

Sethinweise zum Hauptset 2019

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

Fassung vom 12. April 2018

Sethinweise beinhalten Informationen zur Veröffentlichung eines neuen *Magic: The Gathering* Sets sowie eine Zusammenfassung von Klarstellungen und Regelauslegungen für die Karten dieses Sets. Sinn und Zweck ist es, dass das Spielen mit den neuen Karten von Anfang an noch mehr Spaß macht, weil mögliche Missverständnisse, die unausweichlich von neuen Mechaniken und Interaktionen verursacht werden, gleich ausgeräumt werden. Es kann 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.CustHelp.com.

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 *Hauptset 2019* enthält 280 Karten (20 Standardländer, 111 häufige, 80 nicht ganz so häufige, 53 seltene und 16 sagenhaft seltene Karten), die in Boosterpackungen enthalten sind, sowie 25 weitere Karten, die nur in den *Hauptset 2019* Planeswalker-Decks enthalten sind, und 1 einzigartige Promokarte, die nur als Teil der *Hauptset 2019* Buy-a-Box-Promotion in Stores erhältlich ist. Zusätzlich wurden 8 häufige und nicht ganz so häufige Karten aus *Ixalan*, *Rivalen von Ixalan* und *Dominaria* für Willkommens-Decks mit dem *Hauptset 2019* Erweiterungssymbol gedruckt.

Magic Open House: 30. Juni – 1. Juli 2018

Prerelease-Wochenende: 7.–8. Juli 2018

Draft-Wochenende: 14.–15. Juli 2018

Store Championship: 15.–16. September 2018

Das *Hauptset 2019* wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: am Freitag, den 13. Juli 2018. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format zugelassen: *Kaladesh*, *Äther-Rebellion*, *Amonkhet*, *Stunde der Vernichtung*, *Ixalan*, *Rivalen von Ixalan*, *Dominaria* und das *Hauptset 2019*. Karten aus den Willkommens-Decks aus dem letzten Jahr (und anderen ergänzenden Produkten) mit dem Set-Identifizierungscode W17 sind ebenfalls im Standard-Format zugelassen.

Unter Magic.Wizards.com/Rules findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets sowie eine Liste ausgeschlossener Karten.

Unter [Locator.Wizards.com](https://www.locator.wizards.com) findest du einen Store oder ein Event in deiner Nähe.

Wiederkehrende Mechanik: doppelseitige Karten

Soweit wir alle wissen, ist Nicol Bolas der älteste Planeswalker des Multiversums. Lange vor den ersten historischen Aufzeichnungen erschuf Bolas bereits Imperien auf diversen Welten, häufte unzählige Geheimnisse und Schätze an und vernichtete potentielle Rivalen wie einen Dämonen-Leviathan und andere uralte Drachen. Eine Karte aus dem *Hauptset 2019* steht für Bolas, kurz bevor sein Funke sich entzündete – und zugleich repräsentiert sie auch einen Teil seiner unglaublichen Macht, die er danach besaß. Die Mechanik der doppelseitigen Karte kehrt in diesem Set für eine einzige Karte zurück: Nicol Bolas, der Zerstörer.

Nicol Bolas, der Zerstörer

{1}{U}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

4/4

Fliegend

Wenn Nicol Bolas, der Zerstörer, ins Spiel kommt, wirft jeder Gegner eine Karte ab.

{4}{U}{B}{R}: Schicke Nicol Bolas, den Zerstörer, ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

////

Nicol Bolas, der Emporgestiegene

Legendärer Planeswalker — Bolas

7

+2: Ziehe zwei Karten.

–3: Nicol Bolas, der Emporgestiegene, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 10 Schadenspunkte zu.

–4: Bringe eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel.

–12: Schicke alle bis auf die unterste Karte der Bibliothek eines Spielers deiner Wahl ins Exil.

Die Spielregeln für doppelseitige Karten sind seit ihrem letzten Erscheinen im *Ixalan*-Block unverändert geblieben.

- Jede Seite einer doppelseitigen Karte hat ihre eigenen Eigenschaften: Name, Typen, Untertypen, Fähigkeiten und so weiter. Während eine doppelseitige Karte im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften derjenigen Seite, die gerade offen liegt. Die Eigenschaften der anderen Seite werden ignoriert.
- Während eine doppelseitige Karte nicht im Spiel ist, betrachte nur die Eigenschaften der Vorderseite. Zum Beispiel besitzt Nicol Bolas im Friedhof nur die Eigenschaften seiner Kreaturenseite, selbst wenn er im Spiel ein Planeswalker war, bevor er auf den Friedhof gelegt wurde.
- Die umgewandelten Manakosten einer doppelseitigen Karte entsprechen den umgewandelten Manakosten ihrer Vorderseite, selbst wenn sie sich mit der Rückseite nach oben im Spiel befinden. Beispielsweise betragen die umgewandelten Manakosten für Nicol Bolas, den Emporgestiegenen, 4.
- Nicol Bolas, der Emporgestiegene, hat einen Farbindikator in seiner Typuszeile. Dieser Farbindikator zeigt an, dass er eine blaue, schwarze und rote bleibende Karte ist.
- Eine doppelseitige Karte kommt immer mit der Vorderseite nach oben ins Spiel, sofern nicht ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit besagt, dass sie transformiert ins Spiel kommt. In diesem Fall kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel. Die Rückseite einer doppelseitigen Karte kann nicht gespielt werden.
- In einigen seltenen Fällen kann ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führen, dass Nicol Bolas transformiert wird, während er als Kreatur (Vorderseite aufgedeckt) im Spiel ist. Falls dies geschieht, hat der resultierende Planeswalker keine Loyalitätsmarken und wird auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.
- Du kannst eine Loyalitätsfähigkeit eines Planeswalkers in dem Zug aktivieren, in dem er ins Spiel gekommen ist.
- Falls eine andere bleibende Karte, die keine doppelseitige Karte ist (wie z. B. Spiegelbild), zu einer Kopie von Nicol Bolas, dem Zerstörer, wird, führt das Aktivieren der Fähigkeit, die sie ins Exil schickt und dann transformiert ins Spiel zurückbringt, nur dazu, dass sie ins Exil geschickt wird. Sie wird nicht ins Spiel zurückgebracht.

Spielhilfe: Checklistenkarte

Es ist wichtig, dass die Karten in deinem Deck nicht anhand ihrer Rückseite erkennbar sind. Damit dies auch mit doppelseitigen Karten gelingt, kannst du die „Checklistenkarte“ verwenden, die in manchen Boosterpackungen des entsprechenden Sets enthalten sind. Eine Checklistenkarte fungiert als Platzhalter für eine doppelseitige Karte in verborgenen Zonen oder immer dann, wenn ihre Identität verborgen ist (so wie im Exil, falls sie verdeckt ins Exil geschickt wurde). Das Verwenden von Checklistenkarten ist optional, aber auf Turnieren müssen Spieler entweder Checklistenkarten oder Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite (oder beides) verwenden.

- Die Checklistenkarte, die in Boosterpackungen des *Hauptsets 2019* enthalten ist, kann nur eine Karte repräsentieren: Nicol Bolas, den Zerstörer. Diese Karte enthält keine Liste und auch keine abzuhakenden Kästchen, aber nach allen Spiel- und Turnierregeln ist es eine Checklistenkarte.
- Du musst die entsprechende doppelseitige Karte dabeihaben, für die deine Checklistenkarte als Platzhalter dienen soll. Die doppelseitige Karte sollte getrennt vom Rest des Decks und von deinem Sideboard aufbewahrt werden.

- Eine Checklistenkarte kann nicht Teil eines Decks sein, außer wenn sie als Platzhalter für eine doppelseitige Karte verwendet wird.
- Während einer Partie gilt die Checklistenkarte als die doppelseitige Karte, für die sie Platzhalter ist.
- Falls eine Checklistenkarte in eine öffentliche Zone kommt (ins Spiel, Friedhof, Stapel oder offen ins Exil), verwende die doppelseitige Karte und lege die Checklistenkarte beiseite. Falls die doppelseitige Karte wieder in eine versteckte Zone kommt (deine Hand oder Bibliothek), verwende wieder die Checklistenkarte.
- Falls eine doppelseitige Karte verdeckt ins Exil geschickt oder ins Spiel gebracht wird, halte ihre Identität geheim, indem du eine verdeckte Checklistenkarte oder Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite (oder beides) verwendest.

KARTENSPEZIFISCHES

Abnorme Zähigkeit

{1} {B}

Spontanzauber

Bis zum Ende des Zuges erhält eine Kreatur deiner Wahl +2/+0 und „Wenn diese Kreatur stirbt, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers getappt ins Spiel zurück.“

- Der Effekt der Abnormen Zähigkeit tritt nur einmal ein. Falls die als Ziel bestimmte Kreatur stirbt und anschließend ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als eine neue Kreatur. Sollte diese neue Kreatur dann ebenfalls sterben, kehrt sie nicht zurück.

Ajani, weiser Berater (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{3} {W} {W}

Legendärer Planeswalker — Ajani

5

+2: Du erhältst für jede Kreatur, die du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

−3: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

−9: Lege X +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl, wobei X gleich deinem Lebenspunktstand ist.

- Ajanis zweite Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +2/+2.

- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Ajanis dritte Fähigkeit verrechnet wird. Falls sich dein Lebenspunktstand nachträglich verändert, erhalten die Kreaturen weder +1/+1-Marken hinzu noch verlieren sie welche.

Ajani, Widersacher der Tyrannen

{2} {W} {W}

Legendärer Planeswalker — Ajani

4

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

−2: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

−7: Du erhältst ein Emblem mit „Erzeuge zu Beginn deines Endsegments drei 1/1 weiße Katze-Kreaturespielsteine mit Lebensverknüpfung.“

- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Ajanis Einfluss (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{2} {W} {W}

Hexerei

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

Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine weiße Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Du kannst Ajanis Einfluss nicht wirken, ohne eine Kreatur deiner Wahl zu bestimmen. Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem versucht wird, Ajanis Einfluss zu verrechnen, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du schaust dir nicht die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an.

Ajanis letztes Gefecht

{2} {W} {W}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur oder ein Planeswalker, die bzw. den du kontrollierst, stirbt, kannst du Ajanis letztes Gefecht opfern. Falls du dies tust, erzeuge einen 4/4 weißen Avatar-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dazu führt, dass du diese Karte abwirfst, und falls du eine Ebene kontrollierst, erzeuge einen 4/4 weißen Avatar-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls mehrere Kreaturen und/oder Planeswalker, die du kontrollierst, gleichzeitig sterben, wird die erste Fähigkeit von Ajanis letztem Gefecht entsprechend oft ausgelöst. Du kannst es jedoch nur einmal opfern, also erhältst du nur einen Spielstein.
- In einer Partie *Magic* werden Karten nur von der Hand eines Spielers abgeworfen. Effekte, die Karten aus der Bibliothek eines Spielers auf den Friedhof dieses Spielers legen, führen nicht dazu, dass diese Karten abgeworfen werden.
- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, dich entscheiden lässt, eine Karte abzuwerfen, und du dich für das Abwerfen von Ajanis letztem Gefecht entscheidest, wird die letzte Fähigkeit ausgelöst.

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 von Ajanis Rudelmitglied wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch Ajanis Begrüßung oder 3 Lebenspunkte durch Revitalisieren dazuerhältst.
- Falls Ajanis Rudelmitglied zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält es durch seine Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um es zu retten.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, 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.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied wird nur einmal ausgelöst.

- In einer Partie „Two-Headed Giant“ bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht hat.

Albtraumhaftes Verlangen

{B}

Spontanzauber

Du erhältst 1 Lebenspunkte dazu. Eine Kreatur deiner Wahl erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an Lebenspunkten ist, die du in diesem Zug dazuerhalten hast.

- Das Albtraumhafte Verlangen zählt die Lebenspunkte, die du in diesem Zug dazuerhalten hast, und nicht, wie sich dein Lebenspunkttestand insgesamt verändert hat. Falls du beispielsweise 5 Lebenspunkte dazuerhalten und 8 verloren hast, bevor das Albtraumhafte Verlangen verrechnet wird, erhältst du durch das Albtraumhafte Verlangen 1 weiteren Lebenspunkt dazu, dann verleiht es der Kreatur deiner Wahl -6/-6.
- Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem versucht wird, das Albtraumhafte Verlangen zu verrechnen, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst den 1 Lebenspunkt nicht dazu.

