, muss der Spieler 0 als Wert für X bestimmen, wenn er sie wirkt, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Falls der Zauberhemmer das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Kommt-Ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird seine ausgelöste Verlässt-Das-Spiel-Fähigkeit ausgelöst, verrechnet und tut nichts. Danach wird die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet und schickt den Zauberspruch für immer ins Exil.

Zornklingenvampirin

{1}{R}

Kreatur — Vampir, Berserker

1/2

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, erhält die Zornklingenvampirin +3/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Während die ausgelöste Fähigkeit der Zornklingenvampirin verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Karten abwerfen, um den Bonus mehrfach zu erhalten.

Zunehmender Mond

{1}{G}

Spontanzauber

Transformiere bis zu einen Werwolf deiner Wahl, den du kontrollierst. Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Du kannst den Zunehmenden Mond wirken, ohne einen Werwolf als Ziel zu bestimmen. Falls du ein Ziel bestimmst und es illegal wird, wird der Zunehmende Mond neutralisiert und deine Kreaturen verursachen keinen Trampelschaden.

Zur Seite abwenden

{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, der eine bleibende Karte, die du kontrollierst, als Ziel hat.

* Zur Seite abwenden kann einen Zauberspruch als Ziel wählen, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele eine bleibende Karte ist, die du kontrollierst.

Zurücktreiben der Abscheulichkeiten

{1}{W}

Spontanzauber

Verhindere allen Schaden, der in diesem Zug von Nicht-Mensch-Quellen zugefügt würde.

* Quellen, die keinen Kreaturentyp haben, sind Nicht-Mensch-Quellen, genauso wie Quellen mit Kreaturentypen, die Mensch nicht enthalten. Eine Kreatur, die ein Mensch ist und auch andere Typen hat, wie ein Mensch-Werwolf, ist dennoch eine Mensch-Quelle.

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit Schaden verursacht, gibt er bzw. sie an, welches Objekt den Schaden zufügt. Das Objekt, das den Schaden zufügt, ist möglicherweise nicht der Zauberspruch selbst.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Düstermond, Drachen von Tarkir, Magic Ursprünge, Kampf um Zendikar, Eid der Wächter und Schatten über Innistrad sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2016 Wizards.