

Sethinweise zu *Schmiede des Schicksals*

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

Fassung vom 18. November 2014

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

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

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

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Das Set *Schmiede des Schicksals* enthält 185 Karten (70 häufige, 60 nicht ganz so häufige, 35 seltene, 10 sagenhaft seltene, 10 Standardländer).

Prerelease-Events: 17.–18. Januar 2015

Launch-Wochenende: 23.–25. Januar 2015

Game Day: 14.–15. Februar 2015

Das Set *Schmiede des Schicksals* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 23. Januar 2015. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Theros*, *Kinder der Götter*, *Reise nach Nyx*, **Magic 2015**, *Khane von Tarkir* und *Schmiede des Schicksals*.

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.

Wiederkehrendes Thema: Fünf dreifarbigige Klane

Die fünf dreifarbigigen Klane, die in dem Set *Khane von Tarkir* vorgestellt wurden, kehren in diesem Set zurück. Die Ereignisse von *Schmiede des Schicksals* finden jedoch tausend Jahre früher statt. In dieser Ära führen die Klane nicht nur Krieg gegeneinander, sondern auch gegen die furchterregenden Drachen, die ihre Existenz bedrohen. Die Klane in Tarkirs Vergangenheit gleichen stark den entsprechenden Klanen der Gegenwart und man trifft auf vertraute Motive und Strategien. Die Symbole aller Klane kehren zurück und erscheinen auf Karten, die mit jenem Klan assoziiert werden. Dies beinhaltet Karten mit den für jeden Klan spezifischen Fähigkeiten. Diese Symbole haben keine Auswirkungen auf das Spiel.

Thema: Fünf Drachenbruten und ihre Anführer

Das Set *Schmiede des Schicksals* enthält einen Zyklus von fünf zweifarbigem legendären Drachen. Diese Karten repräsentieren die Anführer von fünf unterschiedlichen Drachenbruten, die die Kultur der fünf Klane auf dieser Welt inspiriert haben, und die Mechaniken der Drachen und Klane überschneiden sich teilweise. Alle Drachenkarten dieses Sets haben ein Symbol in ihrer Textbox, das jeweils einem der fünf Klansymbole ähnelt. Diese Symbole haben keine Auswirkungen auf das Spiel.

Abzan-Schlüsselwortaktion: Kräftigung

Die Abzan sind der weiß-schwarz-grüne Klan. Ihr Symbol sind zwei gekreuzte Drachenschuppen. Dromoka ist der Drache, der Standhaftigkeit verkörpert – das Ideal der Abzan.

Kräftigung ist eine neue Schlüsselwortaktion, die +1/+1-Marken auf deine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft legt und somit sicherstellt, dass es in deiner Armee keine Schwachstellen gibt.

Abzan-Geschwaderführer

{3}{W}

Kreatur — Vogel, Soldat

2/2

Fliegend

Wenn der Abzan-Geschwaderführer stirbt, wende Kräftigung 2 an. (*Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.*)

Die offiziellen Regeln für Kräftigung lauten wie folgt:

701.30. Kräftigung

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

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

* Du entscheidest, auf welche Kreatur Marken gelegt werden, sowie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der oder die dich dazu auffordert Kräftigung anzuwenden, verrechnet wird.

Jeskai-Schlüsselwort: Bravour

Die Jeskai sind der blau-rot-weiße Klan. Ihr Klansymbol ist ein Drachenaugen. Ojutai ist der Drache, der Listigkeit verkörpert – das Ideal der Jeskai.

Bravour ist ein wiederkehrendes Schlüsselwort, das Kreaturen immer dann größer werden lässt, wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst. Seit seinem Erscheinen im Set *Khane von Tarkir* hat es sich nicht geändert.

Jeskai-Weiser

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Mönch

1/1

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

Wenn der Jeskai-Weise stirbt, ziehe eine Karte.

Die offiziellen Regeln für Bravour lauten wie folgt:

702.107. Bravour

702.107a Bravour ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Bravour“ bedeutet: „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.“

702.107b Hat eine Kreatur mehrfach Bravour, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.

* Jeder Zauberspruch, den du wirkst und der nicht den Typ Kreatur hat, löst Bravour aus. Falls ein Zauberspruch mehrere Typen hat und einer davon Kreatur ist (wie zum Beispiel bei einer Artefaktkreatur), wird Bravour durch ihn nicht ausgelöst. Das Spielen von Ländern löst Bravour ebenfalls nicht aus.

* Bravour wird pro Zauberspruch nur einmal ausgelöst, selbst wenn der Zauberspruch mehrere Typen hat.

* Bravour geht oberhalb des Zauberspruch, der Bravour ausgelöst hat, auf den Stapel. Die Bravour-Fähigkeit wird daher vor dem Zauberspruch verrechnet.

* Sobald die Bravour-Fähigkeit ausgelöst wurde, besteht keine Verbindung mehr zwischen ihr und dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat. Falls dieser Zauberspruch neutralisiert wird, wird Bravour dennoch verrechnet.

Sultai-Schlüsselwort: Wühlen

Die Sultai sind der schwarz-grün-blaue Klan. Ihr Klansymbol ist ein Drachenzahn. Silumgar ist der Drache, der Unbarmherzigkeit verkörpert – das Ideal der Sultai.

Wühlen ist ein wiederkehrendes Schlüsselwort, das dir erlaubt, Karten aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken, um so für Zaubersprüche zu bezahlen. Seit seinem Erscheinen im Set *Khane von Tarkir* hat es sich nicht geändert.

Tasigurs Grausamkeit

{5}{B}

Hexerei

Wühlen (*Mit jeder Karte, die du aus deinem Friedhof ins Exil schickst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du {1} seiner Kosten.*)

Jeder Gegner wirft zwei Karten ab.

Die offiziellen Regeln für Wühlen lauten wie folgt:

702.65. Wühlen

702.65a Wühlen ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während die Karte sich auf dem Stapel befindet. „Wühlen“ bedeutet: „Für jedes generische Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruch kannst du eine Karte aus deinem Friedhof ins Exil schicken, anstatt dieses Mana zu bezahlen.“ Die Wühlen-Fähigkeit stellt keine zusätzlichen oder alternativen Kosten dar und wird erst angewendet, nachdem die Gesamtkosten des Zauberspruchs mit Wühlen ermittelt wurden.

702.65b Mehrfaches Vorkommen von Wühlen auf demselben Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.

* Die Karten werden zum gleichen Zeitpunkt aus deinem Friedhof ins Exil geschickt, zu dem die Kosten des Zauberspruchs bezahlt werden. Das bedeutet, dass das Ins-Exil-Schicken einer Karte auf diese Weise schlicht eine andere Möglichkeit ist, für die Kosten zu bezahlen.

* Wühlen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs. Beispielsweise betragen die umgewandelten Manakosten von Tasigurs Grausamkeit 6, selbst wenn du drei Karten ins Exil geschickt hast, um den Zauberspruch zu wirken.

* Du kannst nicht Karten ins Exil schicken, um für farbiges Mana in den Manakosten eines Zauberspruchs mit Wühlen zu bezahlen.

* Du kannst nicht mehr Karten ins Exil schicken, als das generische Mana in den Manakosten eines Zauberspruchs mit Wühlen beträgt. Du kannst beispielsweise nicht mehr als fünf Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken, um Tasigurs Grausamkeit zu wirken.

* Da Wühlen keine alternativen Kosten darstellt, kann Wühlen auch gemeinsam mit alternativen Kosten verwendet werden.

Mardu-Schlüsselwort: Sturmangriff

Die Mardu sind der rot-weiß-schwarze Klan. Ihr Klansymbol sind zwei Drachenschwingen. Kolaghan ist der Drache, der Geschwindigkeit verkörpert – das Ideal der Mardu.

Sturmangriff ist ein Schlüsselwort, mit dem du Kreaturenzauber für alternative Kosten wirken kannst, wodurch die Kreatur Eile erhält und am Ende des Zuges auf die Hand ihres Besitzers zurückkehrt.

Goblin-Fersenschlitzer

{3}{R}

Kreatur — Goblin, Berserker

3/2

Immer wenn der Goblin-Fersenschlitzer angreift, kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken.

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

Die offiziellen Regeln für Sturmangriff lauten wie folgt:

702.108. Sturmangriff

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

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

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

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

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

Temur-Fähigkeitswort: Wildheit

Die Temur sind der grün-blau-rote Klan. Ihr Klansymbol sind Drachenklauen. Atarka ist der Drache, der Wildheit verkörpert – das Ideal der Temur.

Wildheit ist ein wiederkehrendes Fähigkeitswort, das kursiv gedruckt Fähigkeiten vorangestellt ist, die besser werden, falls du mindestens eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. (Ein Fähigkeitswort hat regeltechnisch keine Bedeutung.) Seit seinem Erscheinen im Set *Khane von Tarkir* hat es sich nicht geändert.

Winde von Qal Sisma

{1}{G}

Spontanzauber

Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug zugefügt würde.

Wildheit — Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, verhindere stattdessen allen Kampfschaden, der in diesem Zug von Kreaturen zugefügt würde, die deine Gegner kontrollieren.

Schamanische Offenbarung

{3}{G}{G}

Hexerei

Ziehe für jede Kreatur, die du kontrollierst, eine Karte.

Wildheit — Du erhältst für jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, 4 Lebenspunkte dazu.

* Einige Wildheit-Fähigkeiten, die auf Spontanzaubern und Hexereien vorkommen, verwenden das Wort „stattdessen“ oder „anstatt“. Diese Zaubersprüche haben einen verbesserten Effekt, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie sie verrechnet werden. Dabei erhältst du den verbesserten Effekt, nicht beide.

* Wildheit-Fähigkeiten von Spontanzaubern und Hexereien, die nicht das Wort „stattdessen“ oder „anstatt“ verwenden, haben einen zusätzlichen Effekt, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie sie verrechnet werden.

* Schaue dir im Abschnitt „Kartenspezifisches“ Karten mit statischen oder ausgelösten Wildheit-Fähigkeiten an, um weitere Informationen zu ihrer Funktionsweise zu erhalten.

Neue Schlüsselwortaktion: Manifestieren

Der Geisterdrache Ugin und seine Magie sind in Tarkirs Vergangenheit quicklebendig. Manifestieren ist eine neue Schlüsselwortaktion, die Karten als 2/2 Kreaturen verdeckt ins Spiel bringt und ihre wahre Identität verbirgt. Falls eine Kreaturenkarte auf diese Weise ins Spiel kommt, kannst du sie jederzeit aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst.

