

Sethinweise zu *Khane von Tarkir*

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

Fassung vom 22. Juli 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 *Khane von Tarkir* enthält 269 Karten (101 häufige, 80 nicht so häufige, 53 seltene, 15 sagenhaft seltene und 20 Standardländer).

Prerelease-Events: 20.–21. September 2014

Launch-Wochenende: 26.–28. September 2014

Game Day: 18.–19. Oktober 2014

Das Set *Khane von Tarkir* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 26. September 2014 Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Theros*, *Kinder der Götter*, *Reise nach Nyx*, **Magic 2015** und *Khane von Tarkir*.

Unter Magic.Wizards.com/Rules 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.

Thema: Fünf dreifarbige Klane

Die Welt Tarkir wird von fünf Klanen bevölkert, die um die Vorherrschaft kämpfen und jeweils einem mächtigen Khan unterstehen. Drachen sind auf Tarkir zwar schon seit Langem ausgestorben, aber jeder Klan verkörpert eine ihrer Eigenschaften. Jeder Klan ist mit drei Farben der Magie verbunden: je zwei alliierte Farben und ihre verfeindete Farbe (auch „Keil“ genannt). Der Mardu-Klan nutzt zum Beispiel die verbündeten Farben Schwarz und Rot sowie ihre verfeindete Farbe Weiß. Jeder Klan hat ein für ihn typisches Schlüsselwort oder Fähigkeitswort. Alle Karten, die mit einem bestimmten Klan assoziiert werden, einschließlich Karten mit der Mechanik dieses Klans, enthalten das Klansymbol in ihren Textboxen. Diese Symbole haben keine Auswirkungen auf das Spiel.

Abzan-Schlüsselwort: Standhaft

Die Abzan sind der weiß-schwarz-grüne Klan. Ihr Symbol sind zwei gekreuzte Drachenschuppen. Standhaft ist ein neues Schlüsselwort, das Kreaturen stärker werden lässt und sie so für einen langen Kampf wappnet.

Salzstraßenpatrouille

{3}{W}

Kreatur — Mensch, Späher

2/5

Standhaft {1}{W} ({1}{W}, {T}): *Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. Spiele Standhaft wie eine Hexerei.*)

Die offiziellen Regeln für Standhaft lauten wie folgt:

702.106. Standhaft

702.106a Standhaft ist eine aktivierte Fähigkeit. „Standhaft [Kosten]“ bedeutet: „[Kosten], {T}: Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.“

* Die Kosten für das Aktivieren der Standhaft-Fähigkeit einer Kreatur enthalten das Symbol für Tappen ({T}). Die Standhaft-Fähigkeit einer Kreatur kann nur aktiviert werden, falls diese Kreatur durchgehend seit Beginn deines Zuges unter deiner Kontrolle war.

* Einige Kreaturen mit Standhaft verleihen Kreaturen, die du kontrollierst und auf denen +1/+1-Marken liegen (einschließlich sich selbst), eine Fähigkeit. Diese Marken wurden möglicherweise durch eine Standhaft-Fähigkeit auf die Kreatur gelegt, aber es zählen jegliche +1/+1-Marken, die auf ihr liegen.

Jeskai-Schlüsselwort: Bravour

Die Jeskai sind der blau-rot-weiße Klan. Ihr Klansymbol ist ein Drachenaugen. Bravour ist ein neues Schlüsselwort, das Kreaturen immer dann größer werden lässt, wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst.

Jeskai-Älteste

{1}{U}

Kreatur — Mensch, Mönch

1/2

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

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

Die offiziellen Regeln für Bravour lauten wie folgt:

702.107. Bravour

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

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

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

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

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

Sultai-Schlüsselwort: Wühlen

Die Sultai sind der schwarz-grün-blaue Klan. Ihr Klansymbol ist ein Drachenzahn. Wühlen ist ein wiederkehrendes Schlüsselwort, das dir erlaubt, Karten aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken, um so für Zaubersprüche zu bezahlen.

Sturz in den Tod

{9} {B}

Hexerei

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

Ein Spieler deiner Wahl opfert zwei Kreaturen.

Die offiziellen Regeln für Wühlen lauten wie folgt:

702.65. Wühlen

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

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

* Die Regeln für Wühlen haben sich etwas geändert, seit das Schlüsselwort zuletzt in einer Erweiterung enthalten war. Bisher reduzierte Wühlen die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs. Die aktuellen Regeln besagen hingegen, dass die Karten zum gleichen Zeitpunkt aus deinem Friedhof ins Exil geschickt werden, zu dem die Kosten des Zauberspruchs bezahlt werden. Das bedeutet, dass das Ins-Exil-Schicken einer Karte auf diese Weise schlicht eine andere Möglichkeit ist, für die Kosten zu bezahlen.

* Wühlen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs. So betragen beispielsweise die Manakosten von Sturz in den Tod 10, selbst wenn du drei Karten ins Exil geschickt hast, um den Zauberspruch zu wirken.

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

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

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

* Im Set *Blick in die Zukunft* wurde Wühlen auf drei Karten (Gräberschleicher, Knoten in der Logik und Klapper des Todes) fälschlicherweise mit Ausgraben übersetzt (nicht zu verwechseln mit der Ausgraben-Fähigkeit aus *Ravnica: Stadt der Gilden*).

Mardu-Fähigkeitswort: Überfall

Die Mardu sind der rot-weiß-schwarze Klan. Ihr Klansymbol sind zwei Drachenschwingen. Überfall ist ein Fähigkeitswort, das kursiv gedruckt am Anfang von Karten steht, die besser werden, falls du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast. (Ein Fähigkeitswort hat regeltechnisch keine Bedeutung.)

Mardu-Herzstecher

{3}{R}

Kreatur — Mensch, Bogenschütze

2/3

Überfall — Wenn der Mardu-Herzstecher ins Spiel kommt und falls du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast, fügt der Mardu-Herzstecher einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Überfall-Fähigkeiten prüfen nur, ob du mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast. Es spielt keine Rolle, mit wie vielen Kreaturen du angegriffen hast oder welchen Gegner oder Planeswalker, den ein Gegner kontrolliert, diese Kreaturen angegriffen haben.

* Überfall-Fähigkeiten betrachten den gesamten Zug, um festzustellen, ob du mit einer Kreatur angegriffen hast. Es macht nichts, falls diese Kreatur in der Zwischenzeit nicht mehr im Spiel ist. Auch der Spieler oder Planeswalker, den die Kreatur angegriffen hat, muss nicht mehr in der Partie bzw. im Spiel sein.

Temur-Fähigkeitswort: Wildheit

Die Temur sind der grün-blau-rote Klan. Ihr Klansymbol sind Drachenklauen. Wildheit ist ein Fähigkeitswort, das kursiv gedruckt Fähigkeiten vorangestellt ist, die besser werden, falls du mindestens eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. (Ein Fähigkeitswort hat regeltechnisch keine Bedeutung.)

Hartnäckige Ablehnung

{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Nichtkreatur-Zauberspruch deiner Wahl, falls sein Beherrscher nicht {1} bezahlt.

Wildheit — Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, neutralisiere stattdessen diesen Zauberspruch.

Herausforderndes Gebrüll

{2}{G}

Hexerei

Alle Kreaturen, die eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug blocken können, tun dies.

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

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

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

Wiederkehrendes Schlüsselwort: Morph

Alle fünf Klane Tarkirs setzen Täuschung ein, wenn sie gegeneinander in die Schlacht ziehen. Morph ist ein wiederkehrendes Schlüsselwort, mit dem eine Kreatur ihre wahre Identität verbergen kann.

Abzan-Führerin

{3}{W}{B}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

4/4

Lebensverknüpfung (*Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt dich ebenso viele Lebenspunkte dazuerhalten.*)

Morph {2}{W}{B}{G} (*Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.*)

Abgesehen von einigen kleineren Änderungen bei der Terminologie und der Neunummerierung der Regeln haben sich die offiziellen Regeln für Morph nicht geändert, seit dieses Schlüsselwort zuletzt in einer Erweiterung enthalten war. Sie lauten wie folgt:

702.36. Morph

702.36a Morph ist eine statische Fähigkeit, die in jeder Zone wirkt, aus der du die Karte, auf der sie steht, spielen könntest, und der Morph-Effekt funktioniert zu jedem Zeitpunkt, zu dem die Karte verdeckt ist. „Morph [Kosten]“ bedeutet: „Du kannst diese Karte als eine 2/2 verdeckte Kreatur ohne Text, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten spielen, indem du {3} anstelle ihrer Manakosten bezahlst.“ (Siehe Regel 707, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“)

702.36b Um eine Karte mit ihrer Morph-Fähigkeit zu wirken, lege sie mit der Bildseite nach unten hin. Sie wird zu einer 2/2 verdeckten Kreaturenkarte ohne Text, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten. Alle Effekte und Einschränkungen, die beim Wirken einer Karte mit diesen Eigenschaften (nicht den Eigenschaften der aufgedeckten Karte) gelten, werden beim Wirken dieser Karte angewendet. Diese Werte sind die kopierbaren Werte der Eigenschaften dieses Objekts. (Siehe Regel 613 „Wechselwirkungen von andauernden Effekten“ und Regel 706 „Kopieren von Objekten“) Lege sie auf den Stapel (als verdeckter Zauberspruch mit denselben Eigenschaften) und bezahle {3}, anstatt ihre Manakosten zu bezahlen. Dies folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten. Du kannst Morph verwenden, um eine Karte aus jeder beliebigen Zone zu wirken, aus der du sie auch normalerweise spielen könntest. Wenn der Zauberspruch verrechnet wird, kommt er mit den gleichen Eigenschaften ins Spiel, die der Zauberspruch hatte. Der Morph-Effekt wirkt auf das verdeckte Objekt, egal wo es sich befindet. Er endet, wenn die bleibende Karte aufgedeckt wird.

702.36c Eine Karte, die nicht Morph hat, kann nicht verdeckt gewirkt werden.

702.36d Zu jedem Zeitpunkt wenn du Priorität hast, kannst du eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, aufdecken. Das ist eine Sonderaktion; sie verwendet den Stapel nicht (siehe Regel 115). Um dies zu tun, zeigst du allen Spielern, wie viel die Morph-Kosten der bleibenden Karte betragen würden, falls sie aufgedeckt wäre, bezahlst diese Kosten und deckst dann die bleibende Karte auf. (Falls die bleibende Karte keine Morph-Kosten hätte, falls sie aufgedeckt wäre, kann sie nicht auf diese Weise aufgedeckt werden.) Der Morph-Effekt auf ihr endet, und sie erhält ihre normalen Eigenschaften zurück. Alle Fähigkeiten, die sich darauf beziehen, dass die bleibende Karte ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst, wenn sie aufgedeckt wird (und haben keinen Effekt), da die bleibende Karte ja bereits Spiel war.

