

Sethinweise zum Hauptset 2020

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

Fassung vom 31. Mai 2019

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 [Support.Wizards.com](https://support.wizards.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 zum Set

Das Hauptset 2020 enthält 280 Karten (20 Standardländer, 112 häufige, 80 nicht ganz so häufige, 53 seltene und 15 sagenhaft seltene Karten), die in Boosterpackungen enthalten sind, sowie 63 weitere Karten, die nur in den *Hauptset 2020* Planeswalker-Decks und Einsteigerprodukten enthalten sind, und 1 einzigartige Promokarte, die nur als Teil der *Hauptset 2020* Buy-a-Box-Promotion in Stores erhältlich ist.

Das Hauptset 2020 wird an seinem Erscheinungsdatum für das Constructed-Format turnierlegal: am Freitag, 12. Juli 2019. Ab diesem Zeitpunkt sind die folgenden Kartensets im Standard-Format erlaubt: *Ixalan*, *Rivalen von Ixalan*, *Dominaria*, *Hauptset 2019*, *Gilden von Ravnica*, *Ravnica's Treue*, *Krieg der Funken* und *Hauptset 2020*.

Unter [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) findest du eine vollständige Liste von Spielformaten und erlaubten Kartensets sowie eine Liste ausgeschlossener Karten.

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

Set-Thema: Chandra Nalaar

Das Hauptset 2020 stellt die feurige Planeswalkerin Chandra Nalaar in den Mittelpunkt – ihre großartigen pyromagischen Fähigkeiten werden nicht nur durch verschiedene ihrer Zaubersprüche dargestellt, sondern auch auf drei Planeswalker-Karten, die in Boosterpackungen erhältlich sind (eine nicht ganz so häufige, eine seltene und eine sagenhaft seltene), und einer vierten, die im Chandra-Planeswalker-Deck enthalten ist.

Chandra, Pyromagier-Novizin
 {3} {R}
 Legendärer Planeswalker — Chandra
 5
 +1: Elementarwesen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0
 bis zum Ende des Zuges.
 −1: Erzeuge {R} {R}.
 −2: Chandra, Pyromagier-Novizin, fügt einem Ziel
 deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

Die Regeln für Planeswalker-Karten bleiben mit diesem Set unverändert.

- Planeswalker-Karten haben Untertypen (wie „Chandra“ oder „Ajani“), auf die sich andere Karten beziehen können, aber regeltechnisch sonst keine Bedeutung haben. Du kannst beispielsweise nicht zwei Planeswalker namens Chandra, Pyromagier-Novizin, kontrollieren, weil sie legendäre bleibende Karten sind, die der „Legendenregel“ unterliegen, aber du kannst gleichzeitig Chandra, Pyromagier-Novizin, und Chandra, Dienerin des Feuers, kontrollieren.
- Die Anzahl an Loyalitätsmarken, mit denen ein Planeswalker ins Spiel kommt, ist in der unteren rechten Ecke der Karte abgebildet. Schaden, der einem Planeswalker zugefügt wird, sorgt dafür, dass er pro Schadenspunkt eine Loyalitätsmarke verliert.
- Falls die Loyalität eines Planeswalkers auf 0 sinkt, wird er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, genau wie eine Kreatur mit Widerstandskraft 0. Es ist nicht möglich, die Loyalität eines Planeswalkers auf 0 zu reduzieren und ihn dann für einen anderen Effekt zu opfern.
- Du kannst pro Zug genau eine Loyalitätsfähigkeit eines Planeswalkers, den du kontrollierst, aktivieren, und zwar zu jedem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest. Dazu musst du die Kosten der Loyalitätsfähigkeit bezahlen, indem du die entsprechende Anzahl an Loyalitätsmarken hinzufügst oder entfernst.
- Falls ein Planeswalker eine ausgelöste oder statische Fähigkeit hat, funktioniert jene Fähigkeit auch noch, nachdem du eine Loyalitätsfähigkeit des Planeswalkers aktiviert hast.
- Wenn in deinem Zug ein Planeswalkerzauber, den du kontrollierst, verrechnet wird, hast du Priorität, bevor ein anderer Spieler einen Zauberspruch (einschließlich Spontanzauber) wirken oder Fähigkeiten aktivieren kann. Falls es deine Hauptphase ist und der Stapel leer ist, kannst du eine Fähigkeit deines Planeswalkers aktivieren, bevor irjemand versuchen kann, ihn aus dem Spiel zu entfernen.
- Am einfachsten wird man Planeswalker los, indem man sie angreift. Beim Deklarieren deiner Angreifer bestimmst du für jede angreifende Kreatur, ob sie einen Gegner oder einen gegnerischen Planeswalker angreift. Kreaturen, die Planeswalker angreifen, können vom verteidigenden Spieler mit dessen Kreaturen geblockt werden. Jede ungeblockte Kreatur, die einen Planeswalker angreift, fügt dem Planeswalker Kampfschaden zu. Der Planeswalker fügt keinen Schaden zu.
- Einige Zaubersprüche können Planeswalkern direkt Schaden zufügen. Der Kartentext des Zauberspruchs besagt dann konkret, dass er einem Planeswalker Schaden zufügt oder ihn als Ziel haben kann, oder er besagt, dass er einem „Ziel deiner Wahl“ Schaden zufügt. Die Formulierung „Ziel deiner Wahl“ bedeutet „Kreatur, Planeswalker oder Spieler deiner Wahl“.

