

Sethinweise zu Stunde der Vernichtung

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

Fassung vom 25. April 2017

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

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

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

ALLGEMEINES

Informationen zum Set

Stunde der Vernichtung enthält 199 Karten (15 Standardländer, 70 häufige, 60 nicht ganz so häufige, 42 seltene und 12 sagenhaft seltene Karten), die in Boosterpackungen vorkommen, sowie 10 zusätzliche Karten, die ausschließlich in *Stunde der Vernichtung* Planeswalker-Decks enthalten sind. Manche *Stunde der Vernichtung* Boosterpackungen enthalten eine Karte der *Masterpiece-Serie* (siehe unten).

Prerelease-Events: 8.–9. Juli 2017

Draft-Wochenende: 14.–16. Juli 2017

Game Day: 5.–6. August 2017

Das Set *Stunde der Vernichtung* ist ab seinem Erscheinungsdatum für Constructed-Formate turnierlegal: Freitag, 14. Juli 2017. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Kampf um Zendikar*, *Eid der Wächter*, *Schatten über Innistrad*, *Düstermond*, *Kaladesh*, *Äther-Rebellion*, *Amonkhet* und *Stunde der Vernichtung*.

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.

Masterpiece-Serie: Amonkhet-Anrufungen

Mit der Rückkehr des Gott-Pharaos Nicol Bolas nach Amonkhet, beginnen seine ausgeklügelten Pläne endlich, Früchte zu tragen, und dazu gehört auch die Ankunft seiner drei Gottheiten der Zerstörung. Ihre physische Kraft und ihre magischen Fähigkeiten sind ohne Gleichen. Diese Gottheiten sollen die Götter der fünf Prüfungen gewaltsam ersetzen und alle Bewohner Naktamuns ausradieren. Mit den *Amonkhet-Anrufungen* kannst du selbst ihre Macht ins Feld führen und uralte Zaubersprüche wirken!

* Das Set *Amonkhet-Anrufungen* enthält 54 Karten. Die ersten 30 dieser Karten erscheinen in *Amonkhet*-Boosterpackungen. Die übrigen 24 Karten erscheinen in *Stunde der Vernichtung* Boosterpackungen. *Amonkhet-Anrufungen* haben ihr eigenes Erweiterungssymbol.

* *Amonkhet-Anrufungen*, die in Boosterpackungen erscheinen, sind in jedem Limited-Event spielbar, in dem diese Boosterpackungen verwendet werden. In einem Sealed-Deck-Turnier sind diese Karten Teil deines Kartenpools. Falls du eine dieser Karten bei einem Boosterdraft-Turnier öffnest und behalten willst, musst du sie in deinen Kartenpool draften.

* *Amonkhet-Anrufungen* sind jedoch nur in Constructed-Formaten legal, in denen sie bereits vorher legal waren. Ihr Erscheinen in *Amonkhet*- und *Stunde der Vernichtung* Boosterpackungen macht sie *nicht* legal für das Standard-Format.

* *Amonkhet-Anrufungen* erscheinen als englische Premiumkarten in Boosterpackungen aller Sprachen.

* *Amonkhet-Anrufungen* sind extrem selten. Wenn du eine öffnest, kannst du dich glücklich schätzen!

Story-Schlüsselmoment-Karten in *Stunde der Vernichtung*

In der Story von *Stunde der Vernichtung* gibt es viele wichtige Momente, doch fünf sind entscheidend. Diese werden „Story-Schlüsselmomente“ genannt und auf Karten gezeigt. Um mehr über diese Ereignisse zu erfahren, kannst du die offiziellen **Magic**-Geschichten auf mtgstory.com lesen.

Story-Schlüsselmoment 1: Stunde der Offenbarung

Story-Schlüsselmoment 2: Stunde des Ruhms

Story-Schlüsselmoment 3: Stunde der Verheißung

Story-Schlüsselmoment 4: Stunde der Ewigkeit

Story-Schlüsselmoment 5: Stunde der Vernichtung

Die Story-Schlüsselmoment-Karten dieses Sets haben als besonderes Merkmal ein Planeswalker-Symbol in ihren Textboxen. Das Symbol hat keine Auswirkungen auf das Spiel. Auf den gedruckten Karten ist auch die mtgstory.com URL abgebildet, sowie eine Nummer, die angibt, an welcher Stelle in der Geschichte die Karte auftaucht.

Neue Schlüsselworfähigkeit: Verewigen

Der Gott-Pharao hat dafür gesorgt, dass der Tod niemanden davon abhalten wird, ihm zu dienen. Jedoch wird jenen, die den ehrenhaften Tod sterben, eine noch größere Ehre zuteil: geboren im Tod, sollen sie ewig sein. Die neue Verewigen-Fähigkeit erlaubt es den ehrenhaften Toten, Bolas weiterhin als einer seiner Verewigten zu dienen.

Geübte Kämpferin

{U}

Kreatur — Mensch, Krieger

1/1

Verewigen {4}{U}{U} ({4}{U}{U}), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie-Mensch-Krieger ohne Manakosten ist. Spiele Verewigen wie eine Hexerei.*

Die offiziellen Regeln für Verewigen lauten wie folgt:

702.128. Verewigen

702.128a Verewigen ist eine aktivierte Fähigkeit, die nur wirkt, während sich die Karte mit Verewigen in einem Friedhof befindet. „Verewigen [Kosten]“ bedeutet: „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil:

Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist, außer dass er keine Manakosten hat und zusätzlich zu seinen anderen Kreaturentypen ein schwarzer 4/4 Zombie ist. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.“

* Für jede Karte mit Verewigen gibt es eine dazugehörige Spielstein-Karte in *Stunde der Vernichtung* Boosterpackungen. Diese sind jedoch nicht notwendig, um mit Karten mit Verewigen zu spielen. Verewigte Kreaturenspielsteine können auch durch andere Hilfsmittel repräsentiert werden, wie du das von anderen Kreaturenspielsteinen gewohnt bist.

* Falls eine Kreaturenkarte mit Verewigen während deiner Hauptphase auf deinen Friedhof gelegt wird, erhältst du direkt danach Priorität. Du kannst ihre Verewigen-Fähigkeit aktivieren, bevor ein anderer Spieler versuchen kann, sie ins Exil zu schicken, wie z. B. mit dem Krummstab der Verdammnis (vorausgesetzt, das Aktivieren der Fähigkeit ist zu diesem Zeitpunkt legal).

* Sobald du eine Verewigen-Fähigkeit aktiviert hast, wird die Karte sofort ins Exil geschickt. Gegner können nicht versuchen, die Fähigkeit zu verhindern, indem sie die Karte mit einem Effekt, wie dem des Krummstabs der Verdammnis, ins Exil schicken.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, mit Ausnahme der Eigenschaften, die ausdrücklich durch Verewigen verändert werden. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.

* Der Spielstein ist zusätzlich zu seinen anderen Typen ein Zombie und statt seiner anderen Farben schwarz. Seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft sind 4/4. Er hat keine Manakosten. Seine umgewandelten Manakosten sind daher 0. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.

* Falls die vom Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein auch diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ähnliches gilt für „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die ebenfalls funktionieren.

* Mehrere Karten haben Verewigen-Kosten, die die Anweisung „wirf eine Karte ab“ beinhalten. Du kannst die Karte mit Verewigen nicht abwerfen, um ihre eigenen Kosten zu bezahlen, weil sich die Karte bereits in deinem Friedhof befinden muss, damit du ihre Verewigen-Fähigkeit aktivieren kannst.

Neue Schlüsselwortfähigkeit: Pestilenz

Bolas' Kriegerhorden sind die reinste Pest, vor allem jene mit der neuen Pestilenz-Fähigkeit. Pestilenz drängt deine Gegner in eine Situation, in der sie nicht gewinnen können: Sie verlieren Lebenspunkte, ob sie nun blocken oder nicht.

Verewigter Khenra

{1}{B}

Kreatur — Zombie, Schakal, Krieger

2/2

Pestilenz 1 (*Immer wenn diese Kreatur geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 1 Lebenspunkt.*)

Die offiziellen Regeln für Pestilenz lauten wie folgt:

702.129. Pestilenz

702.129a Pestilenz ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Pestilenz N“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler N Lebenspunkte.“

702.129b Hat eine Kreatur mehrfach Pestilenz, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.

- * Falls mehrere Kreaturen eine Kreatur mit Pestilenz blocken, wird Pestilenz nur einmal ausgelöst.
- * Pestilenz führt dazu, dass der verteidigende Spieler Lebenspunkte verliert, es ist kein Schaden oder Kampfschaden.
- * Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
- * Pestilenz wird verrechnet, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Falls dies dazu führt, dass ein Spieler 0 oder weniger Lebenspunkte hat, endet die Partie sofort mit einer Niederlage für diesen Spieler. Eine blockende Kreatur mit Lebensverknüpfung fügt nicht rechtzeitig Kampfschaden zu, um den Spieler zu retten.

Wiederkehrende Schlüsselwortaktion: Erschöpfen

Amonkhets stärkste Krieger kämpften einst um den glorreichen Sieg in den Prüfungen. Nun kämpfen sie ums nackte Überleben, während der heiße Wüstensand erbarmungslos die Straßen Naktamuns erobert. Die Erschöpfen-Schlüsselwortaktion erscheint in *Stunde der Vernichtung* auch als Kosten zum Aktivieren von Fähigkeiten.

Khenra-Schläger

{2} {R}

Kreatur — Schakal, Krieger

2/3

Bedrohlich

Du kannst den Khenra-Schläger erschöpfen, sowie er angreift. Wenn du dies tust, erhält er +2/+0 bis zum Ende des Zuges. (*Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.*)

Bewahrerin der Hoffnung

{1} {G}

Kreatur — Mensch, Druide

2/2

{1}, {T}: Enttappe ein Land deiner Wahl.

{1}, {T}, erschöpfe die Bewahrerin der Hoffnung: Enttappe zwei Länder deiner Wahl. (*Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.*)

* Alle Karten aus *Amonkhet*, die dich eine Kreatur erschöpfen lassen, lassen dich dies tun, sowie du sie als Angreifer deklarierst. Dies gilt auch für einige der Karten aus *Stunde der Vernichtung*. Später im Kampf ist dies nicht mehr möglich und Kreaturen, die angreifend ins Spiel kommen, können nicht erschöpft werden. Jede Fähigkeit, die durch das Erschöpfen einer angreifenden Kreatur ausgelöst wird, wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.

* Einige Karten aus *Stunde der Vernichtung* lassen dich eine Kreatur als Kosten zum Aktivieren einer ihrer Fähigkeiten erschöpfen. Du kannst sie erschöpfen, um diese Kosten zu bezahlen, selbst falls du sie bereits vorher im Zug erschöpft hast. Das mehrfache Erschöpfen der Kreatur lässt die Kreatur nur während deines nächsten Enttappsegments getappt.

* Falls eine Kreatur eine ausgelöste Fähigkeit hat, die ein Ziel benötigt, und diese Fähigkeit immer dann ausgelöst wird, wenn die Kreatur beim Angreifen erschöpft wird, kannst du diese Kreatur selbst dann beim Angreifen erschöpfen, falls du keine legalen Ziele für die ausgelöste Fähigkeit hast.

* Manche Karten haben Fähigkeiten, die jedes Mal ausgelöst werden, wenn du eine beliebige Kreatur erschöpfst. Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn diese Kreatur selbst erschöpft wird und auch, wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, erschöpft wird.

* Du kannst eine Kreatur nur erschöpfen, wenn ein Effekt es dir erlaubt. Ähnliche Effekte, die eine Kreatur tappen und nicht mehr enttappen lassen (wie jener der Entscheidungsstarre), gelten nicht als „erschöpfen“.

* Falls eine erschöpfte Kreatur während deines nächsten Enttappsegments bereits enttappt ist (z. B. weil sie Wachsamkeit hatte oder von einem Effekt enttappt wurde), erlischt der Effekt von Erschöpfen, der ihr Enttappen verhinderte, ohne Wirkung.

* Falls du bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deines Gegners übernimmst und diese erschöpfst, enttappt sie regulär während des Enttappsegments dieses Gegners.

Wiederkehrende Themen und Mechaniken aus *Amonkhet*

Stunde der Vernichtung enthält einige Mechaniken, die bereits in *Amonkhet* auftauchen. Weitere Informationen zu geteilten Karten mit Nachhall, Umwandlung, -1/-1-Marken und Ausgelösten Fähigkeiten beim Abwerfen von Karten findest du in den [Sethinweisen zu Amonkhet](#).

Zyklus: Die Gottheiten der Zerstörung

Razakeths Blutritual hat die drei Gottheiten der Zerstörung aus ihrem Schlaf erweckt und nun erheben sich diese Monstrositäten aus ihrer Nekropolis, um ihr niederträchtiges Schicksal zu erfüllen.

Die Skorpion-Gottheit

{3}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Gott

6/5

Immer wenn eine Kreatur, auf der mindestens eine -1/-1-Marke liegt, stirbt, ziehe eine Karte.

