

Sethinweise zu *Reise nach Nyx*

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

Fassung vom 10. Februar 2014

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

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

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

ALLGEMEINES

Informationen über das Set

Das Set *Reise nach Nyx* enthält 165 Karten (60 häufige, 60 nicht ganz so häufige, 35 seltene und 10 sagenhaft seltene).

Prerelease-Events: 26.–27. April 2014

Launch-Wochenende: 2.–4. Mai 2014

Game Day: 24.–25. Mai 2014

Das Set *Reise nach Nyx* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 2. Mai 2014. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Rückkehr nach Ravnica*, *Gildensturm*, *Labyrinth des Drachen*, *Magic 2014*, *Theros*, *Kinder der Götter* und *Reise nach Nyx*.

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

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

Neues Fähigkeitswort: **Konstellation**

Für die Menschen von Theros ist das Sternenreich Nyx mit seinen Sternbildern, die die Götter im Himmel darstellen, ein Ort der Verheißung. Konstellation ist ein Fähigkeitswort und wird im Kartentext kursiv gedruckt. Es steht vor Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. (Ein Fähigkeitswort hat regeltechnisch keine Bedeutung.)

Demütiger der Sterblichen

{4} {G} {G}

Verzauberungskreatur — Elementarwesen

5/5

Konstellation — Immer wenn der Demütiger der Sterblichen oder eine andere Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verursachen Kreaturen, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Trampelschaden.

* Eine Konstellation-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn aus einem beliebigen Grund eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Verzauberungen mit anderen Kartentypen, wie Verzauberungskreaturen, bewirken ebenfalls, dass Konstellation-Fähigkeiten ausgelöst werden.

* Ein Aura-Zauberspruch ohne Göttergabe, dessen Ziel zu dem Zeitpunkt illegal ist, an dem versucht wird, ihn zu verrechnen, wird neutralisiert und auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Er kommt nicht ins Spiel und Konstellation-Fähigkeiten werden nicht ausgelöst. Ein Aura-Zauberspruch mit Göttergabe wird nicht auf diese Weise neutralisiert. Er wird zu einer Verzauberungskreatur und wird verrechnet, kommt ins Spiel und löst Konstellation-Fähigkeiten aus.

* Wenn eine Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, werden alle Konstellation-Fähigkeiten der bleibenden Karten, die du kontrollierst, ausgelöst. Diese Fähigkeiten können in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gelegt werden. Die letzte auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet.

Neues Fähigkeitswort: Streben

Um die Herausforderungen von Theros zu bestehen, sind häufig außerordentliche Anstrengungen erforderlich. Manche Spontanzauber und Hexereien aus diesem Set können beliebig viele Kreaturen als Ziel haben. Streben ist ein Fähigkeitswort und wird im Kartentext solcher Spontanzauber und Hexereien kursiv gedruckt. Es steht vor Fähigkeiten, bei denen man für jedes Ziel nach dem ersten zusätzliche Kosten bezahlen muss. (Ein Fähigkeitswort hat regeltechnisch keine Bedeutung.)

Erbitterter Widerstand

{R} {W}

Hexerei

Streben — Erbitterter Widerstand kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {R} {W} mehr.

Eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges +2/+0, Erstschlag und Wachsamkeit.

* Du bestimmst, wie viele Ziele ein Zauberspruch mit Streben-Fähigkeit hat und welches diese Ziele sind, sowie du ihn wirkst. Es ist legal, einen solchen Zauberspruch ohne Ziele zu wirken, auch wenn das selten eine gute Idee ist. Du kannst jedes Ziel immer nur einmal als Ziel eines Streben-Zauberspruchs wählen.

* Die Manakosten und umgewandelten Manakosten von Streben-Zaubersprüchen ändern sich nicht, egal wie viele Ziele sie haben. Streben-Fähigkeiten haben nur Auswirkungen darauf, wie viel du bezahlst. Die umgewandelten Manakosten des Erbitterten Widerstands betragen beispielsweise immer 2.

* Falls alle Ziele des Zauberspruchs zu dem Zeitpunkt illegal sind, an dem versucht wird, ihn zu verrechnen, wird er neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Falls eines oder mehrere seiner Ziele zu dem Zeitpunkt legal sind, an dem versucht wird, ihn zu verrechnen, wird der Zauberspruch verrechnet und nur diese legalen Ziele sind davon betroffen. Auf illegale Ziele hat er keine Auswirkungen.

* Falls ein Streben-Zauberspruch kopiert wird und der Effekt, der den Zauberspruch kopiert, einen Spieler neue Ziele für die Kopie bestimmen lässt, bleibt die Anzahl der Ziele gleich. Der Spieler kann beliebig viele Ziele ändern, auch alle oder keines. Falls der Spieler für eines der Ziele kein neues legales Ziel wählen kann, dann bleibt es unverändert (selbst wenn das derzeitige Ziel illegal ist).

* Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dich einen Streben-Zauberspruch wirken lässt, ohne seine Manakosten zu bezahlen, musst du für alle Ziele nach dem ersten die zusätzlichen Kosten bezahlen.

Wiederkehrende Mechanik mit einer perfiden Wendung: Göttergabe und gegnerische Kreaturen

Die in *Theros* eingeführte Göttergabe-Fähigkeit lässt dich eine Karte entweder als Verzauberungskreatur oder als Aura-Verzauberung wirken. Wenn in *Theros* und *Kinder der Götter* Karten mit Göttergabe als Auren gewirkt

wurden, brachten sie den verzauberten Kreaturen Vorteile. Zwar konnten auf diese Weise immer auch Kreaturen verzaubert werden, die von einem Gegner kontrolliert wurden, aber das war selten ratsam. In diesem Set bringen einige Karten mit Göttergabe der verzauberten Kreatur Nachteile und verzaubern daher häufiger Kreaturen, die von einem Gegner kontrolliert werden.

Narbenbalg-Krüppel

{B}

Verzauberungskreatur — Minotaurus

2/1

Göttergabe {3} {B} *(Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)*

Der Narbenbalg-Krüppel kann nicht blocken.

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+1 und kann nicht blocken.

* Du kontrollierst immer noch die Aura, selbst wenn sie eine Kreatur verzaubert, die von einem anderen Spieler kontrolliert wird.

* Falls die verzauberte Kreatur das Spiel verlässt, hört die Aura auf, eine Aura zu sein, und bleibt im Spiel. Die Kontrolle über diese bleibende Karte ändert sich nicht; du kontrollierst die daraus resultierende Verzauberungskreatur.

* Ebenso gilt: Falls du einen Aura-Zauberspruch mit Göttergabe wirkst und eine Kreatur als Ziel wählst, die von einem anderen Spieler kontrolliert wird, und diese Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, den Zauberspruch zu verrechnen, wird er als Verzauberungskreatur-Zauberspruch fertig verrechnet. Er kommt unter deiner Kontrolle ins Spiel.

Wiederkehrende Mechanik: Götter und die Hingabe zu zwei Farben

Die fünf Götter, die im Set *Reise nach Nyx* erscheinen, haben jeweils eine Fähigkeit, die sich auf deine Hingabe zu zwei Farben bezieht.

Pharika, Göttin der Gebrechen

{1} {B} {G}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

5/5

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Schwarz und Grün weniger als sieben beträgt, ist Pharika keine Kreatur.

{B} {G}: Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Ihr Besitzer bringt einen 1/1 schwarzen und grünen Ophis-Verzauberungskreaturenspielstein mit Todesberührung ins Spiel.