Gestaltlose Aufzucht

{3}{G}

Hexerei

Manifestiere die oberste Karte deiner Bibliothek und lege dann eine +1/+1-Marke auf sie. (*Um eine Karte zu manifestieren, bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

Die offiziellen Regeln für Manifestieren lauten wie folgt:

701.31. Manifestieren

701.31a „Manifestiere [eine Karte]“ bedeutet: „Bringe [diese Karte] verdeckt ins Spiel.“ Diese bleibende Karte ist eine 2/2 Kreatur ohne Text, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten. Diese bleibende Karte ist eine

manifestierte bleibende Karte, solange sie verdeckt ist. Der Effekt, der ihre Eigenschaften festlegt, wirkt, solange die Karte verdeckt ist, und endet, wenn sie aufgedeckt wird.

701.31b Zu jedem Zeitpunkt wenn du Priorität hast, kannst du eine manifestierte bleibende Karte, die du kontrollierst, aufdecken. Das ist eine Sonderaktion; sie verwendet den Stapel nicht (siehe Regel 115.2b). Um dies zu tun, zeigst du allen Spielern, dass die Karte, die diese bleibende Karte repräsentiert, eine Kreaturenkarte ist, und wie viel die Manakosten der Kreaturenkarte betragen, bezahlst die Manakosten und deckst dann die bleibende Karte auf. Der Effekt, der ihre Eigenschaften festgelegt hat, als sie verdeckt war, endet, und sie erhält ihre normalen Eigenschaften zurück. Falls die Karte, die diese bleibende Karte repräsentiert, keine Kreaturenkarte ist oder keine Manakosten hat, kann sie nicht auf diese Weise aufgedeckt werden.

701.31c Falls eine Karte mit Morph manifestiert wird, kann der Beherrscher den in Regel 702.36d beschriebenen Vorgang anwenden, um die verdeckte bleibende Karte mit Morph aufzudecken, statt den oben beschriebenen Vorgang zum Aufdecken einer manifestierten bleibenden Karte zu verwenden.

701.31d Falls ein Effekt einen Spieler dazu auffordert, mehrere Karten aus seiner Bibliothek zu manifestieren, werden diese Karten einzeln hintereinander manifestiert.

701.31e Eine verdeckte bleibende Karte, die durch eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte repräsentiert wird, kann nicht aufgedeckt werden. Falls ein Effekt einen Spieler dazu anweist, eine solche bleibende Karte aufzudecken, zeigt ihr Beherrscher sie offen vor und lässt sie verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte aufgedeckt wird, werden nicht ausgelöst.

701.31f Siehe Regel 707 „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“ für weitergehende Informationen.

* Die verdeckte bleibende Karte ist eine 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten. Die Kreatur ist farblos und ihre umgewandelten Manakosten betragen 0. Andere Effekte, die auf die bleibende Karte angewendet werden, können ihr dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen oder diese Eigenschaften ändern.

* Zu jedem Zeitpunkt wenn du Priorität hast, kannst du eine manifestierte Kreatur aufdecken, indem du offen vorzeigst, dass es eine Kreaturenkarte ist (du ignorierst dabei typverändernde Effekte, die auf sie angewendet würden), und ihre Manakosten bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden.

* Falls eine manifestierte Kreatur Morph hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kannst du sie auch aufdecken, indem du ihre Morph-Kosten bezahlst.

* Im Gegensatz zu einer verdeckten Kreatur, die mithilfe der Morph-Fähigkeit gewirkt wurde, kann eine manifestierte Kreatur auch dann noch aufgedeckt werden, nachdem sie ihre Fähigkeiten verloren hat, falls es eine Kreaturenkarte ist.

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

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

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

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

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

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

* Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel gekommen sind, muss deutlich erkennbar sein. Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen. Du musst auch die festhalten, durch welchen Effekt sie verdeckt wurden (manifestiert, verdeckt gewirkt mithilfe der Morph-Fähigkeit und so weiter).

* In *Schmiede des Schicksals* gibt es keine Karten, die eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexerei-Karte, die sich im Spiel befindet, aufdecken würden, aber einige ältere Karten können dies versuchen. Falls irgendetwas versucht, eine verdeckte Spontanzauber- oder Hexerei-Karte, die sich im Spiel befindet, aufzudecken, zeige diese Karte allen Spielern, um zu beweisen, dass es eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte ist. Die bleibende Karte bleibt verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte aufgedeckt wird, werden nicht ausgelöst, da diese Karte zwar offen vorgezeigt, aber nicht aufgedeckt wurde.

* Einige ältere **Magic**-Sets enthalten doppelseitige Karten, die auf beiden Seiten eine **Magic**-Bildseite haben, anstatt auf einer Seite eine **Magic**-Bildseite und auf der anderen eine **Magic**-Rückseite. Die Regeln für doppelseitige Karten ändern sich geringfügig, um die Möglichkeit zu berücksichtigen, dass diese manifestiert werden. Falls eine doppelseitige Karte manifestiert wird, kommt sie verdeckt ins Spiel. Solange sie verdeckt ist, kann sie nicht transformiert werden. Falls die Vorderseite der Karte eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie aufdecken, indem du ihre Manakosten bezahlst. Falls du das tust, ist ihre Vorderseite oben. Eine doppelseitige Karte, die sich im Spiel befindet, kann nicht verdeckt werden.

Die drei „Formen“

Drei Verzauberungskarten im Set *Schmiede des Schicksals* haben Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten, die sie zu Auren machen, eine Kreatur manifestieren und sie an die manifestierte Kreatur anlegen.

Wolkenform

{1} {U} {U}

Verzauberung

Wenn die Wolkenform ins Spiel kommt, wird sie zu einer Aura und verzaubert eine Kreatur. Manifestiere die oberste Karte deiner Bibliothek und lege Wolkenform daran an. *(Um eine Karte zu manifestieren, bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

Die verzauberte Kreatur hat Flugfähigkeit und Fluchsicherheit.

* Du manifestierst die oberste Karte deiner Bibliothek, selbst wenn die „Form“ nicht im Spiel ist, sowie ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird.

* Falls du keine Karten in deiner Bibliothek hast, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, wird keine Karte manifestiert und die „Form“ wird als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

* Falls die verzauberte Kreatur aufgedeckt wird, bleibt die „Form“ weiterhin an sie angelegt.

Zyklus: Belagerungen

Die Belagerungen sind ein Zyklus von Verzauberungen, die von dir verlangen, dich für eine Seite zu entscheiden, wenn sie ins Spiel kommen.

Belagerung des Palastes

{3}{B}{B}

Verzauberung

Sowie Belagerung des Palastes ins Spiel kommt, wähle Khane oder Drachen.

- Khane — Bringe zu Beginn deines Versorgungssegments eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.
- Drachen — Zu Beginn deines Versorgungssegments verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Jede Belagerung hat, abhängig von deiner Wahl, eine der zwei aufgelisteten Fähigkeiten, wenn sie ins Spiel kommt.

* Die Wörter „Khane“ und „Drachen“ sind Ankerwörter, die deine Auswahl mit der entsprechenden Fähigkeit verbinden. Ankerwörter sind ein neues Regelkonzept. „[Ankerwort] — [Fähigkeit]“ bedeutet: „Solange du [Ankerwort] bestimmt hast, als diese bleibende Karte ins Spiel kam, hat diese bleibende Karte [Fähigkeit].“ Beachte: Das Ankerwort „Drachen“ hat keine Verbindung zum Kreaturentyp Drache.

* Die letzten beiden Fähigkeiten sind mit der ersten Fähigkeit verbunden. Sie beziehen sich nur auf das, was als Resultat der ersten Fähigkeit bestimmt wurde. Falls eine bleibende Karte als eine Kopie einer Belagerung ins Spiel kommt, trifft ihr Beherrscher erneut eine Wahl für diese Belagerung. Welche Fähigkeit die Kopie hat, hängt also nicht von der Wahl ab, die für die ursprüngliche bleibende Karte getroffen wurde.

Zyklus: Kreaturen mit modalen Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten

Dieses Set enthält einen Zyklus von Kreaturen mit modalen Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten. Für jede davon kannst du bestimmen, eine +1/+1-Marke auf die Kreatur zu legen, oder, dass ein anderer Effekt geschieht.

Trotzender Oger

{5}{R}

Kreatur — Oger, Krieger

3/5

Wenn der Trotzende Oger ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Lege eine +1/+1-Marke auf den Trotzenden Oger.
- Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

* Du bestimmst, welchen Modus du verwendest, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst, nachdem die Kreatur ins Spiel gekommen ist. Sobald du einen Modus bestimmt hast, kannst du diesen Modus nicht mehr ändern, auch nicht falls die Kreatur als Antwort auf die Fähigkeit das Spiel verlässt.

* Falls ein Modus ein Ziel erfordert und es keine legalen Ziele gibt, musst du den Modus wählen, der eine +1/+1-Marke auf die Kreatur legt.

Wiederkehrende Mechanik: Hybrides Mana

Hybride Manasymbole stellen Kosten dar, die mit einer der beiden Manafarben bezahlt werden können. Zum Beispiel kann {B/G} entweder mit {B} oder mit {G} bezahlt werden. Es ist gleichzeitig ein schwarzes und ein grünes Manasymbol.

Daghatar der Unerbittliche

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

0/0

Wachsamkeit

Daghatar der Unerbittliche kommt mit vier +1/+1-Marken ins Spiel.

{1}{B/G}{B/G}: Bewege eine +1/+1-Marke von einer Kreatur deiner Wahl auf eine zweite Kreatur deiner Wahl.

* Hybride Manasymbole erscheinen nur in Kosten. Im Set *Schmiede des Schicksals* erscheinen diese Symbole in den Kosten von aktivierten Fähigkeiten oder als Kosten, die bezahlt werden, sowie ausgelöste Fähigkeiten verrechnet werden.

* Sowie du eine aktivierte Fähigkeit mit hybriden Manasymbolen in den Kosten aktivierst, bestimmst du, welche Manafarbe du für jedes hybride Manasymbol bezahlst. Das geschieht zum gleichen Zeitpunkt, zu dem du den Modus oder einen Wert für X in den Manakosten bestimmen würdest. Beispiel: Du bestimmst, ob du beim Aktivieren der Fähigkeit von Daghatar dem Unerbittlichen {1}{B}{B}, {1}{B}{G} oder {1}{G}{G} bezahlst.

* Eine Karte mit hybriden Manasymbolen in ihren Manakosten hat alle Farben, die in ihren Manakosten auftauchen, unabhängig davon, welches Mana bezahlt wurde, um sie zu wirken. Es gibt keine Karten in *Schmiede des Schicksals*, die hybride Manasymbole in den Manakosten haben.