702.36e Siehe Regel 707, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“, für weitergehende Informationen darüber, wie man Karten mit Morph wirkt.

* Morph erlaubt es dir, eine Karte verdeckt für {3} zu wirken und die bleibende Karte dann jederzeit, wenn du Priorität hast, aufzudecken, indem du ihre Morph-Kosten bezahlst.

* Der verdeckte Zauberspruch hat keine Manakosten und seine umgewandelten Manakosten betragen 0. Wenn du einen Zauberspruch verdeckt wirkst, lege ihn verdeckt auf den Stapel, damit kein anderer Spieler weiß, was es ist, und bezahle {3}. Das sind alternative Kosten.

* Wenn der Zauberspruch verrechnet wird, kommt er als 2/2 Kreatur ohne Namen, ohne Manakosten, ohne Kreaturentypen und ohne Fähigkeiten ins Spiel. Die Kreatur ist farblos und ihre umgewandelten Manakosten

betragen 0. Andere Effekte, die auf die Kreatur angewendet werden, können ihr dennoch beliebige dieser Eigenschaften verleihen.

* Immer wenn du Priorität hast, kannst du die verdeckte Kreatur aufdecken, indem du ihre Morph-Kosten vorzeigst und diese bezahlst. Das ist eine Sonderaktion. Sie geht nicht auf den Stapel und kann nicht beantwortet werden. Nur eine verdeckte bleibende Karte kann auf diese Weise aufgedeckt werden, ein verdeckter Zauberspruch hingegen nicht.

* Falls eine verdeckte Kreatur ihre Fähigkeiten verliert, kann sie nicht mehr aufgedeckt werden, da sie nicht mehr Morph (und auch keine Morph-Kosten) hat.

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

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

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

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

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

* Falls ein verdeckter Zauberspruch den Stapel verlässt und in eine andere Zone als ins Spiel kommt (falls er beispielsweise neutralisiert wurde), musst du ihn offen vorzeigen. Jeder Friedhof besteht aus einem einzelnen Haufen aufgedeckter Karten.

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

* Du musst sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten leicht auseinandergehalten werden können. Du darfst die Karten, die sie im Spiel repräsentieren, nicht durcheinanderbringen, um andere Spieler zu verwirren. Die Reihenfolge, in der sie ins Spiel gekommen sind, muss deutlich erkennbar sein. Dazu kannst du zum Beispiel beliebige Markierungen oder Würfel verwenden oder sie einfach in deutlich erkennbarer Reihenfolge im Spiel anordnen.

Neues Layout: Modale Zaubersprüche und Fähigkeiten

Zaubersprüche oder Fähigkeiten sind *modal*, falls sie zwei oder mehr Optionen haben, denen die Phrase „Bestimme eines —“ oder Ähnliches vorangestellt ist. Jede dieser Optionen ist ein *Modus*. Mit dem Set *Khane von Tarkir* wird das Layout von modalen Zaubersprüchen und Fähigkeiten aktualisiert. Ab sofort werden alle Modi übersichtlich in einer Liste dargestellt. Die Formulierungen auf älteren Karten wird in der Oracle-Kartenreferenz entsprechend angepasst.

Sultai-Amulett

{B} {G} {U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstöre eine einfarbige Kreatur deiner Wahl.

- Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.
- Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

* Es ändert sich nur das Layout. Die Regeln und die Funktionsweise von modalen Zaubersprüchen und Fähigkeiten ändern sich nicht.

* Du bestimmst den Modus eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, sowie du den Zauberspruch wirkst oder die Fähigkeit aktivierst.

* Falls ein Modus ein oder mehrere Ziele erfordert, bestimmst du diese Ziele nur, falls du diesen Modus bestimmst. Falls der bestimmte Modus keine Ziele erfordert, wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit so behandelt, als ob er bzw. sie keine Ziele hätte.

* Falls ein modaler Zauberspruch oder eine modale Fähigkeit kopiert wird, hat die Kopie den gleichen Modus wie das Original.

KARTENSPEZIFISCHES

Abwehrende Hand

{R} {W}

Spontanzauber

Das nächste Mal, dass dir eine Quelle, die du bestimmst, in diesem Zug Schaden zufügen würde, verhindere diesen Schaden. Falls auf diese Weise Schaden verhindert wurde, fügt die Abwehrende Hand dem Beherrscher der Quelle entsprechend viele Schadenspunkte zu.

* Die Abwehrende Hand hat keine Kreaturen oder Spieler als Ziel. Du bestimmst eine Schadensquelle, sowie die Abwehrende Hand verrechnet wird.

* Falls mehrere Ersatz- und/oder Verhinderungseffekte gleichzeitig auf denselben Schaden angewendet würden, bestimmt der Spieler, dem Schaden zugefügt würde, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden. Insbesondere gilt: Falls dir von einer Quelle, die ein Gegner kontrolliert, Schaden zugefügt würde, der kein Kampfschaden ist, bestimmst du, in welcher Reihenfolge die Abwehrende Hand und der Planeswalker-Umlenkungseffekt angewendet werden. Falls du zuerst die Abwehrende Hand anwendest, wird der Schaden verhindert (und dem Beherrscher der Quelle wird Schaden zugefügt) und der Planeswalker-Umlenkungseffekt wird nicht angewendet.

Abzan-Amulett

{W} {B} {G}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit Stärke 3 oder mehr ins Exil.
- Du ziehst zwei Karten und verlierst 2 Lebenspunkte.
- Verteile zwei +1/+1-Marken auf eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl.

* Falls du den dritten Modus bestimmst, bestimmst du, wie die Marken verteilt werden, sowie du den Zauberspruch wirkst. Beachte: Falls du bestimmst, auf zwei Kreaturen deiner Wahl je eine +1/+1-Marke zu legen, und eine dieser Kreaturen wird als Antwort darauf zu einem illegalen Ziel, ist die +1/+1-Marke, die auf diese Kreatur gelegt werden sollte, verloren. Sie kann nicht auf das noch verbleibende legale Ziel gelegt werden.

Altar der Brut

{1}

Artefakt

Immer wenn eine andere bleibende Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, legt jeder Gegner die oberste Karte seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

* Falls der Altar der Brut zur gleichen Zeit wie andere bleibende Karten unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wird seine Fähigkeit für jede dieser bleibenden Karten ausgelöst.

Anafenza die Vorderste

{W} {B} {G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Soldat

4/4

Immer wenn Anafenza die Vorderste angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine andere getappte Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

Falls eine Kreaturenkarte von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

* Anafenzas erste Fähigkeit kann jede beliebige getappte Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel haben. Diese Kreatur muss nicht unbedingt gerade angreifen.

* Während Anafenza im Spiel ist, werden Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Nichtspielsteinkreatur stirbt, die dein Gegner besitzt, nicht ausgelöst, weil diese Karte niemals den Friedhof dieses Spielers erreicht. (Spielsteinkreaturen kommen weiterhin kurz auf den Friedhof, bevor sie aufhören zu existieren.)

* Falls dein Gegner eine Kreaturenkarte abwirft, während Anafenza im Spiel ist, funktionieren Fähigkeiten, die beim Abwerfen einer Karte funktionieren (wie Wahnsinn) immer noch, auch wenn diese Karte nie den Friedhof erreicht. Zusätzlich können Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die die Eigenschaften einer abgeworfenen Karte überprüfen (wie die erste Fähigkeit von Chandra der Lodernden), die Karte im Exil finden.

* Anafenzas letzte Fähigkeit interessiert sich nur dafür, was die Karte in der Zone wäre, aus der sie kommt, und nicht dafür, was sie im Friedhof wäre. Falls zum Beispiel eine Länderkarte, die du kontrollierst, durch einen Effekt zu einer Kreatur wird und dann stirbt, wird die Länderkarte ins Exil geschickt. Falls jedoch eine Kreaturenkarte mit Göttergabe eine Aura ist, wenn sie auf den Friedhof gelegt würde, kommt sie auf den Friedhof.

Anrufung des Sippenbaums

{B} {G}

Hexerei

Bringe einen X/X schwarzen und grünen (Geist, Krieger)-Kreaturenspielstein ins Spiel, wobei X die höchste Widerstandskraft unter den Kreaturen ist, die du kontrollierst.

* Der Wert von X wird nur einmal bestimmt, sowie die Anrufung des Sippenbaums verrechnet wird. Stärke und Widerstandskraft des (Geist, Krieger)-Kreaturenspielsteins ändern sich später nicht, falls sich die höchste Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst, ändert.

* Falls du keine Kreaturen kontrollierst, sowie die Anrufung des Sippenbaums verrechnet wird, bringst du einen 0/0-Spielstein ins Spiel. Falls nicht irgendetwas seine Widerstandskraft größer als 0 werden lässt, wird er augenblicklich auf den Friedhof seines Besitzers gelegt und hört dann auf zu existieren. Alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt oder stirbt, werden ausgelöst.

Aschewolkenphoenix

{2} {R} {R}

Kreatur — Phoenix

4/1

Fliegend

Wenn der Aschewolkenphoenix stirbt, bringe ihn verdeckt ins Spiel zurück.

Morph {4} {R} {R} (Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)

Wenn der Aschewolkenphoenix aufgedeckt wird, fügt er jedem Spieler 2 Schadenspunkte zu.

* Falls der Aschewolkenphoenix verdeckt ist, kann er für seine Morph-Kosten aufgedeckt werden, auch wenn er nicht mit seiner Morph-Fähigkeit gewirkt wurde.

* Falls der Aschewolkenphoenix den Friedhof verlässt, bevor seine „Wenn der Aschewolkenphoenix stirbt“-Fähigkeit verrechnet wird, kehrt er nicht ins Spiel zurück.

* Sobald der Aschewolkenphoenix verdeckt ins Spiel zurückkehrt, weiß jeder Spieler, welche verdeckte Kreatur er ist. Du darfst die Anordnung deiner verdeckten bleibenden Karten nicht ändern, um das zu verhindern.

Ausbeute der Plünderer

{3}{B}

Verzauberung

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0.

Immer wenn ein Krieger, den du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du 1 Lebenspunkt bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

* Du entscheidest, ob du 1 Lebenspunkt bezahlst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst dies nur einmal pro ausgelöster Fähigkeit (oder anders gesagt: nur einmal pro Krieger, der einem Spieler Kampfschaden zufügt) tun.

Blendendes Gift

{4}{U}

Spontanzauber

Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, erhalten -4/-0 bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

* Blendendes Gift betrifft keine Kreaturen, die erst ins Spiel oder unter die Kontrolle eines Gegners kommen, nachdem es verrechnet wurde.