* Deine Hingabe zu zwei Farben entspricht der Anzahl an Manasymbolen der ersten Farbe, der zweiten Farbe oder beider Farben unter den Manakosten der bleibenden Karten, die du kontrollierst. Insbesondere zählt ein hybrides Manasymbol nur einmal für deine Hingabe zu seinen zwei Farben. Falls beispielsweise die einzigen bleibenden Karten, die du kontrollierst und die keine Länder sind, Pharika, Göttin der Gebrechen, und der Gulgari-Gildenmagier sind (dessen Manakosten {B/G} {B/G} betragen), beträgt deine Hingabe zu Schwarz und Grün vier.

Andere wiederkehrende Themen und Mechaniken aus *Theros* und *Kinder der Götter*

Das Set *Reise nach Nyx* enthält viele Mechaniken, Schlüsselwörter und Regeln, die mit dem Set *Theros* eingeführt wurden. Mehr über Verzauberungskreaturen, das „Nyx“-Rahmenelement mit Sternenhimmel, Göttergabe, Heroisch, Monstrum und monströse Kreaturen, Hingabe, Hellsicht und Götter findest du in den Sethinweisen zu *Theros*. Mehr über Inspiriert findest du in den Sethinweisen zu *Kinder der Götter*. Die Sethinweise zu jedem Set findest du unter www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

Regeländerung: Die „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ und die „Legendenregel“

Zwei im *Magic 2014* Hauptset eingeführte Regeländerungen beeinflussen, wie die Karten im Set *Reise nach Nyx* funktionieren.

Laut den ursprünglichen Regeln galt: Falls zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen oder zwei oder mehr Planeswalker mit demselben Untertyp (wie „Jace“) im Spiel waren, wurden alle als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Diese Regeln haben sich geändert. Die neuen Regeln lauten wie folgt:

704.5j Falls ein Spieler zwei oder mehr Planeswalker kontrolliert, die einen Planeswalker-Typ gemeinsam haben, bestimmt dieser Spieler einen davon und die übrigen werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Das wird als „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ bezeichnet.

704.5k Falls ein Spieler zur selben Zeit zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen kontrolliert, muss dieser Spieler eine von ihnen auswählen und alle anderen auf den Friedhof ihrer Besitzer legen. Das wird als „Legendenregel“ bezeichnet.

KARTENSPEZIFISCHES

Agent des Erebos

{3}{B}

Verzauberungskreature — Zombie

2/2

Konstellation — Immer wenn der Agent des Erebos oder eine andere Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schicke alle Karten aus dem Friedhof eines Spielers deiner Wahl ins Exil.

* Die Konstellation-Fähigkeit ist verpflichtend. Falls du das einzige legale Ziel bist (zum Beispiel weil dein Gegner Fluchsicherheit hat), musst du dich selbst als Ziel wählen und alle Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken.

Ajani, Mentor der Helden

{3}{G}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+1: Verteile drei +1/+1-Marken auf eine, zwei oder drei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

+1: Schau dir die obersten vier Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Aura-, Kreaturen- oder Planeswalkerkarte offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

-8: Du erhältst 100 Lebenspunkte dazu.

* Du sagst an, wie viele Marken auf jede Kreatur deiner Wahl gelegt werden, sowie du Ajanis erste Fähigkeit aktivierst. Jedes Ziel muss mindestens eine Marke erhalten.

* Falls eines oder mehr, aber nicht alle Ziele der ersten Fähigkeit illegal sind, wenn versucht wird, diese Fähigkeit zu verrechnen, werden keine Marken auf illegale Ziele gelegt. Du kannst die Verteilung, die du beim Aktivieren der Fähigkeit angesagt hast, nicht mehr ändern; die überschüssigen Marken sind einfach verloren.

Albtraumhaftes Ende

{2}{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an Karten auf deiner Hand ist.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Der Effekt ändert sich nicht später im Zug, selbst wenn sich die Anzahl an Karten auf deiner Hand ändert.

Angesehene Weberin

{G}

Kreatur — Mensch, Schamane

1/1

{1} {G}, opfere die Angesehene Weberin: Bringe einen 1/3 grünen Spinne-Verzauberungskreaturenspielstein mit Reichweite ins Spiel. *(Er kann fliegende Kreaturen blocken.)*

* Falls die Angesehene Weberin angreift oder blockt und du ihre Fähigkeit aktivierst, bevor Kampfschaden zugewiesen und zugefügt wird, fügt sie keinen Kampfschaden zu. Falls sie eine Kreatur geblockt hat, bleibt diese Kreatur geblockt. Falls du die Fähigkeit nicht vor dem Kampfschadensegment aktivierst, muss sie den Kampf überleben, damit ihre Fähigkeit später aktiviert werden kann.

Arsenal des Iroas

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

Ausrüsten {2}

* Die +1/+1-Marke wird auf die ausgerüstete Kreatur gelegt, bevor Kampfschaden zugefügt wird.

* Falls du das Arsenal des Iroas von einer Kreatur auf eine andere bewegst, bleiben alle bestehenden +1/+1-Marken auf der ersten Kreatur.

Athreos, Gott der Überfahrt

{1} {W} {B}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

5/4

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Weiß und Schwarz weniger als sieben beträgt, ist Athreos keine Kreatur.

Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, die du besitzt, bringe sie auf deine Hand zurück, falls ein Gegner deiner Wahl nicht 3 Lebenspunkte bezahlt.

* Du bist der Besitzer einer Kreatur, 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.

* Athreos' letzte Fähigkeit wird ausgelöst, falls eine Spielsteinkreatur, die du besitzt, stirbt. Der Gegner deiner Wahl hat die Möglichkeit, 3 Lebenspunkte zu bezahlen, obwohl der Spielstein nicht auf deine Hand zurückgebracht werden kann.

* Es spielt keine Rolle, wer die Kreatur kontrolliert hat, als sie starb. Athreos' letzte Fähigkeit wird ausgelöst, falls du der Besitzer der Kreatur warst.

* Der Gegner deiner Wahl bestimmt, ob er 3 Lebenspunkte bezahlen will, wenn Athreos' letzte Fähigkeit verrechnet wird. Falls dieser Spieler 3 Lebenspunkte bezahlt oder falls die Karte den Friedhof verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, bringst du die Karte nicht auf deine Hand zurück.

* Falls es für Athreos' letzte Fähigkeit keine legalen Ziele gibt (zum Beispiel weil alle Gegner Fluchsicherheit haben), wird sie vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt. In diesem Fall kann niemand 3 Lebenspunkte bezahlen und du bringst die Kreaturenkarte nicht auf deine Hand zurück.

Bannendes Licht

{2}{W}

Verzauberung

Wenn das Bannende Licht ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis das Bannende Licht das Spiel verlässt. *(Diese bleibende Karte kehrt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.)*

* Die Fähigkeit des Bannenden Lichts bewirkt einen Zonenwechsel mit einer Dauer, eine neue Fähigkeitsart, die an ältere Karten wie den Vergessenheitsring erinnert. Doch anders als der Vergessenheitsring haben Karten wie das Bannende Licht eine einzelne Fähigkeit, die zwei einmalige Effekte erzeugt: der eine schickt die bleibende Karte ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem das Bannende Licht das Spiel verlassen hat.

* Falls das Bannende Licht das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die bleibende Karte angelegt sind, die ins Exil geschickt wird, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstung, die an die bleibende Karte angelegt ist, die ins Exil geschickt wird, wird gelöst und bleibt im Spiel. Jede Marke auf einer bleibenden Karte, die ins Exil geschickt wird, hört auf zu existieren.

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

* Die ins Exil geschickte Karte wird unmittelbar nachdem das Bannende Licht das Spiel verlassen hat wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen. Das Bannende Licht und die zurückgebrachte Karte sind nie gleichzeitig im Spiel.