{1}{B}{R}: Lege eine -1/-1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl.

Wenn Die Skorpion-Gottheit stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Falls diese Kreatur stirbt, aber deinen Friedhof vor deinem nächsten Endsegment verlässt, bleibt sie in der neuen Zone.

* Das „nächste Endsegment“ bezieht sich auf das als nächstes vorkommende Endsegment, nicht auf das Endsegment des nächsten Zuges. Falls diese Kreatur vor dem Endsegment eines Zuges stirbt (z. B. während des Kampfes), wird sie zu Beginn des Endsegments desselben Zuges auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.

Zyklus: Der Sturz der Götter der Prüfungen

Aus den Prüfungen ist, genau wie von Bolas geplant, eine Saat aus Verewigten hervorgegangen. Nun ist es die Bestimmung der Götter der Prüfungen, durch die Hand der Skorpion-Gottheit niedergestreckt zu werden, doch sie fügen sich nicht ohne einem letzten Aufwallen ihrer mächtigen Magie in dieses Schicksal. Jede einzelne dieser letzten Taten verursacht ein derart gewaltiges Nachbeben, dass deine Länder im nächsten Enttappsegment nicht enttappen.

Bontus letztes Gefecht

{1}{B}{B}

Hexerei

Zerstöre alle Kreaturen. Länder, die du kontrollierst, enttappen nicht während deines nächsten Enttappsegments.

* Keines der Länder, die du kontrollierst, enttappt während deines nächsten Enttappsegments. Dies gilt sogar für Länder, die nicht getappt waren, sowie dieser Zauberspruch verrechnet wurde. Dies schließt auch Länder mit ein, die ins Spiel kommen, nachdem der Zauberspruch verrechnet wurde.

* Falls mehr als ein Zauberspruch sagt, dass Länder, die du kontrollierst, während deines nächsten Enttappsegments nicht enttappen, enden alle diese Effekte während jenes Enttappsegments. Im darauffolgenden Enttappsegment deines nächsten Zugenttappst du alle Länder, die du kontrollierst.

Thema: Die Wüsten Amonkhets

Da die Bewohner der Stadt nun nicht mehr durch das Hekma geschützt sind, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich in die unwirtliche Wüste hinauszubegeben. Willst du dich ihnen anschließen und dir die Mächte zunutze machen, die unter dem Sand schlummern?

Ramunap-Ruinen

Land — Wüste

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erhöhe deinen Manavorrat um {R}.

{2}{R}{R}, {T}, opfere eine Wüste: Die Ramunap-Ruinen fügen jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

* „Wüste“ ist ein Untertyp von Ländern, der keine spezielle Bedeutung hat. Er verleiht Ländern keine besondere Manafähigkeit. Andere Karten können aber durchaus Effekte haben, die sich auf Wüsten beziehen.

* Falls eine Wüste eine Fähigkeit mit Kosten von „opfere eine Wüste“ hat, kannst du diese oder eine andere Wüste opfern, um die Kosten ihrer Fähigkeit zu bezahlen.

Die Wüsten belohnen dich nicht nur mit ihrer eigenen Macht, einige Karten in *Stunde der Vernichtung* werden besser, falls du eine Wüste kontrollierst – oder sich einfach nur eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet!

Verdammtes Kamel

{1}{B}

Kreatur — Zombie, Kamel

2/1

Wenn das Verdammte Kamel stirbt und falls du eine Wüste kontrollierst oder sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet, wirft ein Spieler deiner Wahl eine Karte ab.

* Falls eine Fähigkeit überprüft, ob du eine Wüste kontrollierst oder sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet, spielt es keine Rolle, wie viele Wüsten bzw. Wüste-Karten es sind. Ob du eine oder fünf kontrollierst, macht keinen Unterschied. Es verschafft dir auch keinen zusätzlichen Vorteil, sowohl eine Wüste zu kontrollieren als auch eine Wüste-Karte im Friedhof zu haben.

* Für Fähigkeiten, die nur ausgelöst werden, falls du eine Wüste kontrollierst oder sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet, muss nur eine Bedingung erfüllt sein, sowie die Fähigkeit ausgelöst wird, und nur eine muss erfüllt sein, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Dabei muss es sich allerdings nicht um dieselbe Bedingung handeln. Beispielsweise könntest du deine einzige Wüste opfern, nachdem die Fähigkeit ausgelöst wurde, aber bevor sie verrechnet wird.

KARTENSPEZIFISCHES

Abwehrende Winde

{2}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, es sei denn, sein Beherrscher bezahlt {1} für jede Karte in deinem Friedhof.

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

* Zähle die Anzahl an Karten in deinem Friedhof, sowie die Abwehrenden Winde verrechnet werden, um zu ermitteln, wie viel Mana der Beherrscher des Zauberspruchs deiner Wahl bezahlen muss, um zu verhindern, dass der

Zauberspruch neutralisiert wird. Die Abwehrenden Winde sind zu diesem Zeitpunkt immer noch auf dem Stapel und werden daher nicht mitgezählt.

Beharrlicher Jäger

{2}{G}{G}

Kreatur — Krokodil

4/4

Solange eine Kreatur mindestens eine -1/-1-Marke auf sich liegen hat, hat der Beharrliche Jäger Wachsamkeit und Todesberührung.

* Eine Kreatur mit einer -1/-1-Marke, die von einem beliebigen Spieler kontrolliert wird, erfüllt die Bedingungen der Fähigkeit des Beharrlichen Jägers.

* Falls der Beharrliche Jäger nach dem Angreifen Wachsamkeit verliert, bleibt er ungetappt.

Berufung

{G}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges verursacht eine Kreatur deiner Wahl Trampelschaden und erhält +X/+X, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

//

Autorität

{1}{W}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Tappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl, die deine Gegner kontrollieren. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Verrechnung von Berufung beginnt. Er ändert sich nicht mehr während des Zuges, selbst falls sich die Anzahl an Kreaturen ändert, die du kontrollierst.

* Du kannst Autorität wirken, ohne eine Kreatur deiner Wahl zu bestimmen. Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten trotzdem Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges. Falls du jedoch Ziele bestimmst und jedes dieser Ziele illegal wird, bevor Autorität verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert und deine Kreaturen erhalten nicht Wachsamkeit.

Champion des Scharfsinns

{2}{U}

Kreatur — Naga, Zauberer

2/1

Wenn der Champion des Scharfsinns ins Spiel kommt, kannst du so viele Karten ziehen, wie seine Stärke beträgt. Falls du dies tust, wirf zwei Karten ab.

Verewigen {5}{U}{U} (*{5}{U}{U}, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie-Naga-Zauberer ohne Manakosten ist. Spiele Verewigen wie eine Hexerei.*)

* Verwende die Stärke des Champions des Scharfsinns, sowie die erste Fähigkeit verrechnet wird, um zu bestimmen, ob du die Fähigkeit nutzen willst und wie viele Karten du ziehst, falls du dies tust. Falls du die Fähigkeit nutzt, wirfst du zwei Karten ab, unabhängig davon, wie viele Karten du ziehst. Falls der Champion des Scharfsinns das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war.

Dämon der Apokalypse

{4} {B} {B}

Kreatur — Dämon

/

Fliegend

Stärke und Widerstandskraft des Dämons der Apokalypse sind gleich der Anzahl an Karten in deinem Friedhof. Tappe zu Beginn deines Versorgungssegments den Dämon der Apokalypse, es sei denn, du opferst eine andere Kreatur.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Dämons der Apokalypse bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Die Heuschrecken-Gottheit

{4} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Gott

4/4

Fliegend

Immer wenn du eine Karte ziehst, erzeuge einen 1/1 blauen und roten Insekt-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit und Eile.

{2} {U} {R}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

Wenn Die Heuschrecken-Gottheit stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Sorgt ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dafür, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, wird die erste ausgelöste Fähigkeit der Heuschrecken-Gottheit nicht ausgelöst.

Die Skarabäen-Gottheit

{3} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Gott

5/5

Zu Beginn deines Versorgungssegments verliert jeder Gegner X Lebenspunkte und du wendest Hellsicht X an, wobei X gleich der Anzahl an Zombies ist, die du kontrollierst.

{2} {U} {B}: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie ist.

Wenn Die Skarabäen-Gottheit stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Die Anzahl der Zombies, die du kontrollierst, wird gezählt, sowie die erste Fähigkeit der Skarabäen-Gottheit verrechnet wird. Spieler können versuchen, diese Anzahl als Antwort auf die Fähigkeit zu ändern (z. B. durch das Aktivieren ihrer zweiten Fähigkeit).

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, ausgenommen der Eigenschaften, die sie ausdrücklich ändert. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt wurde.

* Der Spielstein ist anstatt seiner anderen Typen ein Zombie (im Gegensatz zu Zombies, die durch eine Verewigen-Fähigkeit erzeugt werden) und ist schwarz anstatt seiner anderen Farben. Seine Stärke und Widerstandskraft sind 4/4. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.

* Im Gegensatz zu Spielsteinen, die durch eine Verewigen-Fähigkeit erzeugt wurden, hat der Spielstein die Manakosten und demnach auch die umgewandelten Manakosten der Karte, die er kopiert.

* Falls die vom Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein auch diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ähnliches gilt für

„sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-
Fähigkeiten, die ebenfalls funktionieren.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die erste Fähigkeit der Skarabäen-Gottheit dazu, dass das gegnerische Team doppelt so viele Lebenspunkte verliert, wie du Zombies kontrollierst, obwohl du Hellsicht nur gleich der Anzahl an Zombies, die du kontrollierst, anwendest.

Die Skorpion-Gottheit

{3}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Gott

6/5

Immer wenn eine Kreatur, auf der mindestens eine -1/-1-Marke liegt, stirbt, ziehe eine Karte.

{1}{B}{R}: Lege eine -1/-1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl.

Wenn Die Skorpion-Gottheit stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Du ziehst nur eine Karte, wenn eine Kreatur, auf der mehr als eine -1/-1-Marke liegt, stirbt.

* Falls eine Kreatur, auf der eine -1/-1-Marke liegt, zur selben Zeit wie die Skorpion-Gottheit stirbt, ziehst du eine Karte. Dasselbe gilt auch, falls eine Skorpion-Gottheit, auf der eine -1/-1-Marke liegt, stirbt.

Djeru der Geläuterte

{3}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

4/3

Wachsamkeit

Wenn Djeru der Geläuterte ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Planeswalker-Karte durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

Falls eine Quelle einem Planeswalker, den du kontrollierst, Schaden zufügen würde, verhindere 1 dieser Schadenspunkte.

* Falls mehrere Quellen gleichzeitig einem oder mehreren Planeswalkern, die du kontrollierst, Schaden zufügen würden (z. B. durch mehrere angreifende Kreaturen), wird von jeder dieser Quellen 1 Schadenspunkt gegen jeden dieser Planeswalker verhindert.

Dolch der Ehrenhaften

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0 und hat Pestilenz 1. *(Immer wenn sie geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 1 Lebenspunkt.)*

Ausrüsten {2} {2}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

* Hat eine Kreatur mehrfach Pestilenz, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst.

Drohender Untergang

{2}{R}

Verzauberung

Der Drohende Untergang kommt mit einer Verdammnismarke ins Spiel.

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, dessen umgewandelte Manakosten gleich der Anzahl an

Verdammnismarken auf dem Drohenden Untergang sind, fügt der Drohende Untergang einer Kreatur oder einem

Spieler deiner Wahl entsprechend viele Schadenspunkte zu. Lege dann eine Verdammnismarke auf den Drohenden Untergang.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Drohenden Untergangs wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, berücksichtige den für X bestimmten Wert, wenn du die umgewandelten Manakosten für jenen Zauberspruch ermittelst.

* Die Höhe des durch die ausgelöste Fähigkeit des Drohenden Untergangs verursachten Schadens entspricht der Anzahl an Marken, die auf dem Drohenden Untergang lagen, als seine Fähigkeit ausgelöst wurde. Falls du beispielsweise einen Schock wirkst und dann mit einem zweiten Schock auf die ausgelöste Fähigkeit des Drohenden Untergangs reagierst, wird die Fähigkeit des Drohenden Untergangs ein zweites Mal ausgelöst. Beide ausgelöste Fähigkeiten fügen je 1 Schadenspunkt zu und am Ende liegen auf dem Drohenden Untergang drei Verdammnismarken.

Dünen der Toten

Land — Wüste

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

Wenn die Dünen der Toten aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt werden, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

* Die zweite Fähigkeit der Dünen der Toten erlaubt es dir nicht, sie nach Belieben zu opfern. Du musst einen anderen Weg finden, um die Dünen der Toten in deinen Friedhof zu legen.

Falls du die Dünen der Toten opferst, um die Aktivierungskosten einer Fähigkeit zu bezahlen, erzeugst du den Zombie-Spielstein, bevor die Aktivierungskosten verrechnet werden.

