

Sethinweise zu **Magic 2015**

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

Fassung vom 19. Mai 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 Wizards.com/CustomerService.

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 **Magic 2015** Hauptset enthält 269 Karten (101 häufige, 80 nicht ganz so häufige, 53 seltene, 15 sagenhaft seltene Karten und 20 Standardländer).

Es gibt 15 zusätzliche Karten (die Nummern 270–284), die nicht in **Magic 2015** Boosterpackungen enthalten sind. Dabei handelt es sich um neu aufgelegte Karten aus früheren Sets, die in einigen Zusatzprodukten enthalten sind, unter anderem in Einstiegs-Decks und der Deckbau-Box. Diese zusätzlichen Karten haben ein **Magic 2015** Erweiterungssymbol und sind in allen Formaten legal, in denen **Magic 2015** zugelassen ist.

Die zusätzlichen Karten sind: Behütender Engel, Göttliches Verdikt, Inspirierter Ansturm, Serra-Engel, Abbrechen, Mahamoti-Dschinn, Nachtmahr, Sengir-Vampir, Wandelnde Leiche, Welpen der Schmelze, Seismischer Schlag, Shivan-Drache, Zentauren-Renner, Garruks Rudelführer und Festlandzertreter.

Prerelease-Events: 12.–13. Juli 2014

Launch-Wochenende: 18.–20. Juli 2014

Game Day: 9.–10. August 2014

Das **Magic 2015** Hauptset wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: Freitag, 18. Juli 2014. Die folgenden Kartensets sind ab diesem Zeitpunkt im Standard-Format erlaubt: *Rückkehr nach Ravnica*, *Gildensturm*, *Labyrinth des Drachen*, **Magic 2014**, *Theros*, *Kinder der Götter*, *Reise nach Nyx* und **Magic 2015**.

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

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

Neue Kartenvorderseite

Das **Magic 2015** Hauptset führt ein paar Layout-Verbesserungen und -Änderungen auf Karten und Spielsteinkarten ein.

Diese Änderungen haben keine Auswirkungen auf das Spiel.

* Manche Felder, wie das Namensfeld und die Typus-Zeile, verwenden nun eine neue Schriftart namens „Beleren“.

* Seltene und sagenhaft seltene Karten enthalten ein holografisches Siegel im unteren Bereich der Karte.

* Die Informationen unterhalb der Textbox, wie der Rechtshinweis und die Sammlernummer, wurden neu strukturiert und stehen jetzt auf schwarzem Hintergrund. Die Informationen für Sammler enthalten nun auch den Drei-Buchstaben-Code des Sets und die Sprache. Diese Informationen werden auf gewöhnlichen Karten durch einen Punkt getrennt, auf Premiumkarten durch einen Stern.

* Die Breite des schwarzen Randes um den Kartenrahmen herum wurde verringert.

Karten von Gast-Designern und Nennungen der Kartenerfinder

Vierzehn Karten aus dem *Magic 2015* Hauptsatz basieren auf Ideen von bedeutenden Vertretern der Spieleindustrie. Eine weitere Karte, Resteverwertung, ist das Ergebnis des Wettbewerbs „[You Make the Card 4](#)“ auf [DailyMTG.com](#), bei der die *Magic*-Community die Gelegenheit hatte, durch Abstimmung eine neue Karte zu entwerfen. Auf diesen fünfzehn Karten wird der jeweilige Erfinder unten in der Textbox genannt. Dieser Text hat keine Auswirkungen auf das Spiel.

Wiederkehrendes Schlüsselwort: Einberufen

Im *Magic 2015* Hauptsatz kehrt Einberufen zurück, ein Schlüsselwort, das im Set *Ravnica: Stadt der Gilden* erstmals vorkam. Einberufen ist eine statische Fähigkeit, die es dir erlaubt, zum Bezahlen der Kosten von Zaubersprüchen eine oder mehrere Kreaturen zu tappen.

Gehorsam ohne Ende

{4}{B}{B}

Hexerei

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {01} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel.

Die offiziellen Regeln für Einberufen lauten wie folgt:

702.50. Einberufen

702.50a Einberufen ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während die Karte sich auf dem Stapel befindet. „Einberufen“ bedeutet: „Für jedes farbige Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du eine ungetappte Kreatur dieser Farbe, die du kontrollierst, tappen, anstatt dieses Mana zu bezahlen. Für jedes generische Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen, anstatt dieses Mana zu bezahlen.“ Die Einberufen-Fähigkeit stellt keine zusätzlichen oder alternativen Kosten dar und wird erst angewendet, nachdem die Gesamtkosten des Zauberspruchs mit Einberufen ermittelt wurden.

702.50b Mehrfaches Vorkommen von Einberufen auf demselben Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.

* Die Regeln für Einberufen haben sich etwas geändert, seit das Schlüsselwort zuletzt in einer Erweiterung enthalten war. Bisher reduzierte Einberufen die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs. Die aktuellen Regeln besagen hingegen, dass die Kreaturen zum gleichen Zeitpunkt getappt werden, zu dem die Kosten des Zauberspruchs bezahlt werden. Das bedeutet, dass das Tappen einer Kreatur auf diese Weise nur eine andere Möglichkeit ist, ein Mana zu bezahlen. **Anmerkung: Der Hinweistext auf den gedruckten Karten aus dem *Magic 2015* Hauptsatz ist inkorrekt, da er sich noch auf die veraltete Regel bezieht. Es gilt der in diesem Dokument enthaltene Hinweistext.**

* Einberufen ändert nicht die Manakosten oder umgewandelten Manakosten eines Zauberspruchs. Beispielsweise betragen die umgewandelten Manakosten von Gehorsam ohne Ende 6, selbst wenn sechs Kreaturen getappt wurden, um den Zauberspruch zu wirken.

* Bei der Berechnung der Gesamtkosten eines Zauberspruchs müssen alle alternativen und zusätzlichen Kosten sowie alles, was die Kosten für das Wirken eines Zauberspruchs erhöht oder reduziert, berücksichtigt werden. Einberufen wird angewendet, nachdem die Gesamtkosten berechnet wurden.

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

* Wenn du eine mehrfarbige Kreatur für Einberufen tappst, bezahlst du dadurch für {1} oder ein Mana einer der Farben dieser Kreatur (du bestimmst, welche).

* Wenn du mit Einberufen einen Zauberspruch mit {X} in seinen Manakosten wirkst, wählst du zuerst einen Wert für X. Diese Entscheidung sowie alle Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen bestimmen die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Dann kannst du Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um dir dabei zu helfen, diese Kosten zu bezahlen. Falls du beispielsweise Akkord des Rufes wirkst (ein Zauberspruch mit Einberufen und Manakosten von {X}{G}{G}{G}) und für X 3 wählst, betragen die Gesamtkosten {3}{G}{G}{G}. Falls du zwei grüne Kreaturen und zwei rote Kreaturen tappst, musst du noch {1}{G} bezahlen.

* Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, eine Manafähigkeit mit {T} in den Kosten hat und du diese Fähigkeit aktivierst, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur bereits getappt, wenn du die Kosten des Zauberspruchs bezahlst. Du kannst sie nicht erneut für Einberufen tappen. Ebenso gilt: Falls du eine Kreatur opferst, um eine Manafähigkeit zu aktivieren, während du einen Zauberspruch mit Einberufen wirkst, ist diese Kreatur nicht mehr im Spiel, wenn du die Kosten dieses Zauberspruchs bezahlst, und du kannst sie daher nicht für Einberufen tappen.

Wiederkehrendes Thema: Remasuris

Das ***Magic 2015*** Hauptset enthält mehrere neue Remasuris. Diese beliebten Kreaturen teilen Fähigkeiten mit anderen Remasuris oder erhöhen Stärke und Widerstandskraft aller Remasuris.

Angriffslustiger Remasuri

{2}{R}

Kreatur — Remasuri

2/2

Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, haben „Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.“

* Remasuris in diesem Set betreffen nur Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst. Sie gewähren den Remasuris deiner Gegner keine zusätzlichen Effekte. Remasuris im ***Magic 2014*** Hauptset funktionieren genauso. Nur in früheren Sets haben Remasuris auch den gegnerischen Remasuris zusätzliche Effekte gewährt.

* Fähigkeiten, die Remasuris gewähren sowie Erhöhungen von Stärke/Widerstandskraft sind kumulativ. Bei manchen Fähigkeiten, wie Unzerstörbarkeit und der Fähigkeit, die der Angriffslustige Remasuri verleiht, hat ein mehrfaches Vorkommen der Fähigkeit jedoch keine zusätzliche Wirkung.

* Wenn du den Kreaturentyp eines Remasuri, den du kontrollierst, änderst, so dass er kein Remasuri mehr ist, wird er von seiner eigenen Fähigkeit nicht mehr betroffen. Jedoch betrifft seine Fähigkeit auch weiterhin andere Remasuris unter deiner Kontrolle.

Zyklus: Seelen

Sechs Kreaturen aus dem *Magic 2015* Hauptset treten als Beschützer von verschiedenen Welten des Multiversums auf.

Seele von Zendikar

{4}{G}{G}

Kreatur — Avatar

6/6

Reichweite

{3}{G}{G}: Bringe einen 3/3 grünen Bestie-Kreaturenspielstein ins Spiel.

{3}{G}{G}, schicke die Seele von Zendikar aus deinem Friedhof ins Exil: Bringe einen 3/3 grünen Bestie-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Du kannst die letzte Fähigkeit der Seele nur aktivieren, falls sie in deinem Friedhof ist.

* Die Seele aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken, ist Teil der Aktivierungskosten der letzten Fähigkeit. Ein Spieler kann die Seele nicht als Antwort darauf entfernen, um zu verhindern, dass du die Fähigkeit aktivieren kannst.

Wiederkehrender Zyklus: Magus-Stäbe

Dieses Set enthält einen Zyklus von Artefakten, jeweils auf eine Farbe ausgerichtet, durch die du Lebenspunkte dazuerhalten kannst, wenn du Zaubersprüche der entsprechenden Farbe wirkst oder Standardländer des Typs, der mit dieser Farbe in Verbindung gebracht wird, ins Spiel bringst.

Stab des Sonnenmagus

{3}

Artefakt

Immer wenn du einen weißen Zauberspruch wirkst oder eine Ebene unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

* Jedes dieser Artefakte überprüft, ob ein beliebiges Land mit dem entsprechenden Standardlandtyp ins Spiel kommt. Die Fähigkeit des Stabes des Sonnenmagus wird beispielsweise ausgelöst, wenn ein Land des Untertyps Ebene unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, und nicht nur wenn Länder mit dem Namen Ebene ins Spiel kommen.

* Die meisten Nichtstandardländer haben keine Standardlandtypen, selbst dann nicht, wenn sie farbiges Mana produzieren. Die Höhlen von Koilos sind zum Beispiel weder eine Ebene noch ein Sumpf. Wenn sie unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wird die Fähigkeit des Stabes des Sonnenmagus nicht ausgelöst.

* Falls du eine Kopie einer Karte einer bestimmten Farbe wirkst, wird die entsprechende Fähigkeit des Stabes ausgelöst. Das gilt allerdings nicht, falls du einen Zauberspruch auf dem Stapel kopierst, ohne diese Kopie zu wirken.

Wiederkehrender Kartentyp: Planeswalker

Ein Planeswalker ist ein Verbündeter, der an deiner Seite kämpft. Die Regeln für Planeswalker bleiben mit diesem neuen Set unverändert.

Jace, der lebende Gildenbund

{2}{U}{U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof.

–3: Bringe eine andere bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

–8: Jeder Spieler mischt seine Hand und seinen Friedhof in seine Bibliothek. Du ziehst sieben Karten.

* Planeswalker sind bleibende Karten. Du kannst sie nur zu einem Zeitpunkt wirken, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest. Wenn dein Planeswalker-Zauberspruch verrechnet wird, kommt er unter deiner Kontrolle ins Spiel.

* Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als einen Planeswalker mit demselben Untertyp (das Wort, das in der Typus-Zeile der Karte nach dem Gedankenstrich steht, z. B. „Jace“) kontrollierst, bestimmst du einen davon, der im Spiel bleibt, und legst alle anderen auf die Friedhöfe ihrer Besitzer. Diese zustandsbasierte Aktion wird „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ genannt.

* Planeswalker sind keine Kreaturen. Sie werden von Zaubersprüchen und Fähigkeiten, die Kreaturen betreffen, nicht betroffen.