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

Blendendes Leuchtfeuer

{R}

Hexerei

Streben — Das Blendende Leuchtfeuer kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {R} mehr. Eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.

* Das Blendende Leuchtfeuer kann jede Kreatur als Ziel haben, einschließlich derer, die du kontrollierst.

Blinder Raufbold

{1}{W}

Verzauberungskreatur — Mensch, Krieger

3/2

Göttergabe {4}{W} *(Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)*

Der Blinde Raufbold kann nicht alleine angreifen.

Die verzauberte Kreatur erhält +3/+2 und kann nicht alleine angreifen.

* Der Blinde Raufbold oder die Kreatur, die er verzaubert, kann nur als Angreifer deklariert werden, wenn gleichzeitig auch eine andere Kreatur als Angreifer deklariert wird.

* Falls du mehr als eine Kreatur kontrollierst, die nicht alleine angreifen kann, können beide gemeinsam angreifen, selbst wenn keine anderen Kreaturen angreifen.

* Der Blinde Raufbold oder die Kreatur, die er verzaubert, kann zwar nicht alleine angreifen, aber andere angreifende Kreaturen müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen. Zum Beispiel könnte der Blinde Raufbold einen Gegner angreifen, während eine andere Kreatur einen Planeswalker angreift, den dieser Gegner kontrolliert.

* Falls eine Kreatur, die nicht alleine angreifen kann, wegen irgendeinem Effekt angreifen muss, falls möglich, muss ihr Beherrscher, falls möglich, mit ihr und einer anderen Kreatur angreifen.

* In einer Partie Two-Headed Giant (und anderen Formaten mit der optionalen Regel, dass sich ein Team den Zug teilt) kann der Blinde Raufbold (oder die Kreatur, die er verzaubert) gemeinsam mit einer Kreatur, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen, auch wenn keine andere Kreatur, die du kontrollierst, angreift.

Blitzdiadem

{5}{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn das Blitzdiadem ins Spiel kommt, fügt es einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2.

* Falls das Blitzdiadem zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, es zu verrechnen, wird es neutralisiert und kommt nicht ins Spiel. Seine ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

Blutrünstiger Hoplit

{1}{B}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/1

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der den Blutrünstigen Hopliten als Ziel hat, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Immer wenn eine +1/+1-Marke auf den Blutrünstigen Hopliten gelegt wird, entferne eine +1/+1-Marke von einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

* Die letzte Fähigkeit des Blutrünstigen Hopliten wird für jede +1/+1-Marke ausgelöst, die auf ihn gelegt wird, nicht nur für +1/+1-Marken, die er aufgrund seiner Heroisch-Fähigkeit erhält.

* Falls mehrere +1/+1-Marken gleichzeitig auf den Blutrünstigen Hopliten gelegt werden, wird seine letzte Fähigkeit einmal für jede dieser Marken ausgelöst.

* Falls der Blutrünstige Hoplit mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, wird seine letzte Fähigkeit einmal für jede dieser Marken ausgelöst.

Brut des Thraxes

{5}{R}{R}

Kreatur — Drache

5/5

Fliegend

Wenn die Brut des Thraxes ins Spiel kommt, fügt sie einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Gebirge kontrollierst.

* Zähle die Anzahl der Gebirge, die du kontrollierst, wenn die letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Das umfasst jedes Land mit dem Untertyp Gebirge, nicht nur Länder mit dem Namen Gebirge.

Bund der Helden

{1}{G}

Spontanzauber

Streben — Bund der Helden kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {1}{G} mehr.

Bestimme eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl. Verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf jeder von ihnen.

* Der Bund der Helden kann jede Kreatur als Ziel haben, nicht nur solche, auf denen +1/+1-Marken liegen. Beachte: Heroisch-Fähigkeiten von Kreaturen deiner Wahl, die +1/+1-Marken auf diese Kreatur legen, werden vor dem Bund der Helden verrechnet.

Dakra-Mystikerin

{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

1/1

{U}, {T}: Jeder Spieler deckt die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Du kannst die aufgedeckten Karten auf den Friedhof ihrer Besitzer legen. Falls du dies nicht tust, zieht jeder Spieler eine Karte.

* Du triffst die Entscheidung, nachdem alle Karten aufgedeckt wurden. Falls du entscheidest, die Karten nicht auf den Friedhof ihrer Besitzer zu legen, ziehen die Spieler die jeweils aufgedeckte Karte.

Deserteursquartier

{2}

Artefakt

Du kannst bestimmen, das Deserteursquartier während deines Enttappsegments nicht zu enttappen.

{6}, {T}: Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, solange das Deserteursquartier getappt bleibt.

* Die aktivierte Fähigkeit kann jede Kreatur als Ziel haben, nicht nur eine ungetappte.

* Solange das Deserteursquartier getappt bleibt, wirkt der Effekt, der verhindert, dass die Kreatur während des Enttappsegments ihres Beherrschers enttappt, selbst wenn diese Kreatur auf andere Art enttappt wird (zum Beispiel durch den Kolossalen Heldenmut).

Die Flotte aussenden

{W}

Hexerei

Streben — Die Flotte aussenden kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {1} mehr.

Bis zum Ende des Zuges erhält eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl „Immer wenn diese Kreatur angreift, bringe einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein getappt und angreifend ins Spiel.“

* Du entscheidest, welchen Spieler oder Planeswalker jeder Spielstein angreift, sowie du ihn ins Spiel bringst. Das muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den die ursprüngliche Kreatur angreift.

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

Die Zeichen deuten

{5}{U}

Hexerei

Hellsicht 3, decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Ziehe so viele Karten, wie die umgewandelten Manakosten dieser Karte betragen. (*Betrachte für Hellsicht 3 die obersten drei Karten deiner Bibliothek und lege dann eine beliebige Anzahl davon unter deine Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben darauf.*)

* Falls du eine Karte mit umgewandelten Manakosten von 0 aufdeckst, zum Beispiel eine Länderkarte, ziehst du keine Karten. Anderenfalls ist die Karte, die du aufgedeckt hast, die erste Karte, die du ziehst.

Dreiste Diebin

{2}{U}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/3

Inspiziert— Immer wenn die Dreiste Diebin enttappt wird, kannst du die Kontrolle über eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die du kontrollierst, und eine bleibende Karte deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert und die mit dieser bleibenden Karte einen Kartentyp gemeinsam hat, tauschen.

* Der Tausch der Kontrolle hält unbeschränkt lange an. Er bleibt bestehen, wenn die Dreiste Diebin das Spiel verlässt.

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

* Die relevanten Kartentypen (also solche, die eine bleibende Karte haben kann) sind Artefakt, Kreatur, Verzauberung, Planeswalker und Stammeskarte.

* Falls der vollständige Austausch nicht erfolgen kann, weil eines der Ziele illegal ist, wenn versucht wird, die Inspiziert-Fähigkeit zu verrechnen, geschieht nichts. Keine bleibenden Karten wechseln den Beherrscher.

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

* Obwohl die bleibende Karte, die du kontrollierst, kein Land sein kann, kann das andere Ziel ein Land sein, sofern es mit dem ersten Ziel einen Kartentyp gemeinsam hat. So könntest du beispielsweise ein Artefakt und ein Artefaktland als Ziel wählen, das von einem Gegner kontrolliert wird.

Eidolon der Redekunst

{2}{W}

Verzauberungskreatur — Geist

1/4

Jeder Spieler kann nicht mehr als einen Zauberspruch in jedem Zug wirken.