Allwissenheit

{7} {U} {U} {U}

Verzauberung

Du kannst Zaubersprüche aus deiner Hand wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen und andere Einschränkungen jedes Zauberspruchs, den du wirkst, beachten.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.
- Sobald du die Allwissenheit gewirkt hast und falls es dein Zug ist, hast du direkt nach ihrer Verrechnung Priorität. Du kannst einen anderen Zauberspruch wirken, bevor ein anderer Spieler versuchen kann, die Allwissenheit mit einem Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu entfernen.

Alpiner Mond

{R}

Verzauberung

Sowie der Alpine Mond ins Spiel kommt, bestimme den Namen einer Nichtstandardland-Karte.

Länder mit dem bestimmten Namen, die deine Gegner kontrollieren, verlieren alle Ländertypen und Fähigkeiten und sie erhalten „{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.“

- Der Effekt des Alpines Mondes hat keinen Einfluss auf die Übertypen oder andere Kartentypen. Er entfernt nicht den Artefaktkartentyp von einem Artefaktland und entfernt auch nicht den Übertyp Legendär von einem legendären Land.
- Falls ein betroffenes Land eine Fähigkeit hat, die ausgelöst wird „wenn“ es ins Spiel kommt, verliert es diese Fähigkeit, bevor sie ausgelöst wird.
- Falls ein betroffenes Land eine Fähigkeit hat, durch die es getappt ins Spiel kommt, verliert es diese Fähigkeit, bevor sie angewendet wird. Dasselbe gilt auch für andere Fähigkeiten, die modifizieren, wie ein Land ins Spiel kommt, oder angewendet werden „sowie“ ein Land ins Spiel kommt.

Arcades der Strategie

{1}{G}{W}{U}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

3/5

Fliegend, Wachsamkeit

Immer wenn eine Kreatur mit Verteidiger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Jede Kreatur mit Verteidiger, die du kontrollierst, weist Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu und kann angreifen, als ob sie nicht Verteidiger hätte.

- Arcades' letzte Fähigkeit ändert nicht die tatsächliche Stärke einer Kreatur. Sie ändert nur die Menge des Kampfschadens, den sie zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte. Beispielsweise führt Tollwütiger Biss nicht dazu, dass eine Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft zufügt.
- Falls Arcades das Spiel verlässt, nachdem eine Kreatur mit Verteidiger als Angreifer deklariert wurde, bleibt die Kreatur eine angreifende Kreatur, sie weist jedoch Schaden in Höhe ihrer Stärke zu.

Aufprallen

{R}

Hexerei

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Aufprallen fügt einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu.

- Überprüfe den zuletzt bekannten Zustand der geopferten Kreatur im Spiel, um ihre Stärke zu bestimmen.
- Du musst genau eine Kreatur opfern, um das Aufprallen zu wirken. Du kannst es nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Spieler können erst antworten, sobald das Aufprallen gewirkt wurde und alle ihre Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

Avior-Windmagierin

{2} {U}

Kreatur — Vogel, Zauberer

2/2

Fliegend

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, erhält die Avior-Windmagierin +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Avior-Windmagierin wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Bannfeuer

{X} {R}

Hexerei

Das Bannfeuer fügt einem Ziel deiner Wahl X Schadenspunkte zu.

Falls X 5 oder mehr beträgt, kann dieser Zauberspruch nicht neutralisiert werden und der Schaden kann nicht verhindert werden.

- Um zu ermitteln, ob es neutralisiert und sein Schaden verhindert werden kann, überprüft das Bannfeuer die Zahl, die du für X bestimmt hast, und nicht, wie viel Mana du tatsächlich ausgegeben hast, bzw. wie viele Schadenspunkte es tatsächlich zufügen wird.
- Das Bannfeuer kann ein Ziel für Zaubersprüche sein, die versuchen, es zu neutralisieren, unabhängig vom Wert für X. Falls X jedoch 5 oder mehr ist, werden diese Zaubersprüche zwar immer noch verrechnet, doch der Teil ihres Effekts, der das Bannfeuer neutralisieren würde, hat keine Wirkung. Andere Effekte dieser Zaubersprüche funktionieren ganz normal.
- Falls sein Ziel zu dem Zeitpunkt, zu dem versucht wird, das Bannfeuer zu verrechnen, illegal ist, wird der Zauberspruch nicht neutralisiert, aber er wird auch nicht verrechnet. Dem Ziel wird kein Schaden zugefügt.

Belagerungsbrecher-Riesin

{3} {R} {R}

Kreatur — Riese, Krieger

6/3

Verursacht Trampelschaden *(Diese Kreatur kann beim Angreifen überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

{3} {R}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht blocken.

- Das Aktivieren der letzten Fähigkeit der Belagerungsbrecher-Riesin, nachdem eine Kreatur geblockt hat, entfernt die blockende Kreatur nicht aus dem Kampf und führt auch nicht dazu, dass die Kreatur, die sie geblockt hat, ungeblockt wird.

Blitzmaul-Drache

{3} {R} {R}

Kreatur — Drache

3/3

Fliegend

Wenn der Blitzmaul-Drache ins Spiel kommt, kannst du {2} {R} bezahlen. Wenn du dies tust, fügt er einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Blitzmaul-Drachen geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du {2} {R} bezahlen. Wenn du dies tust, wird seine zweite Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem der Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Fähigkeiten, die sagen „Falls du dies tust ...“, insofern dass Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren können, nachdem Mana bezahlt wurde, aber bevor der Schaden zugefügt wird.

- Während der Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Blitzmaul-Drachen kannst du mehrere Male {2} {R} bezahlen, damit er mehr als 3 Schadenspunkte zufügt.

Blutige Weissagung

{3} {B}

Hexerei

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Ziehe drei Karten.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um die Blutige Weissagung zu wirken; du kannst sie nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Spieler können erst antworten, nachdem die Blutige Weissagung gewirkt wurde und alle ihre Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

Blutpranke, Schrecken von Qal Sisma

{3} {G}

Legendäre Kreatur — Bär

4/3

Kreaturensauber mit Stärke 4 oder mehr, die du wirkst, kosten beim Wirken {2} weniger.

Immer wenn Blutpranke, Schrecken von Qal Sisma, angreift, erhält jede Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, +1/+1 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Falls du einen Kreaturensauber wirkst, der mit einer Anzahl an +1/+1-Marken ins Spiel kommt, wie z. B. die Ausgehungerte Hydra, werden diese Marken nicht berücksichtigt, wenn bestimmt wird, ob Blutpranke die Kosten dieses Zauberspruchs reduziert. Ebenso werden Effekte, die die Stärke der Kreatur erhöhen, sobald sie ins Spiel gekommen ist, nicht angewendet.
- Falls eine andere Kreatur eine Fähigkeit hat, die ihre Stärke verändert, wenn sie angreift, wie z. B. der Prügelnde Oger, kann diese Fähigkeit verrechnet werden, bevor die letzte Fähigkeit von Blutpranke verrechnet wird.
- Blutprankes letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du kontrollierst und die zum Zeitpunkt der Verrechnung die entsprechende Stärke haben. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten keinen der Boni und Kreaturen, die du kontrollierst und deren Stärke später im Zug reduziert wird, verlieren keinen der Boni.

Blutschwelger

{4} {B}

Kreatur — Vampir

4/4

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

- Die Fähigkeit des Blutschwelgers wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch Ajanis Begrüßung oder 3 Lebenspunkte durch Revitalisieren dazuerhältst.
- Jede Kreatur mit Lebensverknüpfung, die Kampfschaden zufügt, löst ein einzelnes Ereignis aus, das ihren Beherrscher Lebenspunkte dazuerhalten lässt. Falls beispielsweise zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, gleichzeitig Kampfschaden zufügen, dann wird die Fähigkeit des Blutschwelgers 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.
- Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die Fähigkeit des Blutschwelgers wird nur einmal ausgelöst.
- In einer Partie „Two-Headed Giant“ bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht hat.

Borstiges Wildschwein

{3} {G}

Kreatur — Wildschwein

4/3

Das Borstige Wildschwein kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

- Falls das Borstige Wildschwein Bedrohlichkeit erhält, kann es gar nicht geblockt werden.

Chaosstab

{3}

Artefakt

{4}, {T}: Ein Gegner deiner Wahl schickt Karten oben von seiner Bibliothek ins Exil, bis er eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ins Exil schickt. Du kannst die Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege dann alle Karten, die auf diese Weise ins Exil geschickt und die nicht gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek.

- Der Gegner hört auf, Karten ins Exil zu schicken, sobald er eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte ins Exil geschickt hat. Du bestimmst nicht, nach welchem Kartentyp gesucht wird.
- Falls der Gegner seine gesamte Bibliothek ins Exil schickt, ohne dabei eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte ins Exil zu schicken, hört dieser Spieler auf, Karten ins Exil zu schicken, und die ins Exil geschickten Karten werden in zufälliger Reihenfolge in seine Bibliothek gelegt.
- Falls du die ins Exil geschickte Spontanzauber- oder Hexerei-Karte nicht wirkst, wird sie zusammen mit den anderen Karten unter diese Bibliothek gelegt.
- Falls du die ins Exil geschickte Karte wirken willst, musst du sie wirken, während die Fähigkeit des Chaosstabs verrechnet wird. Du kannst sie nicht erst später im Zug wirken. Ein Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wird, kann zu einem Zeitpunkt gewirkt werden, zu dem du normalerweise keinen Zauberspruch dieses Typs wirken könntest, doch andere Einschränkungen (wie z. B. „Wirke diesen Zauberspruch nur während des Kampfes“) gelten weiterhin.
- Falls du eine Karte wirkst, „ohne ihre Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, sie für ihre alternativen Kosten zu wirken. Du kannst jedoch zusätzliche Kosten bezahlen. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls die ins Exil geschickte Karte {X} in ihren Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du sie wirkst, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

Chromium der Wandler

{4} {W} {U} {B}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

7/7

Aufblitzen

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Fliegend

Wirf eine Karte ab: Bis zum Ende des Zuges wird Chromium der Wandler zu einem Menschen mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1, verliert alle Fähigkeiten und erhält Fluchsicherheit. Er kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Chromium hört für diesen Zug auf, ein Ältester und ein Drache zu sein, sobald seine letzte Fähigkeit verrechnet wurde. Er ist noch immer eine legendäre Kreatur namens Chromium der Wandler.
- Chromiums aktivierte Fähigkeit überschreibt alle bisherigen Effekte, die seine Basisstärke und -Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen. Alle Effekte, die Stärke und Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur erhöhen oder senken (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 Chromium eine Fähigkeit erhält, nachdem seine aktivierte Fähigkeit verrechnet wurde, behält er diese Fähigkeit.
- Wird Chromiums letzte Fähigkeit aktiviert, nachdem er geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass Chromium ungeblockt wird.

Dämon des Unglücks

{2} {B} {B}

Kreatur — Dämon

6/6

Opfere eine Kreatur als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken.

Fliegend, verursacht Trampelschaden

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um den Dämon des Unglücks zu wirken. Du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Spieler können erst antworten, sobald der Dämon des Unglücks gewirkt wurde und all seine Kosten bezahlt wurden. Niemand kann versuchen, die Kreatur zu zerstören, die du opferst, um zu verhindern, dass du diesen Zauberspruch wirkst.

Dominanzgehebe

{3} {G} {G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges. Alle Kreaturen, die sie in diesem Zug blocken können, tun dies.

- Falls eine Kreatur, die der verteidigende Spieler kontrolliert, die Kreatur deiner Wahl aus irgendeinem Grund nicht blocken kann (z. B. weil sie getappt ist), dann blockt sie diese Kreatur nicht. Falls Kosten

damit verbunden sind, dass eine Kreatur die angreifende Kreatur blockt, ist der Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss die Kreatur auch nicht blocken.