Wiederkehrendes Schlüsselwort: Schutz

Beginnend mit dem *Hauptset 2020* kehrt das Schlüsselwort Schutz zurück und wird wieder regelmäßig in Sets erscheinen. Dieses Schlüsselwort umfasst vier Arten, wie bleibende Karten oder Spieler geschützt werden.

Apostel des reinigenden Lichts

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/1

Schutz vor Schwarz (*Diese Kreatur kann von nichts Schwarzem geblockt oder als Ziel bestimmt werden, von ihm Schaden zugefügt bekommen oder von ihm verzaubert oder ausgerüstet werden.*)

{2}: Schicke eine Karte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil.

Die Regeln für Schutz bleiben mit diesem Set unverändert.

- Falls eine bleibende Karte Schutz vor einer Farbe hat, bedeutet das vier Dinge:
 - Schaden, der der bleibenden Karte von einer Quelle dieser Farbe zugefügt würde, wird verhindert.
 - Auren und Ausrüstungen dieser Farbe können nicht an die bleibende Karte angelegt werden.
 - Kreaturen dieser Farbe können die bleibende Karte nicht blocken.
 - Die bleibende Karte kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen dieser Farbe oder von Fähigkeiten von Quellen dieser Farbe sein.
- Nichts anderes als die oben angegebenen Ereignisse wird verhindert oder illegal. Eine Kreatur mit Schutz vor Weiß wird von Weltenreinigung zerstört; eine Kreatur mit Schutz vor Grün erhält von Niederreiten +2/+2 und verursacht Trampelschaden; eine Kreatur mit Schutz vor Schwarz erhält dank des Effekts des Fäulniskäfers keine +1/+1-Marken.
- Erhält eine bleibende Karte Schutz, kann dies bewirken, dass ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ein illegales Ziel hat. Sind alle Ziele eines Zauberspruch oder einer Fähigkeit illegal, wenn er bzw. sie verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit nicht verrechnet. Keiner seiner bzw. ihrer Effekte geschieht, auch nicht Effekte, die nichts mit dem Ziel zu tun haben. Falls zumindest ein Ziel noch legal ist, bewirkt der Zauberspruch oder die Fähigkeit bei den verbleibenden legalen Zielen so viel wie möglich, und seine bzw. ihre anderen Effekte geschehen trotzdem.
- Schutz wirkt nur, während sich das Objekt mit Schutz im Spiel befindet. Zum Beispiel kann ein Kreaturenzauber, der Schutz vor Blau hat, das Ziel eines blauen Zauberspruchs sein, der ihn neutralisiert, und eine Kreaturenkarte auf einem Friedhof, die Schutz vor Schwarz hat, kann das Ziel eines schwarzen Zauberspruchs sein, der sie zurückbringt.