Durchbohrender Treffer

{2} {R} {R}

Hexerei

Der Durchbohrende Treffer fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Der Durchbohrende Treffer schickt die als Ziel gewählte Kreatur ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde und nicht nur wegen tödlichen Schadens. Das betrifft die Kreatur deiner Wahl sogar dann, falls der Durchbohrende Treffer ihr keinen Schaden zufügt (wegen eines Verhinderungseffekts) oder der Durchbohrende Treffer einer anderen Kreatur den Schaden zufügt (wegen eines Umlenkungseffekts).

Durchbrechen

{R}

Hexerei

Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

* Durchbrechen betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, verursachen keinen Trampelschaden.

Eifrige Lebensspenderin (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{2} {G}

Kreatur — Mensch, Druide

2/2

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {G} oder {U}. Falls du einen Nissa-Planeswalker kontrollierst, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

* Du kannst die Fähigkeit der Eifrigen Lebensspenderin aktivieren, selbst falls du keine Verwendung für das Mana hast. Du erhältst dennoch 2 Lebenspunkte dazu, falls du einen Nissa-Planeswalker kontrollierst.

* Die Fähigkeit der Eifrigen Lebensspenderin ist eine Manafähigkeit. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Du fügst das Mana sofort zu deinem Manavorrat hinzu und du erhältst sofort 2 Lebenspunkte dazu (falls zutreffend).

Eingebildete Bedrohungen

{2} {U} {U}

Spontanzauber

Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert, greifen in diesem Zug an, falls möglich. Kreaturen, die jener Spieler kontrolliert, enttappen nicht während seines nächsten Enttappsegments.

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

* Keine der Kreaturen, die jener Spieler kontrolliert, enttappen in dessen nächstem Enttappsegment. Dies gilt auch für Kreaturen, die nicht angreifen. Dies schließt Kreaturen mit ein, die ins Spiel kommen oder getappt werden, nachdem der Zauberspruch verrechnet wurde.

* Falls der Gegner irgendwelche Kreaturen, die er kontrolliert, erschöpft, kommen Erschöpfen und der Effekt von Eingebildete Bedrohungen, die sie daran hindern zu enttappen, im selben Enttappsegment zur Anwendung. Jene Kreaturen enttappen wieder ganz normal im darauffolgenden Enttappsegment des Spielers.

* Falls während des Angreifer-deklarieren-Segments jenes Spielers eine Kreatur, die er kontrolliert, getappt ist oder von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass diese Kreatur nicht angreifen kann, kann sie nicht angreifen. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

Endlose Sande

Land — Wüste

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{2}, {T}: Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, ins Exil.

{4}, {T}, opfere die Endlosen Sande: Bringe alle mit den Endlosen Sanden ins Exil geschickten Kreaturenkarten unter der Kontrolle ihrer Besitzer ins Spiel zurück.

* Die letzte Fähigkeit der Endlosen Sande bringt nur Kreaturenkarten zurück, die durch diese Karte ins Exil geschickt wurden. Falls die Endlosen Sande das Spiel verlassen, bevor du jene Fähigkeit aktiviert hast, bleiben die Kreaturen, die ins Exil geschickt wurden, für immer unter den Sanden begraben.

* Falls du mit der zweiten Fähigkeit der Endlosen Sande eine Kreatur ins Exil schickst, die keine Kreaturenkarte ist (wie zum Beispiel ein Kreaturenspielstein oder ein Land, das zu einer Kreatur geworden ist), bringt die dritte Fähigkeit diesen Spielstein oder diese Karte nicht aus dem Exil zurück.

Engel der Verdammnis

{2} {W} {W}

Kreatur — Engel

3/3

Fliegend, Wachsamkeit

{2} {W}, {T}: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe ihre Karte zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

{2} {W}, {T}, erschöpfe den Engel der Verdammnis: Schicke eine andere Kreatur deiner Wahl ins Exil, bis der

Engel der Verdammnis das Spiel verlässt. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*

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

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

* Falls der Engel der Verdammnis das Spiel verlässt, bevor seine erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die als Ziel gewählte Kreatur trotzdem ins Exil geschickt. Jene Karte kehrt ins Spiel zurück, selbst falls der Engel der Verdammnis das Spiel vor dem nächsten Endsegment verlassen hat.

* Falls der Engel der Verdammnis das Spiel verlässt, bevor seine letzte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die als Ziel gewählte Kreatur nicht ins Exil geschickt.

* Die Karte, die durch die letzte Fähigkeit des Engels der Verdammnis ins Exil geschickt wird, kehrt unmittelbar, nachdem der Engel der Verdammnis das Spiel verlassen hat, ins Spiel zurück. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.

* Falls der Engel der Verdammnis während er angreift getappt wird, um eine seiner Fähigkeiten zu aktivieren, wird er dadurch nicht aus dem Kampf entfernt.

Entfesselte Mumie

{1}{W}{B}

Kreatur — Zombie

2/3

{1}{W}: Ein angreifender Zombie deiner Wahl erhält Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

{1}{B}: Ein angreifender Zombie deiner Wahl erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

* Die Fähigkeit der Entfesselten Mumie kann sie selbst zum Ziel haben, während sie angreift.

* Der als Ziel gewählte Zombie hat auch noch nach dem Kampf Lebensverknüpfung oder Todesberührung, wenn er keine angreifende Kreatur mehr ist.

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung und Todesberührung auf einer Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Entschlossene Überlebende

{1}{R}{W}

Kreatur — Mensch, Krieger

3/3

Du kannst die Entschlossenen Überlebenden erschöpfen, sowie sie angreifen. *(Sie enttappen nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*

Immer wenn du eine Kreatur erschöpfst, fügen die Entschlossenen Überlebenden jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* In einer Partie Two-Headed Giant, führt die letzte Fähigkeit der Entschlossenen Überlebenden dazu, dass dem gegnerischen Team 2 Schadenspunkte zugefügt werden und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Erdstoß-Khenra

{1}{R}

Kreatur — Schakal, Krieger

2/1

Eile

Wenn der Erdstoß-Khenra ins Spiel kommt, kann eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke kleiner oder gleich der Stärke des Erdstoß-Khenras in diesem Zug nicht blocken.

Verewigen {4}{R}{R} ({4}{R}{R}), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie-Schakal-Krieger ohne Manakosten ist. Spiele Verewigen wie eine Hexerei.*)

* Die Stärke der Kreatur deiner Wahl wird überprüft, sowie du sie als Ziel der Fähigkeit des Erdstoß-Khenras bestimmst, und nochmals, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald die Fähigkeit verrechnet wird, ist es zu spät – selbst falls die Stärke der Kreatur sich erhöht oder die Stärke des Erdstoß-Khenras sinkt, wird die Kreatur deiner Wahl trotzdem nicht in der Lage sein, zu blocken.

* Zaubersprüche, aktivierte Fähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten könne die Stärke des Erdstoß-Khenras nicht erhöhen, bevor du ein Ziel für seine Fähigkeit bestimmen musst. Statische Fähigkeiten, wie die der Fürstin der Verfluchten, erhöhen seine Stärke rechtzeitig, sodass du eine größere Kreatur als Ziel bestimmen kannst.

Ergebene des Gott-Pharaos

{W}

Kreatur — Mensch, Zauberer

0/4

Immer wenn du einen blauen, schwarzen oder roten Zauberspruch wirkst, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

* Falls du einen Zauberspruch wirkst, der zwei oder mehr dieser Farben hat, erhältst du nur 1 Lebenspunkt dazu.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Ergebenen des Gott-Pharaos wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Erhabenheit

{2}{W}

Verzauberung

Spieler können keine Marken erhalten.

Es können keine Marken auf Artefakte, Kreaturen, Verzauberungen oder Länder gelegt werden.

* Erhabenheit entfernt keine Marken, die bereits auf Spielern oder bleibenden Karten liegen.

* Erhabenheit verhindert, dass Marken auf Artefakte, Kreaturen, Verzauberungen oder Länder gelegt werden, sowie diese ins Spiel kommen. Sie verhindert auch, dass später Marken auf sie gelegt werden.

* Falls die Kosten einer Fähigkeit oder die zusätzlichen Kosten eines Zauberspruchs es verlangen, dass Marken auf ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung oder ein Land gelegt werden, können diese Kosten nicht bezahlt werden. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, sagen, dass ein Spieler Marken auf eines dieser Objekte legen „kann“, kann der Spieler nicht bestimmen, dies zu tun.

* Falls ein Ersatzeffekt es einem Spieler erlaubt, ein Ereignis durch das Legen von Marken auf ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung oder ein Land zu modifizieren oder zu ersetzen, dann kann der Spieler diesen Ersatzeffekt anwenden. Es werden zwar keine Marken auf das Objekt gelegt, aber falls das ursprüngliche Ereignis vollständig ersetzt wird (wie z. B. durch den Ersatzeffekt des Seelennarben-Magiers), findet das ursprüngliche Ereignis nicht statt.

* Falls ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung oder ein Land zu dem selben Zeitpunkt mit Marken ins Spiel kommen würde, zu dem auch Erhabenheit ins Spiel kommt, verhindert Erhabenheit nicht, dass die bleibende Karte

die Marken erhält.

Feindliche Wüste

Land — Wüste

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{2}, schicke ein Land aus deinem Friedhof ins Exil: Die Feindliche Wüste wird bis zum Ende des Zuges zu einer 3/4 Elementarwesen-Kreatur. Sie ist immer noch ein Land.

* Falls die Feindliche Wüste im selben Zug zur Kreatur wird, in dem sie auch ins Spiel gekommen ist, kannst du nicht mit ihr angreifen und sie auch nicht für Mana tapen.

Flammenpfeil-Bogenschützin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Bogenschütze

2/1

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, fügt die Flammenpfeil-Bogenschützin jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

* Die Fähigkeit der Flammenpfeil-Bogenschützin wird vor dem Zauber, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

* In einer Partie Two-Headed Giant fügt die Fähigkeit der Flammenpfeil-Bogenschützin dem gegnerischen Team insgesamt 2 Schadenspunkte zu.

Furchtloser Avior

{2}{W}

Kreatur — Vogel, Krieger

2/1

Fliegend

Immer wenn der Furchtlose Avior angreift, enttappe eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Das Enttappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.

* Alle Angreifer müssen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden. Du kannst also nicht mit dem Furchtlosen Avior angreifen, eine getappte Kreatur enttappen und dann mit jener Kreatur ebenfalls angreifen.

Gabe des Gott-Pharaos

{7}

Artefakt

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil schicken. Falls du dies tust, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie jener Karte ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie ist. Er erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

* Die Fähigkeit der Gabe des Gott-Pharaos hat die Kreaturenkarte, die von dir ins Exil geschickt wurde, nicht als Ziel. Du bestimmst eine, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Kein Spieler kann zwischen dem Bestimmen der Kreaturenkarte, die ins Exil geschickt werden soll, und dem Erzeugen des Spielsteins eine Aktion ausführen.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, ausgenommen der Eigenschaften, die sie ausdrücklich ändert. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.

* Der Spielstein ist anstatt seiner anderen Typen ein Zombie (im Gegensatz zu Zombies, die durch eine Verewigen-Fähigkeit erzeugt werden) und ist schwarz anstatt seiner anderen Farben. Seine Stärke und Widerstandskraft sind 4/4. Dies sind kopierbare Werte des Spielsteins, die von anderen Effekten kopiert werden können.

* Im Gegensatz zu Spielsteinen, die durch eine Verewigen-Fähigkeit erzeugt wurden, hat der Spielstein die Manakosten und demnach auch die umgewandelten Manakosten der Karte, die er kopiert.

* Falls die vom Spielstein kopierte Karte irgendwelche „wenn [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein auch diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ähnliches gilt für „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die ebenfalls funktionieren.

Getrieben

{1}{G}

Hexerei

Bis zum Ende des Zuges verursachen Kreaturen, die du kontrollierst, Trampelschaden und erhalten „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte.“

//

Verzweiflung

{1}{B}

Hexerei

Nachhall

Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, Bedrohlichkeit und „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, wirft der Spieler eine Karte ab.“

* Falls du Getrieben oder Verzweiflung mehrfach in einem Zug verrechnest, verfügen deine Kreaturen über entsprechend viele Vorkommen der ausgelösten Fähigkeit. Jedes Vorkommen wird einzeln ausgelöst.

* Mehrfache Vorkommen von Trampelschaden oder Bedrohlichkeit haben keine zusätzliche Wirkung.

* Getrieben und Verzweiflung betreffen jeweils nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle kommen, erhalten weder die Schlüsselwort-Fähigkeit noch die ausgelöste Fähigkeit.

Hazorets entfesselter Zorn

{4}{R}{R}

Hexerei

Mische deine Bibliothek und schicke dann die obersten vier Karten ins Exil. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Karten mit umgewandelten Manakosten von 5 oder weniger, die keine Länder sind, wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Länder, die du kontrollierst, enttappen nicht während deines nächsten Enttappsegments.