KARTENSPEZIFISCHES

Abzan-Bändiger

{2}{G}

Kreatur — Hund, Schamane

2/1

Ziehe zu Beginn deines Versorgungssegments eine Karte, falls du die Kreatur mit der größten Widerstandskraft oder der gemeinsam größten Widerstandskraft kontrollierst.

* Die Fähigkeit überprüft die Kreaturen im Spiel, sowie sie verrechnet wird, um zu ermitteln, ob du eine Karte ziehst.

* Du ziehst maximal eine Karte, selbst wenn du mehrere Kreaturen mit der gemeinsam größten Widerstandskraft kontrollierst.

Abzan-Vorteil

{1}{W}

Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl opfert eine Verzauberung. Kräftigung 1. (*Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.*)

* Du kannst einen beliebigen Spieler als Ziel von Abzan-Vorteil wählen, selbst wenn dieser Spieler keine Verzauberung kontrolliert.

* Die Verzauberung hat das Spiel bereits verlassen, wenn du Kräftigung 1 anwendest.

Alesha, Verächterin des Todes

{2}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

3/2

Erstschlag

Immer wenn Alesha, Verächterin des Todes, angreift, kannst du {W/B}{W/B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger aus deinem Friedhof getappt und angreifend ins Spiel zurück.

* Du bestimmst, welchen Gegner oder gegnerischen Planeswalker die Kreatur angreift, sowie du sie ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den Alesha angreift.

* Obwohl die Kreatur angreift, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein, wenn es um Fähigkeiten geht, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).

Angesehener Waffenschmied

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Handwerker

1/3

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {2}. Verwende dieses Mana nur, um Artefaktzauber zu wirken oder Fähigkeiten von Artefakten zu aktivieren.

{U}, {T}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte namens Herzstecherbogen oder Phiole mit Drachenfeuer, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

* Du kannst Mana, das von der ersten Fähigkeit produziert wurde, dazu verwenden, alternative Kosten oder zusätzliche Kosten beim Wirken von Artefaktzaubern zu bezahlen. Es muss nicht ausschließlich für das Bezahlen der Manakosten des Zauberspruchs verwendet werden.

* Eine aktivierte Fähigkeit hat die folgende Form: „Kosten: Effekt“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten, dazu gehört auch Ausrüsten.

* Beachte: Das Aufdecken einer verdeckten Kreatur ist keine aktivierte Fähigkeit. Falls du eine Artefaktkreaturenkarte manifestierst oder verdeckt mithilfe der Morph-Fähigkeit wirkst, kannst du Mana, das mit der ersten Fähigkeit generiert wurde, nicht dazu verwenden, diese Karte aufzudecken.

* Das Mana, das von der ersten Fähigkeit generiert wird, kann nicht dazu verwendet werden, um Fähigkeiten von Artefakt-Quellen zu aktivieren, die nicht im Spiel sind.

* Der Herzstecherbogen ist eine Karte aus dem Set *Khane von Tarkir*. Die Phiole mit Drachenfeuer scheint noch nicht erfunden worden zu sein. Merkwürdig.

Arashin-Kriegsbestie

{5}{G}{G}

Kreatur — Bestie

6/6

Immer wenn die Arashin-Kriegsbestie einer oder mehreren blockenden Kreaturen Kampfschaden zufügt, manifestiere die oberste Karte deiner Bibliothek. (*Bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.*)

* Die Fähigkeit der Arashin-Kriegsbestie wird nur einmal pro Kampfschadensegment ausgelöst, ganz egal von wie vielen Kreaturen sie geblockt wird.

Ausgehungerter Yeti

{4}{R}

Kreatur — Yeti

4/4

Solange du eine grüne oder blaue bleibende Karte kontrollierst, kannst du den Ausgehungerten Yeti wirken, als ob er Aufblitzen hätte. (*Du kannst ihn zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.*)

* Der Ausgehungerte Yeti überprüft nur, ob du eine grüne oder blaue bleibende Karte kontrollierst, sowie du beginnst, den Zauberspruch zu wirken. Sobald du beginnst, den Ausgehungerten Yeti zu wirken, als ob er Aufblitzen hätte, ist es unerheblich, was mit grünen oder blauen bleibenden Karten, die du kontrollierst, passiert.

Austausch der Form

{4}{U}{U}

Spontanzauber

Bringe eine Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurück. Du bringst einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie dieser Kreatur ist.

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

* Falls du eine verdeckte Kreatur auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst, ist der Spielstein eine farblose 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Fähigkeiten und ohne Kreaturentypen. (Die verdeckte Kreaturenkarte wird allen Spielern offen vorgezeigt, sowie sie das Spiel verlässt.)

* Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

* Falls die kopierte Kreatur etwas anderes kopiert hat, so kommt der Spielstein als das, was diese Kreatur kopiert hat, ins Spiel.

* Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der durch Austausch der Form erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn ins Spiel gebracht hat.

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

Belagerung des Außenpostens

{3}{R}

Verzauberung

Sowie Belagerung des Außenpostens ins Spiel kommt, wähle Khane oder Drachen.

- Khane — Schicke zu Beginn deines Versorgungssegments die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du diese Karte spielen.

- Drachen — Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, fügt Belagerung des Außenpostens einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

* Die Karte, die von der „Khane“-Fähigkeit ins Exil geschickt wird, wird aufgedeckt ins Exil geschickt. Das Spielen einer mit der „Khane“-Fähigkeit ins Exil geschickten Karte folgt den normalen Regeln für das Spielen dieser Karte. Du musst zum Beispiel ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls es beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.

* Falls du mit der „Khane“-Fähigkeit eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du dieses Land nur dann spielen, falls du noch ein Land spielen kannst. Normalerweise bedeutet das, dass du das Land nur spielen kannst, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

* Falls eine Nichtkreatur-Karte manifestiert wird und dann das Spiel verlässt, löst dies die „Drachen“-Fähigkeit aus.

Belagerung des Grenzlandes

{3}{G}

Verzauberung

Sowie Belagerung des Grenzlandes ins Spiel kommt, wähle Khane oder Drachen.

- Khane — Erhöhe zu Beginn jeder deiner Hauptphasen deinen Manavorrat um {G}{G}.
- Drachen — Immer wenn eine Kreatur mit Flugfähigkeit unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du sie gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, kämpfen lassen.

* Die „Khane“-Fähigkeit wird sowohl in der Hauptphase vor dem Kampf ausgelöst als auch in der Hauptphase nach dem Kampf. Unverbrauchtes Mana wird am Ende jedes Segments und jeder Phase aus dem Manavorrat der Spieler entfernt.

* Für die „Drachen“-Fähigkeit entscheidest du erst beim Verrechnen der Fähigkeit, ob die Kreatur mit Flugfähigkeit gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, kämpfen soll.

Belagerung des Klosters

{2}{U}

Verzauberung

Sowie Belagerung des Klosters ins Spiel kommt, wähle Khane oder Drachen.

- Khane — Ziehe zu Beginn deines Ziehsegments eine zusätzliche Karte und wirf dann eine Karte ab.
- Drachen — Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die dich oder eine bleibende Karte, die du kontrollierst, als Ziel haben, kosten beim Wirken {2} mehr.

* Die „Khane“-Fähigkeit geschieht, nachdem du die Karte gezogen hast, die du normalerweise in deinem Ziehsegment ziehst. Diese Karte und die zusätzliche Karte sind auf deiner Hand, wenn du eine Karte abwerfen musst.

* Die „Drachen“-Fähigkeit fügt {2} je Zauberspruch hinzu, nicht je Ziel. Sie führt nicht dazu, dass ein Zauberspruch beim Wirken mehr als {2} mehr kostet, selbst wenn der Zauberspruch dich und eine bleibende Karte, die du kontrollierst, oder mehr als nur eine bleibende Karte, die du kontrollierst, als Ziel hat.

Blitzkreischer

{4}{R}

Kreatur — Drache

5/5

Fliegend, verursacht Trampelschaden, Eile

Zu Beginn des Endsegments mischt der Besitzer des Blitzkreischers ihn in seine Bibliothek.

* Der Besitzer des Blitzkreischers mischt ihn nur in seine Bibliothek, wenn er im Spiel ist, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird.

Brutaler Hordenhäuptling

{3}{B}

Kreatur — Ork, Krieger

3/3

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

{3}{R/W}{R/W}: Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, blocken in diesem Zug, falls möglich, und du bestimmst, wie diese Kreaturen blocken.

* Alle Blocker-Deklarationen müssen dennoch legal sein.

* Falls Kosten damit verbunden wären, dass eine Kreatur blockt, und du bestimmst, dass diese Kreatur blocken soll, entscheidet der Beherrscher dieser Kreatur, ob er diese Kosten bezahlt oder nicht. Falls dieser Spieler entscheidet, die Kosten nicht zu bezahlen, musst du neu festlegen, welche Kreaturen blocken sollen.

* Du bestimmst, wie jede von einem Gegner kontrollierte Kreatur blockt, selbst wenn diese Kreatur nicht im Spiel war oder nicht von einem Gegner kontrolliert wurde, als die aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde.

* Falls in einer Multiplayer-Partie mehr als ein Spieler die aktivierte Fähigkeit des Brutalen Hordenhäuptlings im selben Zug aktiviert haben, bestimmt derjenige, dessen Fähigkeit zuletzt verrechnet wurde, wie Kreaturen blocken sollen, die von Spielern kontrolliert werden, die diese Fähigkeit nicht verrechnet haben.

* Der verteidigende Spieler, der von der ausgelösten Fähigkeit des Brutalen Hordenhäuptlings betroffen ist, wird relativ zu der Kreatur bestimmt, die angegriffen hat. Hat der Brutale Hordenhäuptling zum Beispiel einen Gegner angegriffen und zwei andere Kreaturen, die du kontrollierst, einen anderen Gegner, verliert der erste Gegner 1 Lebenspunkt und der zweite Gegner verliert 2 Lebenspunkte. Du erhältst insgesamt 3 Lebenspunkte dazu.

Daghatar der Unerbittliche

{3}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

0/0

Wachsamkeit

Daghatar der Unerbittliche kommt mit vier +1/+1-Marken ins Spiel.

{1}{B/G}{B/G}: Bewege eine +1/+1-Marke von einer Kreatur deiner Wahl auf eine zweite Kreatur deiner Wahl.

* Die zwei Ziele der letzten Fähigkeit müssen verschiedene Kreaturen sein. Eine von beiden kann Daghatar der Unerbittliche sein.