Wiederkehrende Mechanik: Ley-Linien

Die Ley-Linien sind ein Zyklus von fünf Verzauberungen, die ein ungewöhnliches Merkmal aufweisen: Falls du eine oder mehrere davon auf deiner Starthand hast, kannst du sie ins Spiel bringen, bevor die Partie beginnt!

Ley-Linie der Leere

{2} {B} {B}

Verzauberung

Falls die Ley-Linie der Leere auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.

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

Die Regeln für Ley-Linien bleiben mit diesem Set unverändert.

- Die „Starthand“ eines Spielers sind die Karten auf seiner Hand, nachdem alle Spieler ihre letzten Mulligans genommen haben.
- Falls Spieler Karten auf der Hand haben, die ihnen erlauben, Aktionen aus der Starthand auszuführen (z. B. Ley-Linien), beginnt der Startspieler damit. Der Spieler kann solche Aktionen, die ihm zur Verfügung stehen, in beliebiger Reihenfolge ausführen, dann folgen die anderen Spieler in Zugreihenfolge. Im Anschluss daran beginnt der erste Zug.

Regelaktualisierung: Nehmen von Mulligans

Nach einem erfolgreichen Test früher in diesem Jahr tritt mit dem Erscheinen des *Hauptsets 2020* ein neues Verfahren für das Nehmen von Mulligans in Kraft. Diese Regeländerung gilt ab Freitag, 12. Juli 2019 für alle Spielformate.

Die neue Regel für das Mulligan-Verfahren lautet wie folgt:

103.4. Jeder Spieler zieht so viele Karten, wie seine Start-Handkartenzahl beträgt, das sind normalerweise sieben. (Manche Effekte können die Start-Handkartenzahl eines Spielers verändern.) Ein Spieler, der mit seiner gezogenen Starthand unzufrieden ist, kann einen Mulligan nehmen. Zuerst sagt der Startspieler an, ob er einen Mulligan nehmen will. Dann tun die anderen Spieler in Zugreihenfolge dasselbe. Nachdem jeder Spieler seine Ansage gemacht hat, nehmen alle Spieler, die dies angesagt haben, gleichzeitig einen Mulligan. Um einen Mulligan zu nehmen, mischt ein Spieler die Karten aus seiner Hand zurück in seine Bibliothek, zieht eine neue Hand mit seiner Start-Handkartenzahl und legt dann so viele Handkarten in beliebiger Reihenfolge unter seine Bibliothek, wie er Mulligans genommen hat. Sobald ein Spieler entscheidet, keinen Mulligan zu nehmen, werden die verbleibenden Karten die Starthand des Spielers und der Spieler darf keine weiteren Mulligans nehmen. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis kein Spieler mehr einen Mulligan nimmt. Ein Spieler kann Mulligans nehmen, bis seine Starthand null Karten enthält.

- Nach dem Ziehen von sieben Karten kann ein Spieler den Mulligan-Vorgang abkürzen und einfach ansagen, dass er einen Mulligan nimmt, bevor er Handkarten unter seine Bibliothek legt. Falls jedoch Effekte ihm erlauben, zu jedem Zeitpunkt, zu dem er einen Mulligan nehmen könnte, andere Aktionen auszuführen, muss er zuerst die entsprechende Anzahl an Karten unter seine Bibliothek legen, bevor er die Aktionen ausführen kann.
- In einer Multiplayer-Partie ist der erste Mulligan, den ein Spieler nimmt, „gratis“. Das bedeutet: Wenn ein Spieler zum ersten Mal einen Mulligan nimmt, legt er keine Karten unter seine Bibliothek. Wenn der Spieler zum zweiten Mal einen Mulligan nimmt, legt er eine Karte unter seine Bibliothek und so weiter.

KARTENSPEZIFISCHES

Abbild der Ahnen

{3}

Artefakt

Sowie das Abbild der Ahnen ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.

Kreaturen des bestimmten Typs, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

{3}, {T}: Schau dir die obersten drei Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Kreaturenkarte des bestimmten Typs offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Du musst einen existierenden Kreaturentyp bestimmen, zum Beispiel Vampir oder Krieger. Kartentypen (wie Artefakt) und Übertypen (wie Legendär) können nicht bestimmt werden.