* Du kannst Blendendes Gift auch dann wirken, falls deine Gegner keine Kreaturen kontrollieren, nur um eine Karte zu ziehen.

Blutbesudelter Champion

{B}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/1

Der Blutbesudelte Champion kann nicht blocken.

Überfall — {1}{B}: Bringe den Blutbesudelten Champion aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast.

* Die aktivierte Fähigkeit kann nur aktiviert werden, falls sich der Blutbesudelte Champion in deinem Friedhof befindet. Beachte: Falls er angreift und dann später im Zug stirbt, kannst du seine Fähigkeit verwenden, um ihn zurück ins Spiel zu bringen, da er durch seinen Angriff die Bedingung für das Aktivieren seiner Fähigkeit erfüllt hat.

Brutaler Fausthieb

{1}{G}

Hexerei

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

Wildheit — Bevor sie kämpft, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, +2/+2 bis zum Ende des Zuges, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

* Du kannst den Brutalen Fausthieb nicht wirken, es sei denn, du wählst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn versucht wird, den Brutalen Fausthieb zu verrechnen, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

* Angenommen, es trifft die Wildheit-Fähigkeit zu: Falls nur die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, den Brutalen Fausthieb zu verrechnen, erhält sie nicht +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein legales Ziel ist, und die Kreatur, die du nicht kontrollierst, kein legales Ziel ist, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

Bruttyrannin Sidisi

{1}{B}{G}{U}

Legendäre Kreatur — Naga, Schamane

3/3

Wenn Bruttyrannin Sidisi ins Spiel kommt oder angreift, lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof.

Immer wenn eine oder mehr Kreaturenkarten von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden, bringe einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Sidisis letzte Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn Karten von irgendwo in deiner Bibliothek auf deinen Friedhof gelegt werden, nicht nur von oben.

* Jede Anweisung, einschließlich Sidisis erster Fähigkeit, die besagt, dass du mehrere Karten von deiner Bibliothek auf deinen Friedhof legen musst, bewegt alle Karten zum gleichen Zeitpunkt. Falls zum Beispiel Sidisi ins Spiel kommt und du drei Kreaturenkarten auf deinen Friedhof legst, wird Sidisis letzte Fähigkeit einmal ausgelöst und du bringst einen Zombie-Spielstein ins Spiel.

Das Ungeschriebene erkennen

{4}{G}{G}

Hexerei

Zeige die obersten acht Karten deiner Bibliothek offen vor. Du kannst davon eine Kreaturenkarte ins Spiel bringen. Lege den Rest auf deinen Friedhof.

Wildheit — Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, kannst du zwei Kreaturenkarten statt einer ins Spiel bringen.

* Du ermittelst, ob die Wildheit-Fähigkeit angewendet wird, bevor eine Kreaturenkarte ins Spiel gebracht wird. Falls du auf diese Weise zwei Kreaturenkarten ins Spiel bringst, kommen diese Kreaturen zum gleichen Zeitpunkt ins Spiel.

* Da du die Kreaturenkarten nicht wirkst, kannst du keine zusätzlichen oder alternativen Kosten bezahlen. Du kannst die Karten nicht verdeckt ins Spiel bringen.

* Falls eine der auf diese Weise ins Spiel gebrachten Karten {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Den Weg meistern

{3}{U}{R}

Hexerei

Ziehe eine Karte. Den Weg meistern fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Karten auf deiner Hand hast.

* Verwende die Anzahl an Karten auf deiner Hand, nachdem du die Karte gezogen hast, um zu bestimmen, wie viele Schadenspunkte Den Weg meistern der Kreatur oder dem Spieler deiner Wahl zufügt. (Denke daran, dass Den Weg meistern auf dem Stapel ist und nicht auf deiner Hand.)

* Falls die Kreatur bzw. der Spieler zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, Den Weg meistern zu verrechnen, wird Den Weg meistern neutralisiert und keiner der Effekte findet statt. Du ziehst dann keine Karte.

Der Wüste trotzen

{1} {W}

Verzauberung

Kreaturen, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

Jede Kreatur, die du kontrollierst, kann eine zusätzliche Kreatur blocken.

* Die letzte Fähigkeit ist kumulativ. Falls du noch ein Der Wüste trotzen kontrollierst, kann jede deiner Kreaturen drei Kreaturen blocken und so weiter.

Drachengriff

{2} {R}

Verzauberung — Aura

Wildheit — Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, kannst du den Drachengriff wirken, als ob er Aufblitzen hätte. *(Du kannst ihn zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.)*

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+0 und Ersts Schlag.

* Falls du die Wildheit-Fähigkeit des Drachengriffs verwendest, um ihn zu wirken, als ob er Aufblitzen hätte, musst du nur zu Beginn des Wirkvorgangs, wenn du den Drachengriff auf den Stapel legst, eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollieren. Falls du als Antwort auf den Drachengriff oder während des Wirkens des Drachengriffs die Kontrolle über diese Kreatur verlierst (weil du sie zum Beispiel geopfert hast, um eine Manafähigkeit zu aktivieren), hat das keine Auswirkungen auf den Drachengriff auf dem Stapel.

* Du musst den Drachengriff spätestens während des Blocker-deklarieren-Segments, nachdem Blocker deklariert wurden, wirken, falls du im Kampf von Ersts Schlag profitieren möchtest.

Drachenthron von Tarkir

{4}

Legendäres Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur hat Verteidiger und „{2}, {T}: Andere Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten bis zum Ende des Zuges +X/+X und verursachen Trampelschaden, wobei X gleich der Stärke dieser Kreatur ist.“

Ausrüsten {3}

* Der Wert von X wird bestimmt, sowie die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird. Falls die ausgerüstete Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist, verwende ihre Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um den Wert von X zu bestimmen. Falls die Stärke der Kreatur negativ war, verlieren andere Kreaturen, die du kontrollierst, Stärke und Widerstandskraft. Falls die ausgerüstete Kreatur zum Beispiel 2/2 war und ihr ein Zauberspruch als Antwort auf die aktivierte Fähigkeit des Drachenthrons von Tarkir -5/-5 verliehen hat, erhalten andere Kreaturen, die du kontrollierst, -3/-3 bis zum Ende des Zuges.

Dünensturm

{4} {W} {B} {G}

Hexerei

Bestimme bis zu eine Kreatur. Zerstöre den Rest.

* Du bestimmst, welche Kreatur verschont wird, sowie der Dünesturm verrechnet wird. Dabei wird die Kreatur nicht als Ziel gewählt. Falls du keine Kreatur bestimmst, werden alle Kreaturen zerstört.

Durchtriebener Nachahmer

{2} {U} {U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Du kannst den Durchtriebenen Nachahmer als Kopie einer beliebigen bleibenden Karte, die im Spiel ist und die kein Land ist, ins Spiel kommen lassen.

* Du bestimmst die bleibende Karte, die kein Land ist und die der Durchtriebene Nachahmer kopiert (falls überhaupt), sowie er ins Spiel kommt. Dies hat jene bleibende Karte, die kein Land ist, nicht als Ziel.

* Denk daran: Falls du mehr als eine legendäre bleibende Karte mit demselben Namen oder mehr als einen Planeswalker mit demselben Typ kontrollierst, musst du eine davon bestimmen, die im Spiel bleiben soll, und den Rest auf den Friedhof ihres Besitzers legen.

* Falls der Durchtriebene Nachahmer als Kopie eines Planeswalkers ins Spiel kommt, kommt er mit einer Anzahl an Loyalitätsmarken in Höhe der auf der Planeswalker-Karte rechts unten aufgedruckten Loyalität ins Spiel. Er kopiert nicht die Anzahl an Loyalitätsmarken, die auf dem ursprünglichen Planeswalker liegen.

* Der Durchtriebene Nachahmer kopiert genau das, was auf die als Ziel gewählte bleibende Karte aufgedruckt ist, und sonst nichts (es sei denn, diese bleibende Karte kopiert selbst etwas oder ist ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese bleibende Karte getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren oder Ausrüstungen angelegt sind oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte die Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe, Fähigkeiten usw. der bleibenden Karten verändert haben.

* Falls die bestimmte bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

* Falls die bestimmte bleibende Karte etwas anderes kopiert (wenn sie zum Beispiel selbst ein Durchtriebener Nachahmer ist), kommt dein Durchtriebener Nachahmer als das ins Spiel, was die bestimmte bleibende Karte kopiert hat.

* Ist die bestimmte bleibende Karte ein Spielstein, kopiert der Durchtriebene Nachahmer die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Der Durchtriebene Nachahmer ist kein Spielstein.

* Alle Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der bestimmten bleibenden Karte werden ausgelöst, wenn der Durchtriebene Nachahmer ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt“- oder „[diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten bleibenden Karte funktionieren ebenfalls.

* Falls der Durchtriebene Nachahmer irgendwie gleichzeitig mit einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt, kann er nicht zu einer Kopie dieser anderen bleibenden Karte werden. Du kannst für die Kopie nur eine bleibende Karte bestimmen, die bereits im Spiel ist.

* Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In diesem Fall kommt der Durchtriebene Nachahmer als eine 0/0 Kreatur ins Spiel und wird sofort auf den Friedhof gelegt (es sei denn, etwas lässt seine Widerstandskraft größer als 0 werden).

Eiskalter Strahl

{X} {U}

Spontanzauber

Tappe X Kreaturen deiner Wahl.

Wildheit — Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, enttappen diese Kreaturen nicht während des nächsten Enttappsegments ihrer Beherrscher.

* Du überprüfst, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie der Eiskalte Strahl verrechnet wird. Es ist egal, ob du so eine Kreatur während eines der relevanten Enttappsegmente kontrollierst.

* Der Eiskalte Strahl kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Sie enttappt dann trotzdem nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Der Eiskalte Strahl merkt sich die Kreatur, aber nicht ihren Beherrscher. Falls die Kreatur den Beherrscher wechselt, und das vor dem Enttappsegment ihres alten Beherrschers, enttappt sie nicht während des nächsten Enttappsegments ihres neuen Beherrschers.

Ende der Feindseligkeiten

{3}{W}{W}

Hexerei

Zerstöre alle Kreaturen und alle bleibenden Karten, die an Kreaturen angelegt sind.

* Zu den bleibenden Karten, die an Kreaturen angelegt sein können, gehören Auren und Ausrüstungen. Alle betroffenen bleibenden Karten werden gleichzeitig zerstört.