* Jeder einzelne Zauberspruch, den du auf diese Weise wirkst, muss umgewandelte Manakosten von 5 oder weniger haben. Ihre umgewandelten Manakosten insgesamt können auch höher sein.

* Kein Spieler kann zwischen dem Mischen deiner Bibliothek und dem Zeitpunkt, an dem du die obersten vier Karten ins Exil schickst, eine Aktion ausführen.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten wie Auftauchen-Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei Quälende Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

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

* Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, während du eine der vier Karten wirkst, werden erst auf den Stapel gelegt, nachdem du mit dem Wirken all jener Karten fertig bist. Alle so ausgelösten Fähigkeiten werden vor all jenen Zaubersprüchen verrechnet.

* Falls du eine dieser Karten wirkst, wirkst du sie als Teil der Verrechnung von Hazorets entfesseltem Zorn. Du kannst nicht entscheiden, sie erst später im Zug zu wirken.

* Falls ein auf diese Weise gewirkter Zauberspruch einen anderen Zauberspruch zum Ziel hat, kann er einen Zauberspruch zum Ziel haben, den du vorher während der Verrechnung von Hazorets entfesseltem Zorn gewirkt hast. Er kann auch Hazorets entfesselten Zorn selbst zum Ziel haben, aber Hazorets entfesselter Zorn wird direkt danach auf den Friedhof gelegt und wird dadurch zu einem illegalen Ziel für jenen Zauberspruch.

Heldentat

{1}{W}

Spontanzauber

Enttappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug eine zusätzliche Kreatur blocken.

* Du kannst die Heldentat auch dann wirken, falls die Kreatur deiner Wahl nicht in der Lage ist, sofort zu blocken, weil du beispielsweise der angreifende Spieler bist.

* Das Enttappen einer angreifenden Kreatur entfernt sie nicht aus dem Kampf.

* Die Heldentat kann eine ungetappte Kreatur zum Ziel haben. Sie erhält dennoch +2/+2 und kann eine zusätzliche Kreatur blocken.

* Die Effekte der Heldentat sind kumulativ. Falls mehrere Heldentaten verrechnet werden, die dieselbe Kreatur zum Ziel haben, kann sie entsprechend viele zusätzliche Kreaturen in diesem Zug blocken.

Herrscher des Rudels

{2}{G}

Kreatur — Katze

2/2

Der Herrscher des Rudels erhält +1/+1 für jede andere Katze, die du kontrollierst.

{W}, {T}, erschöpfe den Herrscher des Rudels: Erzeuge zwei 1/1 weiße Katze-Kreaturespielsteine mit Lebensverknüpfung. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*

* Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann der Schaden, den der Herrscher des Rudels im Kampf erlitten hat, zu tödlichem Schaden werden, falls andere Katzen, die du kontrollierst, später im Zug das Spiel verlassen.

Kefnets letzte Worte

{2}{U}{U}

Hexerei

Übernimm die Kontrolle über ein Artefakt, eine Kreatur oder eine Verzauberung deiner Wahl. Länder, die du kontrollierst, enttappen nicht während deines nächsten Enttappsegments.

* Der kontrollverändernde Effekt von Kefnets letzten Worten ist permanent. Er endet also nicht im Aufräumsegment.

* Falls die bleibende Karte deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem Kefnets letzte Worte verrechnet werden, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Deine Länder enttappen ganz normal während deines nächsten Enttappsegments.

* Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst. Diese bleiben weiterhin angelegt, aber Effekte von Auren, die von „du/dir“ sprechen, beziehen sich nach wie vor auf den Beherrscher der Aura, Ausrüstungen können nur von ihrem jeweiligen Beherrscher umgerüstet werden, usw.

* Falls in einer Multiplayer-Partie ein Spieler die Partie verlässt, verlassen alle Karten, die dieser Spieler besitzt, ebenfalls die Partie, und alle Effekte, die ihm die Kontrolle über bleibende Karten geben, enden sofort.

Klingenwirbel

{1} {R}

Spontanzauber

Lege eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl. Der Klingenwirbel fügt dem Beherrscher der Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

* Falls die als Ziel gewählte Kreatur zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, zu dem der Klingenwirbel verrechnet wird, wird der Zauberspruch neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Der Klingenwirbel fügt keinem Spieler Schaden zu.

Knochenwüste

Land — Wüste

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{2}, {T}, opfere eine Wüste: Schicke alle Karten aus allen Friedhöfen ins Exil.

* Die geopfert Wüste befindet sich bereits in deinem Friedhof, wenn durch die letzte Fähigkeit alle Karten von allen Friedhöfen ins Exil geschickt werden.

Lager der Überlebenden

Land — Wüste

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{T}, tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.

* Um die letzte Fähigkeit zu aktivieren, kannst du eine beliebige ungetappte Kreatur unter deiner Kontrolle tappen, einschließlich einer, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war. (Beachte: Für das Tappen der Kreatur wird nicht {T} [das Symbol für Tappen] verwendet.)

Lasst die Bestien los

{X} {G} {G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu X Kreaturenkarten mit umgewandelten Manakosten von jeweils X, die unterschiedliche Namen haben, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

* Falls Lasst die Bestien los mit einem Wert von 0 für X wirkst, durchsuchst du deine Bibliothek und mischt sie, aber du kannst keine Karten finden.

* Für Karten in deiner Bibliothek mit {X} in ihren Manakosten wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Leerwandler

{5}

Artefaktkreatur — Golem

4/4

Der Leerwandler kostet beim Wirken für jede Karte, die du in diesem Zug umgewandelt oder abgeworfen hast, {2} weniger.

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

* Die Kosten des Leerwandlers werden reduziert, selbst falls die Karten, die du umgewandelt oder abgeworfen hast, sich nicht in deinem Friedhof befinden.

* Hast du drei oder mehr Karten abgeworfen, betragen die Kosten zum Wirken des Leerwandlers {0}. Die Kosten bleiben nicht bei {1} stecken und können auch keinen negativen Wert haben.

* Die erste Fähigkeit des Leerwandlers erlaubt es dir nicht, eine Karte abzuwerfen. Du benötigst einen anderen Effekt, der dir erlaubt oder von dir verlangt, Karten abzuwerfen.

Magmaroth

{3} {R}

Kreatur — Elementarwesen

5/5

Lege zu Beginn deines Versorgungssegments eine -1/-1-Marke auf das Magmaroth.

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, entferne eine -1/-1-Marke vom Magmaroth.

* Die zweite ausgelöste Fähigkeit des Magmaroths wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Majestätischer Myriarch

{4} {G}

Kreatur — Chimäre

/

Stärke und Widerstandskraft des Majestätischen Myriarchen sind gleich der doppelten Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

Zu Beginn jedes Kampfes erhält der Majestätische Myriarch Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges, falls du eine Kreatur mit Flugfähigkeit kontrollierst. Das Gleiche gilt für Ersts Schlag, Doppelschlag, Todesberührung, Eile, Fluchsicherheit, Unzerstörbarkeit, Lebensverknüpfung, Bedrohlichkeit, Reichweite, Wachsamkeit sowie das Verursachen von Trampelschaden.

* Der Majestätische Myriarch hat ein geringfügiges Erratum erhalten, um seine Funktionalität deutlicher zu machen. Die richtige Oracle-Formulierung ist die oben angegebene.

* Die erste Fähigkeit des Majestätischen Myriarchen wirkt in allen Zonen. Während er im Spiel ist, zählt er sich selbst, daher ist er mindestens 2/2.

* Die zweite Fähigkeit des Majestätischen Myriarchen wird zu Beginn jedes Kampfes ausgelöst, nicht nur bei Kämpfen in deinem Zug, und unabhängig davon, ob du eine Kreatur kontrollierst, die irgendeine der angeführten Fähigkeiten hat.

* Welches Set an Fähigkeiten der Majestätische Myriarch erhält, wird bestimmt, sowie seine zweite Fähigkeit verrechnet wird. Es ändert sich nicht, selbst falls alle anderen Kreaturen, die eine dieser Fähigkeiten haben, das Spiel verlassen, oder falls Kreaturen ins Spiel kommen oder Fähigkeiten dazuerhalten.

* Falls eine Kreatur eine der angeführten Fähigkeiten erhält, bevor die ausgelöste Fähigkeit des Majestätischen Myriarchen verrechnet wird (zum Beispiel aufgrund einer anderen Fähigkeit, die zu Beginn des Kampfes ausgelöst wurde), erhält der Majestätische Myriarch diese Fähigkeit.

* Mehrfaches Vorkommen einer Fähigkeit, die der Majestätische Myriarch erhalten kann, hat keine zusätzliche Wirkung.

Marodierender Knochenmar

{2} {B}

Kreatur — Zombie, Minotaurus

3/3

Der Marodierende Knochenmar kann nicht blocken, es sei denn, du kontrollierst einen anderen Zombie.

* Ob du einen anderen Zombie kontrollierst, wird erst überprüft, sowie du Blocker deklariert. Der Marodierende Knochenmar hört nicht auf zu blocken, falls du später keinen anderen Zombie mehr kontrollierst.

* Der andere Zombie muss nicht blocken.

Neheb der Verewigte

{3} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Zombie, Minotaurus, Krieger

4/6

Pestilenz 3 (*Immer wenn diese Kreatur geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 3 Lebenspunkte.*)

Erhöhe zu Beginn deiner Hauptphase nach dem Kampf deinen Manavorrat für jeden Lebenspunkt, den deine Gegner in diesem Zug verloren haben, um {R}.

* Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.

* Weil sie zu Beginn einer Phase ausgelöst wird, handelt es sich bei Nehebs letzter Fähigkeit nicht um eine Manafähigkeit. Sie kommt auf den Stapel und kann von Effekten neutralisiert werden, die mit ausgelösten Fähigkeiten interagieren, wie z. B. der Fähigkeit der Wendigen Quertreiberin.

* Du erhältst eine Hauptphase nach dem Kampf, selbst falls keine Kreaturen während eines Zuges angegriffen haben. Nehebs letzte Fähigkeit wird ausgelöst.

* Falls ein Gegner Lebenspunkte verliert, Neheb aber das Spiel verlässt, bevor deine Hauptphase nach dem Kampf beginnt, wird seine letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.

* Nehebs Fähigkeit überprüft nur, wie viele Lebenspunkte Gegner im Zug verloren haben, und nicht wie hoch der Unterschied zum Lebenspunktstand im Vergleich zum Beginn des Zuges ist. Falls beispielsweise ein Gegner 2 Lebenspunkte verliert und dann 8 Lebenspunkte vor deiner Hauptphase nach dem Kampf dazuerhält, fügst du deinem Manavorrat {R} {R} hinzu.

* Falls ein Gegner Lebenspunkte verliert und in der Folge die Partie vor deiner Hauptphase nach dem Kampf verliert, zählt Nehebs Fähigkeit diesen Verlust an Lebenspunkten.

* Falls du mehr als zwei Hauptphasen in einem Zug haben solltest, ist jede Hauptphase nach der ersten Hauptphase eine Hauptphase nach dem Kampf und Nehebs letzte Fähigkeit wird zu Beginn jeder einzelnen ausgelöst.

Nicol Bolas, der Täuscher (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{5} {U} {B} {R}

Planeswalker — Bolas

5

+3: Jeder Gegner verliert 3 Lebenspunkte, es sei denn, er wirft eine Karte ab oder opfert eine bleibende Karte, die kein Land ist.

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

−11: Nicol Bolas, der Täuscher, fügt jedem Gegner 7 Schadenspunkte zu. Du ziehst sieben Karten.

* Während Nicol Bolas' erste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt dein Gegner eine Karte, die abgeworfen werden soll, ohne sie offen vorzuzeigen oder eine bleibende Karte, die kein Land ist und die geopfert werden soll, oder nichts von beidem. Dann wirft der Spieler eine Karte ab, opfert die bleibende Karte oder verliert 3 Lebenspunkte. Dein Gegner kann immer bestimmen, 3 Lebenspunkte zu verlieren, selbst falls er Karten abwerfen oder eine bleibende Karte, die kein Land ist, opfern könnte.

* In einer Multiplayer-Partie bestimmt jeder Spieler in Zugreihenfolge seine Wahl für Nicol Bolas' erste Fähigkeit, dann finden alle diese Aktionen gleichzeitig statt. Jeder Gegner weiß, was vorangegangene Gegner bestimmt haben, aber eine Karte, die auf diese Weise zum Abwerfen bestimmt wurde, wird erst offen vorgezeigt, sowie sie abgeworfen wird.

* Falls das Ziel von Nicol Bolas' zweiter Fähigkeit zu einem illegalen Ziel wird, wird die Fähigkeit neutralisiert und du ziehst keine Karte. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört werden kann, beispielsweise weil es Unzerstörbarkeit hat, ziehst du dennoch eine Karte.