* Planeswalker haben einen Loyalitätswert. Ein Planeswalker kommt mit einer Anzahl an Loyalitätsmarken ins Spiel, die gleich seinem in der rechten unteren Ecke aufgedruckten Loyalitätswert ist. Das Aktivieren einer seiner Fähigkeiten kann dafür sorgen, dass er Loyalitätsmarken dazuerhält oder verliert. Schaden, der einem Planeswalker zugefügt wird, sorgt dafür, dass entsprechend viele Loyalitätsmarken von ihm entfernt werden. Hat er keine Loyalitätsmarken mehr, wird er als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

* Planeswalker haben eine Anzahl an aktivierten Fähigkeiten, die „Loyalitätsfähigkeiten“ genannt werden. Du kannst eine Loyalitätsfähigkeit eines Planeswalkers, den du kontrollierst, zu jedem Zeitpunkt aktivieren, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest, aber nur, falls du in diesem Zug noch keine Loyalitätsfähigkeit dieses Planeswalkers aktiviert hast.

* Die Kosten für das Aktivieren einer Loyalitätsfähigkeit eines Planeswalkers werden durch ein Symbol mit einer aufgedruckten Zahl dargestellt. Nach oben weisende Pfeile enthalten positive Zahlen, zum Beispiel „+1“; dies bedeutet: „Lege eine Loyalitätsmarke auf diesen Planeswalker“. Nach unten weisende Pfeile enthalten negative Zahlen, zum Beispiel „–8“; dies bedeutet: „Entferne acht Loyalitätsmarken von diesem Planeswalker“. Ein Symbol mit einer „0“ bedeutet: „Lege null Loyalitätsmarken auf diesen Planeswalker.“

* Wenn eine Loyalitätsfähigkeit, die 0 kostet, aktiviert wird, bleibt die Zahl der Loyalitätsmarken auf dem Planeswalker gleich.

* Du kannst Fähigkeiten eines Planeswalkers, für die du als Kosten Loyalitätsmarken entfernen musst, nur dann aktivieren, falls auf dem Planeswalker noch mindestens so viele Loyalitätsmarken liegen.

* Planeswalker können nicht angreifen (es sei denn, ein Effekt verwandelt den Planeswalker in eine Kreatur). Allerdings können sie angegriffen werden. Jede deiner angreifenden Kreaturen kann entweder deinen Gegner oder einen Planeswalker angreifen, den dieser Spieler kontrolliert. Du entscheidest das, sowie du Angreifer deklarierst.

* Falls ein Planeswalker, den du kontrollierst, angegriffen wird, kannst du die Angreifer ganz normal blocken.

* Falls eine Kreatur, die einen Planeswalker angreift, nicht geblockt wird, fügt sie ihren Kampfschaden diesem Planeswalker zu. Schaden, der einem Planeswalker zugefügt wird, sorgt dafür, dass entsprechend viele Loyalitätsmarken von ihm entfernt werden.

* Falls eine Quelle, die du kontrollierst, außerhalb des Kampfes einem Gegner Schaden zufügen würde, kannst du diese Quelle diesen Schaden stattdessen einem Planeswalker zufügen lassen, den dieser Spieler kontrolliert. Zum Beispiel kannst du mit dem Blitzeinschlag zwar nicht einen Planeswalker als Ziel wählen, aber du kannst mit dem Blitzeinschlag deinen Gegner als Ziel wählen und beim Verrechnen des Blitzeinschlags entscheiden, dass der Blitzeinschlag seine 3 Schadenspunkte einem der Planeswalker deines Gegners zufügt. (Du kannst diese Schadenspunkte nicht auf mehrere Spieler und/oder Planeswalker aufteilen.) Falls du den Blitzeinschlag seinen Schaden einem Planeswalker zufügen lässt, werden drei Loyalitätsmarken von ihm entfernt.

Neuer Regelbegriff: „Basis-Stärke und -Widerstandskraft“

Mit **Magic 2015** ändert sich die Formulierung auf Karten, die die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen.

Verfroschen (alte Formulierung)

{1}{U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl verliert alle Fähigkeiten und wird bis zum Ende des Zuges zu einem 1/1 blauen Frosch.

Verfroschen

{1}{U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges verliert eine Kreatur deiner Wahl alle Fähigkeiten und wird zu einem blauen Frosch mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

Die Formulierung „Basis-Stärke und -Widerstandskraft“ verdeutlicht, dass andere dauerhafte Effekte, die Stärke und Widerstandskraft modifizieren, wie zum Beispiel jene des Titanischen Wachstums oder von +1/+1-Marken, auch noch nach dem Ändern von Stärke und Widerstandskraft auf die Kreatur angewendet werden. Der Oracle-Text mehrerer alter Karten wurde entsprechend aktualisiert. Diese ist keine Funktionsänderung. Hinweis: Abgesehen von einigen wenigen Ausnahmen wird diese neue Formulierung nicht auf Karten verwendet, deren Fähigkeit bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, belebt (wie z. B. Ändergewölbe und Nissa die Weltenerweckerin).

KARTENSPEZIFISCHES

Abfaulen

{B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -3/-3 bis zum Ende des Zuges. Du verlierst 3 Lebenspunkte.

* Der Lebenspunkterverlust zählt nicht als Kosten. Falls die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, Abfaulen zu verrechnen, wird Abfaulen neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Du verlierst dann keine Lebenspunkte.

Ajani der Standhafte

{3}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+1: Bis zum Ende des Zuges erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl +1/+1, Ersts Schlag, Wachsamkeit und Lebensverknüpfung.

–2: Lege eine +1/+1-Marke auf jede Kreatur, die du kontrollierst, und eine Loyalitätsmarke auf jeden anderen Planeswalker, den du kontrollierst.

–7: Du erhältst ein Emblem mit „Falls eine Quelle dir oder einem Planeswalker, den du kontrollierst, Schaden zufügen würde, verhindere alle bis auf 1 dieser Schadenspunkte.“

* Du kannst die erste Fähigkeit auch ohne ein Ziel aktivieren. Falls du dies tust, legst du einfach eine Loyalitätsmarke auf Ajani, um die Kosten der Fähigkeit zu bezahlen.

* Falls eine bleibende Karte, die du kontrollierst, sowohl eine Kreatur als auch ein Planeswalker ist, sorgt Ajanis zweite Fähigkeit dafür, dass sowohl eine +1/+1-Marke als auch eine Loyalitätsmarke auf sie gelegt wird.

* Für die Fähigkeit des Emblems ist egal, wer die Quelle kontrolliert, die dir oder einem Planeswalker, den du kontrollierst, Schaden zufügt.

* Jede angreifende Kreatur stellt eine eigene Schadensquelle dar. Falls du zum Beispiel von zwei 3/3 Kreaturen angegriffen wirst und sie nicht geblockt werden, verhindert das Emblem jeweils 2 Schadenspunkte von jeder der beiden Kreaturen. Dir werden insgesamt 2 Schadenspunkte zugefügt.

* Falls mehrere Effekte einen Einfluss darauf haben, wie Schaden zugefügt wird, bestimmt der Spieler, dem der Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, die Reihenfolge, in der diese Effekte angewendet werden. Zum Beispiel steht auf dem Gebot der Zwillingsgötter: „Falls eine Quelle einer bleibenden Karte oder einem Spieler Schadenspunkte zufügen würde, fügt sie dieser bleibenden Karte oder diesem Spieler stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.“ Nehmen wir an, es würden dir 3 Schadenspunkte zugefügt, während das Gebot der Zwillingsgötter im Spiel ist und du Ajanis Emblem kontrollierst. Du kannst entweder (a) alle bis auf 1 Schadenspunkt verhindern und diesen dann durch den Effekt des Gebotes der Zwillingsgötter verdoppeln lassen, sodass dir im Endeffekt 2 Schadenspunkte zugefügt werden, oder (b) den Schaden auf 6 verdoppeln lassen und dann alle bis auf 1 Schadenspunkt verhindern.

Ajanis Rudelmitglied

{1}{W}

Kreatur — Katze, Soldat

2/2

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du eine +1/+1-Marke auf Ajanis Rudelmitglied legen.

* Die Fähigkeit wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, egal ob du beispielsweise 1 Lebenspunkt durch den Seelenheiler oder 8 Lebenspunkte durch das Meditationsrätsel dazuerhältst.

* Falls eine Kreatur mit Lebensverknüpfung Kampfschaden zufügt, ist das ein einzelnes Ereignis, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, wird die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied zweimal ausgelöst. Falls jedoch eine einzelne Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, mehreren Kreaturen, Spielern und/oder Planeswalkern gleichzeitig Kampfschaden zufügt (vielleicht weil sie Trampelschaden verursacht oder von mehr als einer Kreatur geblockt wurde), wird die Fähigkeit nur einmal ausgelöst.

Altac-Blutsucherin

{1}{R}

Kreatur — Mensch, Berserker

2/1

Immer wenn eine Kreatur stirbt, die ein Gegner kontrolliert, erhält die Altac-Blutsucherin +2/+0, Ersts Schlag und Eile bis zum Ende des Zuges. *(Sie fügt Kampfschaden vor Kreaturen ohne Ersts Schlag zu, und sie kann angreifen und {T}, sobald sie unter deine Kontrolle kommt.)*

* Falls eine Kampfphase zwei Kampfschadensegmente hat (weil ein Angreifer oder Blocker Ersts Schlag oder Doppelschlag hat), kann die Altac-Blutsucherin während des ersten Kampfschadensegments Ersts Schlag erhalten. In diesem Fall weist sie im zweiten Kampfschadensegment gemeinsam mit anderen Kreaturen Kampfschaden zu, die in diesem Kampf noch keinen Kampfschaden zugewiesen haben.

* Falls die Fähigkeit mehrmals in einem Zug ausgelöst wird, sind die Stärke-Boni kumulativ, aber zusätzliche Vorkommen von Ersts Schlag und Eile haben keine zusätzliche Wirkung.

Amphin-Wegbereiter

{3}{U}

Kreatur — Salamander, Zauberer

3/2

{2}{U}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

* Wird die Fähigkeit nach dem Deklarieren der Blocker aktiviert, hat sie keinen Effekt. Bereits erfolgte Blocks werden nicht geändert oder rückgängig gemacht.

Artefaktbeseelung

{1}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt

Das verzauberte Artefakt ist zusätzlich zu seinen anderen Typen eine Kreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5.

* Das Artefakt behält alle Typen, Untertypen und Übertypen, die es hat. Denke daran, dass eine Ausrüstung, die zu einer Artefaktkreatur wird, nicht an eine andere Kreatur angelegt werden kann. Falls sie bereits an eine Kreatur angelegt war, wird sie gelöst.

* Falls das Artefakt bereits eine Kreatur war, werden seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft jeweils zu 5. Dies überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basisstärke und -Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem die Artefaktbeseelung an das Artefakt angelegt wurde, überschreiben den Effekt der Artefaktbeseelung.

* Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur modifizieren (wie der Effekt von Titanisches Wachstum oder +1/+1-Marken), werden weiterhin angewendet, egal wann ihr Effekt begann. Dasselbe gilt für alle Marken, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren, und für Effekte, die Stärke und Widerstandskraft vertauschen.

* Die resultierende Artefaktkreatur kann in deinem Zug angreifen, falls sie durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war. Dabei ist unerheblich, seit wann sie eine Kreatur ist. Nur wie lange sie bereits im Spiel ist, ist wichtig.

Äthersauger

{3}{U}{U}

Spontanzauber

Jeder Spieler legt jede angreifende Kreatur, die er besitzt, auf oder unter seine Bibliothek.

* Der jeweilige Besitzer jeder angreifenden Kreatur entscheidet, ob sie auf oder unter seine Bibliothek gelegt wird. Der aktive Spieler (der Spieler, der gerade am Zug ist) trifft zuerst alle seine Entscheidungen, gefolgt von allen anderen Spielern in Zugreihenfolge.

* Falls ein Effekt zwei oder mehr Karten gleichzeitig auf oder unter eine Bibliothek legt, kann der Besitzer dieser Karten die Reihenfolge bestimmen. Der Besitzer dieser Bibliothek muss nicht preisgeben, in welcher Reihenfolge er die Karten in die Bibliothek legt.

Aus dem Hinterhalt

{2}{G}

Spontanzauber

Verhindere allen Kampfschaden, den nichtgrüne Kreaturen in diesem Zug zufügen würden.

* Der Schadensverhinderungseffekt wirkt für allen Kampfschaden, der in diesem Zug von einer nichtgrünen Kreaturen zugefügt würde, selbst wenn diese Kreatur zum Zeitpunkt, als Aus dem Hinterhalt verrechnet wurde, grün war oder noch nicht im Spiel war

Avacyn der Schutzengel

{2}{W}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel

5/4

Fliegend, Wachsamkeit

{1}{W}: Verhindere allen Schaden, der in diesem Zug einer anderen Kreatur deiner Wahl von Quellen einer Farbe, die du bestimmst, zugefügt würde.

{5}{W}{W}: Verhindere allen Schaden, der in diesem Zug einem Spieler deiner Wahl von Quellen einer Farbe, die du bestimmst, zugefügt würde.

* Mögliche Farben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Du kannst nicht „Artefakt“, „farblos“ oder irgendein anderes Wort bestimmen.