* Die +1/+1-Marke wird nur bewegt, wenn beide Ziele noch legal sind, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

* Um eine Marke von einer Kreatur auf eine andere Kreatur zu bewegen, wird die Marke von der ersten Kreatur entfernt und auf die zweite gelegt. Alle Fähigkeiten, die darauf achten, ob Marken auf die zweite Kreatur gelegt werden, werden angewendet.

Demütige Überläuferin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/1

{T}: Ziehe zwei Karten. Ein Gegner deiner Wahl übernimmt die Kontrolle über die Demütige Überläuferin.

Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

* Die Fähigkeit der Demütigen Überläuferin kann jederzeit in deinem Zug aktiviert werden, auch als Antwort auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit.

* Falls die Demütige Überläuferin nicht im Spiel ist, wenn ihre Fähigkeit verrechnet wird, doch der Spieler deiner Wahl immer noch ein legales Ziel ist, so wird die Fähigkeit verrechnet. Du ziehst zwei Karten, auch wenn der Spieler nicht die Kontrolle über die Demütige Überläuferin übernimmt.

* Falls die Demütige Überläuferin unter der Kontrolle eines Spielers ist, der nicht ihr Besitzer ist, und ihr Beherrscher die Partie verlässt, endet der Effekt, der diesem Spieler die Kontrolle über die Demütige Überläuferin gegeben hat. Die Demütige Überläuferin kehrt unter die Kontrolle des Spielers zurück, der noch in der Partie ist und sie zuletzt kontrolliert hat.

Die Linien durchbrechen

{1}{R}

Verzauberung

{R}: Eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger erhält Eile bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Falls die Stärke der Kreatur größer als 2 ist, sowie versucht wird, die aktivierte Fähigkeit zu verrechnen, wird die Fähigkeit neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Wird die Stärke der Kreatur jedoch auf über 2 erhöht, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, hat sie immer noch Eile und kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

Die Schwachen jagen

{3} {G}

Hexerei

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

* Du kannst Die Schwachen jagen nicht wirken, es sei denn, du wählst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie versucht wird, Die Schwachen jagen zu verrechnen, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

* Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, Die Schwachen jagen zu verrechnen, legst du keine +1/+1-Marke auf sie. Falls diese Kreatur ein legales Ziel ist, nicht aber die Kreatur, die du nicht kontrollierst, dann legst du dennoch eine Marke auf die Kreatur, die du kontrollierst.

Diplomatie der Ödlande

{2} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Bestimme davon eine Karte, die kein Land ist. Dieser Spieler wirft diese Karte ab. Falls du einen Krieger kontrollierst, verliert dieser Spieler 2 Lebenspunkte.

* Falls du einen Krieger kontrollierst, sowie Diplomatie der Ödlande verrechnet wird, verliert der Gegner deiner Wahl 2 Lebenspunkte, selbst wenn dieser Spieler keine Karte abgeworfen hat (beispielsweise weil er keine Karten auf seiner Hand hatte).

Drachenschuppen-Generalin

{3} {W}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/3

Wende zu Beginn deines Endsegments Kräftigung X an, wobei X gleich der Anzahl an getappten Kreaturen ist, die du kontrollierst. *(Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.)*

* Zähle die Anzahl der getappten Kreaturen, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um den Wert von X zu ermitteln.

* Die Kreatur, auf die die Marken gelegt werden, muss nicht eine der getappten Kreaturen sein.

Drachenzorn

{2} {R}

Spontanzauber

Erhöhe deinen Manavorrat für jede angreifende Kreatur, die du kontrollierst, um {R}. Bis zum Ende des Zuges erhalten angreifende Kreaturen, die du kontrollierst, {R}: Diese Kreatur erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.“

* Obwohl er Mana erzeugen kann, ist der Drachenzorn keine Manafähigkeit. Er geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

* Nur Kreaturen, die angreifen, sowie der Drachenzorn verrechnet wird, werden bei der Berechnung berücksichtigt, wie viel Mana generiert wird, und nur diese Kreaturen erhalten die aktivierte „Feuerodem“-Fähigkeit. Anders gesagt: Den Drachenzorn zu wirken, bevor Angreifer deklariert werden, bewirkt für gewöhnlich gar nichts.

* Denke daran, dass ungenutztes Mana am Ende jedes Segments und jeder Phase aus dem Manavorrat der Spieler entfernt wird. Wirkst du zum Beispiel den Drachenzorn während deines Angreifer-deklarierten-Segments, verschwindet das durch den Drachenzorn erzeugte Mana, außer in sehr seltenen Fällen, vor dem Blocker-deklarierten-Segment oder der Hauptphase nach dem Kampf.

Dromoka die Ewige

{3}{G}{W}

Legendäre Kreatur — Drache

5/5

Fliegend

Immer wenn ein Drache, den du kontrollierst, angreift, wende Kräftigung 2 an. *(Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst.)*

* Jeder Drache, mit dem du angreifst, löst Dromokas ausgelöste Fähigkeit aus. Für jedes Vorkommen der Fähigkeit legst du fest, auf welche Kreatur die +1/+1-Marken gelegt werden, sowie sie verrechnet wird. Die Kreatur, die du für die erste Fähigkeit bestimmt hast, hat eventuell nicht mehr die geringste Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst, sowie die zweite dieser Fähigkeiten verrechnet wird.

Dunkler Handel

{2}{B}

Hexerei

Jeder Spieler wirft alle Karten aus seiner Hand ab und zieht dann entsprechend viele Karten, minus einer.

* Falls ein Spieler nur eine Karte oder keine Karten auf seiner Hand hatte, zieht dieser Spieler keine Karten.

Erzdämon der Verderbtheit

{3}{B}{B}

Kreatur — Dämon

5/4

Fliegend

Zu Beginn des Endsegments jedes Gegners bestimmt dieser Spieler bis zu zwei Kreaturen, die er kontrolliert, und opfert dann den Rest.

* Der Gegner bestimmt, welche Kreaturen, falls überhaupt, verschont werden, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Dabei wird keine Kreatur als Ziel gewählt.

* Der Gegner kann bestimmen, eine oder keine seiner Kreaturen zu verschonen. Falls der Spieler keine Kreaturen bestimmt, opfert er alle Kreaturen, die er kontrolliert.

Finsteres Kräfteressen

{1}{B}{G}

Spontanzauber

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft zu.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, sowie versucht wird, das Finstere Kräfteressen zu verrechnen, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

Flammenpfad-Phoenix

{1} {R} {R}

Kreatur — Phoenix

2/2

Fliegend, Eile

Der Flammenpfad-Phoenix greift in jedem Zug an, falls möglich.

Wildheit — Falls du zu Beginn des Kampfes in deinem Zug eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, kannst du {R} bezahlen. Falls du dies tust, bringe den Flammenpfad-Phoenix aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

* Die Wildheit-Fähigkeit des Flammenpfad-Phoenix wird nur ausgelöst, wenn der Flammenpfad-Phoenix in deinem Friedhof ist und du zu Beginn des Kampfes in deinem Zug eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Zusätzlich überprüft die Fähigkeit erneut, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Falls nicht, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

* Du bestimmst immer noch, welchen Spieler oder Planeswalker der Flammenpfad-Phoenix angreift.

* Falls der Flammenpfad-Phoenix während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass er nicht angreifen kann, greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass der Flammenpfad-Phoenix angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

* Falls der Flammenpfad-Phoenix vor der Kampfphase ins Spiel kommt, greift er in diesem Zug an, falls möglich. Falls er nach dem Kampf ins Spiel kommt, greift er in diesem Zug nicht an und ist normalerweise im nächsten Zug als Blocker verfügbar.

Flammenrausch-Reiter

{4} {R}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Immer wenn der Flammenrausch-Reiter angreift, bringe einen Spielstein getappt und angreifend ins Spiel, der eine Kopie einer anderen angreifenden Kreatur deiner Wahl ist. Schicke den Spielstein am Ende des Kampfes ins Exil. *Sturmangriff* {2} {R} {R} (Du kannst diesen Zauberspruch für seine Sturmangriff-Kosten wirken. Falls du dies tust, erhält die Kreatur Eile und kehrt zu Beginn des nächsten Endsegments aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurück.)

* Du bestimmst, welchen Gegner oder gegnerischen Planeswalker der Spielstein angreift, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den der Flammenrausch-Reiter angreift.

* Obwohl der Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein, wenn es um Fähigkeiten geht, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob auf dieser Kreatur Marken liegen oder an sie Auren und/oder Ausrüstung angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Insbesondere kopiert er keine Effekte, die eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, zu einer Kreatur machen. Falls der Spielstein keine Kreatur ist, sowie er ins Spiel kommt, greift er nicht an.

* Falls die kopierte Kreatur {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

* Falls die kopierte Kreatur etwas anderes kopiert hat, so kommt der Spielstein als das, was diese Kreatur kopiert hat, ins Spiel.

* Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der durch den Flammenrausch-Reiter erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der ihn ins Spiel gebracht hat.

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

* Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie dieses Spielsteins wird oder als Kopie dieses Spielsteins ins Spiel kommt, wird sie am Ende des Kampfes nicht ins Exil geschickt. Falls allerdings der Flammenrausch-Reiter mehrere Spielsteine aufgrund eines Ersatzeffekts (wie dem Effekt von Zeit der Verdopplung) erzeugt, so wird jeder dieser Spielsteine ins Exil geschickt.

Flüsterholz-Elementar

{3}{G}{G}

Kreatur — Elementarwesen

4/4

Manifestiere zu Beginn deines Endsegments die oberste Karte deiner Bibliothek. *(Bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

Opfere das Flüsterholz-Elementar: Bis zum Ende des Zuges erhalten aufgedeckte Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, „Wenn diese Kreatur stirbt, manifestiere die oberste Karte deiner Bibliothek“.

* Die letzte Fähigkeit gewährt diese Fähigkeit aufgedeckten Nichtspielsteinkreaturen, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten diese Fähigkeit nicht.

Freundbeschuss

{3}{R}

Spontanzauber

Der Beherrscher einer Kreatur deiner Wahl zeigt eine zufällig bestimmte Karte aus seiner Hand offen vor.

Freundbeschuss fügt dieser Kreatur und diesem Spieler Schaden in Höhe der umgewandelten Manakosten der vorgezeigten Karte zu.

* Karten, die keine Manakosten haben, wie etwa Länder, haben umgewandelte Manakosten von 0.

* Falls die Karte {X} in ihren Manakosten hat, ist X gleich 0.