* Falls Nicol Bolas' dritte Fähigkeit sowohl dazu führt, dass alle deine Gegner 0 oder weniger Lebenspunkte haben, als auch, dass du versuchst, mehr Karten zu ziehen, als sich noch in deiner Bibliothek befinden, endet die Partie in einem Unentschieden.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt Nicol Bolas' erste Fähigkeit dazu, dass beide Gegner jeweils eine bleibende Karte, die kein Land ist, opfern oder eine Karte abwerfen müssen oder 3 Lebenspunkte verlieren. Deine Gegner bestimmen, ob sie die gleiche „Plage“ wählen oder unterschiedliche. Dies kann dazu führen, dass das gegnerische Team 6 Lebenspunkte verliert. Seine letzte Fähigkeit führt immer dazu, dass dem gegnerischen Team 14 Schadenspunkte zugefügt werden, obwohl du trotzdem nur sieben Karten ziehst.

Nicol Bolas, Gott-Pharao

{4} {U} {B} {R}

Planeswalker — Bolas

7

+2: Ein Gegner deiner Wahl schickt Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Karte ins Exil schickt, die kein Land ist. Bis zum Ende des Zuges kannst du jene Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

+1: Jeder Gegner schickt zwei Karten aus seiner Hand ins Exil.

−4: Nicol Bolas, Gott-Pharao, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, oder einem Gegner deiner Wahl 7 Schadenspunkte zu.

−12: Schicke alle bleibenden Karten, die deine Gegner kontrollieren und die keine Länder sind, ins Exil.

* Die Karten, die von Nicol Bolas' erster und zweiter Fähigkeit ins Exil geschickt werden, werden aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Du kannst die Karte, die kein Land ist und von Nicol Bolas' erster Fähigkeit in diesem Zug ins Exil geschickt wurde, wirken, selbst falls Nicol Bolas nicht länger im Spiel oder unter deiner Kontrolle ist.

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

* Falls du die mit Nicol Bolas' erster Fähigkeit ins Exil geschickte Karte in diesem Zug nicht wirkst, bleibt sie im Exil.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten wie Auftauchen-Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei Quälende Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

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

* Während der Verrechnung von Nicol Bolas' zweiter Fähigkeit bestimmt jeder Gegner, welche Karten von seiner Hand ins Exil geschickt werden. Jeder Gegner mit zwei oder weniger Karten auf seiner Hand schickt seine gesamte Hand ins Exil.

* Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die dieser Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle Zauber und bleibenden Karten, die du durch Nicol Bolas' erste Fähigkeit kontrollierst, ins Exil geschickt.

Nissa, Schöpfungsmagierin (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{5} {G} {G}

Planeswalker — Nissa

5

+2: Enttappe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl und bis zu zwei Länder deiner Wahl.

−3: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +5/+5 bis zum Ende des Zuges.

−10: Schaue dir die obersten zehn Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Kreaturen- und/oder Länderkarten ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Du kannst Nissas erste Fähigkeit mit weniger als 4 Zielen aktivieren. Du kannst z. B. eine Kreatur und zwei Länder als Ziele bestimmen, oder keine Kreatur und zwei Länder. Du kannst sogar gar keine Ziele bestimmen.

* Während Nissas letzte Fähigkeit verrechnet wird, kommen alle Kreaturen und Länder, die auf diese Weise ins Spiel gebracht werden, zur selben Zeit ins Spiel. Falls einige darunter ausgelöste Fähigkeit haben, die ausgelöst werden, wenn etwas anderes ins Spiel kommt, dann lösen sie ihre Effekte gegenseitig aus.

Nissas Niederlage

{2} {G}

Hexerei

Zerstöre einen Wald, eine grüne Verzauberung oder einen grünen Planeswalker deiner Wahl. Falls jene bleibende Karte ein Nissa-Planeswalker war, ziehe eine Karte.

* Bei den meisten Nichtstandardländern, die grünes Mana produzieren, handelt es sich nicht um Wälder. Beispielsweise ist die Wüste der Unbezwingbaren kein Wald. Einige Nichtstandardländer (wie z. B. das Geschützte Gestrüpp aus *Amonkhet*) haben Standardlandtypen auf ihrer Typus-Zeile aufgedruckt und können Wälder sein.

Nissas Zuspruch (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek und deinen Friedhof nach einer Karte namens Wald, einer Karte namens Dornenwurzelbehemoth und einer Karte namens Nissa, Schöpfungsmagierin. Zeige diese Karten offen vor und nimm sie auf deine Hand. Mische danach deine Bibliothek.

* Du kannst beliebig viele oder alle der aufgelisteten Karten mit Nissas Zuspruch finden. Du kannst sogar keine finden, aber das wäre kein sehr ermutigender Zuspruch.

* Nissas Zusage kann nicht genutzt werden, um eine Karte mit dem Landtyp Wald zu finden, die nicht auch Wald heißt (wie z. B. das Geschützte Gestrüpp aus *Amonkhet*).

Obeliken-Spinne

{1}{B}{G}

Kreatur — Spinne

1/4

Reichweite

Immer wenn die Obeliken-Spinne einer Kreatur Kampfschaden zufügt, lege eine -1/-1-Marke auf jene Kreatur.

Immer wenn du eine oder mehrere -1/-1-Marken auf eine Kreatur legst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Die erste ausgelöste Fähigkeit der Obeliken-Spinne legt nur eine -1/-1-Marke auf die Kreatur, unabhängig davon, wie viel Kampfschaden sie zufügt.

* Falls die Obeliken-Spinne einer Kreatur Kampfschaden zufügt, diese Kreatur aber nicht im Spiel ist, wenn die erste Fähigkeit der Obeliken-Spinne verrechnet wird (wahrscheinlich weil die Obeliken-Spinne diese Kreatur bereits getötet hat), wird keine -1/-1-Marke gelegt.

* Weil Schaden auf einer Kreatur bis zum Ende des Zuges vermerkt bleibt, kann die Marke, die die erste ausgelöste Fähigkeit der Obeliken-Spinne auf eine Kreatur legt, dazu führen, dass zuvor vermerkter Schaden tödlich wird.

* Falls die Obeliken-Spinne einer Kreatur zur selben Zeit Kampfschaden zufügt, zu der der Obeliken-Spinne tödlicher Schaden zugefügt wird, legt ihre erste ausgelöste Fähigkeit eine -1/-1-Marke auf die andere Kreatur. Da die Obeliken-Spinne jedoch das Spiel verlassen hat, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, wird ihre letzte Fähigkeit nicht ausgelöst.

* Falls du gleichzeitig eine oder mehrere -1/-1-Marken auf unterschiedliche Kreaturen legst, wird die letzte Fähigkeit der Obeliken-Spinne jeweils einmal für jede dieser Kreaturen ausgelöst.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit der Obeliken-Spinne dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Oketras letzter Gnadenakt

{1}{W}{W}

Hexerei

Dein Lebenspunktestand wird gleich deiner Startlebenspunktezahl. Länder, die du kontrollierst, enttappen nicht während deines nächsten Enttappsegments.

* Damit dein Lebenspunktestand zu deinem Startlebenspunktestand wird (normalerweise 20), verlierst oder erhältst du die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten. Beträgt dein Lebenspunktestand beispielsweise 4, wenn Oketras letzter Gnadenakt verrechnet wird, erhältst du 16 Lebenspunkte dazu. Falls dein Lebenspunktestand 25 ist, wenn er verrechnet wird, verlierst du 5 Lebenspunkte. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren auch entsprechend mit diesem Effekt.

* In einer Partie Two-Headed Giant sorgt Oketras letzter Gnadenakt dafür, dass der Lebenspunktestand deines Teams auf den Startlebenspunktestand gesetzt wird (normalerweise 30), aber nur du erhältst oder verlierst in diesem Fall Lebenspunkte.

Plage der Gifte

{2}{B}{B}

Spontanzauber

Lege drei -1/-1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher verliert 3 Lebenspunkte, es sei denn, er opfert eine andere bleibende Karte, die kein Land ist, oder wirft eine Karte ab.

* Falls die bleibende Karte, die kein Land ist, zum Zeitpunkt, zu dem die Plage der Gifte verrechnet wird, ein illegales Ziel ist, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Der Beherrscher der Kreatur wird nicht „geplagt“.

* Weil zustandsbasierte Aktionen nicht ausgeführt werden, während die Plage der Gifte verrechnet wird, befindet sich die Kreatur deiner Wahl noch im Spiel, während ihr Beherrscher „geplagt“ wird. Falls eine Aura an diese Kreatur angelegt ist, kann diese Aura geopfert werden.

* Während die Plage der Gifte verrechnet wird, bestimmt der Beherrscher der Kreatur eine verdeckte Karte, die abgeworfen werden soll, eine bleibende Karte, die kein Land ist und die geopfert werden soll, oder keines von beidem. Dann wirft der Spieler eine Karte ab, opfert die bleibende Karte oder verliert 3 Lebenspunkte. Jener Spieler kann immer bestimmen, 3 Lebenspunkte zu verlieren, selbst falls er Karten abwerfen oder eine bleibende Karte, die kein Land ist, opfern könnte.

Plage der Skarabäen

{3}{B}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Zu Beginn des Versorgungssegments des verzauberten Spielers verliert der Spieler 3 Lebenspunkte, es sei denn, er opfert eine bleibende Karte, die kein Land ist, oder wirft eine Karte ab.

* Während die ausgelöste Fähigkeit der Plage der Skarabäen verrechnet wird, bestimmt der verzauberte Spieler eine verdeckte Karte, die abgeworfen werden soll, eine bleibende Karte, die kein Land ist und die geopfert werden soll, oder keines von beidem. Dann wirft der Spieler eine Karte ab, opfert die bleibende Karte oder verliert 3 Lebenspunkte. Jener Spieler kann immer bestimmen, 3 Lebenspunkte zu verlieren, selbst falls er Karten abwerfen oder eine bleibende Karte, die kein Land ist, opfern könnte.

Plage des Hagelfeuers

{X}{B}{B}

Hexerei

Wiederhole den folgenden Vorgang X Mal. Jeder Gegner verliert 3 Lebenspunkte, es sei denn, jener Spieler opfert eine bleibende Karte, die kein Land ist, oder wirft eine Karte ab.

* Falls X gleich 0 ist, wird die Plage des Hagelfeuers ohne Effekt verrechnet.

* Während die Plage des Hagelfeuers verrechnet wird, bestimmt dein Gegner verdeckt eine Karte, die abgeworfen werden soll, eine bleibende Karte, die kein Land ist und die geopfert werden soll, oder keines von beidem. Dann wirft dieser Spieler jene Karte ab, opfert jene bleibende Karte oder verliert 3 Lebenspunkte. Wiederhole dann diesen Vorgang, falls er noch nicht X Mal durchgeführt wurde. Dein Gegner kann immer bestimmen, 3 Lebenspunkte zu verlieren, selbst falls er Karten abwerfen oder eine bleibende Karte, die kein Land ist, opfern könnte.

* Jede Wiederholung dieses Vorgangs wird einzeln durchgeführt. Falls ein Gegner eine Kreatur mit einer Fähigkeit opfert, die ausgelöst wird, wenn eine andere Kreatur stirbt, berücksichtigt die Fähigkeit dieser Kreatur z. B. Kreaturen, die vor ihr geopfert wurden, aber nicht jene Kreaturen, die nach ihr geopfert wurden.

* Zustandsbasierte Aktionen werden zwischen den Wiederholungen des Vorgangs nicht überprüft, weshalb der Spielzustand während der Verrechnung etwas ungewöhnlich sein kann. Ein Spieler kann z. B. eine Kreatur opfern und dann später die Aura, die an jene Kreatur angelegt war.

* In einer Multiplayer-Partie trifft jeder Spieler in Zugreihenfolge seine Entscheidung, dann finden alle Aktionen gleichzeitig statt, und dann wird dieser Vorgang wiederholt, falls er noch nicht X Mal durchgeführt wurde. Jeder

Gegner weiß, was vorangegangene Gegner bestimmt haben, aber eine Karte, die auf diese Weise zum Abwerfen bestimmt wurde, wird erst offen vorgezeigt, sowie sie abgeworfen wird.

* In einer Partie Two-Headed Giant, führt die Plage des Hagelfeuers dazu, dass beide Gegner X-mal eine bleibende Karte, die kein Land ist, opfern, eine Karte abwerfen oder 3 Lebenspunkte verlieren. Deine Gegner können jedes Mal bestimmen, ob sie die gleiche „Plage“ wählen oder unterschiedliche. Das kann dazu führen, dass das gegnerische Team jedes Mal 6 Lebenspunkte verliert.

Ramunap-Ausgräberin

{2} {G}

Kreatur — Naga, Kleriker

2/3

Du kannst Länderkarten aus deinem Friedhof spielen.

* Die Ramunap-Ausgräberin verändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du diese Länder spielen kannst. Du kannst auch weiterhin nur ein Land pro Zug spielen, und nur während deiner Hauptphase, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.