* Das Eidolon der Redekunst betrachtet den gesamten Zug, um zu überprüfen, ob ein Spieler in diesem Zug bereits einen Zauberspruch gewirkt hat, auch wenn das Eidolon der Redekunst noch nicht im Spiel war, als dieser Zauberspruch gewirkt wurde. Insbesondere kannst du nicht das Eidolon der Redekunst wirken und dann in diesem Zug einen weiteren Zauberspruch wirken.

Eidolon des großen Festes

{R} {R}

Verzauberungskreatur — Geist

2/2

Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger wirkt, fügt das Eidolon des großen Festes diesem Spieler 2 Schadenspunkte zu.

* Das Wirken des Eidolons des großen Festes bewirkt nicht, dass seine eigene Fähigkeit ausgelöst wird. Damit seine Fähigkeit ausgelöst werden kann, muss es bereits im Spiel sein, wenn der Zauberspruch gewirkt wird.

* Wenn ein Zauberspruch für alternative Kosten gewirkt wird, beispielsweise Göttergabe-Kosten, ändert das nicht seine umgewandelten Manakosten. Das gleiche gilt für Zaubersprüche mit zusätzlichen Kosten, zum Beispiel ein Zauberspruch mit Streben-Fähigkeit. Das Bezahlen von zusätzlichen Kosten ändert seine umgewandelten Manakosten nicht. Beispiel: Wird der Narbenbalg-Krüppel (eine Karte mit Manakosten {B} und Göttergabe-Kosten {3} {B}) für seine Göttergabe-Kosten gewirkt, wird die Fähigkeit des Eidolons des großen Festes ausgelöst.

Gebot der Zwillingsgötter

{3} {R} {R}

Verzauberung

Aufblitzen

Falls eine Quelle einer bleibenden Karte oder einem Spieler Schadenspunkte zufügen würde, fügt sie dieser bleibenden Karte oder diesem Spieler stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.

* Das Gebot der Zwillingsgötter betrifft jeglichen Schaden, nicht nur Kampfschaden. Es spielt auch keine Rolle, wer die Quelle des Schadens kontrolliert, der zugefügt wird.

* Die Quelle des Schadens bleibt unverändert. Jeder Zauberspruch, der Schaden zufügt, benennt die Quelle des Schadens (oft sich selbst). Eine Fähigkeit, die Schaden zufügt, benennt ebenfalls die Quelle des Schadens und ist selbst niemals die Quelle. Allerdings ist die Quelle der Fähigkeit oft auch die Quelle des Schadens.

* Falls mehr als ein Gebot der Zwillingsgötter im Spiel ist, wird der zugefügte Schaden durch jedes verdoppelt (zwei Gebote multiplizieren den Schaden mal vier, drei Gebote mal acht, und vier Gebote mal sechzehn).

* Falls mehrere Effekte verändern, wie Schaden zugefügt wird, bestimmt der Spieler, dem der Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, die Reihenfolge, in der diese Effekte angewendet werden. Die Fähigkeit des Hochdekorierten Greifen beispielsweise besagt: „Verhindere den nächsten 1 Kampfschadenspunkt, der dir in diesem Zug zugefügt würde.“ Nehmen wir an, dir würden 3 Kampfschadenspunkte zugefügt und du aktivierst die Fähigkeit des Hochdekorierten Greifen. Du kannst entweder (a) erst 1 Schadenspunkt verhindern und dann den Effekt des Gebotes der Zwillingsgötter die verbleibenden 2 Schadenspunkte verdoppeln lassen, sodass dir im Endeffekt 4 Schadenspunkte zugefügt würden, oder (b) den Schaden auf 6 verdoppeln lassen und dann 1 Schaden verhindern lassen, sodass dir im Endeffekt 5 Schadenspunkte zugefügt würden.

Gebot des Erebos

{3} {B} {B}

Verzauberung

Aufblitzen

Immer wenn eine Kreatur stirbt, die du kontrollierst, opfert jeder Gegner eine Kreatur.

* Wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt erst der Spieler, dessen Zug es ist (falls dieser Spieler ein Gegner ist), welche Kreatur er opfern will, dann tun dies alle anderen Gegner in Spielreihenfolge, und schließlich werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

* Die Gegner sind nicht Ziel der Fähigkeit. Auch ein Gegner mit Fluchsicherheit würde eine Kreatur opfern.

* Falls mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben, wird die ausgelöste Fähigkeit des Gebotes des Erebos ebenso viele Male ausgelöst.

* Falls du mehr als ein Gebot des Erebos kontrollierst und eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, wird jede der ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst. Jeder Gegner opfert jedes Mal, wenn eine dieser Fähigkeiten verrechnet wird, eine Kreatur.

* Falls du und ein Gegner jeweils ein Gebot des Erebos kontrolliert und eine Kreatur stirbt, folgt eine Kettenreaktion. Zuerst wird die Fähigkeit des Gebotes des Erebos des einen Spielers ausgelöst und bewirkt, dass jeder Gegner eine Kreatur opfert. Dieses Opfern führt dazu, dass die Fähigkeit des Gebotes des Erebos des anderen Spielers ausgelöst wird, und so weiter.

Gegenbefehl

{2}{U}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Sein Beherrscher legt die obersten vier Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

* Falls der Zauberspruch deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, den Gegenbefehl zu verrechnen, wird der Gegenbefehl neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Der Beherrscher des Ziels legt keine Karten oben von seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

* Du kannst einen Zauberspruch, der nicht mit dem Gegenbefehl neutralisiert werden kann, als Ziel wählen. Falls du dies tust, wird der Zauberspruch deiner Wahl nicht neutralisiert, wenn der Gegenbefehl verrechnet wird, aber sein Beherrscher legt trotzdem die obersten vier Karten von seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

Geißel der Flotten

{5}{U}{U}

Kreatur — Krake

6/6

Wenn die Geißel der Flotten ins Spiel kommt, bringe alle Kreaturen mit Widerstandskraft X oder weniger, die deine Gegner kontrollieren, auf die Hand ihrer Besitzer zurück, wobei X gleich der Anzahl an Inseln ist, die du kontrollierst.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Gewaltsames Einspannen

{1}{R}{R}

Hexerei

Streben — Gewaltsames Einspannen kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {2}{R} mehr.

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl. Enttappe diese Kreaturen. Sie erhalten Eile bis zum Ende des Zuges.

* Gewaltsames Einspannen kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist, oder eine, die du bereits kontrollierst.

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

Goldbalg-Ochse

{5}{G}

Verzauberungskreatur — Ochse

5/4

Konstellation — Immer wenn der Goldbalg-Ochse oder eine andere Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, muss eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug geblockt werden, falls möglich.

* Der verteidigende Spieler muss während des Blocker-deklarieren-Segments der Kreatur deiner Wahl mindestens einen Blocker zuweisen, falls dieser Spieler Kreaturen kontrolliert, die sie blocken könnten.

* Die Konstellation-Fähigkeit zwingt keine bestimmte Kreatur dazu, die Kreatur deiner Wahl zu blocken.

* Falls mehrere angreifende Kreaturen geblockt werden müssen, falls möglich, muss der verteidigende Spieler jeder von ihnen, falls möglich, mindestens einen Blocker zuweisen. Falls beispielsweise zwei solche Kreaturen angreifen und es zwei mögliche Blocker gäbe, könnten nicht beide als Blocker für denselben Angreifer deklariert werden.

Gottesheil

{1}{W}{W}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +3/+3.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur eine oder mehrere Kreaturen blockt oder von einer oder mehreren Kreaturen geblockt wird, kannst du eine dieser Kreaturen ins Exil schicken.