* Die Farbe bestimmst du beim Verrechnen der jeweiligen aktivierten Fähigkeit. Welche Farbe die Quelle hat, die der Kreatur oder dem Spieler Schaden zufügen würde, wird jedoch erst ermittelt, wenn sie Schaden zufügen würde, und nicht beim Verrechnen der Fähigkeit Avacyns. Falls du zum Beispiel Blau bestimmst, wird Schaden verhindert, den eine blaue Kreatur zufügen würde, selbst wenn diese Kreatur zum Zeitpunkt, als Avacyns Fähigkeit verrechnet wurde, nicht blau war (oder nicht im Spiel war).

* Ob die Kreatur bzw. der Spieler deiner Wahl immer noch ein legales Ziel ist, wird nach dem Verrechnen der entsprechenden Fähigkeit nicht mehr überprüft. Beispiel: Eine Kreatur wird als Ziel der ersten Fähigkeit gewählt und erhält Schutz vor Weiß, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor Schaden verhindert wird. Der Effekt verhindert dennoch den Schaden.

* Die zweite aktivierte Fähigkeit verhindert nicht den Schaden, der Planeswalkern zugefügt würde, die der Spieler deiner Wahl kontrolliert. Falls du dieser Spieler bist, kann sie jedoch Schaden verhindern, der kein Kampfschaden ist und den dein Gegner von dir auf einen deiner Planeswalker umlenken will. Wende einfach zuerst den Verhinderungseffekt dieser Fähigkeit auf diesen Schaden an, dann gibt es keinen Schaden mehr, der umgelenkt werden könnte.

* Beide aktivierte Fähigkeiten verhindern jeglichen Schaden der bestimmten Farbe, nicht nur Kampfschaden.

* Keine der beiden aktivierten Fähigkeiten wirkt sich auf Schaden aus, der bereits zugefügt wurde.

Blühende Zuflucht

{2}{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land

Wenn die Blühende Zuflucht ins Spiel kommt, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu.

Immer wenn das verzauberte Land für Mana getappt wird, erhöht sein Beherrscher seinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe (*zusätzlich zu dem Mana, das dieses Land erzeugt*).

* Falls das von der Blühenden Zuflucht angezielte Land ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, die Blühende Zuflucht zu verrechnen, wird die Blühende Zuflucht neutralisiert. Sie kommt nicht ins Spiel und ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

Blutgieriger Gastgeber

{3}{B}{B}

Kreatur — Vampir

3/3

{1}{B}, opfere eine andere Kreatur: Lege eine +1/+1-Marke auf den Blutgierigen Gastgeber und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

* Falls der Blutgierige Gastgeber nicht im Spiel ist, wenn seine Fähigkeit verrechnet wird, legst du keine +1/+1-Marke auf ihn. Du erhältst aber dennoch 2 Lebenspunkte dazu.

Blutpakt

{6}{B}

Hexerei

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {01} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Der Blutpakt fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu, und du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

* Falls die Kreatur bzw. der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, den Blutpakt zu verrechnen, wird er neutralisiert, und keiner der Effekte findet statt. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu. (Alle Kreaturen, die du getappt hast, um den Blutpakt zu wirken, bleiben getappt.)

Brennende Wut

{4}{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat „{T}: Diese Kreatur fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.“

* Verwende die Stärke der verzauberten Kreatur, die sie zum Zeitpunkt des Verrechnens der aktivierten Fähigkeit hat, um zu ermitteln, wie viel Schaden zugefügt wird. Falls die Kreatur zu diesem Zeitpunkt nicht im Spiel ist, verwende ihre Stärke zu dem Zeitpunkt, als sie zuletzt im Spiel war. Beachte den Unterschied zum Schlüsselwort „kämpft“, bei dem es erforderlich ist, dass beide Kreaturen im Spiel sind, damit irgendein Schaden zugefügt wird.

* Die verzauberte Kreatur ist die Quelle der aktivierten Fähigkeit, nicht die Brennende Wut. Falls die verzauberte Kreatur zum Beispiel grün ist, könntest du die Fähigkeit aktivieren und eine Kreatur mit Schutz vor Rot als Ziel wählen.

Brüllendes Primadox

{3}{G}

Kreatur — Bestie

4/4

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

* Die Fähigkeit des Brüllenden Primadox ist verpflichtend. Wenn sie verrechnet wird und das Brüllende Primadox die einzige Kreatur ist, die du kontrollierst, dann musst du es auf die Hand seines Besitzers zurückbringen.

* Die Fähigkeit hat keine Kreatur als Ziel. Du bestimmst, welche Kreatur zurück auf die Hand des Gegners gebracht wird, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Sobald das Verrechnen der Fähigkeit begonnen hat, kann kein Spieler auf diese Wahl antworten.

Bruthüterin

{3}{R}

Kreatur — Mensch, Schamane

2/3

Immer wenn eine Aura an die Bruthüterin angelegt wird, bringe einen 2/2 roten Drache-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel. Er hat „{R}: Diese Kreatur erhält +1/+0 bis zum Ende des Zuges.“

* Die Fähigkeit der Bruthüterin wird in den folgenden beiden Fällen ausgelöst: immer wenn eine Aura an die Bruthüterin angelegt ins Spiel kommt; und immer wenn eine Aura im Spiel, die an ein anderes Objekt angelegt ist, an die Bruthüterin angelegt wird.

* Falls eine Aura an die Bruthüterin angelegt wird, die einen anderen Spieler die Kontrolle über die Bruthüterin übernehmen lässt, kontrolliert dieser Spieler die ausgelöste Fähigkeit, die einen Drachen erzeugt.

Chandra, Pyromeisterin

{2} {R} {R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Chandra, Pyromeisterin, fügt einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt und bis zu einer Kreatur deiner Wahl, die dieser Spieler kontrolliert, 1 Schadenspunkt zu. Diese Kreatur kann in diesem Zug nicht blocken.

0: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen.

−7: Schicke die obersten zehn Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bestimme eine auf diese Weise ins Exil geschickte Spontanzauber- oder Hexerei-Karte und kopiere sie dreimal. Du kannst die Kopien wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Um die erste Fähigkeit zu aktivieren, musst du einen Spieler als Ziel bestimmen, aber du kannst bestimmen, keine Kreaturen als Ziel zu wählen.

* Falls die erste Fähigkeit verrechnet wird, aber der Schaden verhindert oder umgelenkt wird, kann die als Ziel gewählte Kreatur dennoch in diesem Zug nicht blocken.

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

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

* In der dritten Fähigkeit bezieht sich „auf diese Weise ins Exil geschickt“ auf die Karten, die du beim Verrechnen dieser Fähigkeit gerade eben ins Exil geschickt hast. Karten, die mit der zweiten Fähigkeit oder mit vorherigen Aktivierungen der dritten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden, zählen nicht.

* Während die dritte Fähigkeit verrechnet wird, erzeugst du die Kopien der Karte im Exil und wirkst sie aus dem Exil. Du kannst null, eine, zwei oder alle drei Kopien wirken. Die Karte selbst wird nicht gewirkt. Sie bleibt im Exil.

* Beim Wirken der Kopien, die du mit der dritten Fähigkeit erzeugst, werden Zeitpunkts-Einschränkungen, die auf dem Kartentyp basieren (wie bei Kreaturen oder Hexereien), ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diesen Zauberspruch] nur während des Kampfes.“).

* Da du die Kopien wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten für die Kopien zahlen. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Kopien verpflichtende zusätzliche Kosten haben, musst du diese bezahlen.

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

Der Kettenschleier

{4}

Legendäres Artefakt

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem Zug keine Loyalitätsfähigkeit eines Planeswalkers aktiviert hast, verlierst du 2 Lebenspunkte.

{4}, {T}: Für jeden Planeswalker, den du kontrollierst, kannst du einmal in diesem Zug eine seiner Loyalitätsfähigkeiten aktivieren, als ob in diesem Zug keine seiner Loyalitätsfähigkeiten aktiviert worden wäre.

* Für die erste Fähigkeit spielt es keine Rolle, ob der Planeswalker zu Beginn deines Endsegments noch im Spiel ist. Falls du in diesem Zug eine seiner Loyalitätsfähigkeiten aktiviert hast, wird die ausgelöste Fähigkeit des Kettenschleiers nicht ausgelöst.

* Da die letzte Fähigkeit die Spielregeln ändert, betrifft sie nicht nur Planeswalker, die du zum Zeitpunkt kontrollierst, an dem sie verrechnet wird, sondern auch Planeswalker, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen.

* Nach dem Verrechnen der letzten Fähigkeit kannst du im Prinzip während deines Zuges zweimal Loyalitätsfähigkeiten von jedem Planeswalker aktivieren, den du kontrollierst. Die Zeitpunkts-Einschränkungen für das Aktivieren von Loyalitätsfähigkeiten gelten beide Male. Es muss deine Hauptphase sein und der Stapel muss leer sein.

* Die zweite Loyalitätsfähigkeit, die du aktivierst, muss nicht dieselbe sein wie die erste. Du kannst zum Beispiel die erste Fähigkeit eines Planeswalkers zweimal aktivieren. Du kannst aber auch die erste Fähigkeit eines Planeswalkers aktivieren und dann seine zweite Fähigkeit.

* Mit jedem weiteren Mal, das die letzte Fähigkeit des Kettenschleiers verrechnet wird, kannst du eine zusätzliche Loyalitätsfähigkeit von jedem Planeswalker, den du kontrollierst, aktivieren. Falls du zum Beispiel die letzte Fähigkeit des Kettenschleiers aktivierst, ihn enttappst und sie dann erneut aktivierst, kannst du in diesem Zug dreimal eine Loyalitätsfähigkeit eines Planeswalkers, den du kontrollierst, aktivieren.

Die Schwachen jagen

{3} {G}

Hexerei

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

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

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

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

Duldsamer Peiniger

{3} {B} {B}

Kreatur — Dämon

5/3

Fliegend

Ziehe zu Beginn deines Versorgungssegments eine Karte, falls nicht ein Gegner deiner Wahl eine Kreatur opfert oder 3 Lebenspunkte bezahlt.

* Der Gegner bestimmt, ob er eine Kreatur opfert, 3 Lebenspunkte bezahlt oder dir erlaubt, eine Karte zu ziehen. Dieser Gegner kann keine unmögliche Wahl treffen, zum Beispiel das Opfern einer Kreatur, obwohl er keine Kreaturen kontrolliert.

* Falls es keine legalen Ziele gibt (zum Beispiel weil alle Gegner Fluchsicherheit haben), wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt. Du ziehst dann keine Karte. Dies gilt auch, falls der Gegner deiner Wahl als Antwort auf die Fähigkeit zu einem illegalen Ziel wird.

Entschlossener Erzengel

{5}{W}{W}

Kreatur — Engel

4/4

Fliegend

Wenn der Entschlossene Erzengel ins Spiel kommt und falls dein Lebenspunktstand unter deiner Startlebenspunktezahlliegt, wird dein Lebenspunktstand gleich deiner Startlebenspunktezahlliegt.

* Deine Startlebenspunktezahlliegt ist dein Lebenspunktstand zu Beginn des Spiels. In den meisten Zwei-Spieler-Formaten sind das 20 Lebenspunkte. Bei Two-Headed Giant ist die Startlebenspunktezahlliegt für gewöhnlich 30. In einer Commander-Partie beträgt deine Startlebenspunktezahlliegt 40.

* Wenn dein Lebenspunktstand unter deiner Startlebenspunktezahlliegt liegt, erhältst du die entsprechende Menge Lebenspunkte zurück. Andere Effekte, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten von Lebenspunkten haben, interagieren auch entsprechend mit der Fähigkeit des Entschlossenen Erzengels.

Erstickender Remasuri

{5}{W}

Kreatur — Remasuri

3/3

Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, haben „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, ins Exil schicken, bis diese Kreatur das Spiel verlässt.“

* Der Erstickende Remasuri gibt Remasuris, die du kontrollierst, eine Fähigkeit, die einen Zonenwechsel mit einer Dauer bewirkt, eine relativ neue Fähigkeitsart, die an ältere Karten wie den Vergessenheitsring erinnert. Doch anders als die Fähigkeiten des Vergessenheitsrings erzeugt diese Fähigkeit zwei einmalige Effekte: 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 der Remasuri das Spiel verlassen hat.

* Wenn der Erstickende Remasuri ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit, die er sich selbst gibt, ausgelöst.

* Der Remasuri, der ins Spiel kommt, ist die Quelle der Fähigkeit, die die Kreatur ins Exil schickt. Falls zum Beispiel ein blauer Remasuri unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kann die Fähigkeit eine Kreatur mit Schutz vor Weiß als Ziel haben und ins Exil schicken.

* Auren, die an die ins Exil geschickte Kreatur angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt (es sei denn, es sind Karten aus dem *Theros*-Block mit der Fähigkeit Göttergabe). 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 Kreaturenspielstein ins Exil geschickt wird, hört er auf zu existieren. Er wird nicht wieder ins Spiel zurückgebracht.