Doppelzauber

{R} {R}

Hexerei

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

- Falls du einen Doppelzauber nach einem anderen wirkst, kopierst du den zweiten Doppelzauber. Jeder wird verrechnet und es werden zwei verzögerte ausgelöste Fähigkeit erzeugt. Der nächste Zauberspruch, den du nach diesem wirkst, wird zweimal kopiert. Falls dieser Zauberspruch ebenfalls ein Doppelzauber ist, wird der folgende Zauberspruch dreimal kopiert usw.
 - Die Fähigkeit des Doppelzaubers kopiert jeden beliebigen Spontanzauber und jede beliebige Hexerei, nicht nur solche mit Zielen.
 - Eine Kopie wird selbst dann erzeugt, wenn der Zauberspruch, der die Fähigkeit des Doppelzaubers ausgelöst hat, neutralisiert wurde, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde. Die Kopie wird vor dem Original verrechnet.
 - Die Kopie hat dieselben Ziele wie der Zauberspruch, den sie kopiert, es sei denn, du bestimmst neue. Du kannst eine beliebige Anzahl an Zielen ändern, auch alle oder keine. Die neuen Ziele müssen legal sein.
 - Falls der kopierte Zauberspruch modal ist (wenn er also mit „Bestimme eines —“ oder Ähnlichem beginnt), hat die Kopie denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
 - Falls der kopierte Zauberspruch ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, hat die Kopie denselben Wert für X.
 - Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopie zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten abhängig sind, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob dieselben Kosten auch für die Kopie bezahlt worden wären.
 - Die Kopie, die von der Fähigkeit des Doppelzaubers erzeugt wird, wird auf dem Stapel erzeugt und gilt daher nicht als „gewirkt“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, werden nicht ausgelöst.
-

Dornenleutnant

{1} {G}

Kreatur — Elf, Krieger

Immer wenn der Dornenleutnant das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, erzeuge einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturespielstein.

{5} {G}: Der Dornenleutnant erhält +4/+4 bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Dornenleutnanten wird vor dem Zauberspruch oder der Fähigkeit, der bzw. die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit neutralisiert wird.

Druide der Hörner

{3} {G}

Kreatur — Mensch, Druiden

2/3

Immer wenn du einen Aura-Zauberspruch wirkst, der den Druiden der Hörner als Ziel hat, erzeuge einen 3/3 grünen Bestie-Kreaturespielstein.

- Die Fähigkeit des Druiden der Hörner wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Die Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Dschinn der Wünsche

{3} {U} {U}

Kreatur — Dschinn

4/4

Fliegend

Der Dschinn der Wünsche kommt mit drei Wunschmarken ins Spiel.

{2} {U} {U}, entferne eine Wunschmarke vom Dschinn der Wünsche: Zeige die oberste Karte deiner Bibliothek offen vor. Du kannst diese Karte spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du dies nicht tust, schicke sie ins Exil.

- Falls du die ins Exil geschickte Karte spielen willst, musst du dies tun, während die letzte Fähigkeit des Dschinn der Wünsche verrechnet wird. Du kannst sie nicht später im Zug spielen. Ein Zauberspruch, der auf diese Weise gewirkt wird, kann zu einem Zeitpunkt gewirkt werden, zu dem du normalerweise keinen

Zauberspruch dieses Typs wirken könntest, doch andere Einschränkungen (wie z. B. „Wirke diesen Zauberspruch nur während des Kampfes“) gelten weiterhin.

- Falls die offen vorgezeigte Karte ein Land ist, kannst du sie nur dann spielen, falls es dein Zug ist und du in diesem Zug noch kein Land gespielt hast.
- Falls du einen Zauberspruch wirkst, „ohne seine Manakosten zu bezahlen“, kannst du nicht bestimmen, ihn für alternative Kosten zu wirken. Du kannst allerdings zusätzliche Kosten bezahlen, wie zum Beispiel Bonuskosten. Falls die Karte verpflichtende zusätzliche Kosten hat, wie das beispielsweise bei der Quälenden Stimme der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, musst du 0 als Wert für X bestimmen, wenn du ihn wirkst, ohne seine Manakosten zu bezahlen.

Durchbrechen

{R}

Hexerei

Kreaturen, die du kontrollierst, verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. *(Eine Kreatur, die Trampelschaden verursacht, kann beim Angreifen überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

Ziehe eine Karte.

- Durchbrechen betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt seiner Verrechnung gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, verursachen keinen Trampelschaden.
- Du kannst Durchbrechen auch wirken, falls du keine Kreaturen kontrollierst. Falls du keine Kreatur kontrollierst, sowie der Zauberspruch verrechnet wird, ziehst du nur eine Karte.

Eins mit der Maschine

{3} {U}

Hexerei

Ziehe eine Anzahl Karten in Höhe der höchsten umgewandelten Manakosten unter den Artefakten, die du kontrollierst.

- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Engel der Morgenröte

{4} {W}

Kreatur — Engel

3/3

Fliegend

Wenn der Engel der Morgenröte ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und Wachsamkeit bis zum Ende des Zuges. *(Sie werden beim Angreifen nicht getappt.)*

- Die ausgelöste Fähigkeit des Engels der Morgenröte betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+1 noch Wachsamkeit.

Entweihte Gruft

{3}

Artefakt

Immer wenn eine oder mehrere Kreaturenkarten deinen Friedhof verlassen, erzeuge einen 1/1 schwarzen Fledermaus-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Du erzeugst jedes Mal einen Fledermaus-Spielstein, wenn die Fähigkeit der Entweihten Gruft ausgelöst wird, unabhängig davon, wie viele Karten deinen Friedhof verlassen haben.

Gebrochene Allmacht

{3} {B} {B}

Hexerei

Jeder Spieler verliert die Hälfte seiner Lebenspunkte, wirft dann die Hälfte seiner Handkarten ab und opfert dann die Hälfte der Kreaturen, die er kontrolliert. Es wird jedes Mal aufgerundet.

- Die verlorene Menge wird aufgerundet und nicht die verbleibende Menge. Beispielsweise würde ein Spieler mit 5 Lebenspunkten, fünf Karten auf seiner Hand und fünf Kreaturen 3 Lebenspunkte verlieren, drei Karten abwerfen und drei Kreaturen opfern.
- Da die Anweisungen in ihrer Reihenfolge befolgt werden, können Fähigkeiten der Kreaturen, die ein Spieler opfern wird, durch das Verlieren von Lebenspunkten, das Abwerfen von Karten und/oder opfern von Kreaturen modifiziert oder ausgelöst werden. Fähigkeiten, die auf diese Weise ausgelöst werden, werden verrechnet, nachdem die Gebrochene Allmacht verrechnet wurde.
- Wenn die Gebrochene Allmacht verrechnet wird, verlieren zunächst alle Spieler gleichzeitig die jeweilige Anzahl an Lebenspunkten. Danach bestimmt der Spieler, dessen Zug es gerade ist, eine entsprechende

Anzahl an Karten in seiner Hand, ohne sie offen vorzuzeigen; die anderen Spieler folgen in Zugreihenfolge. Dann werden alle diese Karten gleichzeitig abgeworfen. Dann bestimmt der Spieler, dessen Zug es gerade ist, eine entsprechende Anzahl an Kreaturen, die er kontrolliert. Die anderen Spieler folgen in Zugreihenfolge und wissen dabei, welche Wahl die Spieler vor ihnen getroffen haben. Letztlich werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Gebrochene Allmacht dazu, dass jeder Spieler die Hälfte der Lebenspunkte seines Teams (aufgerundet) verliert. Dies bedeutet, dass der Lebenspunktstand eines Teams mit geraden Lebenspunktstand auf 0 reduziert wird, der eines Teams mit einem ungeradem Lebenspunktstand auf -1 Lebenspunkte. Die Partie endet dann unentschieden.

Gedankensymbiont

{4} {U} {B}

Kreatur — Nachtmahr, Schrecken

3/3

Fliegend

Wenn der Gedankensymbiont ins Spiel kommt, wirft ein Gegner deiner Wahl eine Karte ab und du ziehst eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit des Gedankensymbionten kann auch einen Gegner ohne Karten auf der Hand als Ziel haben. Du ziehst eine Karte, selbst wenn kein Gegner eine Karte abwirft.

Geduldiger Wiederaufbau

{3} {U} {U}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments legt ein Gegner deiner Wahl die obersten drei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof. Dann ziehst du für jedes Land, das auf diese Weise auf jenen Friedhof gelegt wurde, eine Karte.

- Jedes Mal, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Geduldigen Wiederaufbaus verrechnet wird, zählt sie nur die Länderkarten, die während der Verrechnung dieser Fähigkeit auf diesen Friedhof gelegt wurden. Falls dein Gegner z. B. während eines Versorgungssegments zwei Länderkarten und im nächsten Versorgungssegment drei Länderkarten auf seinen Friedhof gelegt hat, ziehst du jeweils zwei und drei Karten und nicht zwei und fünf.
 - Falls dein Gegner Karten von der Bibliothek nimmt, diese aber nicht auf seinen Friedhof legt (z. B. weil du In Frieden ruhen kontrollierst), ziehst du keine Karten.
-

Ghirapur-Führer

{2} {G}

Kreatur — Elf, Späher

3/2

{2} {G}: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kann in diesem Zug von Kreaturen mit Stärke 2 oder weniger nicht geblockt werden.

- Sobald eine Kreatur mit Stärke 2 oder weniger eine Kreatur geblockt hat, ändert das Aktivieren der Fähigkeit des Ghirapur-Führers nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig.
- Sobald die Kreatur deiner Wahl von einer Kreatur mit Stärke 3 oder mehr geblockt wurde, führt das Ändern der Stärke der blockenden Kreatur nicht dazu, dass der Block geändert oder rückgängig gemacht wird.

Giftpfeil-Bogenschütze

{2} {B} {G}

Kreatur — Elf, Bogenschütze

2/3

Reichweite (*Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.*)

Todesberührung (*Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die sie einer Kreatur zufügt, sind ausreichend, um diese zu zerstören.*)

Immer wenn eine andere Kreatur stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

- Falls eine andere Kreatur zum selben Zeitpunkt wie der Giftpfeil-Bogenschütze stirbt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit des Giftpfeil-Bogenschützen dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 2 Lebenspunkte verliert.

Gipfel der Macht

{7} {R} {R} {R}

Hexerei

Schicke die obersten sieben Karten deiner Bibliothek ins Exil. Bis zum Ende des Zuges kannst du Karten wirken, die keine Länder sind und die auf diese Weise ins Exil geschickt wurden.

Falls dieser Zauberspruch aus deiner Hand gewirkt wurde, erzeuge zehn Mana genau einer beliebigen Farbe.

- Der Gipfel der Macht ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du ins Exil geschickte Karten wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Alle nicht gewirkten Karten, einschließlich aller Länderkarten, bleiben im Exil.
- Falls ein Effekt den Gipfel der Macht kopiert, wurde die Kopie nicht gewirkt, also erzeugst du auch keine zehn Mana.

Goblin-Verschrotter

{2} {R} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

3/3

Andere Goblins, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

Opfere einen Goblin: Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Goblin, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Goblin-Verschrotter während des Zuges das Spiel verlässt.
- Du kannst den Goblin-Verschrotter opfern, um die Kosten seiner eigenen Fähigkeit zu bezahlen.

Gossenschütze

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Schamane

2/2

Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, fügt der Gossenschütze jedem Gegner 2 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Gossenschützen wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Gossenschützen dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert.

Göttliche Anrufung

{2} {W}

Spontanzauber

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

- Falls das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem versucht wird, die Göttliche Anrufung zu verrechnen, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Hainsucher-Dryade

{1} {G}

Kreatur — Dryade

1/3

{T}: Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.

- Falls die oberste Karte deiner Bibliothek keine Länderkarte ist, oder du bestimmst, sie nicht offen vorzuzeigen, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek.

Heroische Verstärkung

{2} {R} {W}

Hexerei

Erzeuge zwei 1/1 weiße Soldat-Kreaturenspielsteine. Bis zum Ende des Zuges erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 und Eile. *(Sie können in diesem Zug angreifen und {T}.)*

- Der zweite Teil des Effekts der Heroischen Verstärkung betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt kontrollierst, zu dem er angewendet wird, einschließlich der durch den ersten Teil des Effekts erzeugten

Spielsteine. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +1/+1 noch Eile.