Frontlinien-Krushok

{4}{G}

Kreatur — Bestie

3/4

Der Frontlinien-Krushok kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der eine +1/+1-Marke liegt, kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

* Die zweite Fähigkeit wird nur angewendet, sowie Blocker deklariert werden. Falls eine Kreatur ohne +1/+1-Marken, die du kontrollierst, von mehr als einer Kreatur geblockt wird, ändert sich der Block nicht und wird auch nicht rückgängig gemacht, wenn eine +1/+1-Marke auf sie gelegt wird.

Frostschreiter

{1}{U}

Kreatur — Elementarwesen

4/1

Wenn der Frostschreiter das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, opfere ihn.

* Falls der Frostschreiter das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, wird die Fähigkeit des Frostschreiters ausgelöst und oberhalb des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit auf den Stapel gelegt. Die Fähigkeit des Frostschreiters wird zuerst verrechnet (was dazu führt, dass er geopfert wird). Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit kein anderes Ziel hat, wird er/sie dann neutralisiert, sowie versucht wird ihn/sie zu verrechnen, da er/sie keine legalen Ziele hat.

Frucht des Ersten Baumes

{3}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, erhältst du X Lebenspunkte dazu und ziehst X Karten, wobei X gleich ihrer Widerstandskraft ist.

* Verwende die Widerstandskraft der Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen. Falls der Wert 0 oder weniger ist, erhältst du keine Lebenspunkte dazu und ziehst keine Karten. (Du verlierst auch keine Lebenspunkte und musst auch keine Karten abwerfen.)

* Frucht des Ersten Baumes kann eine beliebige Kreatur verzaubern, doch nur der Beherrscher der Frucht des Ersten Baumes kann Lebenspunkte dazuerhalten und Karten ziehen.

Furchterregendes Erwachen

{4}{B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Falls sie ein Drache ist, lege zwei +1/+1-Marken auf sie.

* Kein Spieler kann in dem Zeitraum zwischen der Rückkehr der Kreaturenkarte ins Spiel und der Überprüfung, ob sie ein Drache ist, Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren.

Gifthauch-Drache

{4}{B}{B}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Wenn der Gifthauch-Drache stirbt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger zerstören.

* Die umgewandelten Manakosten einer verdeckten Kreatur betragen 0. Allerdings verändern sich ihre umgewandelten Manakosten, wenn sie aufgedeckt wird. Das heißt, wenn die als Ziel gewählte Kreatur als Antwort auf die Fähigkeit des Gifthauch-Drachen aufgedeckt wird, kann es sein, dass sie so zu einem illegalen Ziel wird.

Gnadenlose Instinkte

{2}{G}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Eine nichtangreifende Kreatur deiner Wahl erhält Reichweite und Todesberührung bis zum Ende des Zuges. Enttappe sie.
- Eine angreifende Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

* Falls du den ersten Modus bestimmst, darf die Kreatur, die du als Ziel wählst, nicht gerade angreifen. Sie kann jedoch später im Zug angreifen.

Gnadenloser Scharfrichter

{2} {B}

Kreatur — Ork, Krieger

3/1

Wenn der Gnadenlose Scharfrichter ins Spiel kommt, opfert jeder Spieler eine Kreatur.

* Falls du keine anderen Kreaturen kontrollierst, sowie die Fähigkeit des Gnadenlosen Scharfrichters verrechnet wird, musst du den Gnadenlosen Scharfrichter opfern.

Grausige Einberufung

{5} {B} {B}

Hexerei

Schicke alle Kreaturenkarten aus dem Friedhof eines Spielers deiner Wahl zusammen verdeckt ins Exil, mische sie und manifestiere dann diese Karten. *(Um eine Karte zu manifestieren, bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

* Die Karten werden gemischt, damit deine Gegner nicht wissen, welche der manifestierten Kreaturen welche ist. Nachdem du die Karten manifestiert hast, darfst du sie dir ansehen.

* Falls du eine Karte, die ein Gegner besitzt, manifestierst und du die Partie verlässt, wird diese Karte ins Exil geschickt.

Grenzland-Mastodon

{2} {G}

Kreatur — Elefant

3/2

Wildheit — Das Grenzland-Mastodon kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

* Die Wildheit-Fähigkeit des Grenzland-Mastodons überprüft, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie das Grenzland-Mastodon ins Spiel kommt. Da das Grenzland-Mastodon zu diesem Zeitpunkt noch nicht im Spiel ist, wird es selbst nicht gezählt.

Hort des Geisterdrachen

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

{1}, {T}: Lege eine Speichermarke auf den Hort des Geisterdrachen.

{T}, entferne X Speichermarken vom Hort des Geisterdrachen: Erhöhe deinen Manavorrat um X Mana in einer beliebigen Kombination von Farben. Verwende dieses Mana nur, um Drache-Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten von Drachen zu aktivieren.

* Du kannst Mana, das von der letzten Fähigkeit produziert wurde, dazu verwenden, alternative Kosten (wie Sturmangriff-Kosten) oder zusätzliche Kosten beim Wirken von Drache-Zaubersprüchen zu bezahlen. Es muss nicht ausschließlich für das Bezahlen der Manakosten des Zauberspruchs verwendet werden.

* Eine aktivierte Fähigkeit hat die folgende Form: „Kosten: Effekt“.

* Beachte: Das Aufdecken einer verdeckten Kreatur ist keine aktivierte Fähigkeit. Falls du eine Drache-Kreaturenkarte manifestierst oder verdeckt mithilfe der Morph-Fähigkeit wirkst, kannst du Mana, das mit der letzten Fähigkeit generiert wurde, nicht dazu verwenden, diese Karte aufzudecken.

* Das Mana, das mit der letzten Fähigkeit generiert wurde, kann nicht dazu verwendet werden, um Fähigkeiten von Drache-Quellen zu aktivieren, die nicht im Spiel sind.

Hüter des Ersten Baumes

{G}

Kreatur — Mensch

1/1

{1}{W/B}: Der Hüter des Ersten Baumes wird zu einem (Mensch, Krieger) mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 3/3.

{2}{W/B}{W/B}: Falls der Hüter des Ersten Baumes ein Krieger ist, wird er zu einem (Mensch, Geist, Krieger) mit Lebensverknüpfung und verursacht Trampelschaden.

{3}{W/B}{W/B}{W/B}: Falls der Hüter des Ersten Baumes ein Geist ist, lege fünf +1/+1-Marken auf ihn.

* Weder die erste noch die zweite Fähigkeit haben eine bestimmte Dauer. Falls eine davon verrechnet wird, wirkt sie solange, bis der Hüter des Ersten Baumes das Spiel verlässt oder ein darauffolgender Effekt seine Eigenschaften verändert.

* Die erste und zweite aktivierte Fähigkeit führen dazu, dass der Hüter des Ersten Baumes alle anderen Kreaturentypen verliert, die er hat. Er behält jedoch alle Kartentypen und Übertypen, die er womöglich hat.

* Die erste Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basisstärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die erste Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.

* Effekte, die Stärke und Widerstandskraft des Hüters des Ersten Baumes modifizieren (wie der Effekt des Titanischen Wachstums), werden weiterhin auf den Hüter des Ersten Baumes angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle +1/+1-Marken, die auf dem Hüter des Ersten Baumes liegen, und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

Ins Leben rufen

{2}{U}

Hexerei

Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Manifestiere eine dieser beiden Karten und lege dann die andere auf oder unter deine Bibliothek. *(Um eine Karte zu manifestieren, bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

* Andere Spieler wissen nicht, ob die Karte, die du manifestierst, die oberste Karte oder die zweite Karte der Bibliothek ist.

* Falls du mit der obersten Karte deiner Bibliothek offen spielst, manifestierst du eine der beiden Karten, dann zeigst du die andere Karte offen vor. Danach bestimmst du, ob du diese Karte unter deine Bibliothek legst oder ob sie oben auf deiner Bibliothek bleiben soll.

Jeskai-Infiltratorin

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Mönch

2/3

Die Jeskai-Infiltratorin kann nicht geblockt werden, solange du keine anderen Kreaturen kontrollierst. Wenn die Jeskai-Infiltratorin einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke sie und die oberste Karte deiner Bibliothek zusammen verdeckt ins Exil, mische sie und manifestiere dann diese Karten. *(Um eine Karte zu manifestieren, bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

* Die Karten werden gemischt, damit deine Gegner nicht wissen, welche der manifestierten Kreaturen welche ist. Nachdem du die Karten manifestiert hast, darfst du sie dir ansehen.

* Falls die Jeskai-Infiltratorin nicht im Spiel ist, wenn ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, manifestierst du lediglich die oberste Karte deiner Bibliothek.

* Wer der Besitzer einer Karte ist, ist zu jeder Zeit eine für alle verfügbare Information. Falls die zwei Karten, die du ins Exil schickst, im Besitz unterschiedlicher Spieler sind (weil du beispielsweise die Kontrolle über eine Jeskai-Infiltratorin übernommen hast, die dein Gegner besitzt), so weiß dein Gegner, welche Karte welche ist. Dieser Spieler weiß, welche verdeckte Kreatur er besitzt.

* Falls du eine Karte, die ein Gegner besitzt, manifestierst und du die Partie verlässt, wird diese Karte ins Exil geschickt.

Jeskai-Runenzeichen

{2} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2.

Die verzauberte Kreatur hat Flugfähigkeit, solange du eine rote oder weiße bleibende Karte kontrollierst.

* Ob eine Kreatur Flugfähigkeit hat, wird überprüft, wenn Blocker deklariert werden. Sobald die verzauberte Kreatur blockt oder geblockt wird, ändert sich der Block nicht und wird auch nicht rückgängig gemacht, wenn sie Flugfähigkeit verliert.

Klinge des Helden

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+2.

Immer wenn eine legendäre Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du die Klinge des Helden an diese Kreatur anlegen.

Ausrüsten {4}

* Die ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, wenn einer der Götter aus dem *Theros*-Block ins Spiel kommt und deine Hingabe ausreichend ist, dass der Gott als Kreatur ins Spiel kommt. Falls die Klinge des Helden an einen Gott angelegt ist, der aufhört, eine Kreatur zu sein (oder an eine andere Kreatur, die aufhört, eine Kreatur zu sein), wird die Klinge des Helden gelöst.

Kollateralschaden

{R}

Spontanzauber

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um Kollateralschaden zu wirken.

Kollateralschaden fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Falls du eine angreifende oder blockende Kreatur während des Blocker-deklarierten-Segments opferst, fügt diese keinen Kampfschaden zu. Falls du bis zum Kampfschaden-Segment wartest, der Kreatur aber tödlicher Schaden zugefügt wird, wird sie zerstört, bevor du die Möglichkeit hast, sie zu opfern.

* Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.

* Spieler können auf Kollateralschaden erst antworten, wenn er gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

Lauerndes Krotiq

{5}{G}

Kreatur — Insekt

5/5

Verursacht Trampelschaden

Wenn das Lauernde Krotiq ins Spiel kommt, bringe eine andere Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Falls du keine andere Kreatur kontrollierst, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Lauernden Krotiq verrechnet wird, passiert nichts. Das Lauernde Krotiq bleibt im Spiel.

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

Listiger Schlag

{3}{U}{R}

Spontanzauber

Der Listige Schlag fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte und einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

Ziehe eine Karte.

* Du kannst den Listigen Schlag nur wirken, wenn du sowohl eine Kreatur als auch einen Spieler als Ziel wählst. Falls ein Ziel (aber nicht beide) illegal ist, sowie der Listige Schlag verrechnet wird, fügt er dem verbleibenden legalen Ziel Schaden zu und du ziehst eine Karte. Falls beide Ziele illegal sind, wird der Zauberspruch neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. In diesem Fall ziehst du keine Karte.

Loyalitätsverlagerung

{5}{U}

Hexerei

Tausche die Kontrolle über zwei bleibende Karten deiner Wahl aus, die einen Kartentyp gemeinsam haben. (*Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Land und Planeswalker sind Kartentypen.*)

* Falls eine der bleibenden Karten deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem die Loyalitätsverlagerung verrechnet wird, findet der Austausch nicht statt. Falls beide bleibenden Karten illegale Ziele sind (zum Beispiel weil sie keinen Kartentyp mehr gemeinsam haben), wird die Loyalitätsverlagerung neutralisiert.

* Beide Ziele können unterschiedliche Kartentypen haben, solange sie zumindest einen Kartentyp gemeinsam haben. So kannst du beispielsweise eine Kreatur und eine Artefaktkreatur als Ziele wählen.

* Du kannst auch zwei bleibende Karten als Ziel wählen, die du nicht kontrollierst.

* Falls beide bleibenden Karten vom selben Spieler kontrolliert werden, wenn die Loyalitätsverlagerung verrechnet wird, passiert nichts.

* Die Kontrolle über eine Aura oder eine Ausrüstung zu erhalten, führt nicht dazu, dass sie bewegt wird, aber du kannst durch die Übernahme der Kontrolle über eine Ausrüstung ihre Ausrüsten-Fähigkeit aktivieren, um sie danach an eine Kreatur anzulegen, die du kontrollierst.

* Falls ein anderer Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit dich die Ziele der Loyalitätsverlagerung ändern lässt (oder dir zum Beispiel erlaubt, sie zu kopieren und neue Ziele für die Kopie zu wählen), kannst du die Ziele nur so ändern, dass die endgültige Zusammensetzung von Zielen immer noch legal sind. Falls beispielsweise die Loyalitätsverlagerung zwei Kreaturen als Ziel hat, kannst du nicht einfach eines der Ziele auf eine bleibende Karte ändern, die keine Kreatur ist. Stattdessen könntest du aber nur das zweite Ziel auf eine Kreatur ändern, die von einem anderen Gegner kontrolliert wird. Die zwei neuen Ziele können einen anderen Kartentyp gemeinsam haben als die ursprünglichen Ziele.

Marangfluss-Herumtreiber

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/1

Der Marangfluss-Herumtreiber kann nicht blocken und nicht geblockt werden.

Du kannst den Marangfluss-Herumtreiber aus deinem Friedhof wirken, solange du eine schwarze oder grüne bleibende Karte kontrollierst.

* Die Fähigkeit des Marangfluss-Herumtreibers ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du ihn wirken kannst. Du musst trotzdem die Kosten des Zauberspruchs bezahlen.

* Der Marangfluss-Herumtreiber überprüft nur, ob du eine schwarze oder grüne bleibende Karte kontrollierst, sowie du beginnst, den Zauberspruch zu wirken. Sobald du beginnst, den Marangfluss-Herumtreiber aus deinem Friedhof zu wirken, spielt es keine Rolle, was mit schwarzen oder grünen bleibenden Karten, die du kontrollierst, passiert.

Mardu-Runenzeichen

{2}{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2.

Die verzauberte Kreatur hat Erstschlag, solange du eine weiße oder schwarze bleibende Karte kontrollierst.

* Falls die verzauberte Kreatur Kampfschaden während des ersten Kampfschadensegments zuweist und dann vor dem zweiten Kampfschadensegment Erstschlag verliert, weist sie im zweiten Kampfschadensegment nicht erneut Schaden zu.

Meditation der Weisen

{3}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn Meditation der Weisen ins Spiel kommt, ziehe für jede Aura, die du kontrollierst und die an eine Kreatur angelegt ist, eine Karte.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 für jede Aura, die du kontrollierst und die an eine Kreatur angelegt ist.

* Eine Aura muss nicht notwendigerweise eine Verzaubert-eine-Kreatur-Fähigkeit haben, damit sie für die Fähigkeiten von Meditation der Weisen zählt. So zählt zum Beispiel eine Aura mit „Verzaubert eine bleibende Karte“, die an eine Kreatur angelegt ist, ebenfalls.

* Die Anzahl an Auren, die du kontrollierst und die an Kreaturen angelegt sind, zählst du beim Verrechnen der Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit, um zu ermitteln, wie viele Karten du ziehst. Dazu zählt auch Meditation der Weisen, solange sie zu diesem Zeitpunkt noch im Spiel ist.

Mentor des Klosters

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Mönch

2/2

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

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, bringe einen 1/1 weißen Mönch-Kreaturenspielstein mit Bravour ins Spiel.

* Durch das Wirken eines Nichtkreatur-Zauberspruchs wird sowohl Bravour ausgelöst als auch die andere Fähigkeit des Mentors des Klosters. Diese Fähigkeiten können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden. Die Fähigkeit, die als letzte auf den Stapel gelegt wird, wird zuerst verrechnet.

* Der Zauberspruch, der die zweite Fähigkeit des Mentors des Klosters auslöst, löst nicht die Bravour-Fähigkeit des erzeugten Mönch-Kreaturenspielsteins aus.

Ojutai, Seele des Winters

{5}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Drache

5/6

Fliegend, Wachsamkeit

Immer wenn ein Drache, den du kontrollierst, angreift, tappe eine bleibende Karte deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert und die kein Land ist. Diese bleibende Karte enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die ausgelöste Fähigkeit kann eine bleibende Karte als Ziel haben, die kein Land ist und die bereits getappt ist. Diese bleibende Karte enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die Fähigkeit merkt sich die bleibende Karte, aber nicht ihren Beherrscher. Falls die bleibende Karte den Beherrscher wechselt, und das vor dem nächsten Enttappsegment ihres alten Beherrschers, enttappt sie nicht während des nächsten Enttappsegments ihres neuen Beherrschers.

* Die Fähigkeit wird nur während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers angewendet, selbst wenn die bleibende Karte mehrfach das Ziel von Ojutais ausgelöster Fähigkeit war. Die bleibende Karte bleibt nicht über mehrere Enttappsegmente hinweg getappt.

Ork-Scharfschütze

{3}{B}

Kreatur — Ork, Bogenschütze

4/2

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

* Falls der Ork-Scharfschütze zur gleichen Zeit wie eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit für diese Kreatur ausgelöst.

Plötzliche Rückgewinnung

{3}{G}

Spontanzauber

Lege die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof und bringe dann eine Kreaturenkarte und eine Länderkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Du bestimmst, welche Kreaturenkarte und welche Länderkarte du auf deine Hand zurückbringst, sowie die Plötzliche Rückgewinnung verrechnet wird. Keine der beiden Karten wird dabei als Ziel gewählt.

* Falls keine Länderkarte in deinem Friedhof sein sollte, kannst du trotzdem eine Kreaturenkarte bestimmen, die zurückgebracht werden soll, und umgekehrt.

Pöbelherrschaft

{4} {R} {R}

Hexerei

Bestimme eines —

- Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über alle Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr. Enttappe diese Kreaturen. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.
- Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über alle Kreaturen mit Stärke 3 oder weniger. Enttappe diese Kreaturen. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

* Du bestimmst den Modus, sowie du die Pöbelherrschaft wirkst. Sobald sie gewirkt wurde, kannst du den Modus nicht mehr ändern, selbst dann nicht, wenn sich als Antwort die Stärke der Kreaturen ändert.

* Sobald du die Kontrolle über eine Kreatur übernommen hast, spielt es keine Rolle mehr, wenn sich ihre Stärke ändert.

* Die Pöbelherrschaft kann Kreaturen betreffen, die du bereits kontrollierst, und solche, die bereits enttappt sind. Sie wird diese enttappen, wenn möglich, und ihnen Eile verleihen.

* Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstung übernimmst.

Pyrotechnik

{4} {R}

Hexerei

Pyrotechnik fügt 4 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen und/oder Spielern deiner Wahl du bestimmst.

* Du musst für Pyrotechnik mindestens eins und höchstens vier Ziele bestimmen. Du bestimmst, wie der Schaden aufgeteilt wird, sowie du den Zauberspruch wirkst, nicht sowie er verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden.

* Falls einige, aber nicht alle Ziele von Pyrotechnik illegal werden, kannst du die Aufteilung des Schadens nicht ändern. Schaden, der illegalen Zielen zugefügt worden wäre, wird einfach nicht zugefügt.

* Du kannst nicht sowohl einem Spieler als auch einem Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, von Pyrotechnik Schaden zufügen lassen. Du kannst außerdem nicht mehr als einem Planeswalker, den derselbe Spieler kontrolliert, Schaden zufügen. Falls du dich entscheidest, den Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, auf einen Planeswalker umzulenken, musst du den gesamten Schaden auf einen einzigen Planeswalker umleiten.

* Falls ein Effekt eine Kopie von Pyrotechnik erzeugt, kann für die Kopie die Anzahl der Ziele sowie die Aufteilung des Schadens nicht geändert werden. Der Effekt, der die Kopie erzeugt, erlaubt es dir jedoch möglicherweise, die Ziele zu ändern.

Rache der Ahnen

{B} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Rache der Ahnen ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Die verzauberte Kreatur erhält -1/-1.

* Falls die Kreatur, die das Ziel der Verzaubert-eine-Kreatur-Fähigkeit der Rache der Ahnen ist, ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, die Rache der Ahnen zu verrechnen, wird die Rache der Ahnen neutralisiert. Sie kommt nicht ins Spiel und ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

* Falls die Rache der Ahnen dazu führt, dass die verzauberte Kreatur Widerstandskraft 0 hat, werden diese Kreatur und die Rache der Ahnen auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird trotzdem angewendet.