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

* Falls ein Remasuri, den du kontrollierst, das Spiel verlässt, kommt nur jene Karte zurück ins Spiel, die genau dieser Remasuri ins Exil geschickt hat. Eine Karte, die durch einen anderen Remasuri ins Exil geschickt wurde, bleibt weiterhin im Exil, bis der entsprechende Remasuri das Spiel verlässt.

* Die ins Exil geschickte Karte wird unmittelbar nachdem der Remasuri das Spiel verlassen hat wieder ins Spiel zurückgebracht. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts, auch keine zustandsbasierten Aktionen. Die beiden Kreaturen sind nicht gleichzeitig im Spiel. Falls die ins Spiel zurückkehrende Kreatur beispielsweise ein Wandelbarer Täuscher ist, kann sie nicht als Kopie des Remasuris ins Spiel kommen.

* Die ins Exil geschickte Karte kommt unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.

* Die ins Exil geschickte Karte kommt auch dann ins Spiel zurück, wenn der Remasuri, der sie ins Exil geschickt hat, diese Fähigkeit zu diesem Zeitpunkt nicht mehr hat (zum Beispiel weil der Erstickende Remasuri nicht mehr im Spiel ist).

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

Fäulnisfraßmade

{4}{B}

Kreatur — Insekt

3/5

Wenn die Fäulnisfraßmade ins Spiel kommt, schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der Widerstandskraft dieser Karte dazu.

* Die Fähigkeit der Fäulnisfraßmade ist verpflichtend. Falls du der einzige Spieler mit Kreaturenkarten im Friedhof bist, so musst du eine von diesen als Ziel bestimmen.

Feierliche Gabe

{2}{W}

Hexerei

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

* Falls die als Ziel gewählte bleibende Karte zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, die Feierliche Gabe zu verrechnen, wird sie neutralisiert, und keiner der Effekte findet statt. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Feuerstrahl

{5}{R}

Spontanzauber

Der Feuerstrahl fügt einer Kreatur deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu. Zerstöre alle Ausrüstungen, die an diese Kreatur angelegt sind.

* Der Feuerstrahl kann jede Kreatur als Ziel haben, nicht nur eine, an die Ausrüstung angelegt ist. Der Schaden wird der Kreatur zugefügt, auch wenn keine Ausrüstungen an sie angelegt sind.

* Falls die als Ziel bestimmte Kreatur ein illegales Ziel ist, wenn versucht wird, den Feuerstrahl zu verrechnen, wird er neutralisiert, und keiner der Effekte tritt ein. Keine Ausrüstung wird zerstört.

Flammenkegel

{3}{R}{R}

Hexerei

Der Flammenkegel fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 1 Schadenspunkt, einer anderen Kreatur oder einem anderen Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte und einer dritten Kreatur oder einem dritten Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

* Du musst drei verschiedene Ziele wählen.

* Falls ein oder zwei Ziele illegal sind, wenn der Flammenkegel verrechnet wird, kannst du nicht ändern, wie viel Schaden den verbleibenden legalen Zielen zugefügt wird.

Flammenkreis

{1}{R}

Verzauberung

Immer wenn eine nichtfliegende Kreatur dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, fügt der Flammenkreis dieser Kreatur 1 Schadenspunkt zu.

* Die Fähigkeit des Flammenkreises wird nur ausgelöst, falls eine nichtfliegende Kreatur während des Angreifer-deklarieren-Segments als Angreifer deklariert wird. Falls eine fliegende Kreatur dich oder einen Planeswalker, den du kontrollierst, angreift, und dann Flugfähigkeit verliert, oder falls eine nichtfliegende Kreatur angreifend ins Spiel kommt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

Flinkling

{1}{U}

Kreatur — Feenwesen, Räuber

2/2

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

Fliegend

Wenn der Flinkling ins Spiel kommt, opfere ihn, falls du nicht eine andere Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurückbringst.

* Falls du keine anderen Kreaturen kontrollierst, wenn die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, musst du den Flinkling opfern.

Frostluchs

{2}{U}

Kreatur — Elementarwesen, Katze

2/2

Wenn der Frostluchs ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Diese Kreatur enttappt nicht während des nächsten Entappsegments ihres Beherrschers.

* Die Fähigkeit des Frostluchs kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Diese Kreatur enttappt nicht während des nächsten Entappsegments ihres Beherrschers.

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

* Falls die Kreatur während des nächsten Entappsegments ihres Beherrschers nicht getappt ist (zum Beispiel weil ein Zauberspruch sie enttappt hat), hat die Fähigkeit des Frostluchs zu diesem Zeitpunkt keinerlei Effekt. Sie wird auch in darauffolgenden Zügen nicht versuchen, dafür zu sorgen, dass die Kreatur getappt bleibt.

Frostmauer

{1}{U}{U}

Kreatur — Mauer

0/7

Verteidiger (*Diese Kreatur kann nicht angreifen.*)

Immer wenn die Frostmauer eine Kreatur blockt, enttappt diese Kreatur nicht während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers.

* Die Fähigkeit der Frostmauer 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.

* Falls die Kreatur während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht getappt ist (weil sie zum Beispiel durch einen Zauberspruch enttappt wurde), hat die Fähigkeit der Frostmauer zu diesem Zeitpunkt keinen Effekt. Sie wird auch in darauffolgenden Zügen nicht versuchen, dafür zu sorgen, dass die Kreatur getappt bleibt.

Garruk, Oberstes Raubtier

{5}{B}{G}

Planeswalker — Garruk

5

+1: Zerstöre einen anderen Planeswalker deiner Wahl.

+1: Bringe einen 3/3 schwarzen Bestie-Kreaturespielstein mit Todesberührung ins Spiel.

−3: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft dazu.

−8: Ein Gegner deiner Wahl erhält ein Emblem mit „Immer wenn eine Kreatur dich angreift, erhält sie +5/+5 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.“

* Die erste Fähigkeit kann einen Garruk-Planeswalker als Ziel haben und zerstören, den ein anderer Spieler kontrolliert.

* Falls du die dritte Fähigkeit aktivierst und die als Ziel bestimmte Kreatur zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, die Fähigkeit zu verrechnen, wird sie neutralisiert, und keiner der Effekte findet statt. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

* Die Emblem-Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift.

* Das Emblem ist sowohl im Besitz als auch unter der Kontrolle des Ziels, das für die Fähigkeit bestimmt wurde, die das Emblem erzeugt hat. Falls der Besitzer Garruks in einer Multiplayer-Partie das Spiel verlässt, bleibt das Emblem trotzdem im Spiel.

Gedankenschändung

{4}{B}

Hexerei

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {01} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Benenne eine Karte, die kein Land ist. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek eines Spielers deiner Wahl nach einer beliebigen Anzahl an Karten mit diesem Namen und schicke sie ins Exil. Dieser Spieler mischt dann seine Bibliothek.

* Du kannst beliebig viele Karten mit diesem Namen in der Zone belassen, in der sie sich befinden. Du musst sie nicht ins Exil schicken.

Geisterbund

{1}{W}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {W} bezahlen. Falls du dies tust, bringe einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit ins Spiel.
{1}{W}, opfere einen Geist: Eine Nicht-Geist-Kreatur deiner Wahl erhält Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges. *(Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.)*

* Du entscheidest, ob du {W} bezahlst, sowie die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Du darfst pro Nichtkreaturespielstein nur einmal {W} bezahlen und einen Geist-Kreaturespielstein erschaffen.

* Du kannst einen beliebigen Geist opfern, um die letzte ausgelöste Fähigkeit zu aktivieren, nicht nur die Geist-Kreaturespielsteine, die durch Geisterbund erschaffen wurden.

Generatordienner

{1}{R}

Kreatur — Elementarwesen

2/1

{T}, opfere den Generatordienner: Erhöhe deinen Manavorrat um {2}. Falls dieses Mana für einen Kreaturenzauber verwendet wird, erhält diese Kreatur Eile bis zum Ende des Zuges. *(Diese Kreatur kann angreifen und {T}, sobald sie unter deine Kontrolle kommt.)*

* Falls das Mana ausgegeben wird, um zwei verschiedene Kreaturenzauber zu wirken, erhält jeder dieser Zaubersprüche (und die resultierenden Kreaturen) Eile bis zum Ende des Zuges.

* Falls das Mana verwendet wird, um alternative oder zusätzliche Kosten eines Kreaturenzaubers zu bezahlen, erhält die Kreatur trotzdem Eile.

* Ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist kein Kreaturenzauber, auch dann nicht, wenn dieser Zauberspruch einen Kreaturespielstein erzeugt.

Genesis-Hydra

{X}{G}{G}

Kreatur — Pflanze, Hydra

0/0

Wenn du die Genesis-Hydra wirkst, decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf. Du kannst davon eine bleibende Karte mit umgewandelten Manakosten von X oder weniger, die kein Land ist, ins Spiel bringen. Mische dann den Rest in deine Bibliothek.

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

* Die erste Fähigkeit der Genesis-Hydra wird verrechnet, bevor die Genesis-Hydra selbst verrechnet wird. Beachte, dass eine auf diese Weise ins Spiel gebrachte Aura-Karte nicht die Genesis-Hydra verzaubern kann.

* Wenn du auf diese Weise eine Aura ins Spiel bringst, bestimmst du, was sie verzaubert, sowie sie ins Spiel kommt. Dies hat keine bleibende Karte und keinen Spieler als Ziel. Du kannst zum Beispiel eine Aura ins Spiel bringen und damit eine Kreatur mit Fluchsicherheit verzaubern, die ein Gegner kontrolliert.

* Falls die bleibende Karte, die kein Land ist, ein {X} in den Manakosten hat, ist X gleich 0.

* Falls „der Rest“ null Karten sind, entweder weil X gleich 0 war oder weil X gleich 1 war und diese Karte ins Spiel gekommen ist, wird die Bibliothek trotzdem gemischt.

Gletscherschmetterer

{4}{U}{U}

Kreatur — Elementarwesen

5/5

Verursacht Trampelschaden (*Falls diese Kreatur ihren Blockern genug Schaden zuweisen würde, um sie zu zerstören, kannst du sie den Rest des Schadens dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zuweisen lassen.*)
Der Gletscherschmetterer kann nur angreifen, falls mindestens ein Gebirge im Spiel ist.

* Es ist dabei egal, wer das Gebirge kontrolliert.

* Falls das einzige Gebirge im Spiel das Spiel verlässt, nachdem der Gletscherschmetterer angreift, bleibt er trotzdem angreifend.

Goblin-Bummspezialist

{1}{R}

Kreatur — Goblin, Krieger

1/2

Bringe zu Beginn deines Versorgungssegments einen farblosen Artefaktspielstein namens Landmine ins Spiel mit „{R}, opfere dieses Artefakt: Dieses Artefakt fügt einer angreifenden nichtfliegenden Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.“ Wirf danach eine Münze. Falls du den Münzwurf verlierst, fügt der Goblin-Bummspezialist sich selbst 2 Schadenspunkte zu.

* Du wirfst die Münze, nachdem der Landmine-Spielstein erzeugt wurde, nicht erst nachdem du eine Landmine geopfert hast. Der Spielstein wird auch dann erzeugt, wenn du den Münzwurf verlierst.

* Die Landmine-Spielsteine behalten ihre Fähigkeit, selbst wenn der Goblin-Bummspezialist sich selbst in die Luft sprengt oder auf andere Weise das Spiel verlässt.

Goblin-Pöbeltreiber

{2}{R}

Kreatur — Goblin, Krieger

2/2

Andere Goblin-Kreaturen, die du kontrollierst, greifen in jedem Zug an, falls möglich.

Bringe zu Beginn des Kampfes in deinem Zug einen 1/1 roten Goblin-Kreaturespielstein mit Eile ins Spiel.

Immer wenn der Goblin-Pöbeltreiber angreift, erhält er bis zum Ende des Zuges +1/+0 für jeden anderen angreifenden Goblin.

* Ein Goblin-Pöbeltreiber zwingt sich zwar nicht selbst zum Angreifen, falls du jedoch zwei Goblin-Pöbeltreiber kontrollierst, zwingen sie sich gegenseitig dazu, falls möglich anzugreifen, .

* Eine Kreatur, die gezwungen ist, falls möglich anzugreifen, greift nicht an, falls sie während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, der bzw. die besagt, dass sie nicht angreifen kann, oder falls sie nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war (und nicht Eile hat). Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht angreifen.

* Die Anzahl der angreifenden Gobline, die du kontrollierst, wird gezählt, sowie die letzte Fähigkeit verrechnet wird, und zu diesem Zeitpunkt wird auch der Zugewinn an Stärke festgelegt.

Göttliche Gunst

{1}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Göttliche Gunst ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+3.

* Falls die von der Göttlichen Gunst als Ziel gewählte Kreatur zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem die Göttliche Gunst verrechnet wird, wird die Göttliche Gunst neutralisiert. Sie kommt nicht ins Spiel und ihre Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit wird nicht ausgelöst.