Himmelsreiter-Patrouille

{2} {G} {U}

Kreatur — Elf, Späher

2/3

Fliegend

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug kannst du {G} {U} bezahlen. Wenn du dies tust, lege eine +1/+1-Marke auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und jene Kreatur erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Himmelsreiter-Patrouille geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du {G} {U} bezahlen. Wenn du dies tust, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst eine Kreatur deiner Wahl. Dies unterscheidet sich von Fähigkeiten, die sagen „Falls du dies tust ...“, insofern dass Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren können, nachdem Mana bezahlt wurde, aber bevor das Ziel eine Marke oder Flugfähigkeit erhält.
 - Während die ausgelöste Fähigkeit der Himmelsreiter-Patrouille verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Male {G} {U} bezahlen, um mehr als eine +1/+1-Marke zu geben.
-

Höllische Narben

{1} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+0 und hat „Wenn diese Kreatur stirbt, ziehe eine Karte.“

- Der Spieler, der die Kreatur kontrolliert, wenn sie stirbt, ist derjenige, der die Karte zieht.
 - Falls die Höllischen Narben und die verzauberte Kreatur beide zum selben Zeitpunkt zerstört werden, zieht der Spieler eine Karte.
-

Infektiöser Schrecken

{3} {B}

Kreatur — Zombie, Schrecken

2/2

Immer wenn der Infektiöse Schrecken angreift, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Infektiösen Schreckens dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert.

Inferno-Teufelsbraten

{3} {R}

Kreatur — Teufelsbraten

7/3

Verursacht Trampelschaden (*Diese Kreatur kann beim Angreifen überschüssigen Kampfschaden dem verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.*)

Zu Beginn jedes Endsegments und falls der Inferno-Teufelsbraten in diesem Zug angegriffen oder geblockt hat, mischt sein Besitzer ihn in seine Bibliothek.

- Der Besitzer des Inferno-Teufelsbratens mischt ihn nur in seine Bibliothek, falls er im Spiel ist, sowie seine letzte Fähigkeit verrechnet wird.

Isareth die Erweckerin

{1} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Todesberührung

Immer wenn Isareth die Erweckerin angreift, kannst du {X} bezahlen. Wenn du dies tust, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von X mit einer Leichenmarke auf ihr aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Falls diese Kreatur das Spiel verlassen würde, schicke sie ins Exil, anstatt sie irgendwo anders hinzulegen.

- Isareths ausgelöste Fähigkeit geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du {X} bezahlen. Wenn du dies tust, wird eine zweite Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst als Ziel

eine Kreaturenkarte, die zurückgebracht wird. Dies unterscheidet sich von Fähigkeiten, die sagen „Falls du dies tust ...“, dadurch, dass Spieler Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren können, nachdem Mana bezahlt und die Kreaturenkarte bestimmt wurde, aber bevor die als Ziel bestimmte Karte zurückgebracht wird.

- Weil alle angreifenden Kreaturen zum selben Zeitpunkt bestimmt werden, kann eine Kreatur, die auf diese Weise zurückgebracht wurde, nicht im selben Kampf angreifen, in dem sie zurückgebracht wurde, auch nicht, falls sie Eile hat.
- Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls du irgendwie eine Leichenmarke von einer Kreatur entfernst, die Isareth ins Spiel zurückgebracht hat, wird der Ersatzeffekt, der sie ins Exil schickt, weiterhin angewendet. Die Marke dient nur zur Erinnerung daran, welche Kreatur ins Exil geschickt wird, falls sie das Spiel verlassen sollte.
- Falls Isareth das Spiel verlässt, wird der Ersatzeffekt weiterhin angewendet. Falls eine der Kreaturen, die sie zurückgebracht hat, das Spiel verlassen würde, wird sie stattdessen ins Exil geschickt.
- Da „sterben“ bedeutet, dass eine Kreatur aus dem Spiel in den Friedhof gelegt wird, „stirbt“ eine Kreatur, die ins Exil geschickt wird, nicht. Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn sie stirbt, werden nicht ausgelöst.

Isolieren

{W}

Spontanzauber

Schicke eine bleibende Karte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 1 ins Exil.

- Falls eine bleibende Karte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.

Käfig des Hieromanten

{3}{W}

Verzauberung

Wenn der Käfig des Hieromanten ins Spiel kommt, schicke eine bleibende Karte deiner Wahl, die kein Land ist und die ein Gegner kontrolliert, ins Exil, bis der Käfig des Hieromanten das Spiel verlässt.

- Falls der Käfig des Hieromanten das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte deiner Wahl nicht ins Exil geschickt.
- Auren, die an die ins Exil geschickte bleibende Karte angelegt sind, werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Ausrüstungen werden gelöst und bleiben im Spiel. Alle Marken auf der ins Exil geschickten bleibenden Karte hören auf zu existieren.

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

Kehrtwendung

{4} {U}

Hexerei

Tausche die Kontrolle über zwei Kreaturen deiner Wahl aus.

- Falls eine der Kreaturen deiner Wahl zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem Kehrtwendung verrechnet wird, findet der Austausch nicht statt.
- *Du kannst auch zwei Kreaturen als Ziel bestimmen, die du nicht kontrollierst.
- Falls derselbe Spieler beide Kreaturen kontrolliert, wenn Kehrtwendung verrechnet wird, passiert nichts.
- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst.

Klerikerin des Hofes (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/1

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

Die Klerikerin des Hofes erhält +1/+1, solange du einen Ajani-Planeswalker kontrollierst.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der der Klerikerin des Hofes zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du während des Zuges aufhörst, einen Ajani-Planeswalker zu kontrollieren.

Knochen zu Asche

{2} {U} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere einen Kreaturenzauber deiner Wahl.

Ziehe eine Karte.

- Ein Kreaturenzauber, der nicht neutralisiert werden kann, ist ein legales Ziel für Knochen zu Asche. Der Kreaturenzauber wird von Knochen zu Asche nicht neutralisiert, aber du ziehst trotzdem eine Karte.

Kolossale Erhabenheit

{2} {G}

Verzauberung

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du eine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, ziehe eine Karte.

- Falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie dein Versorgungssegment beginnt, wird die Fähigkeit der Kolossalen Erhabenheit nicht ausgelöst. Du kannst während deines Zuges und bevor dein Versorgungssegment beginnt, keine Aktionen durchführen.
- Falls du keine Kreatur mit Stärke 4 oder mehr kontrollierst, sowie die Fähigkeit der Kolossalen Erhabenheit verrechnet wird, ziehst du keine Karte.
- Die Kreatur mit Stärke 4 oder mehr, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit der Kolossalen Erhabenheit verrechnet wird, muss nicht dieselbe Kreatur mit Stärke 4 oder mehr sein, die sich unter deiner Kontrolle befunden hat, sowie die Fähigkeit ausgelöst wurde.
- Du ziehst nur eine Karte, unabhängig davon, wie viele Kreaturen mit Stärke 4 oder mehr du kontrollierst.

Königlicher Blutfürst

{3} {W} {B}

Kreatur — Vampir, Soldat

2/4

Fliegend

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen 1/1 schwarzen Fledermaus-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Die letzte Fähigkeit des Königlichen Blutfürsten überprüft, ob du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Zuges Lebenspunkte dazuerhalten hast. Es spielt keine Rolle, ob du auch Lebenspunkte verloren hast oder dein Lebenspunktstand höher ist als zu Beginn des Zuges. Es spielt ebenfalls keine Rolle, ob der Königliche Blutfürst sich im Spiel befunden hat, als du die Lebenspunkte dazuerhalten hast.
- Falls du während des Zuges und vor Beginn des Endsegments keine Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird die letzte Fähigkeit des Königlichen Blutfürsten nicht ausgelöst. Wenn du während des Endsegments Lebenspunkte dazuerhältst, bewirkt dies nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.

- Du erzeugst nur einen Fledermaus-Spielstein, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte du dazuerhalten hast.
- In einer Partie „Two-Headed Giant“ erfüllen Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht die Bedingung zum Auslösen der letzten Fähigkeit des Königlichen Blutfürsten, obwohl sich dadurch der Lebenspunkttestand deines Teams erhöht hat.

Landschaftswechsel

{2} {G} {G}

Hexerei

Opfere eine beliebige Anzahl an Ländern. Durchsuche deine Bibliothek nach bis zu entsprechend vielen Länderkarten, bringe sie getappt ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

- Du opferst die Länder als Teil der Verrechnung von Landschaftswechsel. Es sind keine zusätzliche Kosten. Falls der Landschaftswechsel neutralisiert wird, opferst du keine Länder.

Lena, selbstloser Champion

{4} {W} {W}

Legendäre Kreatur — Mensch, Ritter

3/3

Wenn Lena, selbstloser Champion, ins Spiel kommt, erzeuge für jede Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.

Opfere Lena: Kreaturen, die du kontrollierst und deren Stärke kleiner ist als die Stärke von Lena, erhalten Unzerstörbarkeit bis zum Ende des Zuges.

- Die Anzahl der Nichtspielsteinkreaturen, die du kontrollierst, wird erst überprüft, sowie Lenas erste Fähigkeit verrechnet wird. Falls Lena sich noch im Spiel befindet (und nicht aus irgendeinem Grund ein Spielstein ist), zählt sie sich selbst.
- Um zu ermitteln, welche Kreaturen Unzerstörbarkeit erhalten, während Lenas letzte Fähigkeit verrechnet wird, verwende Lenas Stärke, wie sie zuletzt im Spiel existierte.
- Lenas letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du kontrollierst und die zum Zeitpunkt der Verrechnung die entsprechende Stärke haben. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Unzerstörbarkeit und Kreaturen, die du kontrollierst und deren Stärke später im Zug erhöht wird, verlieren Unzerstörbarkeit nicht.

Leoniden-Kriegsführer

{2} {W} {W}

Kreatur — Katze, Soldat

4/4

Immer wenn der Leoniden-Kriegsführer angreift, erzeuge zwei getappte und angreifende 1/1 weiße Katze-Kreaturenspielsteine mit Lebensverknüpfung.

- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker die beiden Spielsteine angreifen. Sie müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen, den der Leoniden-Kriegsführer angreift, und sie können verschiedene Spieler und/oder Planeswalker angreifen.
- *Obwohl die Spielsteine angreifen, wurden sie nie als Angreifer deklariert (dies kann wichtig sein, wenn es um Fähigkeiten geht, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).

Leoniden-Vorhut

{W}

Kreatur — Katze, Soldat

1/1

Zu Beginn des Kampfes in deinem Zug und falls du drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, erhält die Leoniden-Vorhut +1/+1 bis zum Ende des Zuges und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls du nicht drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie deine Kampfphase beginnt, wird die Fähigkeit der Leoniden-Vorhut nicht ausgelöst. Dafür zu sorgen, dass eine bleibende Karte während des Beginn-des-Kampfes-Segments zu einer Kreatur wird, führt nicht dazu, dass die Fähigkeit der Leoniden-Vorhut ausgelöst wird.
- Falls du nicht drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie die Fähigkeit der Leoniden-Vorhut verrechnet wird, tut die Fähigkeit nichts. Falls du jedoch drei oder mehr Kreaturen kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, wird nicht verhindert, dass der +1/+1-Bonus angewendet wird, falls du später im Zug keine drei Kreaturen mehr kontrollierst.

Lichts Umarmung

{3} {B} {B}

Hexerei

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem versucht wird, Lichs Umarmung zu verrechnen, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Liliana die Nekromagierin (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{3} {B} {B}

Legendärer Planeswalker — Liliana

4

+1: Ein Spieler deiner Wahl verliert 2 Lebenspunkte.

−1: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

−7: Zerstöre bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten aus Friedhöfen unter deiner Kontrolle ins Spiel.