Rakshasas Verachtung

{2}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, falls sein Beherrscher nicht für jede Karte in deinem Friedhof {1} bezahlt.

* Zähle die Anzahl an Karten in deinem Friedhof, sowie Rakshasas Verachtung verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Mana der Beherrscher des Zauberspruchs deiner Wahl bezahlen muss, um zu verhindern, dass der Zauberspruch neutralisiert wird. Rakshasas Verachtung ist zu diesem Zeitpunkt immer noch auf dem Stapel und wird daher nicht mitgezählt.

Schlachtenraufbold

{1}{B}

Kreatur — Ork, Krieger

2/2

Solange du eine rote oder weiße bleibende Karte kontrollierst, erhält der Schlachtenraufbold +1/+0 und hat Ersts Schlag.

* Falls der Schlachtenraufbold Kampfschaden während des ersten Kampfschadensegments zuweist und dann vor dem zweiten Kampfschadensegment Ersts Schlag verliert (zum Beispiel weil du keine rote oder weiße bleibende Karte mehr kontrollierst), weist er im zweiten Kampfschadensegment nicht erneut Schaden zu.

Schriftrolle der Meister

{2}

Artefakt

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, lege eine Sagenmarke auf die Schriftrolle der Meister.

{3}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges +1/+1 für jede Sagenmarke auf der Schriftrolle der Meister.

* Zähle die Anzahl an Sagenmarken auf der Schriftrolle der Meister, sowie die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie groß der Bonus ist, den die Kreatur deiner Wahl erhält. Falls die Schriftrolle der Meister zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, verwende die Anzahl an Marken, die auf ihr lagen, als sie das Spiel verlassen hat.

* Sobald die aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde, ändert sich dieser Bonus nicht, selbst wenn sich die Anzahl an Sagenmarken auf der Schriftrolle der Meister ändern sollte.

Seelenfeuer-Großmeisterin

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Mönch

2/2

Lebensverknüpfung

Spontanzauber und Hexereien, die du kontrollierst, haben Lebensverknüpfung.

{2} {U/R} {U/R}: Das nächste Mal, dass du in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei aus deiner Hand wirkst, nimm die Karte wieder auf deine Hand zurück, sowie sie verrechnet wird, anstatt sie auf deinen Friedhof zu legen.

* Der Beherrscher eines Spontanzaubers oder einer Hexerei mit Lebensverknüpfung erhält nur dann Lebenspunkte dazu, wenn diese Zaubersprüche auch die Quelle des zugefügten Schadens sind. Ein Spontanzauber oder eine Hexerei mit Lebensverknüpfung, der bzw. die eine andere Quelle dazu veranlasst, Schaden zuzufügen, lässt seinen Beherrscher keine Lebenspunkte dazuerhalten.

* Falls der nächste Spontanzauber oder die nächste Hexerei, den bzw. die du aus deiner Hand wirkst, neutralisiert wird, nachdem du die letzte Fähigkeit der Seelenfeuer-Großmeisterin aktiviert hast, so nimmst du diesen Zauberspruch nicht wieder auf deine Hand zurück und der Effekt wird auch nicht auf den darauffolgenden Zauberspruch, den du wirkst, angewendet.

* Ein Zauberspruch, der bestimmt, dass du ihn ins Exil schickst (wie zum Beispiel der Zeitliche Übergriff), geht nicht auf deine Hand zurück, da er nicht auf den Friedhof gelegt wird, sowie er verrechnet wird.

Seelenschinder

{4} {B} {B}

Kreatur — Dämon

4/4

Wühlen (*Mit jeder Karte, die du aus deinem Friedhof ins Exil schickst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du {1} seiner Kosten.*)

Falls eine Kreaturenkarte mit Flugfähigkeit durch die Wühlen-Fähigkeit des Seelenschinders ins Exil geschickt wurde, hat der Seelenschinder Flugfähigkeit. Das Gleiche gilt auch für Ersts Schlag, Doppelschlag, Todesberührung, Eile, Fluchsicherheit, Unzerstörbarkeit, Lebensverknüpfung, Reichweite, Wachsamkeit sowie das Verursachen von Trampelschaden.

* Kreaturenkarten, deren Fähigkeiten bewirken, dass sie sich selbst eine der aufgeführten Fähigkeiten verleihen, zählen nicht für den Seelenschinder. Wenn beispielsweise ein Schlachtenraubbold (eine Kreatur mit „Solange du eine rote oder weiße bleibende Karte kontrollierst, erhält der Schlachtenraubbold +1/+0 und hat Ersts Schlag“) mit der Wühlen-Fähigkeit des Seelenschinders ins Exil geschickt wird, erhält der Seelenschinder nicht Ersts Schlag, selbst wenn du eine rote oder weiße bleibende Karte kontrollierst.

* Du darfst nicht mehr Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken, als notwendig sind, um die generischen Manavoraussetzungen des Seelenschinders zu bezahlen. In den meisten Fällen bedeutet das, dass du nicht mehr als vier Karten ins Exil schicken kannst, selbst wenn du mehr ins Exil schicken wolltest, um ihm mehr Fähigkeiten zu verleihen.

Silumgar, der driftende Tod

{4} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Drache

3/7

Fliegend, Fluchsicher

Immer wenn ein Drache, den du kontrollierst, angreift, erhalten Kreaturen, die der verteidigende Spieler kontrolliert, -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

* Die Kreaturen, die von Silumgars ausgelöster Fähigkeit betroffen sind, werden relativ zum Drachen bestimmt, der angegriffen hat. Wenn beispielsweise Silumgar einen Gegner angreift und zwei andere Drachen einen anderen Gegner angreifen, erhalten die Kreaturen, die der erste Gegner kontrolliert, -1/-1 bis zum Ende des Zuges und die

Kreaturen, die der andere Gegner kontrolliert, -2/-2 bis zum Ende des Zuges. In einer Partie Two-Headed Giant bestimmst du einen Spieler des gegnerischen Teams, sowie die jeweilige Fähigkeit verrechnet wird.

Steinerne Gefolgsmänner

{3}

Artefaktkreatur — Golem

4/4

Wirke die Steinernen Gefolgsmänner nur, falls du in diesem Zug bereits einen anderen Zauberspruch gewirkt hast.

* Es spielt dabei keine Rolle, ob der andere Zauberspruch verrechnet wurde. Er kann auch neutralisiert worden sein, oder, falls du die Steinernen Gefolgsmänner wirkst, als ob sie Aufblitzen hätten, noch auf dem Stapel sein.

Sturzbach-Elementar

{4}{U}

Kreatur — Elementarwesen

3/5

Fliegend

Immer wenn das Sturzbach-Elementar angreift, tappe alle Kreaturen, die der verteidigende Spieler kontrolliert.

{3}{B/G}{B/G}: Bringe das Sturzbach-Elementar aus dem Exil getappt ins Spiel. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

* Der „verteidigende Spieler“ ist der Spieler, den das Sturzbach-Elementar angreift, oder der Spieler, der den Planeswalker kontrolliert, den das Sturzbach-Elementar angreift. In Multiplayer-Formaten, die es erlauben, verschiedene Spieler anzugreifen, werden die Kreaturen unter der Kontrolle anderer Spieler nicht getappt, auch wenn du andere Kreaturen kontrollierst, die diese Spieler oder die von ihnen kontrollierten Planeswalker angreifen. In einer Partie Two-Headed Giant bestimmst du einen Spieler des gegnerischen Teams, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Tasigur, der goldene Giftzahn

{5}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Schamane

4/5

Wühlen (*Mit jeder Karte, die du aus deinem Friedhof ins Exil schickst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du {1} seiner Kosten.*)

{2}{G/U}{G/U}: Lege die obersten zwei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof und bringe dann eine Karte, die kein Land ist und die ein Gegner bestimmt, aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Die letzte Fähigkeit hat keinen Spieler und keine Karte als Ziel. Du bestimmst einen Gegner, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, und dieser Spieler bestimmt eine Karte, die kein Land ist.

* Der bestimmte Gegner kann eine beliebige Karte in deinem Friedhof bestimmen, die kein Land ist, nicht nur eine der Karten, die gerade dorthin gelegt wurden. Der Spieler muss eine Karte, die kein Land ist, bestimmen, falls sich eine solche in deinem Friedhof befindet.

Temur-Kampfwut

{1}{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges. (*Sie fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.*)

Wildheit — Diese Kreatur verursacht außerdem bis zum Ende des Zuges Trampelschaden, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

* Sollten alle Kreaturen, die eine Kreatur mit Doppelschlag und „verursacht Trampelschaden“ blocken, im ersten Kampfschadensegment zerstört werden, so fügt die Kreatur mit Doppelschlag und „verursacht Trampelschaden“ während des zweiten Kampfschadensegments allen verbleibenden Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zu.

Temur-Säbelzahniger

{2}{G}{G}

Kreatur — Katze

4/3

{1}{G}: Du kannst eine andere Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen. Falls du dies tust, erhält der Temur-Säbelzahniger Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

* Du entscheidest, ob du eine Kreatur zurückbringst und welche Kreatur du zurückbringst, sowie die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird. Der Zauberspruch hat keine Kreatur als Ziel.

Überfall aus den Sphären

{3}{G}{U}

Spontanzauber

Manifestiere die obersten zwei Karten deiner Bibliothek. *(Um eine Karte zu manifestieren, bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

* Die Karten werden einzeln manifestiert. Es muss erkennbar bleiben, welche verdeckte Kreatur die oberste Karte deiner Bibliothek war und welche die zweite Karte deiner Bibliothek war.

* Falls du mit der obersten Karte deiner Bibliothek offen spielst, sowie Überfall aus den Sphären verrechnet wird (zum Beispiel, weil du eine Karte wie die Rennerin des Kruphix kontrollierst), manifestierst du die oberste Karte, deckst die nächste Karte auf (nun die oberste Karte) und manifestierst dann diese Karte.

Überspringender Lichtbogen

{2}{R}

Spontanzauber

Bestimme eine Kreatur deiner Wahl. Immer wenn dieser Kreatur in diesem Zug Schaden zugefügt wird, fügt sie jeder anderen Kreatur und jedem Spieler entsprechend viele Schadenspunkte zu.

* Die Kreatur ist die Quelle des neuen Schadens. Falls du die Kreatur kontrollierst, sowie sie Schaden zufügt, kannst du den Schaden von einem Gegner auf einen Planeswalker umlenken, den dieser Gegner kontrolliert.