Grausame Sadistin

{B}

Kreatur — Mensch, Assassine

1/1

{B}, {T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Lege eine +1/+1-Marke auf die Grausame Sadistin.

{2}{B}, {T}, entferne X +1/+1-Marken von der Grausamen Sadistin: Die Grausame Sadistin fügt einer Kreatur deiner Wahl X Schadenspunkte zu.

* Du kannst beliebige +1/+1-Marken von der Grausamen Sadistin entfernen, um ihre zweite Fähigkeit zu aktivieren, auch solche, die nicht durch ihre erste Fähigkeit auf sie gelegt wurden.

Hemmende Strahlen

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

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

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

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

* Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „Kosten: Effekt“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Statische und ausgelöste Fähigkeiten sind von den Hemmenden Strahlen nicht betroffen.

Hornissennest

{2}{G}

Kreatur — Insekt

0/2

Verteidiger (*Diese Kreatur kann nicht angreifen.*)

Immer wenn dem Hornissennest Schaden zugefügt wird, bringe entsprechend viele 1/1 grüne Insekt-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit und Todesberührung ins Spiel. (*Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die eine Kreatur mit Todesberührung einer Kreatur zufügt, sind ausreichend, um sie zu zerstören.*)

* Die ausgelöste Fähigkeit des Hornissennests wird auch ausgelöst, wenn ihm tödlicher Schaden zugefügt wurde. Falls ihm zum Beispiel 7 Schadenspunkte zugefügt werden, wird seine Fähigkeit ausgelöst und du bringst sieben Insekt-Kreaturenspielsteine ins Spiel.

Hüter des Jenseits

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Wachsamkeit (*Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt.*)

Der Hüter des Jenseits erhält +2/+2, solange ein Gegner eine Karte besitzt, die im Exil ist.

* Der Hüter des Jenseits kann durch seine letzte Fähigkeit nicht mehr als +2/+2 erhalten, unabhängig davon, wie viele Gegner Karten im Exil haben oder wie viele ihrer Karten im Exil sind.

Illusorischer Engel

{2}{U}

Kreatur — Engel, Illusion

4/4

Fliegend

Wirke den Illusorischen Engel nur, falls du in diesem Zug bereits mindestens einen anderen Zauberspruch gewirkt hast.

* Es spielt dabei keine Rolle, ob der andere Zauberspruch verrechnet wurde. Er kann auch neutralisiert worden sein, oder, falls du den Illusorischen Engel wirkst, als ob er Aufblitzen hätte, noch auf dem Stapel sein.

Impulsives Handeln

{2}{R}

Hexerei

Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du Karten spielen, die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden. *(Falls du auf diese Weise einen Zauberspruch wirkst, bezahlst du immer noch seine Kosten. Du kannst auf diese Weise nur dann ein Land spielen, falls du in diesem Zug noch eines spielen darfst.)*

* Die Karten werden aufgedeckt ins Exil geschickt.

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

* Normalerweise kannst du eine Länderkarte, die mit dem Impulsiven Handeln ins Exil geschickt wurde, nur spielen, falls du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.

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

Inbild des heraufziehenden Nebels

{3}{U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

Andere blaue Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

{U}, {T}: Eine andere blaue Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

* Erhält eine Kreatur Flugfähigkeit, nachdem sie geblockt wurde, ändert das nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig.

Inferno-Faust

{1}{R}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur, die du kontrollierst

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+0.

{R}, opfere die Inferno-Faust: Die Inferno-Faust fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

* Sobald die Inferno-Faust das Spiel verlässt, hört der Stärke-Bonus auf zu wirken. Das bedeutet: Falls du die Inferno-Faust opferst, bevor der Kampfschaden zugefügt wird, zum Beispiel um einen potenziellen Blocker zu zerstören, dann hat die Kreatur, die verzaubert war, keinen Bonus mehr, wenn sie Kampfschaden zufügt.

* Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über die verzauberte Kreatur übernimmt, oder falls die Inferno-Faust an eine Kreatur angelegt wird, die ein anderer Spieler kontrolliert, wird die Inferno-Faust als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

Invasive Spezies

{2}{G}

Kreatur — Insekt

3/3

Wenn die Invasive Spezies ins Spiel kommt, bringe eine andere bleibende Karte, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

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

Jace, der lebende Gildenbund

{2}{U}{U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Schau dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof.

−3: Bringe eine andere bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

−8: Jeder Spieler mischt seine Hand und seinen Friedhof in seine Bibliothek. Du ziehst sieben Karten.

* Wenn die erste Fähigkeit verrechnet wird, bleibt die Karte, die du nicht auf deinen Friedhof legst, oben auf deiner Bibliothek.

* Falls ein Spieler weder Karten auf seiner Hand noch in seinem Friedhof hat, wenn die dritte Fähigkeit verrechnet wird, mischt dieser Spieler seine Bibliothek nicht.

Jalira, Meisterpolymorphistin

{3}{U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

2/2

{2}{U}, {T}, opfere eine andere Kreatur: Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine nichtlegendäre Kreaturenkarte aufdeckst. Bringe diese Karte ins Spiel und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

* Falls deine Bibliothek keine nichtlegendären Kreaturenkarten enthält, deckst du alle Karten in deiner Bibliothek auf und bringst sie anschließend in eine zufällige Reihenfolge. Das ist regeltechnisch gesehen kein Mischen deiner Bibliothek, dennoch darf kein Spieler die Reihenfolge dieser Karten kennen.

Jorubai-Schlammkriecher

{2}{U}

Kreatur — Egel

1/3

Der Jorubai-Schlammkriecher erhält +1/+1, solange du einen Sumpf kontrollierst.

{1}{B}: Eine Kreatur deiner Wahl erhält Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. *(Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt ihren Beherrscher ebenso viele Lebenspunkte dazuerhalten.)*

* Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf einer Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung. Derselben Kreatur mehr als einmal Lebensverknüpfung zu geben, führt nicht dazu, dass ihr Beherrscher zusätzliche Lebenspunkte dazuerhält.

Juggernaut

{4}

Artefaktkreatur — Juggernaut

5/3

Der Juggernaut greift in jedem Zug an, falls möglich.

Der Juggernaut kann nicht von Mauern geblockt werden.

* Falls der Juggernaut während deines Angreifer-deklarieren-Segments getappt ist, von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit betroffen ist, die besagt, dass er nicht angreifen kann, oder nicht durchgehend seit Beginn des Zuges unter deiner Kontrolle war (und nicht Eile hat), dann greift er nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass der Juggernaut angreift, bist du nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.

* Ein Effekt, der besagt „kann nicht geblockt werden, außer von Mauern“ (zum Beispiel der Effekt von Unsichtbarkeit), wirkt zusätzlich zu Juggernauts letzter Fähigkeit. Falls der Juggernaut von so einem Effekt betroffen ist, kann er nicht geblockt werden.

Kalonischer Zwillingsforst

{5} {G}

Kreatur — Baumhirte, Krieger

/

Stärke und Widerstandskraft des Kalonischen Zwillingsforstes sind gleich der Anzahl an Wäldern, die du kontrollierst.

Wenn der Kalonische Zwillingsforst ins Spiel kommt, bringe einen grünen (Baumhirte, Krieger)-Kreaturenspielstein mit „Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Wäldern, die du kontrollierst“ ins Spiel.

* Die Fähigkeit, die Stärke und Widerstandskraft des Kalonischen Zwillingsforsts bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.

* Stärke und Widerstandskraft sowohl des Kalonischen Zwillingsforsts als auch des Spielsteins verändern sich mit der Anzahl an Wäldern, die du kontrollierst.

Kampfüberlegenheit

{2} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur hat Doppelschlag. *(Sie fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.)*

* Falls eine Kreatur Doppelschlag verliert, nachdem sie im ersten Kampfschadensegment Kampfschaden zugewiesen hat, weist sie im zweiten Kampfschadensegment keinen Kampfschaden zu.

Kapshomeer-Drachenflosser

{4} {U} {U}

Kreatur — Fisch

3/3

Fliegend

Immer wenn die Kapshomeer-Drachenflosser oder eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

* Die ausgelöste Fähigkeit wird für jede Kreatur ausgelöst, die zum gleichen Zeitpunkt wie die Kapshomeer-Drachenflosser unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt.

Krabbelnde Verschrottungsmaschine

{6}

Artefaktkreatur — Konstrukt

6/6

Die Krabbelnde Verschrottungsmaschine kann von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden. Wenn die Krabbelnde Verschrottungsmaschine stirbt, fügt sie einem Gegner deiner Wahl 6 Schadenspunkte zu.

* Falls die Krabbelnde Verschrottungsmaschine von einer Kreatur geblockt wurde, deren Stärke daraufhin auf 2 oder weniger sinkt, ändert das nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig.

Kurkesh, Onakke-Ältester

{2} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Oger, Geist

4/3

Immer wenn du eine Fähigkeit eines Artefakts aktivierst und falls es keine Manafähigkeit ist, kannst du {R} bezahlen. Falls du dies tust, kopiere die Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

* Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „Kosten: Effekt“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext.

* Eine Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die (1) den Manavorrat eines Spielers erhöhen kann, wenn sie verrechnet wird, (2) keine Loyalitätsfähigkeit ist und (3) kein Ziel hat.

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

* Falls die Fähigkeit modal ist (wenn sie also mit „Bestimme eines —“ oder ähnlichem beginnt), hat die Kopie den gleichen Modus. Du kannst keinen anderen Modus bestimmen.

* Falls die Fähigkeit {X} in ihren Kosten hat, wird der Wert von X kopiert.

* Falls das Bezahlen der Aktivierungskosten der Fähigkeit das Opfern von Kurkesh beinhaltet, wird die Fähigkeit nicht kopiert. Zu dem Zeitpunkt, an dem die Fähigkeit als aktiviert gilt (nachdem alle Kosten bezahlt wurden), ist Kurkesh nicht mehr im Spiel.

Leichenschmaus

{2} {B}

Verzauberung

Lege zu Beginn jedes Versorgungssegments, falls ein Gegner im letzten Zug Lebenspunkte verloren hat, eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

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

* Leichenschmaus betrachtet den kompletten vorangegangenen Zug, um zu ermitteln, ob die Fähigkeit ausgelöst wird oder nicht. Es ist egal, ob Leichenschmaus im Spiel war, als der Gegner Lebenspunkte verloren hat.

* Leichenschmaus ermittelt nur, ob der Gegner während des Zuges Lebenspunkte verloren hat, nicht aber, ob der Lebenspunktstand dieses Spielers im Verlauf des Zuges gesunken ist. Falls zum Beispiel ein Gegner 2 Lebenspunkte verloren und dann 8 Lebenspunkte dazuerhalten hat, wird die Fähigkeit von Leichenschmaus ausgelöst.

* Es wird nur eine +1/+1-Marke auf die Kreatur deiner Wahl gelegt, egal wie viele Lebenspunkte verloren wurden.

Mauer aus Gliedmaßen

{2} {B}

Kreatur — Zombie, Mauer

0/3

Verteidiger (*Diese Kreatur kann nicht angreifen.*)

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf die Mauer aus Gliedmaßen.

{5} {B} {B}, opfere die Mauer aus Gliedmaßen: Ein Spieler deiner Wahl verliert Lebenspunkte in Höhe der Stärke der Mauer aus Gliedmaßen.

* Die Fähigkeit wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, egal ob du beispielsweise 1 Lebenspunkt durch den Seelenheiler oder 8 Lebenspunkte durch das Meditationsrätsel dazuerhältst.

* Verwende die Stärke der Mauer aus Gliedmaßen, wie sie zuletzt im Spiel existierte, einschließlich aller +1/+1-Marken, um zu bestimmen, wie viele Lebenspunkte der Spieler verliert.

* Falls du gleichzeitig Lebenspunkte dazuerhältst und der Mauer aus Gliedmaßen tödlicher Schaden zugefügt wird (weil du zum Beispiel eine blockende Kreatur mit Lebensverknüpfung kontrollierst), wird die ausgelöste Fähigkeit der Mauer aus Gliedmaßen ausgelöst, doch die Mauer aus Gliedmaßen wird zerstört, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

Mauer der Lebenskraft

{1} {W}

Kreatur — Mauer

0/4

Verteidiger (*Diese Kreatur kann nicht angreifen.*)

Immer wenn der Mauer der Lebenskraft Kampfschaden zugefügt wird, erhältst du ebenso viele Lebenspunkte dazu.

* Die ausgelöste Fähigkeit der Mauer der Lebenskraft wird auch ausgelöst, wenn ihr tödlicher Schaden zugefügt wurde. Wenn ihr zum Beispiel 7 Kampfschaden zugefügt wird, wird ihre Fähigkeit ausgelöst und du erhältst 7 Lebenspunkte dazu.