- Für Lilianas letzte Fähigkeit werden die Kreaturen, die du ins Spiel zurückbringst, bestimmt, nachdem die Kreaturen deiner Wahl zerstört worden sind. Kein Spieler kann zwischen dem Bestimmen der zwei Kreaturenkarten, die ins Spiel zurückgebracht werden, und dem Zurückbringen der Kreaturen eine Aktion ausführen. Die zerstörten Karten können unter den Karten sein, die ins Spiel zurückgebracht werden.
- Falls Fähigkeiten dadurch ausgelöst werden, dass Kreaturen deiner Wahl zerstört wurden, gehen diese Fähigkeiten erst auf den Stapel, nachdem du Kreaturenkarten aus den Friedhöfen ins Spiel gebracht hast.
- Du kannst Lilianas letzte Fähigkeit aktivieren, ohne Kreaturen als Ziele zu bestimmen. Du bringst einfach bis zu zwei Kreaturenkarten aus Friedhöfen ins Spiel zurück. Falls du jedoch irgendwelche Ziele bestimmst und alle diese Ziele illegal werden, bevor versucht werden kann, die Fähigkeit zu verrechnen, wird die Fähigkeit nicht verrechnet und du bringst keine Karten ins Spiel zurück.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle bleibenden Karten, die durch Lilianas dritte Fähigkeit aus den Friedhöfen anderer Spieler unter deine Kontrolle gekommen sind, ins Exil geschickt.

Liliana, vom Tode unberührt

{2} {B} {B}

Legendärer Planeswalker — Liliana

4

+1: Lege die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf deinen Friedhof. Falls darunter mindestens eine Zombiekarte ist, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

–2: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -X/-X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl an Zombies ist, die du kontrollierst.

–3: Du kannst in diesem Zug Zombiekarten aus deinem Friedhof wirken.

- Der Wert von X wird erst ermittelt, sowie Lilianas zweite Fähigkeit verrechnet wird. Falls die Anzahl an Zombies, die du kontrollierst, sich später ändert, ändern sich Stärke und Widerstandskraft der Kreatur deiner Wahl nicht.
- Eine Zombie-Karte aus deinem Friedhof zu wirken, sobald Lilianas dritte Fähigkeit verrechnet wurde, folgt den normalen Regeln zum Wirken dieser Karte. Du musst zum Beispiel ihre Kosten bezahlen und alle geltenden Zeitpunkts-Einschränkungen beachten.
- Sobald Lilianas dritte Fähigkeit verrechnet wurde, kann jede Zombie-Karte in deinem Friedhof in diesem Zug gewirkt werden, einschließlich Zombie-Karten, die erst später im Zug in den Friedhof gekommen sind.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt Lilianas erste Fähigkeit dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkte dazuerhältst.

Lilianas Ausbeute (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{3} {B}

Hexerei

Ein Gegner deiner Wahl wirft eine Karte aus seiner Hand ab.

Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine schwarze Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Du kannst Lilianas Ausbeute wirken und sie kann jeden Gegner als Ziel haben, selbst jene, die keine Karten auf der Hand haben. Du führst die Aktion der zweiten Fähigkeit aus, selbst wenn der als Ziel bestimmte Gegner keine Karte abwerfen kann.

Lilianas Vertrag

{3} {B} {B}

Verzauberung

Wenn Lilianas Vertrag ins Spiel kommt, ziehst du vier Karten und verlierst 4 Lebenspunkte.

Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du vier oder mehr Dämonen mit unterschiedlichen Namen kontrollierst, gewinnst du die Partie.

- Falls du keine vier Dämonen mit unterschiedlichen Namen kontrollierst, sowie dein Versorgungssegment beginnt, wird die zweite Fähigkeit von Lilianas Vertrag nicht ausgelöst. Du kannst während deines Zuges und bevor dein Versorgungssegment beginnt, keine Aktionen durchführen.
- Falls die zweite Fähigkeit ausgelöst wird, aber du nicht länger vier Dämonen mit unterschiedlichen Namen kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, gewinnst du die Partie nicht.

Mächtiger Sprung

{1} {W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 und Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges.

- Einer Kreatur Flugfähigkeit zu verleihen, nachdem sie geblockt wurde, ändert nicht den Block und macht ihn auch nicht rückgängig. Falls du beeinflussen möchtest, wer die Kreatur blocken kann, musst du den Mächtigen Sprung spätestens während des Angreifer-deklarierten-Segments wirken.

Makabrer Walzer

{1} {B}

Hexerei

Bringe bis zu zwei Kreaturenkarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück und wirf dann eine Karte ab.

- Falls du keine anderen Karten auf der Hand hast, musst du eine der Kreaturenkarten abwerfen, die du auf deine Hand zurückgebracht hast.
- Du kannst den Makabren Walzer auch mit einer oder null Kreaturenkarten als Ziel wirken. Du wirfst dennoch eine Karte ab, selbst wenn du keine Kreaturenkarte als Ziel bestimmst.

Mentor der Sanften

{2} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

Immer wenn eine andere Kreatur mit Stärke 2 oder weniger unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

- Die Fähigkeit des Mentors der Sanften überprüft die Stärke der anderen Kreatur nur, sowie sie ins Spiel kommt. Falls die Stärke der Kreatur 2 oder weniger beträgt, wird die Fähigkeit ausgelöst. Sobald die Fähigkeit ausgelöst wurde, spielt es keine Rolle, falls die Stärke der Kreatur über 2 erhöht wird. Ebenso gilt, dass die Fähigkeit nicht ausgelöst wird, wenn die Stärke der Kreatur auf 2 oder weniger reduziert wird, nachdem sie ins Spiel gekommen ist.
- Du zählst Stärkeboni von Marken, mit denen die Kreatur ins Spiel kommt, und andauernde Effekte wie den der Tapferen Ritterin mit, bevor du überprüfst, ob die Fähigkeit des Mentors der Sanften ausgelöst wird.
- Während die ausgelöste Fähigkeit des Mentors der Sanften verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Male {1} bezahlen, um mehr als eine Karte zu ziehen.

Modifizierende Metamorphose

{1} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Sowie die Modifizierende Metamorphose ins Spiel kommt, bestimme eine Kreatur.

Die verzauberte Kreatur ist eine Kopie der bestimmten Kreatur.

- Du kannst nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.
- Die Modifizierende Metamorphose kopiert genau das, was auf die bestimmte Kreatur aufgedruckt ist (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Sie kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Die Eigenschaften, die kopiert werden, werden ermittelt, sowie der Effekt der Modifizierenden Metamorphose zum ersten Mal angewendet wird. Falls die kopierbaren Werte der bestimmten Kreatur sich später ändern, oder falls diese Kreatur das Spiel verlässt, sind die Eigenschaften der verzauberten Kreatur nicht betroffen.
- Falls die bestimmte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (falls die bestimmte Kreatur zum Beispiel selbst von einer anderen Modifizierenden Metamorphose verzaubert wurde), dann wird die verzauberte Kreatur zu einer Kopie von (b).
- Ist die bestimmte Kreatur ein Spielstein, kopiert die Modifizierende Metamorphose die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Die verzauberte Kreatur wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.
- Da die verzauberte Kreatur zu dem Zeitpunkt, zu dem sie stirbt, eine Kopie der bestimmten Kreatur ist, werden alle „wenn diese Kreatur stirbt“-Fähigkeiten, die sie durch den Kopiereffekt erhält, ausgelöst. Alle „wenn diese Kreatur stirbt“-Fähigkeiten, die sie normalerweise hat, werden nicht ausgelöst.
- Falls die Modifizierende Metamorphose irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann die verzauberte Kreatur nicht zu einer Kopie dieser anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Nebelrufer

{U}

Kreatur — Meervolk, Zauberer

1/1

Opfere den Nebelrufer: Falls bis zum Ende des Zuges eine Nichtspielsteinkreatur ins Spiel kommen würde und sie nicht gewirkt wurde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Die Fähigkeit des Nebelrufers hat keinen Effekt auf Nichtspielsteinkreaturen, die gewirkt wurden, einschließlich jener, die aus ungewöhnlichen Zonen wie aus deinem Friedhof gewirkt wurden.
- Die letzte Fähigkeit des Nebelrufers verhindert nicht, dass Kreaturenspielsteine ins Spiel kommen. Sie betrifft auch keine Kreaturen, die bereits im Spiel sind.
- Falls der Nebelrufer gleichzeitig mit anderen Kreaturen ins Spiel kommt, kann seine Fähigkeit nicht rechtzeitig aktiviert werden, um jene Kreaturen zu betreffen.

Neugeborener Vampir

{B}

Kreatur — Vampir

0/3

{2}, {T}: Jeder Gegner verliert 1 Lebenspunkt und du erhältst 1 Lebenspunkt dazu.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Neugeborenen Vampirs dazu, dass das gegnerische Team 2 Lebenspunkte verliert und du 1 Lebenspunkt dazuerhältst.

Nexus des Schicksals (*Buy-a-Box-Promokarte*)

{5} {U} {U}

Spontanzauber

Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

Falls der Nexus des Schicksals von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt würde, zeige ihn offen vor und mische ihn stattdessen in die Bibliothek seines Besitzers.

- Die letzte Fähigkeit des Nexus des Schicksals wird angewendet, falls er auf irgendeine Weise auf einen Friedhof gelegt würde, auch während er verrechnet wird.

Nicol Bolas, der Zerstörer

{1}{U}{B}{R}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

4/4

Fliegend

Wenn Nicol Bolas, der Zerstörer, ins Spiel kommt, wirft jeder Gegner eine Karte ab.

{4}{U}{B}{R}: Schicke Nicol Bolas, den Zerstörer, ins Exil und bringe ihn dann transformiert unter der Kontrolle seines Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

////

Nicol Bolas, der Emporgestiegene

Legendärer Planeswalker — Bolas

7

+2: Ziehe zwei Karten.

−3: Nicol Bolas, der Emporgestiegene, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl 10 Schadenspunkte zu.

−4: Bringe eine Kreaturen- oder Planeswalkerkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel.

−12: Schicke alle bis auf die unterste Karte der Bibliothek eines Spielers deiner Wahl ins Exil.

- Wenn Nicol Bolas' ausgelöste Kommt-Ins-Spiel-Fähigkeit verrechnet wird, bestimmt der nächste Gegner in Zugreihenfolge (oder, falls es der Zug eines Gegners ist, dieser Gegner) eine Karte auf seiner Hand, ohne diese offen vorzuzeigen, danach tut jeder andere Gegner in Zugreihenfolge (soweit vorhanden) dasselbe. Dann werden alle bestimmten Karten gleichzeitig abgeworfen.
- Falls Nicol Bolas das Spiel verlässt, nachdem die aktivierte Fähigkeit seiner Kreaturenseite aktiviert wurde, aber bevor sie verrechnet wurde, bleibt die Karte in der Zone, in die sie bewegt wurde. Sie wird nicht ins Exil geschickt oder transformiert ins Spiel zurückgebracht.

- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, werden alle bleibenden Karten, die durch Nicol Bolas' dritte Loyalitätsfähigkeit aus den Friedhöfen anderer Spieler unter deine Kontrolle gekommen sind, ins Exil geschickt.

Öffnet die Gräber

{3} {B} {B}

Verzauberung

Immer wenn eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

- Falls eine Nichtspielsteinkreatur, die du kontrollierst, zum gleichen Zeitpunkt stirbt wie Öffnet die Gräber das Spiel verlässt, erhältst du einen Zombie-Spielstein.

Orakel der Dunkelheit

{1} {R}

Kreatur — Goblin, Schamane

2/2

{1}, opfere eine Kreatur: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst diese Karte in diesem Zug spielen. *(Du bezahlst immer noch ihre Kosten. Du kannst auf diese Weise nur dann ein Land spielen, falls du in diesem Zug noch eines spielen darfst.)*

- Das Orakel der Dunkelheit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickte Karte wirken kannst. Falls du beispielsweise eine Hexerei-Karte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls du eine Länderkarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- Das Wirken der ins Exil geschickten Karte sorgt dafür, dass sie das Exil verlässt. Du kannst sie nicht mehrere Male wirken.
- Falls du die ins Exil geschickte Karte nicht wirkst, bleibt sie im Exil.
- Du kannst das Orakel der Dunkelheit opfern, um die Kosten seiner eigenen Fähigkeit zu bezahlen.

Ortungsturm

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}: Bis zum Ende des Zuges können deine Gegner und Kreaturen mit Fluchsicherheit, die deine Gegner kontrollieren, das Ziel von Zaubersprüchen und Fähigkeiten sein, die du kontrollierst, als ob sie keine Fluchsicherheit hätten.