Erbe der Wildnis

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

Todesberührung

Wildheit — Immer wenn der Erbe der Wildnis angreift und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, erhält der Erbe der Wildnis +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Der Erbe der Wildnis hat eine ausgelöste Wildheit-Fähigkeit mit einer „eingreifenden Falls-Bedingung“. Immer wenn der Erbe der Wildnis angreift, überprüft die Fähigkeit, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst. Falls das zu diesem Zeitpunkt nicht der Fall ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Falls sie ausgelöst wird, überprüft die Fähigkeit erneut, ob du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie sie verrechnet wird. Falls das zu diesem Zeitpunkt nicht mehr der Fall ist, hat die Fähigkeit keinen Effekt. Beachte dabei, dass die Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit ausgelöst wird, nicht dieselbe sein muss, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Essenz einfangen

{G}{U}{R}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl. Lege zwei +1/+1-Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

* Du musst keine Kreatur als Ziel wählen, um Essenz einfangen zu wirken, allerdings musst du einen Kreaturenzauber auf dem Stapel als Ziel wählen.

Felsbeschuss

{2}{R}

Hexerei

Der Felsbeschuss fügt jeder Kreatur, die du nicht kontrollierst, 1 Schadenspunkt zu.

Wildheit — Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, können Kreaturen in diesem Zug nicht blocken.

* Der Felsbeschuss fügt nur Kreaturen Schaden zu, die du nicht kontrollierst, sowie er verrechnet wird. Seine Wildheit-Fähigkeit betrifft hingegen alle Kreaturen, auch jene, die du kontrollierst, und Kreaturen, die nicht im Spiel waren, als der Felsbeschuss verrechnet wurde.

Flinker Tritt

{3}{R}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Sie kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

* Du kannst den Flinken Tritt nicht wirken, es sei denn, du wählst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn versucht wird, den Flinken Tritt zu verrechnen, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

* Falls nur die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, den Flinken Tritt zu verrechnen, erhält sie nicht +1/+0 bis zum Ende des Zuges. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein legales Ziel ist, und die Kreatur, die du nicht kontrollierst, kein legales Ziel ist, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

Frostfeder-Avior

{G}{U}

Kreatur — Vogel, Schamane

2/2

Fliegend

Morph {1}{G}{U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

Wenn der Frostfeder-Avior aufgedeckt wird, kannst du eine andere Kreatur deiner Wahl auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

* Falls du die einzigen anderen Kreaturen kontrollierst, wenn der Frostfeder-Avior aufgedeckt wird, musst du eine dieser Kreaturen als Ziel wählen. Du bestimmst, ob diese Kreatur auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht werden soll oder nicht, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Gedankenhieb

{X}{U}{R}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, falls sein Beherrscher nicht {X} bezahlt. Der Gedankenhieb fügt dem Beherrscher dieses Zauberspruchs X Schadenspunkte zu.

* Falls der Beherrscher des Zauberspruchs deiner Wahl {X} bezahlt, wird der Zauberspruch dadurch nicht neutralisiert. Der Gedankenhieb fügt diesem Spieler trotzdem Schaden zu.

* Falls der Zauberspruch deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, den Gedankenhieb zu verrechnen, (beispielsweise weil er von einem anderen Zauberspruch oder einer Fähigkeit neutralisiert wurde), wird der Gedankenhieb neutralisiert und keiner der Effekte tritt ein. Kein Schaden wird zugefügt.

Gehärtete Schuppen

{G}

Verzauberung

Falls eine oder mehrere +1/+1-Marken auf eine Kreatur gelegt würden, die du kontrollierst, werden stattdessen so viele plus eine +1/+1-Marken auf sie gelegt.

* Wenn eine Kreatur mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt, gilt das als „wenn Marken auf eine Kreatur gelegt werden“. Falls eine Kreatur mit einer Anzahl von +1/+1-Marken ins Spiel kommen würde, während du die Gehärteten Schuppen kontrollierst, kommt sie stattdessen mit so vielen Marken plus eins ins Spiel.

* Alle zusätzlichen Gehärteten Schuppen, die du kontrollierst, erhöhen die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf eine Kreatur gelegt werden, jeweils um eins.

Geheime Pläne

{G} {U}

Verzauberung

Verdeckte Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +0/+1.

Immer wenn eine bleibende Karte, die du kontrollierst, aufgedeckt wird, ziehe eine Karte.

* Sobald eine Kreatur aufgedeckt wird, verliert sie die +0/+1 der Geheimen Pläne. Falls der auf dieser Kreatur vermerkte Schaden genauso groß oder größer als die neue Widerstandskraft ist, wird die Kreatur zerstört.

Geisterfeuerklinge

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+2.

Ausrüsten {3}

Die Ausrüsten-Fähigkeit der Geisterfeuerklinge kostet beim Aktivieren {2} weniger, falls sie eine farblose Kreatur als Ziel hat.

* Alle verdeckten Kreaturen und die meisten Artefaktkreaturen sind farblos.

Geldbeutel des Bestechers

{X}

Artefakt

Der Geldbeutel des Bestechers kommt mit X Edelsteinmarken ins Spiel.

{1}, {T}, entferne eine Edelsteinmarke vom Geldbeutel des Bestechers: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht angreifen oder blocken.

* Wenn die Fähigkeit aktiviert wird und eine Kreatur als Ziel hat, die bereits angreift oder blockt, wird diese Kreatur nicht aus dem Kampf entfernt und es gibt keine Auswirkungen auf diesen Angriff oder Block.

* Falls auf dem Geldbeutel des Bestechers keine Edelsteinmarken liegen, bleibt er im Spiel, obwohl du seine letzte Fähigkeit nicht mehr aktivieren kannst.

Goblinlawine

{2} {R}

Verzauberung

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, bringe einen 1/1 roten Goblin-Kreaturenspielstein mit Eile ins Spiel.

* Du bestimmst, ob du {1} bezahlst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

Grab des Geisterdrachen

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

{2}, {T}: Du erhältst für jede farblose Kreatur, die du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

* Zähle die Anzahl der farblosen Kreaturen (einschließlich der verdeckten Kreaturen), die du kontrollierst, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

Gunst der Drachenschuppe

{3} {G}

Spontanzauber

Lege zwei +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl und enttappe sie.

* Die Gunst der Drachenschuppe kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist.

Häutung der Schlange

{B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+0 und „{2} {B}: Regeneriere diese Kreatur.“

* Die Regenerationsfähigkeit wird der verzauberten Kreatur gewährt. Nur der Beherrscher der Kreatur kann die Regenerationsfähigkeit aktivieren.

Herausforderndes Gebrüll

{2} {G}

Hexerei

Alle Kreaturen, die eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug blocken können, tun dies.

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

* Herausforderndes Gebrüll gibt Kreaturen nicht die Fähigkeit, die Kreatur deiner Wahl zu blocken. Es zwingt nur diejenigen Kreaturen, die diese Kreatur blocken können, es auch zu tun.

* Falls eine Kreatur während deines Blocker-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass die Kreatur blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls der Spieler diese Kosten nicht bezahlt, blockt die Kreatur auch in diesem Fall nicht.

* Falls es in einem Zug mehrere Kampfphasen gibt, müssen Kreaturen, die das Ziel von Herausforderndes Gebrüll in der ersten Kampfphase geblockt haben, dieses in den folgenden Kampfphasen nicht erneut blocken.

Heroldin der Anafenza

{W}

Kreatur — Mensch, Soldat

1/2

Standhaft {2} {W} ({2} {W}, {T}: Lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur. Spiele Standhaft wie eine Hexerei.)

Immer wenn du die Standhaft-Fähigkeit der Heroldin der Anafenza aktivierst, bringe einen 1/1 weißen Krieger-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Der Krieger-Spielstein wird erzeugt, bevor die +1/+1-Marke auf die Heroldin der Anafenza gelegt wird.

Herzstecherbogen

{2}

Artefakt — Ausrüstung

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, fügt der Herzstecherbogen einer Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu.

Ausrüsten {1}

* Der Beherrscher des Herzstecherbogens bestimmt das Ziel der ausgelösten Fähigkeit. Die Quelle des Schadens ist der Herzstecherbogen, nicht die ausgerüstete Kreatur.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor Blocker deklariert werden.

* In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass der Herzstecherbogen an eine Kreatur angelegt ist, die dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift. In diesem Fall bestimmst du das Ziel der ausgelösten Fähigkeit, aber da du der verteidigende Spieler bist, musst du eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel wählen.

Horden-Lauerer

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Berserker

2/2

Immer wenn der Horden-Lauerer blockt, fügt er dir 1 Schadenspunkt zu.

Morph—Zeige eine rote Karte auf deiner Hand offen vor. *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

Wenn der Horden-Lauerer aufgedeckt wird, kann eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug nicht blocken.

* Wird der Horden-Lauerer aufgedeckt, nachdem Blocker deklariert wurden, führt das nicht dazu, dass eine Kreatur aus dem Kampf entfernt wird oder sich etwas daran ändert, wie Kreaturen blocken.

* Falls ein verdeckter Horden-Lauerer blockt und dann aufgedeckt wird, wird seine erste Fähigkeit nicht ausgelöst, da er diese Fähigkeit beim Blocken noch nicht hatte.

Kampfrausch

{3}{W}

Hexerei

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+1 bis zum Ende des Zuges. Krieger-Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. *(Schaden, der von diesen Kriegern zugefügt wird, lässt ihren Beherrscher ebenso viele Lebenspunkte dazuerhalten.)*

* Krieger-Kreaturen, die du kontrollierst, sowie der Kampfrausch verrechnet wird, erhalten sowohl Lebensverknüpfung als auch +2/+1.

Kheru-Blutsauger

{2}{B}

Kreatur — Vampir

2/2

Immer wenn eine Kreatur mit Widerstandskraft 4 oder mehr stirbt, die du kontrollierst, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

{2}{B}, opfere eine andere Kreatur: Lege eine +1/+1-Marke auf den Kheru-Blutsauger.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Kheru-Blutsaugers wird ausgelöst, falls er selbst stirbt und seine Widerstandskraft dabei 4 oder mehr ist.

Kheru-Lichfürst

{3}{B}{G}{U}

Kreatur — Zombie, Zauberer

4/4

Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du {2}{B} bezahlen. Falls du dies tust, bringe eine zufällig bestimmte Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie verursacht Trampelschaden und erhält Flugfähigkeit und Eile. Schicke diese Karte zu Beginn deines nächsten Endsegments ins Exil. Falls sie das Spiel verlassen würde, schicke sie ins Exil, anstatt sie irgendwo anders hinzulegen.

* Ob du {2}{B} bezahlen willst, entscheidest du, sowie die Fähigkeit verrechnet wird.