* Die Ramunap-Ausgräberin erlaubt dir nicht, aktivierte Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Ländern in deinem Friedhof zu aktivieren.

Ramunap-Hydra

{3} {G}

Kreatur — Ophis, Hydra

3/3

Wachsamkeit, Reichweite, verursacht Trampelschaden

Die Ramunap-Hydra erhält +1/+1, solange du eine Wüste kontrollierst.

Die Ramunap-Hydra erhält +1/+1, solange sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet.

* Anders als andere Karten in diesem Set, die nur überprüfen, ob du eine Wüste kontrollierst oder ob sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet, belohnen dich die Fähigkeiten der Ramunap-Hydra für die Erfüllung beider Bedingungen. Falls du eine oder mehr Wüsten kontrollierst und sich eine oder mehr Wüste-Karten in deinem Friedhof befinden, erhält sie +2/+2.

Ramunap-Ruinen

Land — Wüste

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {C}.

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Erhöhe deinen Manavorrat um {R}.

{2} {R} {R}, {T}, opfere eine Wüste: Die Ramunap-Ruinen fügen jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

* In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit der Ramunap-Ruinen dazu, dass dem gegnerischen Team insgesamt 4 Schadenspunkte zugefügt werden.

Rätselgestalt

{1} {U}

Verzauberung

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du die Rätselgestalt zusätzlich zu ihren anderen Typen bis zum Ende des Zuges zu einer 3/3 Sphinx-Kreatur mit Flugfähigkeit werden lassen.

{2} {U}: Hellsicht 1.

* Die erste Fähigkeit der Rätselgestalt wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden. Sie wird verrechnet, selbst falls der

Zauberspruch neutralisiert wird. Falls ein Zauberspruch jede Kreatur oder jede Kreatur, die du kontrollierst, betrifft, betrifft er die Rätselgestalt, falls du bestimmst, dass die Rätselgestalt zu einer Kreatur wird. Ein Zauberspruch kann jedoch nicht die noch unbelebte Rätselgestalt zum Ziel haben, falls jener Zauberspruch eine Kreatur als Ziel benötigt.

* Falls die Rätselgestalt in dem Zug, in dem sie ins Spiel kommt, eine Kreatur wird, kannst du mit ihr weder angreifen noch eine ihrer {T}-Fähigkeiten verwenden (falls sie welche erhält).

Rhonas' Getreue

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Du kannst Rhonas' Getreue erschöpfen, sowie sie angreift. Wenn du dies tust, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges und kann in diesem Zug von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden. *(Eine erschöpfte Kreatur enttappt nicht während deines nächsten Enttappsegments.)*

* Sobald die erschöpfte Rhonas' Getreue von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Reduzieren der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass Rhonas' Getreue ungeblockt wird.

Ringen

{2}{R}

Spontanzauber

Ringen fügt einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Länder kontrollierst.

//

Überleben

{1}{G}

Hexerei

Nachhall *(Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.)*

Jeder Spieler mischt seinen Friedhof in seine Bibliothek.

* Falls ein Spieler keine Karten in seinem Friedhof hat, wenn Überleben verrechnet wird, mischt er einfach seine Bibliothek.

Ruinenratte

{1}{B}

Kreatur — Ratte

1/1

Todesberührung

Wenn die Ruinenratte stirbt, schicke eine Karte deiner Wahl aus dem Friedhof eines Gegners ins Exil.

* Falls die Ruinenratte zur selben Zeit stirbt wie eine andere Kreatur (weil sie z. B. gegeneinander gekämpft haben), kann ihre ausgelöste Fähigkeit die andere Karte ins Exil schicken.

Samut die Geprüfte

{2}{R}{G}

Planeswalker — Samut

4

+1: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

–2: Samut die Geprüfte fügt 2 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein oder zwei Kreaturen und/oder Spieler deiner Wahl du bestimmst.

–7: Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Kreaturen- und/oder Planeswalkerkarten, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

* Für Samuts zweite Fähigkeit teilst du den Schaden auf, sowie du sie aktivierst, nicht sowie sie verrechnet wird. Jedem Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen werden. Anders ausgedrückt: Sowie du die Fähigkeit aktivierst, bestimmst du, ob sie einem einzelnen Ziel 2 Schadenspunkte oder jedem von zwei Zielen je 1 Schadenspunkt zufügt.

* Falls Samuts zweite Fähigkeit zwei Ziele hat und eines ein illegales Ziel wird, wird dem verbliebenen Ziel 1 Schadenspunkt zugefügt, nicht 2.

* Während Samuts letzte Fähigkeit verrechnet wird, kommen alle Kreaturen und Planeswalker, die auf diese Weise ins Spiel gebracht werden, gleichzeitig ins Spiel. Falls einige darunter ausgelöste Fähigkeit haben, die ausgelöst werden, wenn etwas anderes ins Spiel kommt, dann lösen sie ihre Effekte gegenseitig aus.

Schicksalsdämmerung

{2} {B}

Hexerei

Bestimme eines —

- Ein Gegner deiner Wahl schickt eine Kreatur, die er kontrolliert, ins Exil.
- Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Bestimme davon eine Karte, die kein Land ist. Schicke jene Karte ins Exil.

* Falls du den ersten Modus der Schicksalsdämmerung bestimmst, bestimmst du als Ziel gewählte Gegner, welche Kreatur ins Exil geschickt wird. Die Kreatur ist nicht das Ziel der Schicksalsdämmerung, daher kann eine Kreatur mit Fluchsicherheit auf diese Weise ins Exil geschickt werden.

* Falls du den zweiten Modus der Schicksalsdämmerung bestimmst, musst du, falls möglich, eine Nicht-Land-Karte von der Hand des Spielers ins Exil schicken. Falls dir dies nicht möglich ist, z. B. weil jener Spieler nur Länderkarten auf seiner Hand hat, geschieht nichts. Jener Spieler schickt nicht stattdessen eine Kreatur, die er kontrolliert, ins Exil.

Schwarmintelligenz

{6} {U}

Verzauberung

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, kannst du den Zauberspruch kopieren. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Die Schwarmintelligenz kann jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei kopieren, nicht nur solche mit Zielen.

* Die Schwarmintelligenz kann den Zauberspruch kopieren, selbst falls dieser neutralisiert wurde, bevor die ausgelöste Fähigkeit der Schwarmintelligenz verrechnet wird.

* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt (wie die Fähigkeit der Schwarmintelligenz selbst), werden nicht ausgelöst.

* Die Kopie hat die selben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, falls du keine neuen bestimmst. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keines. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, dann bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie den selben Modus. Ein anderer Modus kann nicht bestimmt werden.

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie bei der Plage des Hagelfeuers), hat die Kopie den selben Wert für X.

* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde (wie bei Chandras Pyrohelix), kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon).

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

Selbstlose Tat

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Aufblitzen

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Wenn die Selbstlose Tat ins Spiel kommt, wird aller Schaden, der dir oder bleibenden Karten, die du kontrollierst, in diesem Zug zugefügt würde, stattdessen der verzauberten Kreatur zugefügt.

Die verzauberte Kreatur erhält +0/+3.

* Die Fähigkeit der Selbstlosen Tat hat keinen Effekt auf Schaden, der bereits vorher im Zug zugefügt wurde.

* Falls die Selbstlose Tat während des Zuges, in dem ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, das Spiel verlässt, wird der Schaden weiterhin auf die Kreatur umgelenkt, die sie verzaubert hat, bevor sie das Spiel verließ. Falls die Kreatur, an die die Selbstlose Tat zuletzt angelegt war, sich zu dem Zeitpunkt, zu dem der Schaden zugefügt würde, nicht mehr im Spiel befindet oder keine Kreatur mehr ist, wird der Schaden nicht umgelenkt.

* Es kann mehr Schaden auf die verzauberte Kreatur umgelenkt werden, als diese Widerstandskraft hat, solange der Schaden gleichzeitig verursacht wird (so wie Kampfschaden).

* Der Umlenkungseffekt der Selbstlosen Tat verändert nicht die Quelle des Schadens. Er verändert auch nicht, ob es sich dabei um Kampfschaden handelt.

* Falls mehr als eine Selbstlose Tat in einem Zug unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird der gesamte gleichzeitig zugefügte Schaden, der dir und/oder einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, zugefügt würde, genau einer der verzauberten Kreaturen zugefügt, die du bestimmst. Der Schaden wird nicht jeder davon zugefügt und du kannst den Schaden nicht zwischen ihnen aufteilen.

* Falls einem Planeswalker, den du kontrollierst, Schaden zugefügt würde, der kein Kampfschaden ist, werden der Umlenkungseffekt des Planeswalkers und der Umlenkungseffekt der Selbstlosen Tat in der Reihenfolge angewandt, die du bestimmst. Egal, in welcher Reihenfolge sie jedoch angewendet werden, der Schaden wird in jedem Fall der verzauberten Kreatur zugefügt.

Sichterwurm

{5}{G}{G}

Kreatur — Wurm

7/7

Verursacht Trampelschaden

Wenn der Sichterwurm ins Spiel kommt, wende Hellsicht 3 an und decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten der aufgedeckten Karte dazu.

* Sobald die Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Sichterwurms begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis sie abgeschlossen ist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, deine Bibliothek zu ändern, nachdem du Hellsicht angewandt hast und bevor du die oberste Karte deiner Bibliothek offen vorgezeigt hast.

* Für Karten in deiner Bibliothek mit {X} in ihren Manakosten wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Die umgewandelten Manakosten einer geteilten Karte werden durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt.

Sonnengeißel-Champion

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/3

Wenn der Sonnengeißel-Champion ins Spiel kommt, erhältst du Lebenspunkte in Höhe seiner Stärke dazu.

Verewigen—{2}{W}{W}, wirf eine Karte ab. (*{2}{W}{W}, wirf eine Karte ab, schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie-Mensch-Zauberer ohne Manakosten ist. Spiele Verewigen wie eine Hexerei.*)

* Die Anzahl der Lebenspunkte, die du dazuerhältst, wird ermittelt, sowie die ausgelöste Fähigkeit des Sonnengeißel-Champions verrechnet wird. Spieler können auf die ausgelöste Fähigkeit antworten und versuchen, seine Stärke zu ändern.

* Falls der Sonnengeißel-Champion das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst. Falls diese Zahl negativ ist, erhältst du weder Lebenspunkte dazu, noch verlierst du Lebenspunkte.

Steinbruch-Käfer

{4}{G}

Kreatur — Insekt

4/5

Wenn der Steinbruch-Käfer ins Spiel kommt, kannst du eine Länderkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringen.

* Die Fähigkeit des Steinbruch-Käfers zählt nicht als Spielen eines Landes. Sie kann eine Länderkarte ins Spiel zurückbringen, selbst falls du in diesem Zug bereits so viele Länder gespielt hast, wie du durftest.

Stunde der Ewigkeit

{X}{X}{U}{U}{U}

Hexerei

Schicke X Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Erzeuge für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Karte einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie ist.

* Der Spielstein kopiert genau das, was auf der Originalkarte aufgedruckt war, und sonst nichts, ausgenommen der Eigenschaften, die sie ausdrücklich ändert. Er kopiert keinerlei Informationen über das Objekt, das die Karte darstellte, bevor sie auf den Friedhof gelegt wurde.

* Die Spielsteine sind anstatt ihrer anderen Typen Zombies (im Gegensatz zu Zombies, die durch eine Verewigen-Fähigkeit erzeugt werden) und sind schwarz anstatt ihrer anderen Farben. Ihre Stärke und Widerstandskraft sind 4/4. Dies sind kopierbare Werte der Spielsteine, die von anderen Effekten kopiert werden können.

* Im Gegensatz zu den Spielsteinen, die durch eine Verewigen-Fähigkeit erzeugt werden, haben die Spielsteine die Manakosten, und somit auch die umgewandelten Manakosten der Karte, die sie kopieren.

* Falls die von einem der Spielsteine kopierte Karte irgendwelche „wenn [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten hatte, hat der Spielstein ebenfalls diese Fähigkeiten, und sie werden ausgelöst, wenn er erzeugt wird. Ähnliches gilt für „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten, die ebenfalls funktionieren.

Stunde der Offenbarung

{3}{W}{W}{W}

Hexerei

Die Stunde der Offenbarung kostet beim Wirken {3} weniger, falls sich zehn oder mehr bleibende Karten, die keine Länder sind, im Spiel befinden.

Zerstöre alle bleibenden Karten, die keine Länder sind.

* Du bestimmst die Kosten zum Wirken der Stunde der Offenbarung, bevor du irgendwelche Kosten bezahlst. Falls beispielsweise die einzigen bleibenden Karten im Spiel Tezzeret der Ränkeschmied plus neun Ätheriumzellen sind, die er für dich erzeugt hat, dann betragen die Kosten zum Wirken von Stunde der Offenbarung {W}{W}{W}. Du kannst daraufhin drei Ätheriumzellen opfern, um diese Kosten zu bezahlen, auch wenn sich dann nicht mehr zehn oder mehr bleibende Karten, die keine Länder sind, im Spiel befinden, nachdem du {W}{W}{W} produziert hast.