- Deine Gegner und Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, verlieren die Fähigkeit Fluchsicher nicht, aber du ignorierst diese Fähigkeit bei der Wahl der Ziele für Zaubersprüche und Fähigkeiten, die du kontrollierst.
- Kreaturen mit „Fluchsicher vor [Eigenschaft]“-Fähigkeiten, die deine Gegner kontrollieren, können als Ziel bestimmt werden, als ob sie diese Fähigkeiten nicht hätten.
- Da die letzte Fähigkeit des Ortungsturms nicht die Eigenschaften von bleibenden Karten ändert, wird ständig aktualisiert, welche Gruppe von Kreaturen davon betroffen ist. Kreaturen, die später im Zug unter die Kontrolle deiner Gegner kommen, können als Ziel bestimmt werden, als ob sie keine Fluchsicherheit hätten.

Palladia-Mors, die Verwüsterin

{3} {R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

6/6

Fliegend, Wachsamkeit, verursacht Trampelschaden

Palladia-Mors, die Verwüsterin, hat Fluchsicherheit, falls sie noch keinen Schaden zugefügt hat.

- Falls Palladia-Mors das Spiel verlässt und zurückgebracht wird, wird sie als neues Objekt betrachtet, selbst wenn sie durch dieselbe Karte repräsentiert wird. Sie hat erneut Fluchsicherheit, bis sie Schaden zufügt.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit zum selben Zeitpunkt ausgelöst wird, zu dem Palladia-Mors zum ersten Mal Schaden zufügt, werden die Ziele für diese Fähigkeit bestimmt, nachdem Palladia-Mors nicht länger Fluchsicherheit hat.

Pestross

{1} {B} {B}

Kreatur — Nachtmahr, Pferd

2/2

Das Pestross kann von weißen Kreaturen nicht geblockt werden.

Wenn das Pestross ins Spiel kommt, erhalten Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

- Die zweite Fähigkeit des Pestrosses betrifft nur Kreaturen, die dein Gegner zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrolliert. Kreaturen, die erst später im Zug unter seine Kontrolle geraten, erhalten nicht -1/-1.

Pfeilhagelveteran

{3} {R}

Kreatur — Goblin, Krieger

4/2

Wenn der Pfeilhagelveteran ins Spiel kommt, fügt er einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, so viele Schadenspunkte zu, wie du Goblins kontrollierst.

- Die Anzahl der Goblins, die du kontrollierst, wird erst überprüft, sowie die Fähigkeit des Pfeilhagelveterans verrechnet wird. Falls der Pfeilhagelveteran dann noch im Spiel ist, zählt er sich selbst.

Phantomherrscher

{1} {U}

Kreatur — Geist

1/3

Fliegend

Andere Geister, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Geist, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Phantomherrscher während des Zuges das Spiel verlässt.

Phylakterion-Lich

{B} {B} {B}

Kreatur — Zombie

5/5

Unzerstörbar

Sowie der Phylakterion-Lich ins Spiel kommt, lege eine Phylakterion-Marke auf ein Artefakt, das du kontrollierst.

Wenn du keine bleibenden Karten mit Phylakterion-Marken kontrollierst, opfere den Phylakterion-Lich.

- Die erste Fähigkeit des Phylakterion-Lich hat das Artefakt nicht als Ziel. Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du ein Artefakt bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem du eine Phylakterion-Marke darauf legst.
- Falls du keine Artefakte kontrollierst, sowie der Phylakterion-Lich ins Spiel kommt, hat seine erste Fähigkeit keinen Effekt. Sobald er ins Spiel kommt, wird seine letzte Fähigkeit ausgelöst (falls du nicht eine andere bleibende Karte mit einer Phylakterion-Marke kontrollierst), und du musst ihn opfern.
- Falls der Phylakterion-Lich und ein Artefakt gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, kannst du keine Phylakterion-Marke auf dieses Artefakt legen. Du musst ein Artefakt bestimmen, das du kontrollierst und das sich bereits im Spiel befindet.
- Die letzte Fähigkeit des Phylakterion-Lichs ist eine „zustandsausgelöste Fähigkeit“. Ist eine zustandsausgelöste Fähigkeit einmal ausgelöst, wird sie nicht noch einmal ausgelöst, solange sich die Fähigkeit auf dem Stapel befindet. Wird die Fähigkeit neutralisiert und trifft danach die auslösende Bedingung immer noch zu, wird sie sofort erneut ausgelöst.
- Die letzte Fähigkeit des Phylakterion-Lichs überprüft deine bleibenden Karten nach beliebigen Phylakterion-Marken und nicht nur nach derjenigen, die er dich auf ein Artefakt hat legen lassen. Falls du z. B. zwei Phylakterion-Liche und zwei verschiedene Artefakte mit Phylakterion-Marken kontrollierst, wird keiner der Phylakterion-Liche geopfert, falls eines dieser Artefakte das Spiel verlässt.

Prachtvoller Engel

{1}{W}{W}

Kreatur — Engel

3/3

Fliegend

Zu Beginn jedes Endsegments und falls du in diesem Zug 5 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast, erzeuge einen 4/4 weißen Engel-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit und Wachsamkeit.

{3}{W}{W}{W}: Bis zum Ende des Zuges erhält der Prachtvolle Engel +2/+2 und Lebensverknüpfung.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Prachtvollen Engels überprüft, ob du während des Zuges insgesamt 5 Lebenspunkte dazuerhalten hast. Es spielt keine Rolle, ob du auch Lebenspunkte verloren hast oder dein Lebenspunktestand höher ist als zu Beginn des Zuges. Es spielt ebenfalls keine Rolle, ob der Prachtvolle Engel sich im Spiel befunden hat, als du Lebenspunkte dazuerhalten hast.

- Du musst die 5 Lebenspunkte nicht alle gleichzeitig dazuerhalten haben, damit die Bedingung der ausgelösten Fähigkeit des Prachtvollen Engels erfüllt ist.
- Falls du während des Zuges und vor Beginn des Endsegments keine Lebenspunkte dazuerhalten hast, wird die ausgelöste Fähigkeit des Prachtvollen Engels nicht ausgelöst. Wenn du während des Endsegments Lebenspunkte dazuerhältst, bewirkt dies nicht, dass die Fähigkeit ausgelöst wird.
- Du erzeugst nur einen Engel-Spielstein, unabhängig davon, wie viele Male du 5 oder mehr Lebenspunkte dazuerhalten hast.
- In einer Partie „Two-Headed Giant“ erfüllen Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht die Bedingung zum Auslösen der ausgelösten Fähigkeit des Prachtvollen Engels, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht hat.

Prügelnder Oger

{2} {B} {R}

Kreatur — Oger, Krieger

3/3

Bedrohlich (Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen.)

Immer wenn der Prügelnde Oger angreift, kannst du eine andere Kreatur opfern. Falls du dies tust, erhält der Prügelnde Oger +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Während die ausgelöste Fähigkeit des Prügelnden Ogers verrechnet wird, kannst du nicht mehrere Kreaturen opfern, um ihm mehrfach +2/+2 zu geben.
- Sobald die Verrechnung der ausgelösten Fähigkeit des Prügelnden Ogers begonnen hat, kann kein Spieler mehr reagieren, bis sie abgeschlossen ist. Insbesondere gilt: Spieler können nicht versuchen, dem Prügelnden Oger Schaden zuzufügen, nachdem du eine Kreatur geopfert hast, aber bevor er +2/+2 erhält.

Psychische Korrosion

{2} {U}

Verzauberung

Immer wenn du eine Karte ziehst, legt jeder Gegner die obersten zwei Karten seiner Bibliothek auf seinen Friedhof.

- Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass du Karten auf deine Hand nimmst, ohne dabei das Wort „ziehen“ zu verwenden, wird die Fähigkeit der Psychischen Korrosion nicht ausgelöst.

Quälende Stimme

{1} {R}

Hexerei

Wirf als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, eine Karte ab.

Ziehe zwei Karten.

- Du musst genau eine Karte abwerfen, um die Quälende Stimme zu wirken; du kannst sie nicht wirken, ohne eine Karte abzuwerfen, und du kannst keine zusätzlichen Karten abwerfen.

Rätselhafter Sceada

{1} {U} {R}

Kreatur — Sceada

*/4

Fliegend

Die Stärke des Rätselhaften Sceadas ist gleich der Anzahl an Spontanzauber- und Hexerei-Karten in deinem Friedhof.

- Eine geteilte Karte (wie z. B. jene, die im *Amonkhet*-Block enthalten waren) zählt nur einmal für die Fähigkeit des Rätselhaften Sceada, selbst wenn sie sowohl ein Spontanzauber als auch eine Hexerei ist.
- Die Fähigkeit, die die Stärke des Rätselhaften Sceadas bestimmt, funktioniert in allen Zonen.

Ritterehre

{4} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Ritterehre ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 weißen Ritter-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit. (*Er wird beim Angreifen nicht getappt.*)

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2 und hat Wachsamkeit.

- Die Ritterehre benötigt eine Kreatur als Ziel, sowie sie gewirkt wird. Es ist nicht möglich, dass sie angelegt an den Ritter-Spielstein, den sie erzeugt, ins Spiel kommt.
- Falls die Kreatur, die diese Aura verzaubern würde, ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, die Ritterehre zu verrechnen, wird der Aura-Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Ritternovize

{W}

Kreatur — Mensch, Ritter

2/3

Verteidiger (*Diese Kreatur kann nicht angreifen.*)

Solange der Ritternovize verzaubert oder ausgerüstet ist, kann er angreifen, als ob er nicht Verteidiger hätte.

- Sobald der Ritternovize angegriffen hat, bleibt er im Kampf, selbst wenn er nicht länger verzaubert oder ausgerüstet ist.

Runenbewehrter Armasaurus

{1} {G} {G}

Kreatur — Dinosaurier

2/5

Immer wenn ein Gegner eine Fähigkeit einer Kreatur oder eines Landes aktiviert, die keine Manafähigkeit ist, kannst du eine Karte ziehen.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben einen Doppelpunkt in ihrem Erinnerungstext. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die Mana produziert, wenn sie verrechnet wird (und nicht eine, die Mana kostet, um aktiviert zu werden).
- Die Fähigkeit des Runenbewehrten Armasaurus wird nicht aktiviert, wenn ein Gegner eine Fähigkeit einer Karte in seiner Hand (wie z. B. eine Umwandlung-Fähigkeit aus dem *Amonkhet*-Block) oder in seinem Friedhof (wie z. B. die des Knochendrachen) aktiviert. Auch dann nicht, wenn dies dazu führt, dass eine Karte ins Spiel kommt.
- Die Fähigkeit des Runenbewehrten Armasaurus wird vor der Fähigkeit, von der sie ausgelöst wurde, verrechnet. Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren, nachdem die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor die aktivierte Fähigkeit, die sie ausgelöst hat, verrechnet wird.

Sai, Meister-Thopterist

{2} {U}

Legendäre Kreatur — Mensch, Handwerker

1/4

Immer wenn du einen Artefaktzauber wirkst, erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

{1} {U}, opfere zwei Artefakte: Ziehe eine Karte.

- Sais ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Sarkhan Drachenseele (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Sarkhan

5

+2: Sarkhan Drachenseele fügt allen Gegnern und allen Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, je 1 Schadenspunkt zu.

−3: Sarkhan Drachenseele fügt einem Spieler oder einem Planeswalker deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

−9: Durchsuche deine Bibliothek nach einer beliebigen Anzahl an Drache-Kreaturenkarten, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt Sarkhans erste Fähigkeit dazu, dass das gegnerische Team insgesamt 2 Lebenspunkte verliert.

Sarkhan Feuerblut

{1} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Sarkhan

3

+1: Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte.

+1: Erzeuge zwei Mana in einer beliebigen Kombination von Farben. Verwende dieses Mana nur, um Drache-Zaubersprüche zu wirken.

−7: Erzeuge vier 5/5 rote Drache-Kreaturenspielsteine mit Flugfähigkeit.

- Da es sich um eine Loyalitätsfähigkeit handelt, ist Sarkhans zweite Fähigkeit keine Manafähigkeit. Sie kann nur zu einem Zeitpunkt aktiviert werden, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest. Sie geht auf den Stapel und kann beantwortet werden.
- Ein „Drache-Zauberspruch“ bezieht sich nur auf Zaubersprüche mit dem Untertyp Drache, unabhängig vom Namen. Beispielsweise ist der Hort des Drachen kein Drache-Zauberspruch.

Sarkhans Drachenfeuer (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{3} {R} {R}

Hexerei

Sarkhans Drachenfeuer fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu.

Schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine rote Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Falls das bestimmte Ziel deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem versucht wird, Sarkhans Drachenfeuer zu verrechnen, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du schaust dir nicht die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an.

Sarkhans Entfesselung

{3} {R}

Verzauberung

Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit Stärke 4, 5 oder 6 wirkst, fügt Sarkhans Entfesselung einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.

Immer wenn du einen Kreaturenzauber mit Stärke 7 oder mehr wirkst, fügt Sarkhans Entfesselung allen Gegnern sowie allen Kreaturen und Planeswalkern, die sie kontrollieren, je 4 Schadenspunkte zu.

- Falls du einen Kreaturzauber wirkst, der mit einer Anzahl an +1/+1-Marken ins Spiel kommt, wie z. B. die Ausgehungerte Hydra, werden diese Marken nicht berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob eine der

Fähigkeiten von Sarkhans Entfesselung ausgelöst wird. Ebenso werden Effekte, die die Stärke der Kreatur erhöhen, sobald sie ins Spiel gekommen ist, nicht angewendet.

- Jede der ausgelösten Fähigkeiten von Sarkhans Entfesselung wird vor dem Zauberspruch verrechnet, der sie ausgelöst hat. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls die Stärke einer Kreaturenkarte mit * angegeben ist und eine Fähigkeit ihre Stärke bestimmt, wird diese Fähigkeit angewendet, während sich der Kreaturenzauber auf dem Stapel befindet. Sarkhans Entfesselung überprüft ihre Stärke nur, sowie du das Bezahlen der Kosten abgeschlossen hast; es spielt keine Rolle, welche Stärke der Zauberspruch hat, sowie du beginnst, ihn zu wirken oder die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit von Sarkhans Entfesselung dazu, dass das gegnerische Team 8 Lebenspunkte verliert.

Satyr-Verzauberer

{1} {G} {W}

Kreatur — Satyr, Druiden

2/2

Immer wenn du einen Verzauberungs-Zauberspruch wirkst, ziehe eine Karte.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Satyr-Verzauberers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Schlafzauber

{2} {U} {U}

Hexerei

Tappe alle Kreaturen, die ein Spieler deiner Wahl kontrolliert. Diese Kreaturen enttappen nicht während des nächsten Enttappsegments dieses Spielers.

- Der zweite Teil der Fähigkeit von Schlafzauber betrifft alle Kreaturen, die der gewählte Spieler zum Zeitpunkt, an dem der Schlafzauber verrechnet wird, kontrolliert, und nicht nur diejenigen, die durch den Schlafzauber getappt wurden.

Schmälern

{2} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält -6/-0.

Wenn die verzauberte Kreatur blockt, zerstöre sie. *(Die angreifende Kreatur bleibt geblockt.)*

- Nachdem die verzauberte Kreatur zerstört wurde, weist oder fügt die angreifende Kreatur keinen Kampfschaden zu, es sei denn, sie verursacht Trampelschaden oder wird noch von einer weiteren Kreatur geblockt.

Schmelztiegel der Welten

{3}

Artefakt

Du kannst Länderkarten aus deinem Friedhof spielen.

- Der Schmelztiegel der Welten verändert nicht die Zeitpunkte, zu denen du diese Länderkarten spielen kannst. Du kannst auch weiterhin nur ein Land pro Zug spielen, und nur während deiner Hauptphase, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist.
- Der Schmelztiegel der Welten erlaubt dir nicht, Fähigkeiten (wie Umwandlung) von Länderkarten in deinem Friedhof zu aktivieren.

Siegelschwert von Valeron

{3}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +2/+0, hat Wachsamkeit und ist zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Ritter.

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur angreift, erzeuge einen angreifenden 2/2 weißen Ritter-Kreaturenspielstein mit Wachsamkeit.

Ausrüsten {3}

- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker der Spielstein angreift. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den die ausgerüstete Kreatur angreift.
- Obwohl der Spielstein angreift, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert (dies kann wichtig sein für Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift).

Sonnenläuterin

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/4

Wenn die Sonnenläuterin ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Entferne alle Marken von einer Kreatur deiner Wahl. Es können keine Marken auf sie gelegt werden, solange die Sonnenläuterin im Spiel ist.
- Ein Gegner deiner Wahl verliert alle Marken. Der Spieler kann keine Marken erhalten, solange die Sonnenläuterin im Spiel ist.
- Falls die Kosten einer Fähigkeit oder die zusätzlichen Kosten eines Zauberspruchs es verlangen, dass Marken auf eine Kreatur oder einen Spieler gelegt werden, die bzw. der von der Sonnenläuterin betroffen ist, können diese Kosten nicht bezahlt werden. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, sagt, dass ein Spieler Marken auf diese Kreatur oder diesen Spieler legen „kann“, kann der Spieler nicht bestimmen, dies zu tun.
- Falls ein Ersatzeffekt es einem Spieler erlaubt, ein Event zu modifizieren oder zu ersetzen, indem er Marken auf eine Kreatur oder einen Spieler legt, der von der Sonnenläuterin betroffen ist, kann dieser Spieler den Ersatzeffekt anwenden, aber sie erhält keine Marken. Falls das ursprüngliche Ereignis vollständig ersetzt wird (wie z. B. durch den Ersatzeffekt des Seelennarben-Magiers), findet das ursprüngliche Ereignis nicht statt.

Spiegelbild

{2} {U}

Kreatur — Gestaltwandler

0/0

Du kannst das Spiegelbild als Kopie einer beliebigen Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen.

- Das Spiegelbild kopiert genau das, was auf die Originalkreatur aufgedruckt war (es sei denn, die Kreatur ist selbst eine Kopie oder ein Spielstein; siehe unten). Es kopiert nicht, ob die Kreatur getappt oder ungetappt ist, ob auf ihr Marken liegen oder an sie irgendwelche Auren oder Ausrüstungen angelegt sind, oder ob irgendwelche Nicht-Kopier-Effekte ihre Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farbe usw. verändert haben.
- Falls die kopierte Kreaturenkarte {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls die kopierte Kreatur (a) ihrerseits etwas anderes (b) kopiert (wenn sie zum Beispiel selbst ein Spiegelbild ist), dann kommt das Spiegelbild als Kopie von (b) ins Spiel.
- Ist die bestimmte Kreatur ein Spielstein, kopiert das Spiegelbild die Originaleigenschaften dieses Spielsteins, wie sie der Effekt festgelegt hat, der den Spielstein ins Spiel gebracht hat. Das Spiegelbild wird in diesem Fall nicht zu einem Spielstein.

- Alle „wenn [diese Kreatur] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten der kopierten Kreatur werden ausgelöst, wenn das Spiegelbild ins Spiel kommt. Alle „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“- oder „[diese Kreatur] kommt mit ... ins Spiel“-Fähigkeiten der gewählten Kreatur funktionieren ebenfalls.
- Falls das Spiegelbild irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur ins Spiel kommt, kann es nicht zu einer Kopie dieser anderen Kreatur werden. Du kannst für die Kopie nur eine Kreatur bestimmen, die bereits im Spiel ist.

Stachelkamm-Seeschlange

{4} {U} {U}

Kreatur — Schlange

4/6

{5} {U} {U}: Die Stachelkamm-Seeschlange kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Sobald die Stachelkamm-Seeschlange geblockt wurde, ändert das Aktivieren ihrer Fähigkeit den Block nicht und macht ihn auch nicht rückgängig.

Szepter des Magistrats

{3}

Artefakt

{4}, {T}: Lege eine Ladungsmarke auf das Szepter des Magistrats.

{T}, entferne drei Ladungsmarken vom Szepter des Magistrats: Du erhältst nach diesem Zug einen zusätzlichen Zug.

- Falls nach diesem Zug mehrere zusätzliche Züge stattfinden, weil z. B. mehr als ein Spieler die letzte Fähigkeit seines Szepters des Magistrats aktiviert hat, findet der zuletzt erzeugte als erstes statt.

Tapfere Ritterin

{3} {W}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/4

Andere Ritter, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

{3} {W} {W}: Ritter, die du kontrollierst, erhalten Doppelschlag bis zum Ende des Zuges.

- Mehrfaches Vorkommen von Doppelschlag auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Ritter, den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls die Tapfere Ritterin während des Zuges das Spiel verlässt.

Tektonische Spalte

{3} {R}

Hexerei

Zerstöre ein Land deiner Wahl. Nichtfliegende Kreaturen können in diesem Zug nicht blocken.

- Falls das Land zu dem Zeitpunkt ein illegales Ziel ist, an dem die Tektonische Spalte verrechnet wird, wird die Tektonische Spalte nicht verrechnet, und keiner der Effekte tritt ein. Nichtfliegende Kreaturen können dann normal blocken.
- Da der zweite Teil des Effekts der Tektonischen Spalte nicht die Eigenschaften von bleibenden Karten ändert, wird ständig aktualisiert, welche Gruppe von Kreaturen davon betroffen ist. Kreaturen ohne Flugfähigkeit, die später im Zug ins Spiel kommen, können nicht blocken, und Kreaturen, die später im Zug Flugfähigkeit erhalten, können blocken.

Teuflische Abrechnung

{B}

Spontanzauber

Schicke eine farblose Kreatur deiner Wahl ins Exil. Du erhältst Lebenspunkte in Höhe ihrer Stärke dazu.

- Die Anzahl an Lebenspunkten, die du dazu erhältst, ist gleich der Stärke dieser Kreatur, wie sie zuletzt im Spiel existierte.
- Falls die Stärke der Kreatur negativ ist, verlierst du weder Lebenspunkte, noch erhältst du welche dazu.

Tezzeret, grausamer Maschinist (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {U} {U}

Legendärer Planeswalker — Tezzeret

+1: Ziehe eine Karte.

0: Bis zu deinem nächsten Zug wird ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, zusätzlich zu seinen anderen Typen zu einer 5/5 Kreatur.

–7: Bringe eine beliebige Anzahl an Karten aus deiner Hand verdeckt ins Spiel. Sie sind 5/5

Artefaktkreaturen.

- Tezzerets zweite Fähigkeit entfernt keine Fähigkeiten, die das Artefakt deiner Wahl hat.
- Das Artefakt hört direkt vor Beginn deines Zuges auf, eine Kreatur zu sein. Es wird während deines Enttappsegments ein Nichtkreatur-Artefakt sein.
- 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 auf eine bestimmte Zahl setzen und erst zu wirken beginnen, nachdem Tezzerets Fähigkeit verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- 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.
- Karten, die durch die Verwendung von Tezzerets dritter Fähigkeit ins Spiel kommen, tun dies als 5/5 Artefaktkreaturen. Sie kommen nicht mit ihren eigenen Eigenschaften ins Spiel und werden dann zu 5/5 Artefaktkreaturen.
- Falls eine doppelseitige Karte (wie z. B. Nicol Bolas, der Zerstörer) verdeckt ins Spiel gebracht wird, zeigst du sie nicht offen vor, sowie du dies tust. Die Eigenschaften seiner Rückseite werden nicht angewendet.
- Du kannst dir verdeckte bleibende Karten, die du kontrollierst, jederzeit ansehen.
- Falls eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, das Spiel verlässt, musst du sie offen vorzeigen.
- Falls eine Kreatur als Kopie einer verdeckten Kreatur ins Spiel kommt, oder falls ein Spielstein erzeugt wird, der eine Kopie einer verdeckten Kreatur ist, hat diese Kopie dieselben Eigenschaften wie die verdeckte Kreatur (in diesem Fall ist er eine 5/5 Artefaktkreatur mit keinen anderen Eigenschaften), obwohl die Kopie aufgedeckt ist.
- Das *Hauptset 2019* enthält keine Möglichkeit, diese Karten aufzudecken. Falls ein Effekt von Karten außerhalb dieses Sets die Karte aufdeckt, endet der Effekt, der dazu führt, dass sie eine 5/5 Artefaktkreatur ist. Falls ein solcher Effekt versucht, eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte aufzudecken, dann zeige diese Karte offen vor und sie bleibt verdeckt. In diesem Fall bleibt sie eine 5/5 Artefaktkreatur.
- Falls ein Effekt versucht, eine verdeckte Kreatur ins Spiel zurückzubringen, nachdem sie dieses verlassen hat (wie z. B. Teferis Eid aus dem *Dominaria*-Set oder Abnorme Zähigkeit aus diesem Set), bringt dieser

Effekt die Karte aufgedeckt zurück. Falls er versucht, auf diese Weise eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte ins Spiel zu bringen, bleibt diese Karte stattdessen in ihrer derzeitigen Zone.