Meister des Dilemmas

{3} {U} {U}

Kreatur — Sphinx

4/4

Fliegend

Immer wenn der Meister des Dilemmas einem Spieler Kampfschaden zufügt, bestimme eine Karte auf deiner Hand. Dieser Spieler rät, ob die umgewandelten Manakosten dieser Karte größer als 4 sind. Falls der Spieler falsch geraten hat, kannst du die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

* Um eine Karte auf deiner Hand zu bestimmen, musst du sie eindeutig von den restlichen Karten auf deiner Hand trennen, ohne sie offen vorzuzeigen.

* Du kannst zwar eine Länderkarte auf deiner Hand bestimmen, aber du wirst es nicht spielen können, auch wenn der Spieler falsch geraten hat.

* Falls du die Karte nicht wirkst, entweder weil der Spieler richtig geraten hat oder weil du entscheidest, sie nicht zu wirken, brauchst du sie nicht offen vorzuzeigen. Dein Gegner erfährt nicht, warum du die Karte nicht gewirkt hast.

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

* Du wirkst die Karte in deiner Hand als Teil der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit. Zeitpunkts-Einschränkungen, die vom Typ der Karte abhängen (wie bei Kreaturen und Hexereien), werden ignoriert. Andere Einschränkungen gelten weiterhin (wie „Wirke [diese Karte] nur während des Kampfes“).

* Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du keine alternativen Kosten bezahlen. Insbesondere kannst auf diese Weise keine Karte mit Göttergabe als Aura wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, musst du diese bezahlen.

* Falls die Karte eine geteilte Karte ist, so hat sie zweimal umgewandelte Manakosten, einmal für jede Hälfte. Sind beide umgewandelten Manakosten größer als 4 oder beide 4 oder weniger, so muss der Gegner entsprechend raten, um richtig zu liegen. Falls die umgewandelten Manakosten der einen Hälfte größer als 4 sind und die der anderen Hälfte es nicht sind, so liegt der ratende Spieler richtig, wenn er auf Kosten größer als 4 tippt, und er liegt falsch, wenn er darauf tippt, dass die umgewandelten Manakosten 4 oder weniger sind. Falls der Spieler falsch rät und du auf diese Weise eine geteilte Karte wirkst, kannst du eine beliebige Hälfte der Karte wirken (oder beide, falls die Karte Fusion hat), unabhängig von der Höhe ihrer umgewandelten Manakosten.

Militärspionage

{1} {U}

Verzauberung

Immer wenn du mit zwei oder mehr Kreaturen angreiffst, ziehe eine Karte.

* Die Kreaturen müssen nicht den gleichen Spieler oder den gleichen Planeswalker angreifen.

* Sobald die Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle mehr, wie viele Kreaturen noch angreifen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

Nachtstahl-Zitadelle

Artefakt, Land

Unzerstörbar (*Effekte, die „zerstören“, zerstören dieses Land nicht.*)

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

* Obwohl die Nachtstahl-Zitadelle ein Artefakt ist, kann sie nicht als Zauberspruch gewirkt werden. Wenn sie gespielt wird, gelten die normalen Spielregeln zum Spielen eines Lands.

Nissa die Weltenerweckerin

{3} {G} {G}

Planeswalker — Nissa

3

+1: Ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, wird zu einer 4/4 Elementarwesen-Kreatur, die Trampelschaden verursacht. Es ist immer noch ein Land.

+1: Enttappe bis zu vier Wälder deiner Wahl.

−7: Durchsuche deine Bibliothek nach einer beliebigen Anzahl an Standardland-Karten, bringe diese ins Spiel und mische dann deine Bibliothek. Diese Länder werden zu 4/4 Elementarwesen-Kreaturen, die Trampelschaden verursachen. Sie sind auch immer noch Länder.

* Die typändernden Effekte der ersten und dritten Fähigkeit haben keine bestimmte Dauer. Sie wirken unbeschränkt lang.

* Falls du ein Land, das erst in diesem Zug ins Spiel gekommen ist, mit der ersten Fähigkeit zu einer Kreatur machst, kann es nicht angreifen und seine aktivierten Fähigkeiten mit {T} in den Kosten (einschließlich der Manafähigkeit) können nicht aktiviert werden, es sei denn, es erhält Eile. Dasselbe gilt für die Länder, die durch die dritte Fähigkeit ins Spiel kommen.

Notfallhilfe

{3}{W}

Verzauberung

Bringe zu Beginn jedes Versorgungssegments, falls du im letzten Zug Lebenspunkte verloren hast, einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturenspielstein ins Spiel.

* Schaden, der dir zugefügt wird, führt dazu, dass du entsprechend viele Lebenspunkte verlierst.

* Notfallhilfe betrachtet den kompletten vorangegangenen Zug, um zu ermitteln, ob die Fähigkeit ausgelöst wird oder nicht. Es ist egal, ob Notfallhilfe im Spiel war, als du Lebenspunkte verloren hast.

* Notfallhilfe ermittelt nur, ob du während des Zuges Lebenspunkte verloren hast, nicht aber, ob dein Lebenspunktstand im Verlauf des Zuges gesunken ist. Falls du zum Beispiel 2 Lebenspunkte verloren und dann 8 Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird die Fähigkeit von Notfallhilfe ausgelöst.

* Es wird nur ein Soldat erzeugt, egal wie viele Lebenspunkte verloren wurden.

* Der Soldat kann nicht in dem Zug angreifen, in dem er erzeugt wird (es sei denn, irgendwas verleiht ihm Eile).

Ob Nixilis der Entfesselte

{4}{B}{B}

Legendäre Kreatur — Dämon

4/4

Fliegend, verursacht Trampelschaden

Immer wenn ein Gegner seine Bibliothek durchsucht, opfert dieser Spieler eine Kreatur und verliert 10 Lebenspunkte.

Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf Ob Nixilis den Entfesselten.

* Die erste ausgelöste Fähigkeit von Ob Nixilis wird nicht ausgelöst, wenn du die Bibliothek eines Gegners durchsuchst oder ein Gegner die Bibliothek eines anderen Spielers durchsucht.

* Falls der Gegner keine Kreaturen kontrolliert, wenn die erste ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verliert dieser Spieler trotzdem 10 Lebenspunkte.

* Die erste ausgelöste Fähigkeit wird erst auf den Stapel gelegt, nachdem der Zauberspruch oder die Fähigkeit, die den Gegner seine Bibliothek durchsuchen lässt, fertig verrechnet wurde. Beachte: Falls dieser Zauberspruch oder diese Fähigkeit dazu führt, dass andere Fähigkeiten ausgelöst werden (falls zum Beispiel der Gegner nach einer Kreaturenkarte mit Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit gesucht hat und sie ins Spiel bringt), so werden diese Fähigkeiten und die ausgelöste Fähigkeit von Ob Nixilis gemeinsam auf den Stapel gelegt. Der aktive Spieler legt alle von ihm kontrollierten Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel, danach tun dies alle anderen Spieler in Zugreihenfolge. Die letzte auf diese Weise auf den Stapel gelegte Fähigkeit wird zuerst verrechnet, und so weiter.

Obelisk von Urd

{6}

Artefakt

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {o1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Sowie der Obelisk von Urd ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +2/+2.

* Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen.

* Des Kreaturentyp wird bestimmt, sowie der Obelisk von Urd ins Spiel kommt. Spieler können auf diese Entscheidung nicht antworten. Der Bonus wirkt sofort.

Oberster Ingenieur

{1}{U}

Kreatur — Vedalken, Handwerker

1/3

Artefaktzauber, die du wirkst, haben Einberufen. (*Deine Kreaturen können dir helfen, diese Zaubersprüche zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du einen Artefaktzauber wirkst, bezahlst du für {o1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

* Mehrfaches Vorkommen von Einberufen auf einem einzelnen Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.

Phyrexianischer Nichtigmacher

{2}

Artefaktkreatur — Schrecken

2/1

Sowie der Phyrexianische Nichtigmacher ins Spiel kommt, benenne eine Karte, die kein Land ist.

Aktivierte Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen können nicht aktiviert werden.

* Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „Kosten: Effekt“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Statische und ausgelöste Fähigkeiten von Quellen mit dem bestimmten Namen sind nicht betroffen.

* Die Fähigkeit des Phyrexianischen Nichtigmachers betrifft Quellen mit dem bestimmten Namen, unabhängig davon, in welcher Zone sie sich befinden. Falls zum Beispiel der bestimmte Name „Seele von Ravnica“ ist, kann die Fähigkeit, die die Seele aus dem Friedhof eines Spielers ins Exil schickt, nicht aktiviert werden.

Phytotitan

{4}{G}{G}

Kreatur — Pflanze, Elementarwesen

7/2

Wenn der Phytotitan stirbt, bringe ihn zu Beginn des nächsten Versorgungssegments seines Besitzers unter dessen Kontrolle getappt ins Spiel zurück.

* Die Fähigkeit des Phytotitanen bringt ihn nur ins Spiel zurück, falls er sich noch im Friedhof befindet, wenn die verzögerte ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Falls das nicht der Fall ist, kehrt er nicht ins Spiel zurück.

Pilgerin des Helioid

{2}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/2

Wenn die Pilgerin des Helioid ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Aura-Karte durchsuchen, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

* Verzauberungskreaturen mit Göttergabe aus dem *Theros*-Block sind keine Aura-Karten in deiner Bibliothek. Du kannst sie nicht mit der Pilgerin des Heliod finden.

Polymorphistenschmerz

{1}{U}{U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges verliert jede Kreatur, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert, alle Fähigkeiten und wird zu einem blauen Frosch mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

* Kreaturen, die unter der Kontrolle des als Ziel gewählten Spielers ins Spiel kommen, nachdem der Polymorphistenschmerz verrechnet wurde, sind nicht betroffen.

* Die Kreaturen verlieren alle anderen Farben und Kreaturentypen, behalten jedoch alle ihre Kartentypen (wie Artefakt) oder Übertypen (wie legendär), die sie haben.

* Der Polymorphistenschmerz überschreibt alle bisherigen Effekte, die Basisstärke und -Widerstandskraft der als Ziel gewählten Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem der Polymorphistenschmerz verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.

* Der Polymorphistenschmerz neutralisiert keine Fähigkeiten, die bereits ausgelöst oder aktiviert wurden. Mit dem Wirken dieses Zauberspruchs kann nicht verhindert werden, dass eine Fähigkeit dieser Kreatur „Zu Beginn deines Versorgungssegments“ oder „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt“ oder Ähnliches ausgelöst wird.

* Falls eine betroffene Kreatur eine Fähigkeit dazuerhält, nachdem der Polymorphistenschmerz verrechnet wurde, behält sie diese Fähigkeit.

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

* Falls einer der Götter aus dem *Theros*-Block vom Polymorphistenschmerz betroffen ist, wird er zu einer legendären 1/1 blauen Frosch-Verzauberungskreatur ohne Fähigkeiten. Falls er aufhört, eine Kreatur zu sein, weil sich möglicherweise seine Hingabe zu seiner Farbe bzw. seinen Farben verringert hat, so wird er zu einer legendären blauen Verzauberung mit keinerlei Fähigkeiten. Aufgrund der Reihenfolge, in der dauerhafte Effekte angewendet werden, wirkt die typändernde Fähigkeit des Gottes, bevor sie vom Effekt des Polymorphistenschmerzes entfernt wird.

Profanes Andenken

{1}

Artefakt

Immer wenn eine Kreaturenkarte von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt wird, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.

* Wenn Spielsteinkreaturen sterben, wird die ausgelöste Fähigkeit des Profanen Andenkens nicht ausgelöst.

* Die ausgelöste Fähigkeit des Profanen Andenkens wird ausgelöst, wenn eine Nichtspielsteinkreatur stirbt, die du zwar kontrollierst, die jedoch ein Gegner besitzt.

* Falls das Profane Andenken zur gleichen Zeit auf deinen Friedhof gelegt wird wie die Kreaturenkarte eines Gegners auf dessen Friedhof, so wird seine Fähigkeit nicht ausgelöst.

Raffender Drache

{3} {R} {R}

Kreatur — Drache

4/4

Fliegend

Wenn der Raffende Drache ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Artefaktkarte durchsuchen, diese ins Exil schicken und dann deine Bibliothek mischen.

Wenn der Raffende Drache stirbt, kannst du die ins Exil geschickte Karte auf die Hand ihres Besitzers zurückbringen.

* Die Artefaktkarte wird aufgedeckt ins Exil geschickt.

* Die zwei Fähigkeiten des Raffenden Drachen sind miteinander verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf die Karte, die durch die erste Fähigkeit des Raffenden Drachen ins Exil geschickt wurde. In anderen Worten: Jeder Drache hat seinen eigenen Hort.

* Falls der Raffende Drache stirbt, bevor die erste Fähigkeit verrechnet wurde, wird seine zweite Fähigkeit ausgelöst und bewirkt nichts. Danach wird seine erste Fähigkeit verrechnet. Falls du dich dann entscheidest, eine Artefaktkarte aus deiner Bibliothek ins Exil zu schicken, bleibt sie bis zum Ende der Partie im Exil.