Gegner können keine Karten mit dem gleichen Namen wie Karten wirken, die mit Gottesheil ins Exil geschickt wurden.

Ausrüsten {3}

* Die ausgelöste Fähigkeit von Gottesheil wird nur einmal ausgelöst, egal wie viele Kreaturen die ausgerüstete Kreatur blockt oder von wie vielen sie geblockt wird.

* Die ausgelöste Fähigkeit von Gottesheil hat keine Kreatur als Ziel. Du könntest beispielsweise eine Kreatur mit Schutz vor Weiß ins Exil schicken. Du bestimmst, welche Kreatur ins Exil geschickt wird, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

* Falls Gottesheil das Spiel verlässt und später ein anderes Gottesheil ins Spiel kommt, ist es ein neues Objekt (selbst wenn beide durch dieselbe Karte repräsentiert wurden). Das neue Gottesheil hält Gegner nicht davon ab, Karten mit demselben Namen zu wirken wie Karten, die mit dem ersten ins Exil geschickt wurden.

* Falls Gottesheil eine Länderkarte ins Exil schickt (zum Beispiel weil sie in eine Kreatur verwandelt wurde und dann geblockt hat oder von der ausgerüsteten Kreatur geblockt wurde), können Gegner immer noch Länderkarten mit demselben Namen wie die ins Exil geschickte Karte spielen. Gottesheil verhindert nur das Wirken von Zaubersprüchen.

Gottesjäger-Oktopus

{5}{U}

Kreatur — Oktopus

5/5

Der Gottesjäger-Oktopus kann nicht angreifen, falls der verteidigende Spieler keine Verzauberung oder verzauberte bleibende Karte kontrolliert.

* Ob der verteidigende Spieler eine Verzauberung oder eine verzauberte bleibende Karte kontrolliert, wird erst überprüft, sowie Angreifer deklariert werden. Sobald der Gottesjäger-Oktopus als Angreifer deklariert wurde, greift er weiter an, selbst wenn der verteidigende Spieler die Kontrolle über jede Verzauberung oder verzauberte bleibende Karte verliert, die er kontrolliert hat.

Gottesmord

{1}{W}

Spontanzauber

Schicke eine Verzauberung deiner Wahl ins Exil. Falls die ins Exil geschickte Karte eine Gott-Karte ist, durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek ihres Beherrschers nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit dem gleichen Namen wie diese Karte und schicke sie ins Exil; dieser Spieler mischt dann seine Bibliothek.

* Gottesmord schaut sich die Karte im Exil an, nicht die bleibende Karte, die ins Exil geschickt wurde, um zu bestimmen, ob es sich um einen Gott handelt. Bei den Göttern im *Theros*-Block spielt es keine Rolle, wie deine Hingabe zur Farbe bzw. zu den Farben des Gottes war. Die Karte ist eine Gott-Karte, wenn sie nicht im Spiel ist.

* Wenn du den Friedhof, die Hand und die Bibliothek des Beherrschers der Karte deiner Wahl durchsuchst, kannst du beliebige Karten mit diesem Namen in den Zonen lassen, in denen sie sind. Du musst sie nicht ins Exil schicken.

Heldenverschlingerin

{3}{G}{G}

Kreatur — Hydra

0/0

Die Heldenverschlingerin kommt mit vier +1/+1-Marken ins Spiel.

{2}{G}{G}: Lege X +1/+1-Marken auf die Heldenverschlingerin, wobei X gleich ihrer Stärke ist.

* Der Wert von X wird anhand der Stärke der Heldenverschlingerin bestimmt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

* Falls die Stärke der Heldenverschlingerin weniger als 0 beträgt, wenn ihre zweite Fähigkeit verrechnet wird, wird für X ein Wert von 0 angenommen.

Hemmende Strahlen

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur kann nicht angreifen oder blocken, falls ihr Beherrscher nicht {3} bezahlt.

Aktivierte Fähigkeiten der verzauberten Kreatur kosten beim Aktivieren {3} mehr.

* Der Beherrscher der verzauberten Kreatur kann bestimmen, nicht mit ihr anzugreifen (oder zu blocken), selbst wenn sie angreifen (oder blocken) muss, falls möglich. Spieler können nicht dazu gezwungen werden, Kosten zu bezahlen, um anzugreifen.

* Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „Kosten: Effekt“. Fähigkeiten, deren Kosten und Effekt nicht durch einen Doppelpunkt getrennt sind, sind davon nicht betroffen.

Hirnmade

{1}{B}

Verzauberungskreatur — Insekt

1/1

Wenn die Hirnmade ins Spiel kommt, zeigt ein Gegner deiner Wahl die Karten auf seiner Hand offen vor, und du bestimmst eine Karte darunter, die kein Land ist. Schicke diese Karte ins Exil, bis die Hirnmade das Spiel verlässt.

* Die Fähigkeit der Hirnmade bewirkt einen Zonenwechsel mit einer Dauer, eine neue Fähigkeitsart, die an ältere Karten wie den Ruderer der Gezeitenleere erinnert. Doch anders als der Ruderer der Gezeitenleere hat die Hirnmade eine einzelne Fähigkeit, die zwei einmalige Effekte erzeugt: der eine schickt die Karte, die kein Land ist, ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere bringt die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurück, unmittelbar nachdem die Hirnmade das Spiel verlassen hat.

* Falls die Hirnmade das Spiel verlässt, bevor ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, zeigt der Gegner die Karten auf seiner Hand offen vor, aber keine Karte wird ins Exil geschickt.

* Die ins Exil geschickte Karte wird auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht, unmittelbar nachdem die Hirnmade das Spiel verlassen hat. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen.

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

Hydra-Brutwächterin

{4}{G}{G}

Kreatur — Hydra

7/7

{X}{X}{G}: Monstrum X. *(Falls diese Kreatur nicht monströs ist, lege X +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.)*

Wenn die Hydra-Brutwächterin monströs wird, bringe X X/X grüne Hydra-Kreaturenspielsteine ins Spiel.

* Der Wert von X in der letzten Fähigkeit der Hydra-Brutwächterin entspricht dem Wert, der für X gewählt wurde, als ihre Monstrum-Fähigkeit aktiviert wurde.

Hypnotische Sirene

{U}

Verzauberungskreatur — Sirene

1/1

Göttergabe {5}{U}{U} *(Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)*

Fliegend

Du kontrollierst die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Flugfähigkeit.

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

Iroas, Gott des Sieges

{2}{R}{W}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

7/4

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Rot und Weiß weniger als sieben beträgt, ist Iroas keine Kreatur.

Kreaturen, die du kontrollierst, können nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.

Verhindere allen Schaden, der angreifenden Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt würde.

* Iroas' letzte Fähigkeit verhindert allen Schaden, der angreifenden Kreaturen zugefügt würde, die du kontrollierst, nicht nur Kampfschaden.

Kolossaler Heldenmut

{2}{G}

Spontanzauber

Streben — Kolossaler Heldenmut kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {1}{G} mehr.

Eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges +2/+2. Enttappe diese Kreaturen.

* Der Kolossale Heldenmut kann jede beliebige Kreatur als Ziel haben, nicht nur getappte.

König Makar der Goldverfluchte

{2}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Mensch

2/3

Inspiziert — Immer wenn König Makar der Goldverfluchte enttappt wird, kannst du eine Kreatur deiner Wahl ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe einen farblosen Artefaktspielstein namens Gold ins Spiel. Er hat „Opfere dieses Artefakt: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe.“

* Den Artefaktspielstein kontrolliert der Spieler, der König Makar kontrolliert hat, als seine Fähigkeit ausgelöst wurde, und nicht der Spieler, der die ins Exil geschickte Kreatur kontrolliert hat.