Stunde der Verheißung

{4}{G}

Hexerei

Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu zwei Länderkarten, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek. Falls du dann drei oder mehr Wüsten kontrollierst, erzeuge zwei 2/2 schwarze Zombie-Kreaturenspielsteine.

* Wenn die Stunde der Verheißung die Anzahl an Wüsten überprüft, die du kontrollierst, berücksichtigt sie auch alle Wüsten, die du zuvor mit der Stunde der Verheißung gefunden hast.

Stunde der Vernichtung

{3}{R}{R}

Hexerei

Alle Kreaturen verlieren Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. Die Stunde der Vernichtung fügt jeder Kreatur und jedem Nicht-Bolas-Planeswalker 5 Schadenspunkte zu.

* Kreaturen mit Unzerstörbarkeit, die ins Spiel kommen, nachdem die Stunde der Vernichtung verrechnet wurde, behalten Unzerstörbarkeit.

* Sobald die Verrechnung der Stunde der Vernichtung begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis sie abgeschlossen ist. Insbesondere gilt: Spieler können nicht versuchen, ihren Kreaturen wieder Unzerstörbarkeit zu geben, um sie vor dem Schaden zu bewahren.

Stunde des Ruhms

{3}{B}

Spontanzauber

Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Falls die Kreatur ein Gott war, zeigt ihr Beherrscher die Karten auf seiner Hand offen vor und schickt alle Karten mit demselben Namen wie jene Kreatur ins Exil.

* Falls die bleibende Karte, die kein Land ist, zum Zeitpunkt, zu dem die Stunde des Ruhms verrechnet wird, ein illegales Ziel ist, wird der gesamte Zauberspruch neutralisiert. Kein Spieler zeigt seine Hand offen vor und es werden keine Karten ins Exil geschickt.

Todbringender Stich

{2}{B}

Hexerei

Lege als zusätzliche Kosten, um den Todbringenden Stich zu wirken, eine -1/-1-Marke auf eine Kreatur, die du kontrollierst.

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

* Falls du keine Kreaturen kontrollierst oder keine -1/-1-Marken auf eine der Kreaturen, die du kontrollierst, legen kannst, kannst du den Todbringenden Stich nicht wirken.

Tragische Lektion

{2}{U}

Spontanzauber

Ziehe zwei Karten. Wirf dann eine Karte ab, es sei denn, du bringst ein Land, das du kontrollierst, auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Du bestimmst erst, welches Land auf die Hand seines Besitzer zurückgebracht wird oder ob stattdessen eine Karte abgeworfen wird, nachdem du die beiden von dir gezogenen Karten gesehen hast.

Überlassen

{1}{W}

Spontanzauber

Bringe eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten deiner Wahl, die du besitzt, auf deine Hand zurück.

//

Zufall

{3}{R}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Wirf eine beliebige Anzahl an Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.

* Du bist der Besitzer einer bleibenden Karte, falls die Karte, die sie repräsentiert, zu Beginn der Partie in deinem Deck war oder falls es ein Spielstein ist, der unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen ist. Überlassen kann eine bleibende Karte zum Ziel haben, deren Besitzer du bist, die du aber nicht kontrollierst.

Überraschungsangriff

{2}{G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Sie fügt einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

* Falls die Kreatur, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, bevor der Überraschungsangriff verrechnet wird, hat der Überraschungsangriff keinen Effekt und es wird kein Schaden zugefügt. Falls stattdessen die Kreatur, die ein Gegner kontrolliert, das Spiel verlässt, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, +1/+0, auch wenn sie keinen Schaden zufügt.

Überwältigende Herrlichkeit

{6}{W}{W}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Kreaturen, die der verzauberte Spieler kontrolliert, verlieren alle Fähigkeiten und haben Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

Der verzauberte Spieler kann keine Fähigkeiten aktivieren, außer Mana- und Loyalitätsfähigkeiten.

* Die Überwältigende Herrlichkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basis-Stärke und -Widerstandskraft einer Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen und die zu wirken beginnen, nachdem die Überwältigende Herrlichkeit an den Spieler angelegt wurde, überschreiben diesen Effekt. Beispielsweise wird die Rätselgestalt des verzauberten Spielers zu einer Kreatur mit 3/3, falls der Spieler einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt.

* Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren (wie der Effekt von Titanisches Wachstum), werden weiterhin angewandt, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft verändern.

* Falls ein Effekt einer Kreatur eine Fähigkeit verleiht, nachdem die Überwältigende Herrlichkeit an den Beherrscher der Kreatur angelegt wurde, verliert jene Kreatur diese Fähigkeit nicht.

* Falls eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist, zu einer Kreatur wird, verliert sie alle Fähigkeiten. Falls jedoch der Effekt, der diese bleibende Karte zu einer Kreatur macht, eine Fähigkeit verleiht, hat sie diese Fähigkeit auch weiterhin. Beispielsweise hat eine Rätselgestalt des verzauberten Spielers Flugfähigkeit, sobald sie zu einer Kreatur wird.

* Falls eine Kreatur unter der Kontrolle des verzauberten Spielers ins Spiel kommt, wird keine der „Wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten jener Kreatur ausgelöst. Jedoch werden alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten jener Kreatur angewandt.

* Falls die Überwältigende Herrlichkeit das Spiel zur selben Zeit verlässt wie die Kreatur, die der verzauberte Spieler kontrolliert, wird keine „wenn [diese Kreatur] [stirbt oder das Spiel verlässt]“-Fähigkeit jener Kreatur ausgelöst.

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt].“ Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Verewigen) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Die letzte Fähigkeit der Überwältigenden Herrlichkeit betrifft keine ausgelösten Fähigkeiten (beginnend mit „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“) von bleibenden Karten, die keine Kreaturen sind.

* Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana produziert, sowie sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden). Eine Loyalitätsfähigkeit ist eine Fähigkeit eines Planeswalkers, deren Kosten angeben, wie viele Loyalitätsmarken hinzugefügt oder entfernt werden.

* Der verzauberte Spieler kann zwar noch Manafähigkeiten und Loyalitätsfähigkeiten aktivieren, doch die Kreaturen, die jener Spieler kontrolliert, haben normalerweise keine dieser Fähigkeiten.

Umarmung der Wüste

{2} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Umarmung der Wüste ins Spiel kommt und falls du eine Wüste kontrollierst oder sich eine Wüste-Karte in deinem Friedhof befindet, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

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

* Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt].“ Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Ausgelöste Fähigkeiten (beginnend mit „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“) sind nicht von der letzten Fähigkeit der Umarmung der Wüste betroffen.

Unesh, oberste Pecorasphinx

{4} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Sphinx

4/4

Fliegend

Sphinx-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

Immer wenn Unesh, oberste Pecorasphinx, oder eine andere Sphinx unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, decke die obersten vier Karten deiner Bibliothek auf. Ein Gegner teilt diese Karten auf zwei Haufen auf. Nimm die Karten des einen Haufens auf deine Hand und lege die anderen auf deinen Friedhof.

* Um die Gesamtkosten eines Sphinx-Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten der Kreatur bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um die Kreatur zu wirken.

* Uneshs kostenreduzierende Fähigkeit reduziert nicht die Kosten, um Unesh selbst zu wirken.

* Du (und nicht dein Gegner) bestimmst, welchen Haufen du auf deine Hand nimmst und welchen du in deinen Friedhof legst.

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

* In Multiplayer-Partien bestimmst du einen Gegner, der die Karten aufteilen soll, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Jener Gegner wird dabei nicht als Ziel bestimmt. Da die Karten offen liegen, können alle Spieler sie sehen und Vorschläge machen.

Ungebrochener Lebenswille

{G}

Spontanzauber

Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu. Falls in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist, erhältst du stattdessen 8 Lebenspunkte dazu.

* Du erhältst nicht mehr als 8 Lebenspunkte dazu, falls mehr als eine Kreatur in diesem Zug gestorben ist.

* Der Ungebrochene Lebenswille überprüft erst bei seiner Verrechnung, ob in diesem Zug eine Kreatur gestorben ist.

Unverwüstlicher Khenra

{1}{G}

Kreatur — Schakal, Zauberer

2/2

Wenn der Unverwüstliche Khenra ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges +X/+X erhalten lassen, wobei X gleich der Stärke des Unverwüstlichen Khenras ist.

Verewigen {4}{G}{G} ({4}{G}{G}), *schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, außer dass er ein 4/4 schwarzer Zombie-Schakal-Zauberer ohne Manakosten ist. Spiele Verewigen wie eine Hexerei.*

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die letzte ausgelöste Fähigkeit des Unverwüstlichen Khenras verrechnet wird. Sobald dies geschehen ist, verändert sich der Wert für X später im Zug nicht mehr, selbst falls die Stärke des Unverwüstlichen Khenras sich ändern sollte.

* Falls der Unverwüstliche Khenra das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Stärke zu dem Zeitpunkt, als er zuletzt im Spiel war, um den Wert von X zu bestimmen.

* Falls die Stärke des Unverwüstlichen Khenras weniger als 0 beträgt, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird für X ein Wert von 0 angenommen. (Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln.)

Verderbte Manifestation

{1}{B}

Kreatur — Schrecken

0/4

Die Verderbte Manifestation erhält +1/+0 für jede Karte mit Umwandlung in deinem Friedhof.

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

* Die erste Fähigkeit der Verderbten Manifestation zählt nur die Karten mit Umwandlung in deinem Friedhof. Sie berücksichtigt nicht, ob diese umgewandelt wurden, um in den Friedhof zu gelangen.

* Die erste Fähigkeit der Verderbten Manifestation wird nur angewandt, während sie im Spiel ist. In allen anderen Zonen beträgt ihre Stärke 0.

Verewigter des Untergangs

{2}{U}

Kreatur — Zombie, Kleriker

1/3

Pestilenz 2 (*Immer wenn diese Kreatur geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 2 Lebenspunkte.*)

Immer wenn der Verewigte des Untergangs angreift und nicht geblockt wird, ziehe eine Karte.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn etwas „angreift und nicht geblockt wird“, wird im Blocker-deklarieren-Segment und nachdem die Blocker deklariert wurden ausgelöst, falls (1) jene Kreatur angreift und (2) keine Kreaturen als Blocker für jene Kreatur deklariert wurden. Sie wird ausgelöst, selbst falls jene Kreatur angreifend ins Spiel gekommen ist, anstatt als Angreifer im Angreifer-deklarieren-Segment deklariert worden zu sein.

Verewigter Mantikor

{3}{R}{R}

Kreatur — Zombie, Mantikor

5/4

Pestilenz 3 (*Immer wenn diese Kreatur geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 3 Lebenspunkte.*)

Der Verewigte Mantikor greift in jedem Kampf an, falls möglich.

* Falls der Verewigte Mantikor 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 wären, dass er angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

Verewigtes Ammit

{2}{B}

Kreatur — Zombie, Krokodil, Dämon

5/5

Pestilenz 3 (*Immer wenn diese Kreatur geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 3 Lebenspunkte.*)

Immer wenn ein Gegner einen Zauberspruch wirkt, lege eine -1/-1-Marke auf das Verewigte Ammit.

Immer wenn das Verewigte Ammit einem Spieler Kampfschaden zufügt, entferne alle -1/-1-Marken von ihm.

* Die mittlere Fähigkeit des Verewigten Ammits wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Die Fähigkeit wird verrechnet, selbst falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Verfluchte Horde

{3}{B}

Kreatur — Zombie

3/3

{1}{B}: Ein angreifender Zombie deiner Wahl erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. *(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören ihn nicht. Falls seine Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, wird er dennoch auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.)*

* Die Fähigkeit der Verfluchten Horde kann sie selbst zum Ziel haben, während sie angreift.

* Der Zombie deiner Wahl erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges, sogar nachdem er aufhört, eine angreifende Kreatur zu sein.

Verlassener Sarkophag

{3}

Artefakt

Du kannst Karten mit Umwandlung, die keine Länder sind, aus deinem Friedhof wirken.

Falls eine Karte mit Umwandlung von irgendwoher auf deinen Friedhof gelegt würde, ohne dass sie umgewandelt wurde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Ein Spielstein mit Umwandlung, der eine bleibende Karte ist, kommt auf den Friedhof, bevor er aufhört zu existieren. Er wird nicht ins Exil geschickt. Eine bleibende Karte, die kein Spielstein ist und die Umwandlung verloren hat, während sie sich im Spiel befunden hat, kommt ebenfalls auf deinen Friedhof.

* Falls du eine Spontanzauber-Karte umwandelst, kannst du sie direkt aus deinem Friedhof wirken, bevor ein anderer Spieler eine Aktion ausführen kann. Falls du dies tust, wird dieser Zauberspruch vor der Umwandlung-Fähigkeit verrechnet. Falls du eine Karte ohne Aufblitzen, die kein Spontanzauber ist, umwandelst, kannst du sie erst nach dem Verrechnen der Umwandlung-Fähigkeit wirken.