Rankengewebe

{G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1.

{4} {G}: Bringe das Rankengewebe aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

* Du kannst die letzte Fähigkeit des Rankengewebes nur aktivieren, falls es in deinem Friedhof ist.

Raubbau

{3} {R}

Verzauberung

Du kannst keine Länder spielen.

Opfere ein Land: Ziehe zwei Karten. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.

* Du kannst die Fähigkeit einmal in jedem Zug eines Spielers aktivieren, nicht nur in deinem.

* Raubbau verhindert nicht, dass Länder durch einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit ins Spiel gebracht werden. Er verhindert nur die Sonderaktion, ein Land zu spielen.

Recht des Stärkeren

{5} {R}

Verzauberung

Falls du zu Beginn des Kampfes in deinem Zug alle Kreaturen mit der größten Stärke im Spiel kontrollierst, übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Enttappe diese Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann in diesem Zug angreifen und {T}.)*

* „Alle Kreaturen mit der größten Stärke im Spiel“ kann eine einzige Kreatur sein, wenn alle anderen Kreaturen weniger Stärke haben.

* Die Fähigkeit wird nur ausgelöst, wenn du am Anfang des Beginn-des-Kampfes-Segments alle Kreaturen mit der größten Stärke im Spiel kontrollierst. Falls ein anderer Spieler die Kreatur mit der größten Stärke kontrolliert oder es einen Gleichstand bei der größten Stärke gibt, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

* Die Fähigkeit überprüft die Bedingung erneut, sowie versucht wird, sie zu verrechnen. Falls zu diesem Zeitpunkt ein anderer Spieler die Kreatur mit der größten Stärke kontrolliert oder es einen Gleichstand bei der größten Stärke gibt, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

* Die Fähigkeit kann jede gegnerische Kreatur als Ziel haben, nicht nur eine getappte.

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

Remasuri-Nest

Land

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {1}.

{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um ein Mana einer beliebigen Farbe. Verwende dieses Mana nur, um einen Remasuri-Zauberspruch zu wirken.

{5}, {T}: Bringe einen 1/1 farblosen Remasuri-Kreaturenspielstein ins Spiel. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du einen Remasuri kontrollierst.

* Ob du einen Remasuri kontrollierst, wird nur überprüft, wenn die letzte Fähigkeit aktiviert wird, nicht wenn diese Fähigkeit verrechnet wird. Falls du keine Remasuris kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, erhältst du trotzdem einen Remasuri-Spielstein.

Remasuri-Schwarmfürst

{W} {U} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Remasuri

5/5

Remasuri-Kreaturen, die du kontrollierst, haben Unzerstörbarkeit. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.*)

* Schaden, der einem Remasuri mit Unzerstörbarkeit zugefügt wird, wird trotzdem auf der Kreatur vermerkt. Sollte tödlicher Schaden auf ihr vermerkt sein und sie Unzerstörbarkeit verlieren (zum Beispiel weil der Remasuri-Schwarmfürst das Spiel verlässt), wird sie zerstört.

Samtschwingen-Dommelgreif

{2} {W}

Kreatur — Hippogryph

2/1

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

Fliegend

Kreaturen, die ins Spiel kommen, lösen keine Fähigkeiten aus.

* Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „Wenn“, „Immer wenn“ oder „zu Beginn“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“.

* Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, wie dass bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, sind nicht betroffen.

* Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, wie das Bestimmen einer Kreatur, die vom Wandelbaren Täuscher kopiert werden soll, sind ebenfalls nicht betroffen.

* Die Fähigkeit des Samtschwingen-Dommelgreifs stoppt sowohl die eigenen Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der Kreatur als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn eine Kreatur ins Spiel kommt.

* Das auslösende Ereignis muss nicht aussagen, dass „Kreaturen“ ins Spiel kommen. Zum Beispiel steht auf dem Amulett der Energie: „Immer wenn eine bleibende Karte getappt und unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, enttappe sie.“ Falls eine Kreatur getappt und unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, würde die Fähigkeit des Amuletts der Energie nicht ausgelöst werden. Falls ein Land (das nicht auch gleichzeitig eine Kreatur ist) getappt und unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, würde die Fähigkeit des Amuletts der Energie ausgelöst werden.

* Schau dir die bleibende Karte an, wie sie im Spiel existiert und rechne dauerhafte Effekte mit ein, um festzustellen, ob irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst werden. Kontrollierst du zum Beispiel einen Marsch der Maschinen, der unter anderem besagt, dass jedes Nichtkreaturartefakt eine Artefaktkreatur ist, wird jedes Artefakt zu dem Zeitpunkt, an dem es ins Spiel kommt, eine Kreatur und löst dabei keine ausgelösten Fähigkeiten aus.

* Falls der Samtschwingen-Dommelgreif und eine andere Kreatur gleichzeitig ins Spiel kommen, löst das Ins-Spiel-Kommen keiner der beiden Kreaturen ausgelöste Fähigkeiten aus.

Schild des Avatars

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Falls eine Quelle der ausgerüsteten Kreatur Schaden zufügen würde, verhindere X dieser Schadenspunkte, wobei X gleich der Anzahl an Kreaturen ist, die du kontrollierst.

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

* Um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte verhindert werden, zähle die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, wenn der Schaden zugefügt würde, einschließlich der ausgerüsteten Kreatur. Beachte: Falls mehreren Kreaturen zur gleichen Zeit Schaden zugefügt werden würde, zählst du die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, bevor Schaden zugefügt wird.

* Falls mehrere Effekte einen Einfluss darauf haben, wie Schaden zugefügt wird, bestimmt der Spieler, dem der Schaden zugefügt wird, oder der Beherrscher der bleibenden Karte, der Schaden zugefügt wird, die Reihenfolge, in der diese Effekte angewendet werden. Zum Beispiel steht auf dem Gebot der Zwillingsgötter: „Falls eine Quelle einer bleibenden Karte oder einem Spieler Schadenspunkte zufügen würde, fügt sie dieser bleibenden Karte oder diesem Spieler stattdessen doppelt so viele Schadenspunkte zu.“ Nehmen wir an, der ausgerüsteten Kreatur würden 3 Schadenspunkte zugefügt, während der Schild des Avatars im Spiel ist und du zwei Kreaturen kontrollierst. Du kannst entweder (a) erst 2 Schadenspunkte verhindern und dann den Effekt des Gebotes der Zwillingsgötter anwenden, sodass der ausgerüsteten Kreatur im Endeffekt 2 Schadenspunkte zugefügt werden, oder (b) den Schaden auf 6 verdoppeln lassen und dann 2 Schadenspunkte verhindern, sodass der Kreatur im Endeffekt 4 Schadenspunkte zugefügt werden.

Schleifuhr

{2}

Artefakt

{T}: Lege eine Ladungsmarke auf die Schleifuhr.

{T}: Ein Spieler deiner Wahl legt die obersten X Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof, wobei X gleich der Anzahl an Ladungsmarken auf der Schleifuhr ist.

* Falls die Schleifuhr nicht im Spiel ist, sowie ihre letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende die Anzahl der Ladungsmarken, die auf ihr lagen, als sie das letzte mal im Spiel war, um die Anzahl der Karten zu ermitteln, die auf den Friedhof gelegt werden.

Schmelzenteufel

{R}

Kreatur — Teufel

1/1

Wenn der Schmelzenteufel ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl 1 Schadenspunkt und dir 1 Schadenspunkt zu.

* Die Fähigkeit des Schmelzenteufels ist verpflichtend. Falls er die einzige Kreatur im Spiel ist, musst du ihn als Ziel wählen. Er fügt sich selbst 1 Schadenspunkt zu und dir 1 Schadenspunkt zu.

Schrapnellexplosion

{1}{R}

Spontanzauber

Opfere ein Artefakt als zusätzliche Kosten, um die Schrapnellexplosion zu wirken.

Die Schrapnellexplosion fügt einer Kreatur oder einem Spieler deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

* Du musst genau ein Artefakt opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne ein Artefakt zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Artefakte opfern.

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

Seele von Ravnica

{4}{U}{U}

Kreatur — Avatar

6/6

Fliegend

{5}{U}{U}: Ziehe eine Karte für jede Farbe unter den bleibenden Karten, die du kontrollierst.

{5}{U}{U}, schicke die Seele von Ravnica aus deinem Friedhof ins Exil: Ziehe eine Karte für jede Farbe unter den bleibenden Karten, die du kontrollierst.

* Um zu ermitteln, wie viele Karten gezogen werden, zähle die Anzahl der Farben unter den bleibenden Karten, die du kontrollierst, sowie die jeweilige Fähigkeit verrechnet wird. Du wirst zwischen null und fünf Karten ziehen.

Seele von Shandalar

{4}{R}{R}

Kreatur — Avatar

6/6

Erstschlag

{3}{R}{R}: Die Seele von Shandalar fügt einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte und bis zu einer Kreatur deiner Wahl, die dieser Spieler kontrolliert, 3 Schadenspunkte zu.

{3}{R}{R}, schicke die Seele von Shandalar aus deinem Friedhof ins Exil: Die Seele von Shandalar fügt einem Spieler deiner Wahl 3 Schadenspunkte und bis zu einer Kreatur deiner Wahl, die dieser Spieler kontrolliert, 3 Schadenspunkte zu.

* Um die Fähigkeiten zu aktivieren, musst du einen Spieler als Ziel wählen, aber du kannst bestimmen, keine Kreatur als Ziel zu wählen.

Segensreicher Riese

{6}{W}

Kreatur — Riese, Mönch

4/4

Wenn der Segensreiche Riese ins Spiel kommt, kannst du deinen Friedhof, deine Hand und/oder deine Bibliothek nach einer Aura-Karte durchsuchen und sie an den Segensreichen Riesen angelegt ins Spiel bringen. Falls du auf diese Weise deine Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

* Die Aura-Karte muss den Segensreichen Riesen legal verzaubern können. Du kannst zum Beispiel nicht eine Aura mit Verzaubert ein Land auf diese Weise ins Spiel bringen.

* Falls der Segensreiche Riese nicht im Spiel ist, wenn seine Fähigkeit verrechnet wird, kannst du keine Aura ins Spiel bringen. Du kannst trotzdem die jeweilige Zone durchsuchen und deine Bibliothek mischen, falls du sie durchsucht hast.

Selbstloser Katharer

{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/1

{1}{W}, opfere den Selbstlosen Katharer: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

* Nur Kreaturen, die du kontrollierst, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, sind betroffen. Kreaturen, die später im Zug ins Spiel kommen oder über die du später im Zug die Kontrolle übernimmst, sind nicht betroffen.

* Du kannst den Selbstlosen Katharer auch dann opfern, falls du keine anderen Kreaturen kontrollierst.

Seraph der Massen

{5}{W}{W}

Kreatur — Engel

/

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {o1} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Fliegend

Stärke und Widerstandskraft des Seraphs der Massen sind gleich der Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

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

* Solange der Seraph der Massen im Spiel ist, zählt er sich bei seiner Fähigkeit selbst mit.

Spektral-Abwehr

{3}{W}{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat Schutz vor allen Farben. Dieser Effekt entfernt keine Auren. (*Sie kann von nichts Weißem, Blauem, Schwarzem, Rotem oder Grünem geblockt werden, Schaden zugefügt bekommen oder als Ziel bestimmt werden.*)

* Der Schutz, der von der Spektral-Abwehr gewährt wird, sorgt nicht dafür, dass irgendwelche Auren auf den Friedhof des Besitzers gelegt werden, einschließlich der Spektral-Abwehr. Falls allerdings die verzauberte Kreatur auf eine andere Art Schutz vor Weiß erhält, wird die Spektral-Abwehr als zustandsbasierte Aktion auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

* Auren, die bereits an eine Kreatur angelegt sind, sind zwar nicht von der Spektral-Abwehr betroffen, aber die verzauberte Kreatur kann nicht mehr das Ziel von zukünftigen Aura-Zaubersprüchen sein, die eine oder mehrere Farben haben.

Statut der Ablehnung

{2} {U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls du eine blaue Kreatur kontrollierst, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

* Ob du eine blaue Kreatur kontrollierst, wird erst überprüft, sowie Statut der Ablehnung verrechnet wird. Falls du dies tust, ist das Ziehen und Abwerfen einer Karte verpflichtend. Du kannst nicht bestimmen, es nicht zu tun.

Streuungsremasuri

{1} {U}

Kreatur — Remasuri

1/1

Immer wenn eine Remasuri-Kreatur, die du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere diesen Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit, falls sein bzw. ihr Beherrscher nicht {2} bezahlt.

* Die gewährte Fähigkeit wird auf jeden Zauberspruch (einschließlich Aura-Zaubersprüche), auf jede aktivierte Fähigkeit und auf jede ausgelöste Fähigkeit angewendet, der bzw. die von einem Gegner kontrolliert wird und einen Remasuri als Ziel hat, den du kontrollierst.