Tezzeret, meisterhafter Handwerker

{3} {U} {U}

Legendärer Planeswalker — Tezzeret

5

+1: Erzeuge einen 1/1 farblosen Thopter-Artefaktkreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

0: Ziehe eine Karte. Falls du drei oder mehr Artefakte kontrollierst, ziehe stattdessen zwei Karten.

−9: Du erhältst ein Emblem mit „Durchsuche zu Beginn deines Endsegments deine Bibliothek nach einer bleibenden Karte, bringe sie ins Spiel und mische dann deine Bibliothek.“

- Falls du mit der Fähigkeit des Emblems von Tezzeret eine bleibende Karte ins Spiel bringst, werden alle ausgelösten Fähigkeiten dieser bleibenden Karte, die während des Endsegments ausgelöst werden, nicht während desselben Endsegments ausgelöst.

Tezzerets Torbrecher (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4}

Artefakt

Wenn Tezzerets Torbrecher ins Spiel kommt, schaue dir die obersten fünf Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine blaue oder Artefaktkarte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

{5} {U}, {T}, opfere Tezzerets Torbrecher: Kreaturen, die du kontrollierst, können in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Da der Effekt der letzten Fähigkeit von Tezzerets Torbrecher nicht die Eigenschaften von bleibenden Karten ändert, wird ständig aktualisiert, welche Gruppe von Kreaturen davon betroffen ist. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen, können nicht geblockt werden.

Todesbaron

{1} {B} {B}

Kreatur — Zombie, Zauberer

2/2

Skelette, die du kontrollierst, und andere Zombies, die du kontrollierst, erhalten +1/+1 und haben Todesberührung.

- Eine Kreatur, die sowohl ein Skelett als auch ein Zombie ist, erhält den Bonus nur einmal.
- Der Todesbaron hat normalerweise keinen Effekt auf sich selbst. Falls es dir allerdings gelingt, ihn in ein Skelett zu verwandeln, gibt er auch sich selbst +1/+1 und Todesberührung.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der einem Skelett oder Zombie, das bzw. den du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Todesbaron während des Zuges das Spiel verlässt.

Tollwütiger Biss

{1} {G}

Hexerei

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

- Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, den Tollwütigen Biss zu verrechnen, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

Transmutationsstab

{3}

Artefakt

Der Transmutationsstab kommt mit drei Ladungsmarken ins Spiel.

{1}, {T}, entferne eine Ladungsmarke vom Transmutationsstab: Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Ihr Beherrscher erzeugt einen 2/4 weißen Ochse-Kreaturenspielstein. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem versucht wird, die Fähigkeit des Transmutationsstabes zu verrechnen, ein illegales Ziel ist, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Ochse-Spielstein.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein legales Ziel ist, aber nicht zerstört werden kann, z. B. weil sie Unzerstörbarkeit hat, erhält ihr Beherrscher einen Ochse-Spielstein und darf die Kreatur behalten.

Vaevictis Asmadi, der Schreckliche

{3} {B} {R} {G}

Legendäre Kreatur — Ältester, Drache

6/6

Fliegend

Immer wenn Vaevictis Asmadi, der Schreckliche, angreift, bestimme für jeden Spieler eine bleibende Karte deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert. Die Spieler opfern jene bleibenden Karten. Jeder Spieler, der auf diese Weise eine bleibende Karte geopfert hat, zeigt die oberste Karte seiner Bibliothek offen vor und bringt sie dann ins Spiel, falls es eine bleibende Karte ist.

- Auch du musst eine deiner bleibenden Karten als Ziel bestimmen.
- Vaevictis' ausgelöste Fähigkeit wird während des Angreifer-deklarieren-Segments verrechnet, bevor Blocker deklariert werden. Eine Kreatur, die als Ziel seiner Fähigkeit bestimmt wurde, ist nicht mehr da, um zu blocken, und Kreaturen, die durch seine Fähigkeit ins Spiel gebracht wurden, können blocken.
- Falls eine der als Ziel bestimmten bleibenden Karten nicht geopfert werden kann (weil z. B. zu einem illegalen Ziel wurde, weil sie beispielsweise Fluchsicherheit erhält), zeigt der Beherrscher dieser bleibenden Karte die oberste Karte seiner Bibliothek nicht offen vor und bringt sie auch nicht ins Spiel.
- Falls ein Spieler keine bleibenden Karten kontrolliert, hat Vaevictis' Fähigkeit nicht genügend legale Ziele, also wird sie ohne einen Effekt vom Stapel entfernt.

Verdächtiges Bücherregal

{2}

Artefakt Kreatur — Mauer

0/4

Verteidiger *(Diese Kreatur kann nicht angreifen.)*

{3}, {T}: Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Das Aktivieren der Fähigkeit des Verdächtigen Bücherregals, nachdem eine Kreatur von einer geblockt wurde, führt nicht dazu, dass diese Kreatur ungeblockt wird.

Verräterische Tat

{2} {R}

Hexerei

Übernimm bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl. Enttappe die Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges. *(Sie kann in diesem Zug angreifen und {T}.)*

- Die Verräterische Tat kann eine beliebige Kreatur als Ziel haben, selbst eine, die ungetappt ist oder die du bereits kontrollierst.
 - Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst.
-

Versierter Animator

{2} {U}

Kreatur — Mensch, Handwerker

1/3

Wenn der Versierte Animator ins Spiel kommt, wird ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst, eine Artefaktkreatur mit Basis-Stärke und -Widerstandskraft 5/5, solange der Versierte Animator im Spiel ist.

- Der Versierte Animator entfernt keine Fähigkeiten, die das Artefakt deiner Wahl hat.
- 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 angewendet werden, nachdem die Fähigkeit des Versierten Animators verrechnet wurde, überschreiben diesen Effekt.
- 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.

Verstorbene Matrosin

{1} {U}

Kreatur — Geist, Pirat

2/2

Wenn die Verstorbene Matrosin das Ziel eines Zauberspruchs wird, opfere sie.

Die Verstorbene Matrosin kann außer von Geistern nicht geblockt werden.

{3} {U}: Eine andere Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, kann in diesem Zug außer von Geistern nicht geblockt werden.

- Du musst die Verstorbene Matrosin auch dann opfern, falls der Zauberspruch, der sie als Ziel hat, neutralisiert wird.
- Falls der Zauberspruch, der die Verstorbene Matrosin als Ziel hat, keine anderen Ziele hat, wird er nicht verrechnet (da er nicht länger ein legales Ziel hat, nachdem die Verstorbene Matrosin geopfert wurde).
- Das Aktivieren der letzten Fähigkeit der Verstorbenen Matrosin, nachdem eine Kreatur von einer Nicht-Geist-Kreatur geblockt wurde, führt nicht dazu, dass die Kreatur ungeblockt wird.

Vivien, Hüterin des Essenzbogens (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {G} {G}

Legendärer Planeswalker — Vivien

5

+2: Lege zwei +1/+1-Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

−3: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst, Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

−9: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +4/+4 und verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Falls eine der Kreaturen ein illegales Ziel ist, sowie versucht wird, Viviens zweite Fähigkeit zu verrechnen, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

- Viviens letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zu dem Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten weder +4/+4 noch verursachen sie Trampelschaden.

Viviens Anrufung

{5} {G} {G}

Hexerei

Schau dir die obersten sieben Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte ins Spiel bringen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Wenn eine Kreatur auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, fügt sie einer Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert, Schaden in Höhe ihrer Stärke zu.

- Du bestimmst keine Ziele, sowie du Viviens Anrufung wirkst. Während dieser Zauberspruch verrechnet wird, kannst du eine Kreaturenkarte von den Karten, die du dir angeschaut hast, ins Spiel bringen. Wenn du dies tust, wird eine separate Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert und der Schaden zugefügt werden soll.
- Falls die Kreatur, die du ins Spiel gebracht hast, das Spiel verlässt, bevor Schaden zugefügt wird, wird ihr zuletzt im Spiel bekannter Zustand verwendet, um zu ermitteln, wie viel Schaden sie der Kreatur deiner Wahl zufügt.

Viviens Jaguar (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{2} {G}

Kreatur — Katze, Geist

3/2

Reichweite (*Diese Kreatur kann fliegende Kreaturen blocken.*)

{2} {G}: Bringe Vivien Jaguar aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du einen Vivien-Planeswalker kontrollierst.

- Falls der einzige Vivien-Planeswalker, den du kontrollierst, und Vivien Jaguar zum selben Zeitpunkt in einen Friedhof gelegt werden (z. B. im Kampf), kannst du die letzte Fähigkeit von Vivien Jaguar nicht aktivieren.

Von den Toten auferstehen

{4} {B}

Hexerei

Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof unter deiner Kontrolle ins Spiel. Die Kreatur ist zusätzlich zu ihren anderen Farben und Typen ein schwarzer Zombie.

- Von den Toten auferstehen überschreibt keine bisherigen Farben oder Untertypen. Stattdessen fügt es eine weitere Farbe und einen weiteren Untertyp hinzu.
- Falls die Kreatur normalerweise farblos ist, wird sie jetzt einfach schwarz. Sie kann nicht gleichzeitig farblos und schwarz sein.
- Verändert ein späterer Effekt die Farben der Kreatur, überschreibt dies diesen Teil des Effekts von Von den Toten auferstehen; die Kreatur hat dann nur die neue Farbe. Das gleiche gilt für Effekte, die die Typen oder Untertypen der betroffenen Kreatur ändern.

Wachrufer der Toten (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {B} {B}

Kreatur — Vogel, Geist

5/5

Fliegend

{5} {B} {B}: Bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.

- Die Fähigkeit des Wachrufers der Toten kann nur aktiviert werden, während er im Spiel ist. Er kann sich nicht selbst aus deinem Friedhof zurückbringen.

Windvertraute Sphinx

{5} {U} {U}

Kreatur — Sphinx

3/7

Fliegend

Immer wenn eine Kreatur mit Flugfähigkeit angreift, kannst du eine Karte ziehen.

- Es spielt keine Rolle, wer die Kreatur mit Flugfähigkeit kontrolliert oder welchen Spieler oder Planeswalker diese Kreatur angreift. Der Beherrscher der Windvertrauten Sphinx ist der Spieler, der eine Karte ziehen darf.
- Die Fähigkeit der Windvertrauten Sphinx wird auch ausgelöst, wenn sie selbst angreift.
- Die Kreatur muss Flugfähigkeit haben, direkt nachdem sie als angreifende Kreatur deklariert wurde, damit die Fähigkeit der Windvertrauten Sphinx ausgelöst wird. Beispielsweise führt das Angreifen mit dem Lenkdrachen-Korsaren dazu, dass die Fähigkeit ausgelöst wird. Ebenso gilt, dass das Angreifen mit dem Pegasus-Renner und einer Kreatur ohne Flugfähigkeit dazu führt, dass die Fähigkeit nur einmal ausgelöst wird, während das Angreifen mit zwei fliegenden Kreaturen dazu führt, dass die Fähigkeit zweimal ausgelöst wird.

Zerlumppte Mumie (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{1} {B}

Kreatur — Zombie, Schakal

1/2

Wenn die Zerlumppte Mumie stirbt, verliert jeder Gegner 2 Lebenspunkte.

- Falls deine Lebenspunkte im selben Moment auf 0 oder weniger reduziert werden, in dem auch die Zerlumppte Mumie tödlichen Schaden erleidet, verlierst du die Partie, bevor die ausgelöste Fähigkeit der Mumie auf den Stapel gelegt wird.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die ausgelöste Fähigkeit der Zerlumpten Mumie dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert.

Zwergenpriester

{3} {W}

Kreatur — Zwerg, Kleriker

2/4

Wenn der Zwergenpriester ins Spiel kommt, erhältst du für jede Kreatur, die du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

- Die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, wird erst gezählt, sowie die Fähigkeit des Zwergenpriesters verrechnet wird. Falls der Zwergenpriester dann noch im Spiel ist, zählt er sich selbst.