* Die Kreaturenkarte, die ins Spiel zurückgebracht wird, wird zufällig bestimmt, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Falls ein Spieler auf die Fähigkeit antwortet, weiß er noch nicht, welche Karte zurückgebracht wird.

* Weil die Fähigkeit keine bestimmte Kreaturenkarte als Ziel hat, kommt jede Kreaturenkarte (einschließlich des Kheru-Lichfürsten), die als Antwort auf die Fähigkeit auf deinen Friedhof gelegt wird, in die Zufallsauswahl der Karten, die ins Spiel zurückgebracht werden können.

* Die Fähigkeit, die die Karte zu Beginn deines nächsten Endsegments ins Exil schickt, ist eine verzögerte ausgelöste Fähigkeit. Falls die verzögerte ausgelöste Fähigkeit neutralisiert wird, bleibt die Kreatur im Spiel und die Fähigkeit wird nicht erneut ausgelöst. Allerdings sorgt der Ersatzeffekt trotzdem dafür, dass die Kreatur ins Exil geschickt wird, wenn sie irgendwann das Spiel verlässt.

* Der Kheru-Lichfürst verleiht der Kreatur, die ins Spiel zurückgebracht wird, Trampelschaden, Flugfähigkeit und Eile. Allerdings erhält diese Kreatur keine der beiden „Exil“-Fähigkeiten. Falls diese Kreatur alle ihre Fähigkeiten verliert, wird sie dennoch zu Beginn deines nächsten Endsegments ins Exil geschickt, und falls sie das Spiel verlassen würde, wird sie dennoch stattdessen ins Exil geschickt.

* Falls eine Kreaturenkarte, die mit dem Kheru-Lichfürsten ins Spiel zurückgebracht wurde, aus irgendeinem Grund das Spiel verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt. Falls diese Kreatur jedoch bereits ins Exil geschickt wird, tritt der Ersatzeffekt nicht ein. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die bzw. die sie ins Exil schickt, sie später ins Spiel zurückbringt (wie es beispielsweise beim Spannungsfeld der Fall wäre), kehrt die Kreaturenkarte als neues Objekt ohne Verbindung zu ihrer früheren Existenz ins Spiel zurück. Die Effekte des Kheru-Lichfürsten gelten nicht länger für sie.

* Die ins Exil geschickte Kreatur wird niemals auf den Friedhof gelegt. Fähigkeiten der Kreatur, die ausgelöst würden, wenn sie stirbt, werden nicht ausgelöst.

Kheru-Schlundscheusal

{4}{B}

Kreatur — Zombie, Krokodil

4/4

Verteidiger

{1}{G}, opfere eine andere Kreatur: Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft der geopferten Kreatur dazu.

* Verwende die Widerstandskraft, die die Kreatur zuletzt im Spiel hatte, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

Kheru-Zauberdiebin

{3}{U}

Kreatur — Naga, Zauberer

3/3

Morph {4} {U} {U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

Wenn die Kheru-Zauberdiebin aufgedeckt wird, neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls der Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, schicke ihn ins Exil, anstatt ihn auf den Friedhof seines Besitzers zu legen. Du kannst diese Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, solange sie im Exil bleibt.

* Du kannst für die ausgelöste Fähigkeit der Kheru-Zauberdiebin einen Zauberspruch als Ziel wählen, den du kontrollierst. Dadurch erhältst du die Fähigkeit, die Karte später zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Da du die Karte bereits für alternative Kosten wirkst (indem du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen), kannst du keine anderen alternativen Kosten für die Karte bezahlen. Du kannst sie also nicht mit ihrer Morph-Fähigkeit verdeckt wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

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

Klosterschwarm

{2} {U}

Kreatur — Vogel

0/5

Verteidiger, Fliegend

Morph {U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

* Wenn ein angreifender verdeckter Klosterschwarm aufgedeckt wird, greift er immer noch an, obwohl er Verteidiger hat. Wenn er aufgedeckt wird, bevor Blocker deklariert werden, kann er nur von fliegenden Kreaturen und Kreaturen mit Reichweite geblockt werden.

Knisterndes Verderben

{R} {W} {B}

Spontanzauber

Das Knisternde Verderben fügt jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu. Jeder Gegner opfert eine Kreatur mit der höchsten Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert.

* Falls ein Spieler zwei oder mehr Kreaturen kontrolliert, die gemeinsam die höchste Stärke unter den Kreaturen, die er kontrolliert, haben, bestimmt dieser Spieler, welche davon geopfert wird.

* Das Opfern der Kreaturen geschieht unabhängig davon, ob Schaden zugefügt wird. Es spielt keine Rolle, ob dieser Schaden verhindert oder umgelenkt wird.

* Das Knisternde Verderben hat keine Spieler oder Kreaturen als Ziel. Das bedeutet, dass beispielsweise eine Kreatur mit Schutz vor Schwarz geopfert werden kann.

* In einer Multiplayer-Partie bestimmt jeder Gegner in Zugreihenfolge (beginnend mit dem aktiven Spieler), welche Kreatur er opfern will, und schließlich werden alle Kreaturen gleichzeitig geopfert. Jeder Spieler weiß, welche Kreatur die Spieler vor ihm als Opfer bestimmt haben.

Kraterklauen

{X} {R}

Hexerei

Die Kraterklauen fügen einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl X Schadenspunkte zu.

Wildheit — Die Kraterklauen fügen dieser Kreatur oder diesem Spieler stattdessen X plus 2 Schadenspunkte zu, falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst.

* Falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst und X gleich 0 ist, fügen die Kraterklauen 2 Schadenspunkte zu, bei X gleich 1 3 Schadenspunkte und so weiter.

Kriegsnamen-Anwärterin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/1

Überfall — Die Kriegsnamen-Anwärterin kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel, falls du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast.

Die Kriegsnamen-Anwärterin kann von Kreaturen mit Stärke 1 oder weniger nicht geblockt werden.

* Wurde die Kriegsnamen-Anwärterin von einer Kreatur legal geblockt und deren Stärke sinkt daraufhin auf 1 oder weniger, ändert das nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig.

Kunst des fliegenden Kranichs

{3}{U}{R}{W}

Spontanzauber

Enttappe alle Kreaturen, die du kontrollierst. Sie erhalten Flugfähigkeit und Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

* Nur Kreaturen, die du kontrollierst, sowie Kunst des fliegenden Kranichs verrechnet wird, erhalten Flugfähigkeit und Doppelschlag. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, sind nicht betroffen.

Lähmende Kälte

{2}{U}

Spontanzauber

Tappe eine Kreatur deiner Wahl. Sie enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

Ziehe eine Karte.

* Die Lähmende Kälte kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Sie enttappt dann trotzdem nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

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

Lawinenbulle

{2}{G}{U}{R}

Kreatur — Elefant, Krieger

6/4

Immer wenn der Lawinenbulle angreift, blockt ihn in diesem Kampf eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, falls möglich.

* Falls die als Ziel gewählte Kreatur den Lawinenbulle nicht blocken kann, sie aber eine andere angreifende Kreatur blocken könnte, steht es ihr frei, diese Kreatur zu blocken oder keine Kreatur zu blocken.

* Falls die als Ziel gewählte Kreatur während des Blocker-deklarieren-Segments getappt ist oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bewirkt, dass sie nicht blocken kann, blockt sie nicht. Falls Kosten damit verbunden wären, dass die Kreatur blockt, ist ihr Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen. Falls der Spieler diese Kosten nicht bezahlt, blockt die Kreatur auch in diesem Fall nicht.

Lichtbogen

{2} {R}

Hexerei

Lichtbogen fügt 3 Schadenspunkte zu, deren Aufteilung auf ein, zwei oder drei Ziele deiner Wahl, die Kreaturen und/oder Spieler sein können, du bestimmst.

* Du bestimmst die Anzahl der Ziele von Lichtbogen und wie der Schaden auf diese aufgeteilt wird, sowie du den Zauberspruch wirkst. Jedes Ziel muss mindestens 1 Schadenspunkt erhalten.

* Falls manche der Kreaturen ein illegales Ziel sind, sowie versucht wird, Lichtbogen zu verrechnen, bleibt die ursprünglich gewählte Schadensaufteilung bestehen, aber den illegalen Zielen wird kein Schaden zugefügt. Falls alle Ziele illegal sind, wird Lichtbogen neutralisiert.

Linse der Klarheit

{1}

Artefakt

Du darfst dir die oberste Karte deiner Bibliothek und verdeckte Kreaturen, die du nicht kontrollierst, anschauen. *(Du kannst dies jederzeit tun.)*

* Die Linse der Klarheit lässt dich jederzeit die oberste Karte deiner Bibliothek und verdeckte Kreaturen, die du nicht kontrollierst, anschauen – selbst dann, wenn du keine Priorität hast. Für diese Aktion wird nicht der Stapel verwendet. Das Wissen, welche Karten es sind, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.

* Die Linse der Klarheit hindert deine Gegner nicht daran, verdeckte Kreaturen anzuschauen, die sie kontrollieren.

* Die Linse der Klarheit lässt dich keine verdeckten Zaubersprüche auf dem Stapel anschauen, die du nicht kontrollierst.

Mardu-Kriegshetzer

{3} {R}

Kreatur — Ork, Schamane

3/3

Überfall — Wenn der Mardu-Kriegshetzer ins Spiel kommt und falls du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast, erhöhe deinen Manavorrat um {R} {W} {B}.

* Die Überfall-Fähigkeit des Mardu-Kriegshetzers ist keine Manafähigkeit, obwohl sie deinen Manavorrat um Mana erhöht. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.

Mystiker des Verborgenen Weges

{4} {U}

Kreatur — Mensch, Mönch

3/2

Der Mystiker des Verborgenen Weges kann nicht geblockt werden.

Morph {2} {U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

* Wenn ein verdeckter Mystiker des Verborgenen Weges geblockt und dann aufgedeckt wird, bleibt er geblockt.

Narset, Erleuchtete Meisterin

{3} {U} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Mönch

3/2

Erstschlag, Fluchsicher

Immer wenn Narset, Erleuchtete Meisterin, angreift, schicke die obersten vier Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du Nichtkreatur-Karten wirken, die mit Narset in diesem Zug ins Exil geschickt wurden, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Die Karten werden aufgedeckt ins Exil geschickt. Das Wirken der auf diese Weise ins Exil geschickten Nichtkreatur-Karten folgt den normalen Regeln für das Wirken dieser Karten. Du musst alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten. Falls beispielsweise eine der ins Exil geschickten Karten eine Hexerei ist, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken und wenn der Stapel leer ist.

* Du kannst keine Länderkarten spielen, die mit Narset ins Exil geschickt wurden.