Agent des Verrats

{5} {U} {U}

Kreatur — Mensch, Räuber

2/3

Wenn der Agent des Verrats ins Spiel kommt, übernimm die Kontrolle über eine bleibende Karte deiner Wahl.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du drei oder mehr bleibende Karten kontrollierst, die du nicht besitzt, ziehst du drei Karten.

- Das Übernehmen der Kontrolle über eine Kreatur führt nicht dazu, dass du auch die Kontrolle über die an sie angelegten Auren oder Ausrüstungen übernimmst. Das Übernehmen der Kontrolle über eine Aura oder Ausrüstung ändert nicht, an welche Karte sie derzeit angelegt ist.
 - Der Effekt des Agenten des Verrats dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also weder im Aufräumsegment, noch falls der Agent des Verrats das Spiel verlässt. In einer Multiplayer-Partie endet er allerdings, falls du die Partie verlässt.
 - Der Besitzer eines Spielsteins ist derjenige Spieler, der ihn erzeugt hat.
 - Falls du keine drei bleibenden Karten kontrollierst, die du nicht besitzt, sowie dein Endsegment beginnt, wird die letzte Fähigkeit des Agenten des Verrats nicht ausgelöst. Falls du keine drei bleibenden Karten mehr kontrollierst, die du nicht besitzt, sowie sie verrechnet wird, ziehst du keine drei Karten. Dabei muss es sich nicht jedes Mal um dieselben drei bleibenden Karten handeln.
 - Falls du die Kontrolle über eine bleibende Karte „bis zum Ende des Zuges“ übernimmst, endet der Effekt im Aufräumsegment, nach dem Endsegment. Du kontrollierst jene bleibende Karte für die letzte Fähigkeit des Agenten des Verrats.
-

Ahnenklinge

{1} {W}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn die Ahnenklinge ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein und lege die Ahnenklinge dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur erhält +1/+1.

Ausrüsten {1} ({1}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Der Soldat-Spielstein, den du erzeugst, kommt als 1/1 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 1/1 Kreatur ins Spiel kommen.
- Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du den Soldat-Spielstein erzeugst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Ahnenklinge an ihn angelegt wird.

Ajani, inspirierender Anführer (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {W} {W}

Legendärer Planeswalker — Ajani

5

+2: Du erhältst 2 Lebenspunkte dazu. Lege zwei +1/+1-

Marken auf bis zu eine Kreatur deiner Wahl.

-3: Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Ihr

Beherrscher erhält 2 Lebenspunkte dazu.

-10: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten

Flugfähigkeit und Doppelschlag bis zum Ende des

Zuges.

- Du kannst Ajanis erste Fähigkeit aktivieren, ohne ein Ziel zu bestimmen. Falls du dies tust, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du erhältst nicht 2 Lebenspunkte dazu.
 - Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Ajanis zweite Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler erhält Lebenspunkte dazu.
 - Ajanis 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 Flugfähigkeit noch Doppelschlag.
-

Ajani, Stärke des Rudels

{2} {W} {W}

Legendärer Planeswalker — Ajani

5

+1: Du erhältst Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Kreaturen und Planeswalkern, die du kontrollierst, dazu.

–2: Erzeuge einen 2/2 weißen Katze-Soldat-Kreaturenspielstein namens Ajanis Rudelmitglied mit „Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf Ajanis Rudelmitglied.“

0: Falls du mindestens 15 Lebenspunkte mehr als deine Startlebenspunktezah hast, schicke Ajani, Stärke des Rudels, und alle Artefakte und Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, ins Exil.

- Falls ein Planeswalker, den du kontrollierst, auch eine Kreatur ist (weil es zum Beispiel Gideon ist), wird er doppelt gezählt, sowie Ajanis erste Fähigkeit verrechnet wird.
 - Die Spielsteine, die durch Ajanis zweite Fähigkeit erzeugt werden, ähneln der Karte Ajanis Rudelmitglied, aber sie haben keine Manakosten und ihre umgewandelten Manakosten sind 0.
 - 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.
 - 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 einen Leidenschaftlichen Redner oder 4 Lebenspunkte durch einen Morgenrot-Engel dazuerhältst. Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied wird nur einmal ausgelöst.
 - 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.
 - Ob du mindestens 15 Lebenspunkte mehr als deine Startlebenspunktezah hast, wird ermittelt, sowie Ajanis letzte Fähigkeit verrechnet wird.
 - In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die Fähigkeit von Ajanis Rudelmitglied ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.
 - In einer Partie Two-Headed Giant schickt Ajanis letzte Fähigkeit Karten ins Exil, solange der Lebenspunktstand deines Team um 15 oder mehr Lebenspunkte größer ist als die Startlebenspunktezah deines Teams.
-