* Die verzögert ausgelöste Fähigkeit, die der Überspringende Lichtbogen erzeugt, wird ausgelöst, selbst wenn der Kreatur deiner Wahl tödlicher Schaden zugefügt wird. Falls zum Beispiel eine 3/3 Kreatur als Ziel des Überspringenden Lichtbogens gewählt wird und sie später in diesem Zug eine 7/7 Kreatur blockt, dann fügt die 3/3 Kreatur jeder anderen Kreatur und jedem Spieler 7 Schadenspunkte zu.

* Der Schaden, den die Kreatur aufgrund der vom Überspringenden Lichtbogen erzeugten Fähigkeit zufügt, ist kein Kampfschaden, selbst wenn es Kampfschaden war, der die Fähigkeit ausgelöst hat.

* Falls zwei Überspringende Lichtbögen, die verschiedene Kreaturen als Ziel haben, verrechnet wurden und einer der beiden Kreaturen Schaden zugefügt wird, dann führt die verzögert ausgelöste Fähigkeit dazu, dass diese Kreatur allen anderen Kreaturen und Spielern Schaden zufügt. Dadurch wird die verzögert ausgelöste Fähigkeit des anderen Überspringenden Lichtbogens ausgelöst. Die zweite Kreatur fügt dann allen anderen Kreaturen und Spielern Schaden zu. Dies wird so lange fortgesetzt, bis eine oder beide der Kreaturen sterben oder die Partie endet. Falls dies nicht passiert (zum Beispiel wenn beide Kreaturen Unzerstörbarkeit haben und der Schaden, der Spielern zugefügt wird, verhindert wird) und kein Spieler die Schleife unterbricht, endet die Partie unentschieden.

Ugin der Geisterdrache

{8}

Planeswalker — Ugin

7

+2: Ugin der Geisterdrache fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

–X: Schicke alle ein- und mehrfarbigen bleibenden Karten mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger ins Exil.

–10: Du erhältst 7 Lebenspunkte dazu, ziehst sieben Karten und bringst dann bis zu sieben bleibende Karten aus deiner Hand ins Spiel.

* Beachte: Es gilt der hier angeführte Kartentext von Ugin dem Geisterdrachen. Die zweite Fähigkeit lautet korrekt: „Schicke alle ein- und mehrfarbigen bleibenden Karten mit umgewandelten Manakosten von X oder *weniger* ins Exil.“ Der auf der deutschen Karte gedruckte Text mit „X oder *mehr*“ ist nicht korrekt.

* Falls du mit der dritten Fähigkeit bleibende Karten mit Morph ins Spiel bringst, musst du diese aufgedeckt ins Spiel bringen.

* Ugin der Geisterdrache ist keine Drache-Karte; das heißt, er hat nicht den Kreaturentyp „Drache“. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die sich auf Drache-Karten oder Drachen beziehen, betreffen Ugin nicht.

Ugins Konstrukt

{4}

Artefaktkreatur — Konstrukt

4/5

Wenn Ugins Konstrukt ins Spiel kommt, opfere eine ein- oder mehrfarbige bleibende Karte.

* Falls du ausschließlich farblose bleibende Karten kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird (beispielsweise Standardländer und verdeckte bleibende Karten), musst du nichts opfern.

Unheil umleiten

{5} {W}

Spontanzauber

Verhindere allen Schaden, der dir oder bleibenden Karten, die du kontrollierst, in diesem Zug von Quellen, die du nicht kontrollierst, zugefügt würde. Falls auf diese Weise Schaden verhindert wurde, kannst du Unheil umleiten einer Kreatur deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zufügen lassen.

* Das einzige Ziel von Unheil umleiten ist die Kreatur, dem Unheil umleiten Schaden zufügen könnte. Du bestimmst dieses Ziel, sowie du Unheil umleiten wirkst, und nicht zu dem Zeitpunkt, an dem es Schaden verhindert.

* Falls die als Ziel gewählte Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, Unheil umleiten zu verrechnen, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Kein Schaden wird verhindert.

* Ob die als Ziel gewählte Kreatur immer noch ein legales Ziel ist, wird nicht mehr überprüft, nachdem Unheil umleiten verrechnet wurde. Schaden wird selbst dann verhindert, wenn Unheil umleiten dieser Kreatur keinen Schaden zufügen kann.

* Der Effekt von Unheil umleiten ist kein Umlenkungseffekt. Falls Unheil umleiten Schaden verhindert, kannst du Unheil umleiten (und nicht die ursprüngliche Quelle) der Kreatur Schadenspunkte als Teil des Verhinderungseffekts zufügen lassen. Unheil umleiten ist die Quelle des neuen Schadens, daher treffen die Eigenschaften der ursprünglichen Quelle (wie ihre Farbe, und ob sie Lebensverknüpfung oder Todesberührung hatte) nicht auf diesen neuen Schaden zu. Der neue Schaden ist kein Kampfschaden, selbst falls der verhinderte Schaden Kampfschaden war.

* Du kannst eine Kreatur als Ziel bestimmen, die du kontrollierst. Falls du dies tust, wird der Schaden, den Unheil umleiten dieser Kreatur zufügt, nicht verhindert.

* Falls zwei Spieler Unheil umleiten mit einer Kreatur als Ziel wirken, die der jeweils andere Spieler kontrolliert, und eine Quelle, die einer der Spieler kontrolliert, dem anderen Spieler oder einer bleibenden Karte, die dieser Spieler kontrolliert, Schaden zufügen würde, verhindert ein Unheil umleiten diesen Schaden und versucht, der Kreatur, die der erste Spieler kontrolliert, Schaden zuzufügen. Das Unheil umleiten dieses Spielers verhindert dann diesen Schaden und versucht, der Kreatur, die der zweite Spieler kontrolliert, Schaden zuzufügen. Dadurch entsteht eine Schleife, die beide Spieler unterbrechen können, indem sie bestimmen, das Unheil umleiten nicht versucht, Schaden zuzufügen. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler die Schleife unterbricht, da in beiden Fällen kein Schaden zugefügt wird.

Vermummte Meuchlerin

{2}{B}

Kreatur — Mensch, Assassine

1/2

Wenn die Vermummte Meuchlerin ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Lege eine +1/+1-Marke auf die Vermummte Meuchlerin.
- Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, der in diesem Zug Schaden zugefügt wurde.

* Falls einer Kreatur Schaden zugefügt wurde, sie jedoch regeneriert wurde (wodurch aller Schaden von ihr entfernt wird), ist sie immer noch ein legales Ziel für die zweite ausgelöste Fähigkeit.

Wehrschuppen-Drache

{4}{W}{W}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Solange der Wehrschuppen-Drache angreift, kann der verteidigende Spieler keine Zaubersprüche wirken.

* Der „verteidigende Spieler“ ist der Spieler, den der Wehrschuppen-Drache angreift, oder der Spieler, der den Planeswalker kontrolliert, den der Wehrschuppen-Drache angreift. In Multiplayer-Formaten, die es erlauben, verschiedene Spieler anzugreifen, können deine anderen Gegner immer noch Zaubersprüche wirken, auch wenn du andere Kreaturen kontrollierst, die diese Spieler oder die von ihnen kontrollierten Planeswalker angreifen.

* Der verteidigende Spieler kann immer noch Fähigkeiten aktivieren oder Sonderaktionen durchführen, wie beispielsweise eine verdeckte Kreatur aufdecken.

Wilder Hieb

{R}

Spontanzauber

Wildheit — Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, kann in diesem Zug kein Schaden verhindert werden.

Der Wilde Hieb fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Die Wildheit-Fähigkeit des Wilden Hiebs betrifft allen Schaden, der diesen Zug zugefügt würde, inklusive des Schadens, den der Wilde Hieb zufügt.

* Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie der Wilde Hieb verrechnet wird, wird die Wildheit-Fähigkeit angewendet. Schaden, der diesen Zug zugefügt wird, kann nicht verhindert werden, selbst falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie der Schaden zugefügt würde.

Wildruf

{X}{G}{G}

Hexerei

Manifestiere die oberste Karte deiner Bibliothek und lege dann X +1/+1-Marken auf sie. *(Um eine Karte zu manifestieren, bringe sie als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)*

* Falls du 0 für X bestimmst, manifestierst du einfach nur die oberste Karte deiner Bibliothek.

Wille der Naga

{4}{U}{U}

Spontanzauber

Wühlen *(Mit jeder Karte, die du aus deinem Friedhof ins Exil schickst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du {1} seiner Kosten.)*

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Diese Kreaturen enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Der Wille der Naga kann auch Kreaturen als Ziel haben, die bereits getappt sind. Diese Kreaturen enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments ihrer Beherrscher.

* Der Wille der Naga merkt sich die Kreaturen, aber nicht ihre Beherrscher. Falls eine dieser Kreaturen den Beherrscher wechselt, und das vor dem nächsten Enttappsegment ihres alten Beherrschers, enttappt sie nicht während des nächsten Enttappsegments ihres neuen Beherrschers.

* Falls du zwei Ziele gewählt hast und eine dieser Kreaturen ein illegales Ziel ist, wenn der Wille der Naga verrechnet wird, wird diese Kreatur nicht getappt und es wird nicht verhindert, dass sie während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers enttappt. Sie wird vom Willen der Naga in keiner Weise betroffen.

Winde von Qal Sisma

{1}{G}

Spontanzauber

Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug zugefügt würde.

Wildheit — Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, verhindere stattdessen allen Kampfschaden, der in diesem Zug von Kreaturen zugefügt würde, die deine Gegner kontrollieren.

* Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie Winde von Qal Sisma verrechnet wird, wird die Wildheit-Fähigkeit angewendet. Kampfschaden, der von Kreaturen zugefügt würde, die deine Gegner kontrollieren, wird verhindert, selbst wenn du zu diesem Zeitpunkt keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie der Schaden zugefügt würde.

Yasova Drachenklaue

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

4/2

Verursacht Trampelschaden

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {1}{U/R}{U/R} bezahlen. Falls du dies tust, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert und deren Stärke kleiner ist als die Stärke von Yasova Drachenklaue. Enttappe diese Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

* Die Stärke der Kreatur deiner Wahl und die von Yasova Drachenklaue werden überprüft, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst, und erneut, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald die Fähigkeit fertig verrechnet wurde, spielt es keine Rolle, was mit der Stärke der beiden Kreaturen geschieht.

* Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über an sie angelegte Auren oder Ausrüstung übernimmst.

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