Kriegshündin des Mogis

{1}{R}

Verzauberungskreatur — Hund

2/2

Göttergabe {2}{R} (Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)

Die Kriegshündin des Mogis greift in jedem Zug an, falls möglich.

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und greift in jedem Zug an, falls möglich.

* Der Beherrscher der Kriegshündin des Mogis oder der Kreatur, die sie verzaubert, bestimmt, welcher Spieler oder Planeswalker angegriffen wird.

* Falls die Kriegshündin des Mogis (bzw. die Kreatur, die sie verzaubert) während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle ihres Beherrschers war (und nicht Eile hat), dann greift sie nicht an. 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.

Kristalliner Nautilus

{2}{U}

Verzauberungskreatur — Nautilus

4/4

Göttergabe {3}{U}{U} (Falls du diese Karte für ihre Göttergabe-Kosten wirkst, ist sie ein Aura-Zauberspruch und verzaubert eine Kreatur. Die Aura wird wieder zu einer Kreatur, falls sie nicht an eine Kreatur angelegt ist.)

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

Die verzauberte Kreatur erhält +4/+4 und hat „Wenn diese Kreatur das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, opfere sie.“

* Die mittlere Fähigkeit des Kristallinen Nautilus funktioniert, solange der Kristalline Nautilus im Spiel ist, egal ob als Kreatur oder Aura.

Kruphix, Gott der Horizonte

{3}{G}{U}

Legendäre Verzauberungskreatur — Gott

4/7

Unzerstörbar

Solange deine Hingabe zu Grün und Blau weniger als sieben beträgt, ist Kruphix keine Kreatur.

Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl an Karten, die du auf der Hand halten darfst.
Falls unverbrauchtes Mana aus deinem Manavorrat entfernt würde, wird dieses Mana stattdessen farblos.

* Solange Kruphix im Spiel ist, bleibt unverbrauchtes Mana in deinem Manavorrat, wenn Segmente und Phasen enden (allerdings wird es farblos). Das bedeutet, du kannst deinen Manavorrat um Mana erhöhen und es in einem späteren Segment, in einer späteren Phase oder in einem späteren Zug verbrauchen. Sobald Kruphix das Spiel verlässt, hast du bis zum Ende des aktuellen Segments oder der aktuellen Phase Zeit, das Mana zu verbrauchen, bevor es verschwindet.

* Falls für das unverbrauchte Mana in deinem Manavorrat irgendwelche Einschränkungen oder Zusätze gelten (falls es beispielsweise durch das Seelengewölbe erzeugt wurde), gelten diese Einschränkungen und Zusätze weiterhin, wenn es farblos wird.

Magmagischt

{R}

Spontanzauber

Die Magmagischt fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu. Falls diese Kreatur in diesem Zug sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Der zweite Satz führt dazu, dass die als Ziel gewählte Kreatur ins Exil geschickt wird, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens. Das betrifft die Kreatur deiner Wahl sogar dann, wenn die Magmagischt ihr keinen Schaden zufügt (wegen eines Verhinderungseffekts) oder die Magmagischt einer anderen Kreatur den Schaden zufügt (wegen eines Umlenkungseffekts).

Nessischer Wildhüter

{3}{G}{G}

Kreatur — Bestie

4/5

Wenn der Nessische Wildhüter ins Spiel kommt, schaue dir die obersten X Karten deiner Bibliothek an, wobei X gleich der Anzahl an Wäldern ist, die du kontrollierst. Du kannst davon eine Kreaturenkarte offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Nyx-Bewaffnung

{2}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Doppelschlag, solange sie eine Verzauberung ist. Anderenfalls verhindere allen Schaden, der von der verzauberten Kreatur zugefügt würde. *(Eine Kreatur mit Doppelschlag fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.)*

* Die Nyx-Bewaffnung überprüft ständig, ob die Kreatur, die sie verzaubert, eine Verzauberung ist oder nicht. Falls die Kreatur keine Verzauberung ist und zu einer Verzauberung wird, oder falls sie eine Verzauberung ist und aufhört, eine zu sein, ändert sich der Effekt.

Nyx-Infusion

{2}{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2, solange sie eine Verzauberung ist. Anderenfalls erhält sie -2/-2.

* Die Nyx-Infusion überprüft ständig, ob die Kreatur, die sie verzaubert, eine Verzauberung ist oder nicht. Falls die Kreatur keine Verzauberung ist und zu einer Verzauberung wird, oder falls sie eine Verzauberung ist und aufhört, eine zu sein, ändert sich der Effekt.

Polymorpher Ansturm

{2}{U}

Spontanzauber

Streben — Polymorpher Ansturm kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {1}{U} mehr.

Bestimme eine Kreatur im Spiel. Eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie dieser Kreatur.

* Die Kreatur, die kopiert wird, ist nicht Ziel des Polymorphen Ansturms. Du bestimmst diese Kreatur erst, wenn der Zauberspruch verrechnet wird. Es kann sich dabei jedoch um eine der als Ziel bestimmten Kreaturen handeln. Eine Kreatur kann auf diese Weise eine Kopie ihrer selbst werden, auch wenn dies normalerweise keinen bemerkbaren Effekt hat.

* Die Kreaturen deiner Wahl kopieren die aufgedruckten Werte der gewählten Kreatur und zusätzlich alle Kopiereffekte, die auf sie angewendet wurden. Sie kopieren keine Marken, die auf dieser Kreatur liegen, oder Effekte, die die Stärke der Kreatur, ihre Widerstandskraft, ihre Typen, Farben etc. verändert haben.

* Falls die Kreaturen eine Kreatur kopieren, die eine Kreatur kopiert, werden sie zu dem, was die bestimmte Kreatur kopiert.

* Dieser Effekt kann bewirken, dass die Ziele aufhören, Kreaturen zu sein. Falls sie beispielsweise zu einer Kopie eines Landes werden, das eine Kreatur geworden ist, wird der Effekt, der das Land in eine Kreatur verwandelt hat, nicht mitkopiert. Die Ziele werden zu Ländern, die keine Kreaturen sind.

* Effekte, die bereits auf die Kreaturen deiner Wahl angewendet wurden, gelten für sie weiterhin. Wurde zum Beispiel schon früher im Zug einer dieser Kreaturen +3/+3 gegeben (z. B. mit Riesenwuchs) und der Polymorphe Ansturm hat sie danach zu einer Kopie eines Nachdenklichen Minotaurus (einer 2/3 Kreatur) gemacht, ist er jetzt ein 5/6 Nachdenklicher Minotaurus.

Prophetischer Flammenseher

{1}{R}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

1/3

Doppelschlag, verursacht Trampelschaden

Immer wenn der Prophetische Flammenseher einem Spieler Kampfschaden zufügt, schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

* Falls der Prophetische Flammenseher einem Spieler mehrmals in einem Zug Kampfschaden zufügt (wenn er beispielsweise nicht geblockt wurde), wird seine ausgelöste Fähigkeit jedes Mal ausgelöst.

* Die Karte wird aufgedeckt ins Exil geschickt. Wenn sie gespielt wird, gelten die normalen Spielregeln zum Spielen dieser Karte. Du musst zum Beispiel ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls es beispielsweise eine Kreaturenkarte ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.

* Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du dieses Land nur spielen, falls du noch ein Land spielen kannst. Normalerweise bedeutet das, dass du das Land nur spielen kannst, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

Quälende Gedanken

{2} {B}

Hexerei

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um die Quälenden Gedanken zu wirken.

Ein Spieler deiner Wahl wirft so viele Karten aus seiner Hand ab, wie die Stärke der geopferten Kreatur beträgt.