Angesehener Waffenschmied

{1} {U}

Kreatur — Mensch, Handwerker

1/3

{T}: Erzeuge {C} {C}. Verwende dieses Mana nur, um Artefaktzauber zu wirken oder Fähigkeiten von Artefakten zu aktivieren.

{U}, {T}: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte namens Herzstecherbogen oder Phiole mit Drachenfeuer, zeige sie offen vor, nimm sie auf deine Hand und mische dann deine Bibliothek.

- Aktivierte Fähigkeiten enthalten einen Doppelpunkt. Sie werden normalerweise so notiert: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext. Du kannst von dieser Fähigkeit erzeugtes Mana nicht dafür ausgeben, Kosten von ausgelösten Fähigkeiten von Artefakten, z. B. der ersten Fähigkeit von Chandras Regulator, zu bezahlen.
- Das Mana, das von der ersten Fähigkeit des Angesehenen Waffenschmieds generiert wird, kann nicht dazu verwendet werden, um Fähigkeiten von Artefakt-Quellen zu aktivieren, die nicht im Spiel sind.

Angriff von oben

{2} {W}

Hexerei

Zerstöre eine getappte Kreatur deiner Wahl. Du erhältst für jede fliegende Kreatur, die du kontrollierst, 1 Lebenspunkt dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Angriff von oben verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), erhältst du Lebenspunkte dazu.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie die Kreatur deiner Wahl zerstört wird, werden erst verrechnet, nachdem du Lebenspunkte dazuerhalten hast.
- Falls Kreaturen ins Exil geschickt wurden, „bis“ die Kreatur deiner Wahl das Spiel verlässt, kehren die Kreaturen zurück, bevor du Lebenspunkte dazuerhältst.

Atemsis die Allsehende

{3} {U} {U} {U}

Legendäre Kreatur — Sphinx

4/5

Fliegend

{2} {U}, {T}: Ziehe zwei Karten und wirf dann eine Karte ab.

Immer wenn Atemsis die Allsehende einem Gegner Schaden zufügt, kannst du die Karten auf deiner Hand offen vorzeigen. Falls auf diese Weise mindestens sechs Karten mit unterschiedlichen umgewandelten Manakosten vorgezeigt werden, verliert jener Spieler die Partie.

- Jede *Magic*-Karte hat genau einen Wert für ihre umgewandelten Manakosten. Eine Karte ohne Manakosten hat umgewandelte Manakosten von 0, und 0 kann einer der sechs Werte für umgewandelte Manakosten sein, die für Atemsis' Fähigkeit zählen.
- Falls eine Karte in deiner Hand {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Die umgewandelten Manakosten einer geteilten Karte werden durch Kombinieren der beiden Hälften bestimmt. Die umgewandelten Manakosten von Feuer//Eis auf deiner Hand betragen beispielsweise 4.
- Falls ein Effekt dafür sorgt, dass du mit offenen Karten spielst, kannst du trotzdem die Karten auf deiner Hand offen vorzeigen, sowie Atemsis' letzte Fähigkeit verrechnet wird. Die Fähigkeit funktioniert normal.

Ätherböe

{1} {U}

Spontanzauber

Bestimme einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte deiner Wahl, der bzw. die rot oder grün ist. Sein bzw. ihr Besitzer legt ihn bzw. sie auf oder unter seine Bibliothek.

- Der Besitzer des Zauberspruchs bzw. der bleibenden Karte deiner Wahl entscheidet, ob er ihn bzw. sie auf oder unter seine Bibliothek legt.
- Ein Zauberspruch, der in die Bibliothek seines Besitzers gelegt wird, wird vom Stapel entfernt und daher nicht verrechnet. Der Zauberspruch wird nicht neutralisiert, sondern existiert nicht mehr. Dies funktioniert daher auch gegen Zaubersprüche, die nicht neutralisiert werden können.