* Da du die Karte bereits für alternative Kosten wirkst (indem du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen), kannst du keine anderen alternativen Kosten für die Karte bezahlen. Du kannst sie also nicht mit ihrer Morph-Fähigkeit verdeckt wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

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

* Alle ins Exil geschickten Karten, die du nicht wirkst, bleiben im Exil.

Niedertrampeln

{R} {W}

Spontanzauber

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

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

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

Oberste Wache von Arashin

{3} {W}

Kreatur — Vogel, Soldat

3/4

Fliegend

Die Oberste Wache von Arashin erhält +1/+1 für jede andere Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt.

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

* Die aktivierte Fähigkeit der Obersten Wache von Arashin kann sich selbst als Ziel haben und so +1/+1-Marken auf sich selbst legen.

* Die Oberste Wache von Arashin erhält +1/+1 für jede Kreatur, nicht für jede +1/+1-Marke. Es spielt keine Rolle, wie viele +1/+1-Marken auf den anderen Kreaturen liegen, die du kontrollierst, solange es mindestens eine ist.

Perlensee-Urwesen

{5} {U} {U}

Kreatur — Leviathan

6/7

Aufblitzen

Das Perlensee-Urwesen kann nicht neutralisiert werden.

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

Bringe drei Länder, die du kontrollierst, auf die Hand ihrer Besitzer zurück: Bringe das Perlensee-Urwesen auf die Hand seines Besitzers zurück.

* Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann das Perlensee-Urwesen immer noch als Ziel haben. Wenn er bzw. sie verrechnet wird, wird das Perlensee-Urwesen nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte dieses Zauberspruchs oder dieser Fähigkeit geschehen trotzdem.

Quälende Stimme

{1}{R}

Hexerei

Wirf als zusätzliche Kosten, um Quälende Stimme zu wirken, eine Karte ab.

Ziehe zwei Karten.

* Da das Abwerfen einer Karte zusätzliche Kosten sind, kannst du die Quälende Stimme nicht wirken, wenn du keine anderen Karten auf der Hand hast.

Rakshasa-Wesir

{2}{B}{G}{U}

Kreatur — Katze, Dämon

4/4

Immer wenn eine oder mehr Karten aus deinem Friedhof ins Exil geschickt werden, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf den Rakshasa-Wesir.

* Falls eine Karte ins Exil geschickt wird, „anstatt“ auf deinen Friedhof gelegt zu werden, wird die Fähigkeit des Rakshasa-Wesirs nicht ausgelöst.

* Karten aus dem Friedhof ins Exil zu schicken, um die Kosten für einen Zauberspruch mit Wühlen zu bezahlen, zählt als einzelne Aktion. Die Fähigkeit des Rakshasa-Wesirs wird dadurch einmal ausgelöst und es werden so viele +1/+1-Marken auf ihn gelegt, wie du Karten ins Exil geschickt hast.

Ratterklauenmystiker

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/1

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {G}, {U} oder {R}.

Morph {2} (*Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.*)

Wenn der Ratterklauenmystiker aufgedeckt wird, erhöhe deinen Manavorrat um {G}{U}{R}.

* Auch wenn das Aufdecken einer verdeckten Kreatur mit Morph nicht den Stapel verwendet, so verwendet die ausgelöste Fähigkeit des Ratterklauenmystikers den Stapel und Spieler können auf die Fähigkeit antworten. Insbesondere ist zu beachten, dass du den Ratterklauenmystiker nicht aufdecken kannst, während du einen Zauberspruch wirkst oder eine Fähigkeit aktivierst. Du musst den Ratterklauenmystiker aufdecken und seine ausgelöste Fähigkeit verrechnen lassen, bevor du dieses Mana verwenden kannst.

Rauchdeuter

{1}{G}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/2

{1}{U}: Schau dir eine verdeckte Kreatur deiner Wahl an.

* Die Fähigkeit des Rauchdeuters lässt dich die Kreatur anschauen, sowie die Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst sie dir nicht später anschauen, aber du solltest einen angemessenen Zeitraum erhalten, um sie anzuschauen. Achte bei einer Multiplayer-Partie darauf, die Karte nicht vor anderen Spielern offen vorzuzeigen.

* Du kannst eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel für die Fähigkeit des Rauchdeuters wählen, aber das bringt dir keinerlei Vorteil. Denk daran, dass du jederzeit verdeckte Zaubersprüche auf dem Stapel und verdeckte bleibende Karten im Spiel anschauen kannst, wenn du sie kontrollierst.

Ritual der Schlange

{4}{B}{B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Falls mindestens eine +1/+1-Marke auf dieser Kreatur lag, bringe einen 1/1 grünen Ophis-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Du erhältst den Ophis-Spielstein, egal wer die Kreatur deiner Wahl kontrolliert hat.

* Das Ritual der Schlange erzeugt nicht mehr als einen Ophis-Spielstein, selbst wenn auf der Kreatur deiner Wahl mehr als eine +1/+1-Marke lag.

* Falls die Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, das Ritual der Schlange zu verrechnen, wird das Ritual der Schlange neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Du erhältst keinen Ophis-Spielstein.

* Falls das Ritual der Schlange verrechnet wird, aber die Kreatur nicht zerstört wird (zum Beispiel weil sie Unzerstörbarkeit hat oder regeneriert wird), erhältst du einen Ophis-Spielstein, falls mindestens eine +1/+1-Marke auf dieser Kreatur liegt.

Ruchloser Reichtum

{X}{B}{G}{U}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl schickt die obersten X Karten seiner Bibliothek ins Exil. Du kannst davon eine beliebige Anzahl an Karten wirken, die keine Länder sind und deren umgewandelte Manakosten X oder weniger betragen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Du wirkst die Karten nacheinander, sowie der Ruchlose Reichtum verrechnet wird, und wählst dabei die Modi, die Ziele und so weiter. Die letzte Karte, die du wirkst, ist die erste, die verrechnet wird. Ignoriere Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karten abhängen. Andere Zeitpunkts-Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).

* Da du die Karten bereits für alternative Kosten wirkst (indem du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen), kannst du keine anderen alternativen Kosten für die Karten bezahlen. Du kannst sie also nicht mit ihrer Morph-Fähigkeit verdeckt wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karten verpflichtende zusätzliche Kosten haben, musst du diese bezahlen.

* Falls eine Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst.

* Alle Karten, die du nicht wirkst, bleiben im Exil.

Rüstungskorps

{2}{W}{B}{G}

Kreatur — Mensch, Soldat

4/4

Wenn das Rüstungskorps ins Spiel kommt, verteile zwei +1/+1-Marken auf eine oder zwei Kreaturen deiner Wahl, die du kontrollierst.

* Die Fähigkeit des Rüstungskorps kann es selbst als Ziel haben.

* Du bestimmst die Verteilung der Marken, sowie du die Fähigkeit auf den Stapel legst. Beachte: Falls du bestimmst, auf zwei Kreaturen deiner Wahl je eine +1/+1-Marke zu legen, und eine dieser Kreaturen wird als Antwort darauf zu einem illegalen Ziel, ist die +1/+1-Marke, die auf diese Kreatur gelegt werden sollte, verloren. Sie kann nicht auf das noch verbleibende legale Ziel gelegt werden.

Sarkhan Drachensprecher

{3}{R}{R}

Planeswalker — Sarkhan

4

+1: Bis zum Ende des Zuges wird Sarkhan Drachensprecher zu einer legendären 4/4 roten Drache-Kreatur mit Flugfähigkeit, Unzerstörbarkeit und Eile. *(Er verliert keine Loyalität, während er kein Planeswalker ist.)*

−3: Sarkhan Drachensprecher fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

−6: Du erhältst ein Emblem mit „Ziehe zu Beginn deines Ziehsegments zwei zusätzliche Karten“ und „Wirf zu Beginn deines Endsegments alle Karten aus deiner Hand ab.“

* Falls Sarkhan Drachensprecher dank seiner ersten Fähigkeit zu einer Kreatur wird, zählt das nicht als eine Kreatur, die ins Spiel kommt. Sarkhan war bereits im Spiel; es haben sich nur seine Typen geändert. Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst.

* Jegliche Loyalitätsmarken, die auf Sarkhan liegen, wenn seine erste Fähigkeit verrechnet wird, bleiben auf ihm, während er eine Kreatur ist. Da er zu diesem Zeitpunkt kein Planeswalker ist, führt ihm zugefügter Schaden nicht dazu, dass diese Marken entfernt werden.

* Nachdem die erste Fähigkeit verrechnet wurde, ist Sarkhan bis zum Ende des Zuges kein Planeswalker mehr. Falls du später während dieses Zuges einen anderen Sarkhan Drachensprecher wirkst, wird keine der beiden bleibenden Karten auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Die „Legendenregel“ sieht nur den ursprünglichen Sarkhan und die „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ sieht nur den neuen Sarkhan. Falls du jedoch die erste Fähigkeit des neuen Sarkhan aktivierst, kontrollierst du zwei legendäre bleibende Karten mit dem gleichen Namen. Du müsstest dann eine bestimmen, die im Spiel bleiben soll, und die andere würde auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt werden. Falls du die erste Fähigkeit des neuen Sarkhan nicht aktivierst, wird der ursprüngliche Sarkhan während des Aufräumsegments wieder zu einem Planeswalker. Du würdest dann zwei Planeswalker mit dem gleichen Planeswalkertyp kontrollieren. Du müsstest dann einen bestimmen, der im Spiel bleiben soll, und der andere würde auf den Friedhof seines Besitzers gelegt werden. Es würde dann ein weiteres Aufräumsegment geben, bevor der Zug endet.

* Falls eine bleibende Karte als Kopie von Sarkhan ins Spiel kommt, nachdem seine erste Fähigkeit verrechnet wurde, ist die Kopie ein Sarkhan-Planeswalker. Sie kommt mit vier Loyalitätsmarken ins Spiel, egal wie viele Loyalitätsmarken auf dem ursprünglichen Sarkhan liegen. Danach findest du dich in der gleichen Situation wie oben beschrieben.

Schädelarchiv

{2}

Artefakt

{2}, schicke das Schädelarchiv ins Exil: Ein Spieler deiner Wahl mischt seinen Friedhof in seine Bibliothek. Ziehe eine Karte.

* Falls der Friedhof des Spielers leer ist, mischt der Spieler seine Bibliothek und dann ziehst du eine Karte.

Schirmhydra

{X}{G}{G}

Kreatur — Ophis, Hydra

0/0

Die Schirmhydra kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel.

Wenn die Schirmhydra stirbt, bringe für jede +1/+1-Marke auf ihr einen 1/1 grünen Ophis-Kreaturenspielstein ins Spiel.

Morph {3}{G}{G}

Sowie die Schirmhydra aufgedeckt wird, lege fünf +1/+1-Marken auf sie.