* Der Spieler deiner Wahl wirft so viele Karten ab, wie die Stärke der geopferten Kreatur betrug, wie sie zuletzt im Spiel existierte.

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

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

Ritual der Wiedergekehrten

{3} {B}

Spontanzauber

Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof ins Exil. Bringe einen schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein ins Spiel. Seine Stärke und Widerstandskraft sind gleich der Stärke und Widerstandskraft der ins Exil geschickten Karte.

* Falls die Kreaturenkarte als Antwort auf das Ritual der Wiedergekehrten den Friedhof verlässt, wird das Ritual der Wiedergekehrten neutralisiert und keiner seiner Effekte tritt ein. Du erhältst den Zombie-Spielstein nicht.

* Verwende die Stärke und Widerstandskraft der Kreaturenkarte, wie sie zuletzt im Friedhof existierte, um die Stärke und Widerstandskraft des Zombie-Spielsteins zu bestimmen.

Schildwache der Götter

{1} {W}

Verzauberungskreatur — Mensch, Soldat

2/1

Du hast Fluchsicherheit. *(Du kannst nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

* Dein Gegner kann dich nicht als Ziel für Zaubersprüche wählen, die Schaden zufügen, oder für Fähigkeiten, die ihre Quelle dazu veranlassen würden, Schaden zuzufügen, selbst wenn er vorhat, den Schaden auf einen Planeswalker umzuleiten, den du kontrollierst.

Schlachtfeld-Thaumaturg

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/1

Alle Spontanzauber und Hexereien, die du wirkst, kosten beim Wirken für jede Kreatur, die sie als Ziel haben, {1} weniger.

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der den Schlachtfeld-Thaumaturgen als Ziel hat, erhält der Schlachtfeld-Thaumaturg Fluchsicherheit bis zum Ende des Zuges.

* Die erste Fähigkeit des Schlachtfeld-Thaumaturgen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten dieses Zauberspruchs. Sie ändert nur den Betrag, den du tatsächlich bezahlst (die „Gesamtkosten“ des Zauberspruchs).

* Um die Gesamtkosten eines Spontanzaubers oder einer Hexerei zu berechnen, den oder die du wirkst, fang mit den Manakosten (oder den alternativen Kosten, falls zutreffend) an, addiere alle Kostenerhöhungen (einschließlich der zusätzlichen Kosten wie denen, die von Streben-Fähigkeiten auferlegt werden), und ziehe dann alle Kostenreduktionen ab (wie die, die durch die erste Fähigkeit des Schlachtfeld-Thaumaturgen erzeugt wird).

* Die Kostenreduktion, die durch die erste Fähigkeit des Schlachtfeld-Thaumaturgen erzeugt wird, kann nur den allgemeinen Teil der Gesamtkosten des Zauberspruchs reduzieren. Die Menge an farbigem Mana, die benötigt wird, ist davon nicht betroffen.

* Die Kostenreduktion beträgt {1} pro Kreatur deiner Wahl, selbst wenn der Zauberspruch eine Kreatur mehr als einmal als Ziel hat.

Schlimmste Befürchtungen

{7}{B}

Hexerei

Du kontrollierst einen Spieler deiner Wahl während des nächsten Zugs dieses Spielers. Schicke die Schlimmsten Befürchtungen ins Exil. *(Du siehst alle Karten, die dieser Spieler sehen könnte, und triffst alle Entscheidungen für diesen Spieler.)*

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

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

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

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

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

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

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

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

* Du kontrollierst nur den Spieler. Du kontrollierst nicht seine bleibenden Karten, Zaubersprüche oder Fähigkeiten.

* Falls der Spieler deiner Wahl seinen nächsten Zug überspringt, kontrollierst du den nächsten Zug, den der betroffene Spieler tatsächlich spielt.

* Mehrere Spieler-kontrollierende Effekte, die den gleichen Spieler betreffen, überschreiben sich gegenseitig. Derjenige davon, der als Letztes erzeugt wurde, funktioniert dann.

* Du könntest auch mit den Schlimmsten Befürchtungen die Kontrolle über dich selbst erhalten, doch solange du das nicht tust, um einen Spieler-kontrollierenden Effekt eines anderen Spielers zu überschreiben, hätte das keine Auswirkungen.

Schmatzende Egel

{2} {B} {B}

Kreatur — Egel

/

Stärke und Widerstandskraft der Schmatzenden Egel sind gleich der Anzahl an Sümpfen, die du kontrollierst.

* Stärke und Widerstandskraft der Schmatzenden Egel ändern sich mit der Anzahl an Sümpfen, die du kontrollierst. Ihre Fähigkeit zählt alle Länder mit dem Untertyp Sumpf, die du kontrollierst, nicht nur Länder mit dem Namen Sumpf.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft der Schmatzenden Egel bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

Schülerin der Täuschung

{U} {B}

Kreatur — Mensch, Räuber

1/3

Inspiziert— Immer wenn die Schülerin der Täuschung enttappt wird, kannst du eine Karte, die kein Land ist, aus deiner Hand abwerfen. Falls du dies tust, durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte mit den gleichen umgewandelten Manakosten wie diese Karte, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

* Hat die Karte, die du abgeworfen hast, oder die Karte, nach der du suchen möchtest, ein {X} in den Manakosten, ist X gleich 0.

* Falls du auf diese Weise eine geteilte Karte abwirfst, kannst du eine Karte mit den gleichen umgewandelten Manakosten wie eine der beiden Hälften finden (aber nicht mit der Summe der beiden Hälften). Du kannst eine geteilte Karte finden, falls eine der beiden Hälften die gleichen umgewandelten Manakosten hat wie die Karte, die du abgeworfen hast.

Setesser-Taktik

{1} {G}

Spontanzauber

Streben — Die Setesser-Taktik kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {G} mehr.

Bis zum Ende des Zuges erhält eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl +1/+1 und „{T}: Diese Kreatur kämpft gegen eine andere Kreatur deiner Wahl.“

* Jede der beiden Kreaturen, die gegeneinander kämpfen, fügt der anderen Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu. Falls eine der beiden Kreaturen nicht im Spiel ist, wenn die Fähigkeit, die sie anweist zu kämpfen, verrechnet wird, wird kein Schaden zugefügt.

Springflut-Chimäre

{2} {U}

Verzauberungskreatur — Chimäre

3/4

Fliegend

Bringe zu Beginn deines Versorgungssegments eine Verzauberung, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

* Falls die Springflut-Chimäre die einzige Verzauberung ist, die du kontrollierst, sowie ihre Fähigkeit verrechnet wird, musst du sie auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

* Falls du keine Verzauberungen kontrollierst, wenn die Fähigkeit der Springflut-Chimäre verrechnet wird (zum Beispiel weil die Springflut-Chimäre aus irgendeinem Grund aufhört, eine Verzauberung zu sein), passiert nichts.

Stärke der Gefallenen

{1}{G}

Verzauberung

Konstellation — Immer wenn Stärke der Gefallenen oder eine andere Verzauberung unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhält eine Kreatur deiner Wahl +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturenkarten in deinem Friedhof ist.

* Der Wert von X wird bestimmt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Steinbruch-Koloss

{5}{W}{W}

Kreatur — Riese

5/6

Wenn der Steinbruch-Koloss ins Spiel kommt, lege eine Kreatur deiner Wahl unter die obersten X Karten der Bibliothek ihres Besitzers, wobei X gleich der Anzahl an Ebenen ist, die du kontrollierst.