* Der Verlassene Sarkophag erlaubt es dir nicht, etwas anderes mit diesen Karten zu tun, als sie zu wirken. Du kannst z. B. keine Karten aus deinem Friedhof umwandeln.

Verweigern

{3}{R}

Spontanzauber

Verweigern fügt dem Beherrscher eines Zauberspruchs deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der umgewandelten Manakosten jenes Zauberspruchs zu.

//

Kooperieren

{2}{U}

Spontanzauber

Nachhall *(Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.)*

Kopiere einen Spontanzauber oder eine Hexerei deiner Wahl. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, berücksichtige den für X bestimmten Wert, wenn du die umgewandelten Manakosten für jenen Zauberspruch ermittelst.

* Kooperieren kann jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei kopieren, nicht nur solche mit Zielen.

* Die Kopie wird auf dem Stapel erzeugt, daher wird sie nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.

* Falls du einen Zauberspruch kopierst, kontrollierst du die Kopie. Sie wird verrechnet, bevor der ursprüngliche Zauberspruch an der Reihe ist.

* Die Kopie hat die gleichen Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, falls du keine neuen bestimmst. Du kannst eine beliebige Anzahl der Ziele ändern, auch alle oder keine. Falls du für eines der Ziele kein neues legales Ziel bestimmen kannst, dann bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel nicht legal ist).

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

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie bei der Plage des Hagelfeuers), hat die Kopie den selben Wert für X.

* Falls beim Wirken des Zauberspruchs Schaden aufgeteilt wurde (wie bei Chandras Pyrohelix), kann die Schadensaufteilung nicht geändert werden (die Ziele, denen der Schaden zugefügt wird, jedoch schon).

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

Verziertes Sonnenross

{3}{W}{W}

Kreatur — Pferd

5/5

Andere Pferde, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit.

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen 5/5 weißen Pferd-Kreaturenspielstein.

* Falls einer Kreatur Schaden zugefügt wurde, bleibt der Schaden bis zum Aufräumsegment auf dieser Kreatur vermerkt. Falls einem anderen Pferd, das du kontrollierst, tödlicher Schaden zugefügt wurde, und später im Zug das Verzierte Sonnenross das Spiel verlässt, wird das Pferd zerstört.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Verzierten Sonnenrosses wird nur ausgelöst, falls du vor Beginn des Endsegments Lebenspunkte dazuerhalten hast. Die Bedingung kann nicht durch eine andere ausgelöste Fähigkeit erfüllt werden, durch die du während desselben Endsegments Lebenspunkte dazuerhältst.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Verzierten Sonnenrosses beachtet nur, ob du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast. Das Verzierte Sonnenross muss noch nicht im Spiel gewesen sein, als dies geschah. Es berücksichtigt nicht die Menge der dazuerhaltenen Lebenspunkte, auch nicht, ob du Lebenspunkte verloren hast, selbst dann nicht, wenn du mehr Lebenspunkte verloren als dazuerhalten hast.

Wahrsagerin der Dünen

{2}{G}

Kreatur — Naga, Kleriker

2/3

{1}, tappe eine ungetappte Wüste, die du kontrollierst: Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

* Du kannst nicht eine einzelne ungetappte Wüste tappen, um sowohl {1} als auch „tappe eine ungetappte Wüste, die du kontrollierst“ zu bezahlen.

Wendige Quertreiberin

{2}{U}

Kreatur — Vogel, Zauberer

3/1

Aufblitzen

Fliegend

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

Wenn du die Wendige Quertreiberin umwandelst, neutralisiere eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

* Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „Kosten: Effekt“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten und Verewigen) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext.

* Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Bravour und Pestilenz) sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.

* Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase auslöst, löst diese Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.

* Manafähigkeiten können nicht als Ziel bestimmt werden. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die den Manavorrat eines Spielers erhöht, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die den Manavorrat eines Spielers erhöht und von einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.

* Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, wie dass bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht als Ziel bestimmt werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht als Ziel bestimmt werden.

Wesir der Gesalbten

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/4

Wenn der Wesir der Gesalbten ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit Verewigen oder Einbalsamieren durchsuchen, sie auf deinen Friedhof legen und dann deine Bibliothek mischen. Immer wenn du eine Verewigen- oder Einbalsamieren-Fähigkeit aktivierst, ziehe eine Karte.

* Falls du eine Verewigen- oder Einbalsamieren-Fähigkeit aktivierst, ziehst du eine Karte, bevor jene Fähigkeit verrechnet wird, aber nachdem du die gesamten Kosten für die Fähigkeit bezahlt hast. Falls eine Verewigen-Fähigkeit verlangt, dass du eine Karte abwirfst, um sie zu aktivieren, musst du eine andere Karte auf der Hand haben, die du abwerfen kannst.

Wespe des bitteren Endes (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{1}{B}

Kreatur — Insekt, Schrecken

2/1

Fliegend

Immer wenn du einen Bolas-Planeswalkerzauber wirkst, kannst du die Wespe des bitteren Endes opfern. Falls du dies tust, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

* Du bestimmst ein Ziel für die ausgelöste Fähigkeit der Wespe des bitteren Endes direkt nachdem du einen Bolas-Planeswalker-Zauberspruch gewirkt hast, aber ob du die Wespe des bitteren Endes opfern willst oder nicht, bestimmst du erst beim Verrechnen ihrer Fähigkeit. Falls die Kreatur zu einem illegalen Ziel wird, wird die gesamte Fähigkeit neutralisiert und du kannst die Wespe des bitteren Endes nicht opfern.

Wildfeuer-Verewigter

{3}{R}

Kreatur — Zombie, Schakal, Kleriker

1/4

Pestilenz 4 (*Immer wenn diese Kreatur geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler 4 Lebenspunkte.*)

Immer wenn der Wildfeuer-Verewigte angreift und nicht geblockt wird, kannst du eine Spontanzauber- oder Hexereikarte aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn etwas „angreift und nicht geblockt wird“, wird im Blocker-deklarieren-Segment und nachdem die Blocker deklariert wurden ausgelöst, falls (1) jene Kreatur angreift und (2) keine Kreaturen als Blocker für jene Kreatur deklariert wurden. Sie wird ausgelöst, selbst falls jene Kreatur angreifend ins Spiel gekommen ist, anstatt als Angreifer im Angreifer-deklarieren-Segment deklariert worden zu sein.

* Die zweite Fähigkeit des Wildfeuer-Verewigten wird verrechnet, bevor Kampfschaden zugefügt wird. Falls du einen Zauberspruch wirken willst, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du dies zu diesem Zeitpunkt machen. Du kannst auf diese Art eine Hexerei während des Blocker-deklarieren-Segments wirken.

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

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

Wissen

{U}

Hexerei

Hellsicht 3.

//

Glauben

{4}{G}

Hexerei

Nachhall

Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie ins Spiel bringen, falls es eine Kreaturenkarte ist. Falls du dies nicht tust, nimm sie auf deine Hand.

* Für Glauben gilt, dass du die oberste Karte deiner Bibliothek auf deine Hand nimmst, falls du sie aus irgendeinem Grund nicht ins Spiel bringst, sei es, weil es keine Kreaturenkarte ist oder du sie einfach nicht ins Spiel bringen willst.

* Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek nicht ins Spiel bringst, zeigst du sie nicht offen vor, bevor du sie auf die Hand nimmst.

Wundersamer Spiegel

{3}

Artefakt

{2}: Der Wundersame Spiegel wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie eines Artefakts, einer Kreatur, einer Verzauberung oder eines Landes deiner Wahl.

* Sobald die Fähigkeit des Wundersamen Spiegels verrechnet wird, hat er diese Fähigkeit nicht länger.

* Der Wundersame Spiegel kopiert die aufgedruckten Werte der bleibenden Karte deiner Wahl und zusätzlich alle Kopier-Effekte, die auf sie angewendet wurden. Er kopiert keine Marken, die auf jener bleibenden Karte liegen,

oder Effekte, die deren Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben etc. verändert haben. Insbesondere gilt: Er kopiert keine Effekte, die die bleibende Karte deiner Wahl zu einer Kreatur werden ließen.

* Falls der Wundersame Spiegel eine bleibende Karte (a) kopiert, die ihrerseits etwas anderes (b) kopiert, wird der Wundersame Spiegel zur Kopie von (b).

* Falls du die Fähigkeit des Wundersamen Spiegels mehrfach in einem Zug als Antwort auf sich selbst aktivierst, wird jedes Mal, wenn eine dieser Fähigkeiten verrechnet wird, überschrieben, was der Wundersame Spiegel bereits kopiert. Der Wundersame Spiegel wird letztlich zu einer Kopie jener bleibenden Karte, die als Ziel der zuletzt verrechneten Fähigkeit gewählt wurde. Wenn der Zug endet, enden alle Vorkommen dieser Fähigkeit zur selben Zeit.

* Falls ein Effekt bereits begonnen hat, auf den Wundersamen Spiegel angewandt zu werden, bevor er zur Kopie einer anderen bleibenden Karte werden kann, wird der Effekt weiterhin angewandt. Falls beispielsweise der Wundersame Spiegel zweimal als Antwort auf sich selbst aktiviert wird und zuerst das Tobende Flusspferd und dann die Sandkrageneidechse zum Ziel hat, kann die Fähigkeit, die er hat, während er eine Kopie der Sandkrageneidechse ist, aktiviert werden und seine Effekte werden weiterhin angewandt, während der Wundersame Spiegel eine Kopie des Tobenden Flusspferdes ist.

* Falls der Wundersame Spiegel in dem Zug, in dem er ins Spiel kommt, eine Kreatur wird, kannst du mit ihm weder angreifen noch eine seiner {T}-Fähigkeiten verwenden (falls er welche erhält), es sei denn, er hat Eile.

* Falls der Wundersame Spiegel zu einer Kopie einer legendären bleibenden Karte wird, die du kontrollierst, legst du eine davon auf deinen Friedhof. Dasselbe gilt auch, falls er zu einer Kopie einer Planeswalker-Kreatur wird, die du kontrollierst (z. B. Gideon der Geprüfte, der zu einer Kreatur wird).

* Falls der Wundersame Spiegel zur Kopie einer Aura wird, wird er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, es sei denn, er ist bereits an ein geeignetes Objekt oder einen geeigneten Spieler angelegt. Falls er zu einer Kopie einer Ausrüstung wird und an eine Kreatur angelegt ist, fällt er ab, sobald er wieder zu einem Nicht-Ausrüstungs-Artefakt wird.

Zermahlen

{1}{B}

Hexerei

Lege je eine -1/-1-Marke auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

//

Staub

{3}{W}

Hexerei

Nachhall (*Wirke diesen Zauberspruch nur aus deinem Friedhof. Schicke ihn danach ins Exil.*)

Schicke eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, auf denen jeweils mindestens eine -1/-1-Marke liegt, ins Exil.

* Du kannst dieselbe Kreatur nicht zweimal als Ziel von Zermahlen wählen, um zwei -1/-1-Marken auf sie zu legen.

* Falls eine der von Staub als Ziel gewählten Kreaturen ihre -1/-1-Marken verliert, das Spiel verlässt oder auf eine andere Art zu einem illegalen Ziel wird, bevor der Zauberspruch verrechnet wird, wird sie nicht ins Exil geschickt, die verbliebenen legalen Ziele werden jedoch ins Exil geschickt.

Zersetzung des Verstandes

{2}{U}

Verzauberung — Aura, Fluch

Verzaubert einen Spieler

Zu Beginn jedes Endsegments legt der verzauberte Spieler die obersten X Karten seiner Bibliothek auf seinen

Friedhof, wobei X gleich der Anzahl an Karten ist, die in diesem Zug von irgendwoher auf jenen Friedhof gelegt wurden.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Zersetzung des Verstandes zählt die Anzahl an Karten, die während des Zuges auf den Friedhof des verzauberten Spielers gelegt wurden, selbst falls die Zersetzung des Verstandes zum Zeitpunkt, als diese Karten auf den Friedhof gelegt wurden, noch nicht im Spiel war, und selbst falls diese Karten den Friedhof verlassen haben.

* Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit der Zersetzung des Verstandes verrechnet wird. Falls beispielsweise drei Auren mit dem Namen „Zersetzung des Verstandes“ an einen Spieler angelegt sind, der in diesem Zug vier Karten auf seinen Friedhof gelegt hat, ist X gleich 4 beim Verrechnen der ersten Fähigkeit, acht bei der zweiten und sechzehn bei der dritten.

Magic: The Gathering, Magic, Stunde der Vernichtung, Kampf um Zendikar, Eid der Wächter, Schatten über Innistrad, Düsternmond, Kaladesh, Äther-Rebellion und Amonkhet sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und in anderen Ländern. ©2017 Wizards.