* Zähle die Anzahl an +1/+1-Marken, die auf der Schirmhydra lagen, als sie zuletzt im Spiel existierte, um festzustellen, wie viele Ophis-Spielsteine erzeugt werden sollen.

* Die letzte Fähigkeit der Schirmhydra ist keine ausgelöste Fähigkeit. Sie ist eine Ersatzfähigkeit, die ändert, wie die Schirmhydra aufgedeckt wird. Spieler können nicht darauf antworten, wenn die Schirmhydra mit fünf +1/+1-Marken auf ihr aufgedeckt wird.

* Falls die Schirmhydra verdeckt ist und auf eine andere Weise aufgedeckt wird, als durch das Bezahlen ihrer Morph-Kosten, wird ihre letzte Fähigkeit ebenfalls angewendet.

Schlächter der Horde

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

Kreatur — Dämon

5/4

Fliegend

Opfere eine andere Kreatur: Der Schlächter der Horde erhält bis zum Ende des Zuges entweder Wachsamkeit, Lebensverknüpfung oder Eile (du entscheidest).

* Du bestimmst, welche Fähigkeit der Schlächter der Horde erhält, wenn die aktivierte Fähigkeit verrechnet wird.

Schlachtruf der Horde

{2}{R}

Hexerei

Wenn du deinen nächsten Spontanzauber oder deine nächste Hexerei in diesem Zug wirkst, kopiere den entsprechenden Zauberspruch. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

Überfall — Falls du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast, wenn du deinen nächsten Spontanzauber oder deine nächste Hexerei in diesem Zug wirkst, kopiere den entsprechenden Zauberspruch ein weiteres Mal. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Schlachtruf der Horde erzeugt eine verzögerte ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du deinen nächsten Spontanzauber oder deine nächste Hexerei in diesem Zug wirkst. Die Überfall-Fähigkeit erzeugt eine zweite verzögerte ausgelöste Fähigkeit, die identisch ist. Beide erzeugen je eine Kopie des nächsten Spontanzäubers oder der nächsten Hexerei, die du in diesem Zug wirkst. Falls du in diesem Zug keinen weiteren Spontanzauber oder Hexereien wirkst, hören die beiden verzögerten ausgelösten Fähigkeiten auf zu existieren.

* Die verzögerte ausgelöste Fähigkeit kopiert jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei, nicht nur solche mit Zielen.

* Wenn eine der beiden Fähigkeiten verrechnet wird, erzeugt sie eine Kopie des Spontanzäubers oder der Hexerei. Du kontrollierst die Kopien. Die Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und daher nicht „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst. Die Kopie bzw. die Kopien

werden dann wie normale Zaubersprüche verrechnet, nachdem alle Spieler die Möglichkeit bekommen haben, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren.

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

* Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat jede Kopie den gleichen Modus wie das Original. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.

* Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde (wie bei Kraterklauen), hat jede Kopie den gleichen Wert für X.

Schlag der singenden Glocke

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn der Schlag der singenden Glocke ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappssegments ihres Beherrschers.

Die verzauberte Kreatur hat „{6}: Enttappe diese Kreatur.“

* Der Schlag der singenden Glocke kann mit einer beliebigen Kreatur deiner Wahl als Ziel gewirkt werden, einschließlich bereits getappter Kreaturen.

* Die aktivierte Fähigkeit, die die Kreatur enttappt, wird der verzauberten Kreatur gewährt. Nur der Beherrscher der Kreatur kann diese Fähigkeit aktivieren.

Sorin, Ehrwürdiger Besucher

{2}{W}{B}

Planeswalker — Sorin

4

+1: Bis zu deinem nächsten Zug erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 und Lebensverknüpfung.

–2: Bringe einen 2/2 schwarzen Vampir-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

–6: Du erhältst ein Emblem mit „Zu Beginn des Versorgungssegments jedes Gegners opfert dieser Spieler eine Kreatur.“

* Nur Kreaturen, die du kontrollierst, sowie die erste Fähigkeit verrechnet wird, erhalten die Boni. Kreaturen, die erst danach unter deine Kontrolle kommen, erhalten sie nicht.

* Falls ein Spieler keine Kreaturen kontrolliert, wenn die Fähigkeit des Emblems verrechnet wird, opfert der Spieler nichts.

Spannungsfeld

{1}{W}

Verzauberung

Wenn das Spannungsfeld ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl mit Widerstandskraft 3 oder mehr ins Exil schicken, bis das Spannungsfeld das Spiel verlässt. *(Diese Kreatur kehrt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.)*

* Die Fähigkeit des Spannungsfeldes bewirkt einen Zonenwechsel mit einer Dauer. Es ist eine einzelne Fähigkeit, die zwei einmalige Effekte erzeugt: der eine schickt die Kreatur ins Exil, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, der andere

bringt die ins Exil geschickte Karte ins Spiel zurück, unmittelbar nachdem das Spannungsfeld das Spiel verlassen hat.

* Falls die als Ziel gewählte Kreatur zu einem illegalen Ziel wird, bevor versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen (weil zum Beispiel ihre Widerstandskraft gesenkt wurde), wird die Fähigkeit neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Keine Kreatur wird ins Exil geschickt und das Spannungsfeld bleibt im Spiel.

* Falls das Spannungsfeld das Spiel verlässt, bevor seine Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, wird die als Ziel gewählte Kreatur nicht ins Exil geschickt.

* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstung, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt ist, wird gelöst und bleibt im Spiel. Alle Marken, die auf der ins Exil geschickten Kreatur liegen, hören auf zu existieren.

* Falls ein Spielstein auf diese Weise 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 Spannungsfeld das Spiel verlassen hat wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen. Das Spannungsfeld und die zurückgebrachte Karte sind nie gleichzeitig im Spiel.

* Falls in einer Multiplayer-Partie der Besitzer des Spannungsfeldes 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.

Spottender Aufhetzer

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Räuber

2/1

Morph {2}{R} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

Wenn der Spottende Aufhetzer aufgedeckt wird und falls es dein Zug ist, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine andere Kreatur deiner Wahl. Enttappe diese Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

* Die letzte Fähigkeit des Spottenden Aufhetzers 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 diese Kreatur angelegte Auren oder Ausrüstung übernimmst.

Stille Einkehr

{2}{U}

Verzauberung

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, und sie enttappt nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Du entscheidest, ob du {1} bezahlst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

* Die Fähigkeit kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Sie enttappt dann trotzdem nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

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

Stoßzahn-Festung

{2}{W}{B}{G}

Kreatur — Elefant

5/7

Enttappe während des Enttappsegments jedes anderen Spielers jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt.

* Jede Kreatur, die du kontrollierst und auf der mindestens eine +1/+1-Marke liegt, enttappt zum gleichen Zeitpunkt wie die bleibenden Karten des aktiven Spielers. Du kannst nicht bestimmen, sie zu diesem Zeitpunkt nicht zu enttappen.

* Effekte, die besagen, dass eine Kreatur, die du kontrollierst, während deines Enttappsegments nicht enttappt, gelten nicht während des Enttappsegments eines anderen Spielers.

* Falls du mehr als eine Stoßzahn-Festung kontrollierst, kannst du dadurch nicht öfter als einmal in einem Enttappsegment eine Kreatur enttappen.

Streunende Kiefer

{3}{G}{G}

Kreatur — Elementarwesen

5/5

Morph {4}{G} (Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)

Immer wenn die Streunende Kiefer oder eine andere Kreatur, die du kontrollierst, aufgedeckt wird, enttappe diese Kreatur.

* Falls eine verdeckte Kreatur außer der Streunenden Kiefer aufgedeckt wird und die daraus resultierende bleibende Karte keine Kreatur ist, wird die letzte Fähigkeit der Streunenden Kiefer nicht ausgelöst.

Stufenweises Wachstum

{3}{G}{G}

Hexerei

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, zwei +1/+1-Marken auf eine andere Kreatur deiner Wahl und drei +1/+1-Marken auf eine dritte Kreatur deiner Wahl.

* Du musst drei verschiedene Ziele bestimmen, um das Stufenweise Wachstum wirken zu können. Du entscheidest beim Wirken des Zauberspruchs, wie viele +1/+1-Marken auf jede Kreatur gelegt werden.

* Falls einige der Kreaturen illegale Ziele sind, sowie versucht wird, das Stufenweise Wachstum zu verrechnen, erhalten die übrigen legalen Ziele trotzdem die entsprechende Anzahl an +1/+1-Marken. Sind alle Ziele illegal, wird das Stufenweise Wachstum neutralisiert.

Sturz in den Tod

{9}{B}

Hexerei

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

Ein Spieler deiner Wahl opfert zwei Kreaturen.

* Der als Ziel gewählte Spieler bestimmt, welche Kreaturen er opfert, sowie Sturz in den Tod verrechnet wird. Falls der Spieler zu diesem Zeitpunkt nur eine Kreatur kontrolliert, opfert er diese.

* Sturz in den Tod hat keine Kreatur als Ziel. Der als Ziel gewählte Spieler kann beispielsweise eine Kreatur mit Fluchsicherheit opfern.

Sucher des Weges

{1}{W}

Kreatur — Mensch, Krieger

2/2

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

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält der Sucher des Weges Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung hat keine zusätzliche Wirkung. Falls die letzte Fähigkeit des Suchers des Weges mehr als einmal in einem Zug verrechnet wird, erhältst du durch Schaden, den der Sucher des Weges zufügt, keine zusätzlichen Lebenspunkte dazu.

Sultai-Amulett

{B}{G}{U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Zerstöre eine einfarbige Kreatur deiner Wahl.
- Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.
- Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

* Eine einfarbige Kreatur hat genau eine Farbe. Farblose Kreaturen sind nicht einfarbig.

Sultai-Schinder

{3}{G}

Kreatur — Naga, Schamane

3/4

Immer wenn eine Kreatur mit Widerstandskraft 4 oder mehr stirbt, die du kontrollierst, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

* Falls der Sultai-Schinder stirbt und seine Widerstandskraft 4 oder mehr ist, wird seine eigene Fähigkeit ausgelöst.

Surrak Drachenklaue

{2}{G}{U}{R}

Legendäre Kreatur — Mensch, Krieger

6/6

Aufblitzen

Surrak Drachenklaue kann nicht neutralisiert werden.

Kreaturenzauber, die du kontrollierst, können nicht neutralisiert werden.

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden.

* Kreaturenzauber, die du kontrollierst, sind weiterhin legale Ziele für Neutralisierungszauber oder Fähigkeiten, die Zaubersprüche neutralisieren. Dein Kreaturenzauber kann zwar nicht neutralisiert werden, aber eventuelle andere Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten treten dennoch ein.