Sturmtief-Leviathan

{5} {U} {U} {U}

Kreatur — Leviathan

8/8

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

Alle Länder sind zusätzlich zu ihren sonstigen Typen Inseln.

Kreaturen ohne Flugfähigkeit oder Inseltarnung können nicht angreifen.

* Die zweite Fähigkeit des Sturmtief-Leviathans sorgt dafür, dass jedes Land im Spiel den Landtyp Insel hat. Jedes Land hat daher die Fähigkeit „{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {U}.“ Dieser Effekt ändert sonst nichts an diesen Ländern, also weder ihren Namen, ihre anderen Untertypen, andere Fähigkeiten oder ob sie legendär oder Standardländer sind.

* Falls der Sturmtief-Leviathan seine Fähigkeiten verliert, sind alle Länder im Spiel (auch diejenigen, die später ins Spiel gekommen sind) weiterhin Inseln zusätzlich zu ihren anderen Typen und auch weiterhin in der Lage, für {U} getappt zu werden. Aufgrund der Reihenfolge, in der dauerhafte Effekte angewendet werden, wirkt die typändernde Fähigkeit des Sturmtief-Leviathans, bevor der Effekt angewendet wird, der diese Fähigkeit entfernt.

* Die dritte Fähigkeit des Sturmtief-Leviathans betrifft alle Kreaturen, die weder Flugfähigkeit noch Inseltarnung haben, unabhängig davon, wer sie kontrolliert. Sie können weder Spieler noch Planeswalker angreifen.

Tiefsee-Lauerer

{2} {U}

Kreatur — Kalmar, Schrecken

1/1

Immer wenn du eine Karte ziehst, lege eine +1/+1-Marke auf den Tiefsee-Lauerer.

Wenn der Tiefsee-Lauerer stirbt, bringe X 1/1 blaue Kalmar-Kreaturenspielsteine mit Inseltarnung ins Spiel, wobei X gleich der Anzahl an +1/+1-Marken auf dem Tiefsee-Lauerer ist. (*Sie können nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine Insel kontrolliert.*)

* Falls du mehrere Karten ziehst, wird die erste Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst. Jede ausgelöste Fähigkeit führt dazu, dass eine +1/+1-Marke auf den Tiefsee-Lauerer gelegt wird.

* Falls so viele -1/-1-Marken auf den Tiefsee-Lauerer gelegt werden, dass seine Widerstandskraft 0 oder weniger beträgt, erhältst du für jede +1/+1-Marke, die auf ihm lag, als die -1/-1-Marken auf ihn gelegt wurden, einen Kalmar-Spielstein. Falls zum Beispiel zwei +1/+1-Marken auf dem Tiefsee-Lauerer liegen und er drei -1/-1-Marken erhält, erhältst du zwei Kalmar-Spielsteine.

Unterholz-Aasfresser

{3}{G}

Kreatur — Pilzwesen, Schrecken

0/0

Der Unterholz-Aasfresser kommt mit so vielen +1/+1-Marken ins Spiel, wie Kreaturenkarten in allen Friedhöfen sind.

* Falls der Unterholz-Aasfresser aus einem Friedhof ins Spiel kommt, zählt er sich selbst mit, wenn er bestimmt, mit wie vielen +1/+1-Marken er ins Spiel kommt.

Unübertrefflicher Hauptmann

{2}{W}

Kreatur — Kithkin, Soldat

2/2

Erstschlag (*Diese Kreatur fügt Kampfschaden vor Kreaturen ohne Erstschlag zu.*)

Immer wenn der Unübertreffliche Hauptmann angreift, kannst du eine Soldat-Kreaturenkarte aus deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel bringen.

* Du bestimmst, wen der Soldat, den du ins Spiel bringst, angreift. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den der Unübertreffliche Hauptmann angreift.

* Alle Fähigkeiten der Soldat-Kreaturenkarte, die ausgelöst werden „Immer wenn [diese Kreatur] angreift“, werden nicht ausgelöst, da die Kreatur nie als angreifende Kreatur deklariert wurde.

Urborg, Grab von Yawgmooth

Legendäres Land

Jedes Land ist zusätzlich zu seinen anderen Landtypen ein Sumpf.

* Urborg, Grab von Yawgmooth, ist kein Sumpf, während es sich nicht im Spiel befindet.

* Die zweite Fähigkeit von Urborg, Grab von Yawgmooth, sorgt dafür, dass jedes Land im Spiel den Landtyp Sumpf hat. Jedes Land hat daher die Fähigkeit „{T}: Erhöhe deinen Manavorrat um {B}.“ Dieser Effekt ändert sonst nichts an diesen Ländern, also weder ihren Namen, ihre anderen Untertypen, andere Fähigkeiten oder ob sie legendär oder Standardländer sind.

* Falls Urborg seine Fähigkeiten verliert (weil es zum Beispiel zu einer Kreatur und dann das Ziel von Verfroschen wird), bleiben alle Länder, einschließlich Urborg, nach wie vor Länder, doch Urborg besitzt nicht mehr die Fähigkeit „Jedes Land ist zusätzlich zu seinen anderen Landtypen ein Sumpf.“ Urborg kann auch nicht mehr getappt werden, um {B} zu erzeugen, andere Länder jedoch (einschließlich der Länder, die später im Zug ins Spiel kommen) können dies. Aufgrund der Reihenfolge, in der dauerhafte Effekte angewendet werden, wirkt die typändernde Fähigkeit Urborgs, bevor der Effekt von Verfroschen angewendet wird, der die typändernde Fähigkeit und seine eigene Manafähigkeit entfernt.

Verfroschen

{1}{U}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges verliert eine Kreatur deiner Wahl alle Fähigkeiten und wird zu einem blauen Frosch mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.

* Die Kreatur verliert alle anderen Farben und Kreaturentypen, aber behält alle anderen Kartentypen (wie Artefakt) oder Übertypen (wie legendär), die sie hat.

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

* Verfroschen neutralisiert keine Fähigkeiten, die bereits ausgelöst oder aktiviert wurden. Mit dem Wirken dieses Zauberspruchs kann nicht verhindert werden, dass eine Fähigkeit dieser Kreatur „Zu Beginn deines Versorgungssegments“ oder „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt“ oder Ähnliches ausgelöst wird.

* Falls die betroffene Kreatur eine Fähigkeit dazuerhält, nachdem Verfroschen verrechnet wurde, behält sie diese Fähigkeit.

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

* Falls einer der Götter aus dem *Theros*-Block von Verfroschen betroffen ist, wird er zu einer legendären 1/1 blauen Frosch-Verzauberungskreatur, ohne Fähigkeiten. Falls er aufhört, eine Kreatur zu sein, weil sich möglicherweise deine Hingabe zu seiner Farbe bzw. seinen Farben verringert hat, so wird er zu einer legendären blauen Verzauberung mit keinerlei Fähigkeiten. Aufgrund der Reihenfolge, in der dauerhafte Effekte angewendet werden, wirkt die typändernde Fähigkeit des Gottes, bevor der Effekt von Verfroschen sie entfernt.

Verkrusten

{1}{U}{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Artefakt oder eine Kreatur

Die verzauberte bleibende Karte enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

* Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „Kosten: Effekt“. Manche Schlüsselwörter sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Statische und ausgelöste Fähigkeiten sind von Verkrusten nicht betroffen.

Vermächtnis des Lebens

{1}{G}

Hexerei

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um das Vermächtnis des Lebens zu wirken.

Ziehe eine Anzahl Karten in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur.

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

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

Verwunschene Plattenrüstung

{4}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +4/+4.

{0}: Bis zum Ende des Zuges wird die Verwunschene Plattenrüstung zu einer 4/4 Geist-Artefaktkreatur, die keine Ausrüstung mehr ist. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du keine Kreaturen kontrollierst.

Ausrüsten {4} ({4}: *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

* Du darfst zwar keine Kreaturen kontrollieren, wenn du die „Animier“-Fähigkeit aktivierst, aber falls eine Kreatur irgendwie als Antwort auf diese Fähigkeit unter deine Kontrolle kommt, verhindert das nicht, dass die Fähigkeit verrechnet wird.

* Es ist möglich, die erste aktivierte Fähigkeit der Verwunschenen Plattenrüstung als Antwort auf das Aktivieren der ersten Fähigkeit einer anderen Verwunschenen Plattenrüstung zu aktivieren und sie beide bis zum Ende des Zuges zu Kreaturen werden zu lassen.

* Du kannst die Ausrüsten-Fähigkeit der Verwunschenen Plattenrüstung aktivieren, während sie keine Ausrüstung ist, aber dann hat die Fähigkeit keinen Effekt. Die Verwunschene Plattenrüstung wird an keine Kreatur angelegt.

Verzehrendes Licht

{1}{W}{W}

Spontanzauber

Einberufen (*Deine Kreaturen können dir helfen, diesen Zauberspruch zu wirken. Mit jeder Kreatur, die du tappst, während du diesen Zauberspruch wirkst, bezahlst du für {01} oder ein Mana der Farbe jener Kreatur.*)

Schicke eine angreifende oder blockende Kreatur deiner Wahl ins Exil.

* Du kannst ungetappte angreifende oder blockende Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, um mit ihrer Hilfe das Verzehrende Licht zu wirken. Die so getappten Kreaturen werden dadurch nicht aus dem Kampf entfernt.

* Das Blocker-deklarieren-Segment ist die letzte Chance, das Verzehrende Licht zu wirken, bevor Kreaturen ihren Kampfschaden zufügen. Allerdings bleibt eine Kreatur eine angreifende oder blockende Kreatur während des Kampfschadensegments und des Ende-des-Kampfes-Segments. Das Verzehrende Licht kann während dieser Segmente gewirkt werden und eine solche Kreatur als Ziel haben, nachdem die Kreatur ihren Kampfschaden zugefügt hat.

Wandelbarer Täuscher

{4}{U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Du kannst den Wandelbaren Täuscher als Kopie einer beliebigen Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel bringen, außer dass er „{2}{U}{U}: Bringe diese Kreatur auf die Hand ihres Besitzers zurück“ erhält.

* Die Fähigkeit des Wandelbaren Täuschers zielt nicht auf die bestimmte Kreatur.

* Die ausgelöste Fähigkeit, die der Wandelbare Täuscher sich selbst verleiht, ist ein Teil seiner kopierbaren Werte. Solange die Fähigkeit nicht von einem anderen Kopiereffekt überschrieben wird, hat eine Kreatur, die eine Kopie des Wandelbaren Täuschers ist, diese Fähigkeit.

* Der Wandelbare Täuscher kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war, und sonst nichts (es sei denn, diese Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Er kopiert nicht, ob diese Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie Auren angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben. Falls zum Beispiel der Wandelbare Täuscher als Kopie eines Profanen Andenkens, an das Artefaktbeseelung angelegt ist, ins Spiel kommt, so ist der

Wandelbare Täuscher ein Profanes Andenken, das keine Kreatur ist und die aktivierte Fähigkeit des Wandelbaren Täuschers besitzt.

* Hat die gewählte Kreatur {X} in den Manakosten (wie bei der Genesis-Hydra), ist X gleich 0.

* Falls die gewählte Kreatur etwas anderes kopiert (falls sie zum Beispiel selbst ein Wandelbarer Täuscher ist), kommt der Wandelbare Täuscher als das ins Spiel, was die gewählte Kreatur kopiert (inklusive aller Fähigkeiten, die sie durch den Kopiervorgang erhalten hat, falls zutreffend).

* Ist die bestimmte Kreatur ein Spielstein, kopiert der Wandelbare Täuscher die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Der Wandelbare Täuscher ist kein Spielstein, auch dann nicht, wenn er einen Spielstein kopiert.

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

* Falls der Wandelbare Täuscher irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann der Wandelbare Täuscher nicht zu einer Kopie dieser anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

* Du kannst auch bestimmen, nichts zu kopieren. In diesem Fall kommt der Wandelbare Täuscher als 0/0 Gestaltwandler-Kreatur ins Spiel und wird wahrscheinlich unmittelbar danach auf den Friedhof gelegt.

Yisan der Wanderbarde

{2}{G}

Legendäre Kreatur — Mensch, Räuber

2/3

{2}{G}, {T}, lege eine Lyrikmarke auf Yisan den Wanderbarden: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten in Höhe der Anzahl an Lyrikmarken auf Yisan, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

* Falls Yisan der Wanderbarde beim Verrechnen seiner Fähigkeit nicht im Spiel ist, verwende die Anzahl der Lyrikmarken, die auf ihm lagen, als er zuletzt im Spiel war, um zu ermitteln, welche Kreaturenkarten ins Spiel gebracht werden können. Zähle dabei auch die Marke, die du auf Yisan gelegt hast, um die Fähigkeit zu aktivieren.

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