* Die Fähigkeit des Steinbruch-Kolosses ist verpflichtend. Falls du die einzigen Kreaturen kontrollierst, wenn diese Fähigkeit ausgelöst wird, musst du eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel wählen (das könnte auch der Steinbruch-Koloss selbst sein).

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine Ebenen kontrollierst, lege die Kreatur oben auf diese Bibliothek.

* Falls sich weniger als X Karten in der Bibliothek dieses Spielers befinden, lege die Kreatur unter die Bibliothek.

Stunde der Not

{2}{U}

Spontanzauber

Streben — Stunde der Not kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {1}{U} mehr.

Schicke eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl ins Exil. Für jede auf diese Weise ins Exil geschickte Kreatur bringt ihr Beherrscher einen 4/4 blauen Sphinx-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

* Falls in einer Commander-Partie ein Kommandeur in die Kommandozone gelegt wird, anstatt durch Stunde der Not ins Exil geschickt zu werden, erhält sein Beherrscher trotzdem einen Sphinx-Spielstein.

Sturheit der Sterblichen

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.

Immer wenn die verzauberte Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du die Sturheit der Sterblichen opfern. Falls du dies tust, zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.

* Du bestimmst, ob du die Sturheit der Sterblichen opferst, sowie ihre ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls sie zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, kannst du sie nicht opfern und die Verzauberung deiner Wahl zerstören.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die verzauberte Kreatur übernimmt, wird die Sturheit der Sterblichen auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

Träger des Himmels

{7}{R}

Kreatur — Riese

10/10

Wenn der Träger des Himmels stirbt, zerstöre zu Beginn des nächsten Endsegments alle bleibenden Karten.

* Der Effekt der Fähigkeit zerstört alle bleibenden Karten im Spiel, sowie sie verrechnet wird. Es spielt dabei keine Rolle, ob diese bleibenden Karten im Spiel waren, als der Träger des Himmels starb.

* Falls der Träger des Himmels während eines Endsegments stirbt, wird die verzögerte ausgelöste Fähigkeit zu Beginn des Endsegments des nächsten Zuges ausgelöst.

Tückischer Schlag

{4}{B}{B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl und ein Land deiner Wahl.

* Du kannst den Tückischen Schlag nur wirken, wenn du eine legale Kreatur und ein Land als Ziel wählen kannst. Falls eines dieser Ziele illegal ist, wenn versucht wird, den Tückischen Schlag zu verrechnen, wird das andere dennoch zerstört.

Weiser der Zeit

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

1/1

Heroisch — Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der den Weisen der Zeit als Ziel hat, lege eine +1/+1-Marke auf ihn.

Entferne alle +1/+1-Marken vom Weisen der Zeit: Für je fünf auf diese Weise entfernte Marken erhältst du nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

* Du musst alle +1/+1-Marken vom Weisen der Zeit entfernen, um seine Fähigkeit zu aktivieren, selbst wenn die Anzahl der Marken nicht durch fünf teilbar ist. Falls du beispielsweise zwölf Marken entfernst, um die Fähigkeit zu aktivieren, erhältst du zwei zusätzliche Züge. Falls du drei Marken entfernst, erhältst du keine zusätzlichen Züge.

Wille der Flammenseherin

{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.

Immer wenn die verzauberte Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du den Willen der Flammenseherin opfern. Falls du dies tust, zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

* Du entscheidest, ob du den Willen der Flammenseherin opfern willst, sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls er zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, kannst du ihn nicht opfern und das Artefakt deiner Wahl zerstören.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die verzauberte Kreatur übernimmt, wird der Wille der Flammenseherin auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

Wiederbelebende Melodie

{2}{G}

Hexerei

Bestimme eines oder beides — Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück; und/oder bringe eine Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Du bestimmst, welchen Modus du verwendest (oder ob du beide verwendest), sowie du den Zauberspruch wirkst. Sobald du dies bestimmt hast, kann der Modus später nicht mehr geändert werden, während der Zauberspruch auf dem Stapel ist.

* Falls du beide Modi bestimmst und nur eine der Karten noch ein legales Ziel ist, wenn versucht wird, die Wiederbelebende Melodie zu verrechnen, wird nur diese Karte auf deine Hand zurückgebracht.

Wissen und Macht

{4}{R}

Verzauberung

Immer wenn du Hellsicht anwendest, kannst du {2} bezahlen. Falls du dies tust, fügt Wissen und Macht einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Die Fähigkeit von Wissen und Macht wird jedes Mal, wenn du Hellsicht anwendest, nur einmal ausgelöst, egal wie viele Karten du dir ansiehst.

* Du bestimmst das Ziel der Fähigkeit, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird. Du bestimmst, ob du {2} bezahlst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst jedes Mal, wenn du Hellsicht anwendest, nur einmal {2} bezahlen.

Wutausbruch des Mogis

{R}

Hexerei

Der Wutausbruch des Mogis fügt einer Kreatur deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof sind. Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst diese Karte unter deine Bibliothek legen.*)

* Der Wutausbruch des Mogis wird nicht zu den Spontanzauber- und Hexereikarten in deinem Friedhof gezählt. Er wird erst dorthin gelegt, nachdem er Schaden zugefügt hat und du Hellsicht 1 angewendet hast.

Zum Schweigen bringen

{2}{B}{B}

Spontanzauber

Streben — Zum Schweigen bringen kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten {2}{B} mehr. Schicke eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl und alle an sie angelegten Auren ins Exil.

* Die Kreaturen und Auren werden gleichzeitig ins Exil geschickt. Insbesondere wird eine Aura, die eine bleibende Karte mit Göttergabe ist, ins Exil geschickt. Sie hört nicht auf, eine Aura zu sein, und verbleibt daher nicht im Spiel.

Zwillingsflamme

{1}{R}

Hexerei

Streben — Zwillingsflamme kostet beim Wirken für jedes Ziel außer dem ersten $\{2\}\{R\}$ mehr.

Bestimme eine beliebige Anzahl an Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst. Bringe für jede dieser Kreaturen einen Spielstein ins Spiel, der eine Kopie dieser Kreatur ist. Diese Spielsteine haben Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.

* Die Spielsteine kopieren genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert auch etwas oder ist selbst ein Spielstein; siehe unten). Sie kopieren nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.

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

* Falls die kopierte Kreatur etwas anderes kopiert (wenn die kopierte Kreatur zum Beispiel ein Klon ist), dann kommt der Spielstein als das ins Spiel, was diese Kreatur kopiert hat.

* Falls die kopierte Kreatur ein Spielstein ist, kopiert der von der Zwillingsflamme erzeugte Spielstein die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat.

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

* Die Spielsteine können sich gegenseitig sehen, wie sie ins Spiel kommen. Falls welche davon eine ausgelöste Fähigkeit haben, die immer dann ausgelöst wird, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, lösen sie sich alle gegenseitig aus.

* Falls eine andere Kreatur zu einer Kopie des Spielsteins wird oder als solche ins Spiel kommt, hat diese Kreatur Eile, aber du schickst sie nicht ins Exil. Falls jedoch die Zwillingsflamme mehrere Spielsteine erzeugt, die eine einzige Kreatur infolge eines Ersatzeffekts kopieren (wie durch den Effekt der Zeit der Verdopplung), schickst du sie alle ins Exil.

Zyklop des ewigen Zorns

$\{4\}\{R\}\{R\}$

Verzauberungskreatur — Zyklop

5/3

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Eile.

* Die Fähigkeit des Zyklopen des ewigen Zorns gibt dem Zyklopen selbst Eile.

Magic: The Gathering, Magic, Reise nach Nyx, Kinder der Götter, Theros, Rückkehr nach Ravnica, Gildensturm und Labyrinth des Drachen sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2014 Wizards.