Talstürmer

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Berserker

2/2

Eile

Der Talstürmer greift in jedem Zug an, falls möglich.

* Du bestimmst immer noch, welchen Spieler oder Planeswalker der Talstürmer angreift.

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

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

Tapferer Widerstand

{1}{W}

Spontanzauber

Lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor einer Farbe, die du bestimmst.

* Du bestimmst die Farbe, sowie der Tapfere Widerstand verrechnet wird.

Tausend Winde

{4}{U}{U}

Kreatur — Elementarwesen

5/6

Fliegend

Morph {5}{U}{U} *(Du kannst diese Karte verdeckt für {3} als eine 2/2 Kreatur wirken. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Morph-Kosten auf.)*

Wenn Tausend Winde aufgedeckt wird, bringe alle anderen getappten Kreaturen auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

* Es ist egal, ob Tausend Winde ungetappt oder getappt (oder noch im Spiel) ist, wenn seine letzte Fähigkeit verrechnet wird. Alle getappten Kreaturen außer Tausend Winde werden auf die Hand ihrer Besitzer zurückgebracht.

Temur-Amulett

{G}{U}{R}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Sie kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.
- Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, falls sein Beherrscher nicht {3} bezahlt.
- Kreaturen mit Stärke 3 oder weniger können in diesem Zug nicht blocken.

* Du kannst das Temur-Amulett nicht wirken und den ersten Modus bestimmen, es sei denn, du wählst sowohl eine Kreatur, die du kontrollierst, als auch eine Kreatur, die du nicht kontrollierst, als Ziel.

* Falls eines oder beide Ziele illegal sind, wenn versucht wird, das Temur-Amulett zu verrechnen, und der erste Modus bestimmt wurde, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt.

* Falls nur die Kreatur, die du kontrollierst, ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, das Temur-Amulett zu verrechnen, und der erste Modus bestimmt wurde, erhält sie nicht +1/+1 bis zum Ende des Zuges. Falls die Kreatur, die du kontrollierst, ein legales Ziel ist, und die Kreatur, die du nicht kontrollierst, kein legales Ziel ist, erhält die Kreatur, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Falls der dritte Modus bestimmt wurde, können auch Kreaturen mit Stärke 3 oder weniger, die ins Spiel kommen, nachdem das Temur-Amulett verrechnet wurde, nicht blocken. Eine Kreatur, deren Stärke 4 oder mehr ist, wenn das Temur-Amulett verrechnet wird, aber 3 oder weniger ist, sowie das Blocker-deklarieren-Segment beginnt, kann ebenfalls nicht blocken.

Todesrausch

{3}{B}{G}

Hexerei

Alle Kreaturen erhalten -2/-2 bis zum Ende des Zuges. Immer wenn eine Kreatur in diesem Zug stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

* Du erhältst 1 Lebenspunkt für jede Kreatur dazu, deren Widerstandskraft durch Todesrausch auf 0 oder weniger gesenkt wird. Die verzögerte ausgelöste Fähigkeit wird erzeugt, bevor zustandsbasierte Aktionen dafür sorgen, dass alle Kreaturen mit Widerstandskraft 0 oder weniger sterben.

* Nur Kreaturen, die im Spiel sind, wenn Todesrausch verrechnet wird, erhalten -2/-2. Falls jedoch eine Kreatur ins Spiel kommt und dann später im Zug aus einem anderen Grund stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

Treuschwingen-Roc

{3}{W}{W}

Kreatur — Vogel

3/4

Fliegend

Überfall — Wenn der Treuschwingen-Roc ins Spiel kommt und falls du in diesem Zug mit mindestens einer Kreatur angegriffen hast, bringe einen 3/4 weißen Vogel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.

Immer wenn der Treuschwingen-Roc angreift, erhältst du für jede angreifende Kreatur 1 Lebenspunkt dazu.

* Zähle die Anzahl der angreifenden Kreaturen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, einschließlich des Treuschwingen-Rocs, falls er noch im Spiel ist, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte du dazuerhältst.

Trompetenstoß

{2}{R}

Spontanzauber

Angreifende Kreaturen erhalten +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

* Nur Kreaturen, die angreifen, sowie der Trompetenstoß verrechnet wird, erhalten den Bonus. Anders gesagt: Den Trompetenstoß zu wirken, bevor Angreifer deklariert werden, bewirkt für gewöhnlich gar nichts.

Ugins Nexus

{5}

Legendäres Artefakt

Falls ein Spieler einen zusätzlichen Zug beginnen würde, überspringt er stattdessen diesen Zug.

Falls Ugins Nexus aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt würde, schicke ihn stattdessen ins Exil und du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

* Ein „zusätzlicher Zug“ ist ein Zug, der durch einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit erzeugt wird. Insbesondere bezieht sich dies nicht auf Extrazüge in Turnieren, die nach dem Ende der Rundenzeit ausgeführt werden.

* Zusätzliche Züge können immer noch erzeugt werden, während Ugins Nexus im Spiel ist. Sie werden erst übersprungen, wenn sie beginnen würden. Falls daher Ugins Nexus das Spiel verlässt, bevor die zusätzlichen Züge beginnen, sind sie nicht betroffen. Beachte: Falls du mehr als einen Ugins Nexus kontrollierst, werden alle bis auf einen ins Exil geschickt und für jeden ein zusätzlicher Zug erzeugt. Falls der Ugins Nexus, der im Spiel bleibt, nicht mehr im Spiel ist, wenn diese zusätzlichen Züge beginnen würden, erhältst du trotzdem diese Züge.

Verächtlicher Hieb

{1}{U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 4 oder mehr.

* Ein verdeckter Zauberspruch hat umgewandelte Manakosten von 0 und kann nicht das Ziel des Verächtlichen Hiebs sein.

Vergeltung der Ahnen

{B}

Verzauberung

{B}, entferne X +1/+1-Marken von Kreaturen, die du kontrollierst: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges.

* Sobald du ankündigst, dass du die Fähigkeit von Vergeltung der Ahnen aktivierst, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du die Kosten dafür bezahlst. Insbesondere können sie nicht versuchen, eine Kreatur mit Marken zu entfernen, um dich am Bezahlen der Kosten zu hindern.

Verräterische Tat

{2}{R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe diese Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.

* Verräterische Tat kann eine beliebige Kreatur als Ziel wählen, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.

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

Vormacht der Mardu

{R}{W}{B}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, angreift, bringe einen 1/1 roten Goblin-Kreaturespielstein getappt und angreifend ins Spiel.

Opfere die Vormacht der Mardu: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +0/+3 bis zum Ende des Zuges.

* Sowie der Goblin-Spielstein ins Spiel kommt, bestimmst du, welchen Gegner oder gegnerischen Planeswalker er angreift. Es muss nicht derselbe Gegner oder gegnerische 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).

Wandernde Turmschildkröte

{3}{G}{G}

Kreatur — Schildkröte

5/9

Inseltarnung (Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine Insel kontrolliert.)

Immer wenn die Wandernde Turmschildkröte angreift, schicke sie ins Exil. Bringe sie zu Beginn des Angreifer-deklarieren-Segments in deinem nächsten Zug unter deiner Kontrolle getappt und angreifend ins Spiel zurück.

* Sowie die Wandernde Turmschildkröte aufgrund ihrer verzögerten ausgelösten Fähigkeit zurück ins Spiel kommt, bestimmst du, welchen Gegner oder gegnerischen Planeswalker sie angreift. Es muss nicht derselbe Gegner oder gegnerische Planeswalker sein wie zu dem Zeitpunkt, als sie ins Exil geschickt wurde.

* Wenn die Wandernde Turmschildkröte angreifend ins Spiel kommt, wurde sie in diesem Zug nicht als angreifende Kreatur deklariert. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, einschließlich ihrer eigenen ausgelösten Fähigkeit, werden nicht ausgelöst.

* In dem Zug, in dem die Wandernde Turmschildkröte angreift und ins Exil geschickt wird, wird sie von Überfall-Fähigkeiten als angreifende Kreatur betrachtet. In dem Zug, in dem sie angreifend ins Spiel zurückkommt, wird sie das jedoch nicht.

* Falls du mit einer Wandernden Turmschildkröte angreifst, die du nicht besitzt, kontrollierst du sie, wenn sie zurück ins Spiel kommt.

Wegbrennen

{4}{R}

Spontanzauber

Wegbrennen fügt einer Kreatur deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu. Wenn diese Kreatur in diesem Zug stirbt, schicke alle Karten aus dem Friedhof ihres Beherrschers ins Exil.

* Falls die Kreatur in diesem Zug nicht stirbt, hört die verzögerte ausgelöste Fähigkeit einfach auf zu existieren.

Wendige Meisterin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Mönch

2/1

{2}{W}: Die Wendige Meisterin erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

* Wird die Fähigkeit der Wendigen Meisterin aktiviert, nachdem sie geblockt wurde, ändert das den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

Winterflamme

{1}{U}{R}

Spontanzauber

Bestimme eines oder beides —

- Tappe eine Kreatur deiner Wahl.
- Die Winterflamme fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* 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, können sie beide dieselbe Kreatur als Ziel haben oder sie können verschiedene Kreaturen als Ziel haben.

* Die Winterflamme hat keinen Effekt auf Ziele, die illegal sind, sowie versucht wird, sie zu verrechnen. Falls du bestimmt hast, beide Modi zu verwenden, und zu dieser Zeit beide Ziele illegal sind, wird die Winterflamme neutralisiert.

Zurgo Helmbrecher

{2}{R}{W}{B}

Legendäre Kreatur — Ork, Krieger

7/2

Eile

Zurgo Helmbrecher greift in jedem Kampf an, falls möglich.

Zurgo Helmbrecher hat Unzerstörbarkeit, solange es dein Zug ist.

Immer wenn eine Kreatur stirbt, der in diesem Zug von Zurgo Helmbrecher Schaden zugefügt wurde, lege eine +1/+1-Marke auf Zurgo Helmbrecher.

* Du bestimmst immer noch, welchen Spieler oder Planeswalker Zurgo Helmbrecher angreift.

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

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

* Jedes Mal, wenn eine Kreatur stirbt, überprüfst du, ob Zurgo ihr zu irgendeiner Zeit während dieses Zuges Schaden zugefügt hat. Falls dies zutrifft, wird Zurgos Fähigkeit ausgelöst. Es ist dabei unerheblich, wer die Kreatur kontrolliert hat und auf wessen Friedhof sie gelegt wurde.

Magic: The Gathering, Magic, Khane von Tarkir, Theros, Kinder der Götter und Reise nach Nyx sind Marken von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2014 Wizards.