Aufseher aus Stahl

{2}

Artefaktkreatur — Konstrukt

1/1

{T}: Lege auf jede Artefaktkreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Die Fähigkeit des Aufsehers aus Stahl legt eine +1/+1-Marke auf jede Artefaktkreatur, die du kontrollierst, einschließlich seiner selbst.

Benebeln

{2} {U}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält -4/-0 bis zum Ende des Zuges.

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl zu dem Zeitpunkt, zu dem Benebeln verrechnet werden soll, ein illegales Ziel ist, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst dann keine Karte.

Bischöfin der Schwingen

{W}{W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

1/4

Immer wenn ein Engel unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.

Immer wenn ein Engel, den du kontrollierst, stirbt, erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturespielstein mit Flugfähigkeit.

- Falls die Bischöfin der Schwingen zum selben Zeitpunkt wie ein oder mehrere Engel, die du kontrollierst, stirbt, wird ihre letzte Fähigkeit für jeden der Engel ausgelöst.
- Falls ein Effekt (wie jener der Arkanen Adaption) dazu führt, dass die Bischöfin der Schwingen ein Engel ist, wird ihre erste Fähigkeit ausgelöst, sowie sie ins Spiel kommt, und ihre letzte Fähigkeit wird ausgelöst, sowie sie stirbt.

Blendende Ägis

{W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Blendende Ägis ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+3.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Blendende Ägis verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Blut für Knochen

{3}{B}

Hexerei

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

Bringe eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück und bringe dann eine andere Kreaturenkarte aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Sobald du beginnst, Blut für Knochen zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opfern möchtest.
- Blut für Knochen hat die Kreaturenkarten, die aus deinem Friedhof zurückgebracht werden sollen, nicht als Ziel. Das bedeutet: Während der Zauberspruch verrechnet wird, kann kein Spieler zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du die Karten bestimmst, und dem Zeitpunkt, zu dem du sie zurückbringst, eine Aktion ausführen.
- Die beim Wirken von Blut für Knochen geopfert Kreatur kann eine der Karten sein, die zum Zurückbringen bestimmt werden.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie die Kreaturenkarte ins Spiel zurückgebracht wird, werden erst verrechnet, nachdem Blut für Knochen fertig verrechnet wurde.

Blutdürstige Luftakrobatin

{1} {B} {B}

Kreatur — Vampir, Räuber

2/3

Fliegend

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine

+1/+1-Marke auf die Blutdürstige Luftakrobatin.

- Die Fähigkeit der Blutdürstigen Luftakrobatin wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch einen Leidenschaftlichen Redner oder 4 Lebenspunkte durch einen Morgenrot-Engel dazuerhältst. Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die Fähigkeit der Blutdürstigen Luftakrobatin wird nur einmal ausgelöst.
- Falls der Blutdürstigen Luftakrobatin zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält sie durch ihre Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um sie 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 der Blutdürstigen Luftakrobatin 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.
- 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.

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 einen Leidenschaftlichen Redner oder 4 Lebenspunkte durch einen Morgenrot-Engel dazuerhältst. Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die Fähigkeit des Blutschwelgers wird nur einmal ausgelöst.
- 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.
- 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.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Blutschwelgers dazu, dass dem gegnerischen Team zweimal 1 Schadenspunkt zugefügt wird.

Borealis-Elementar

{4} {U}

Kreatur — Elementarwesen

3/4

Fliegend

Zaubersprüche, die deine Gegner wirken und die das

Borealis-Elementar als Ziel haben, kosten beim Wirken

{2} mehr.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen (wie die Kosten durch den Effekt des Borealis-Elementars) hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Ein gegnerischer Zauberspruch, der das Borealis-Elementar mehr als einmal als Ziel hat, kostet beim Wirken nur {2} mehr.

Borkenhaut-Troll

{G} {G}

Kreatur — Troll

2/2

Der Borkenhaut-Troll kommt mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

{1}, entferne eine +1/+1-Marke vom Borkenhaut-Troll:

Der Borkenhaut-Troll erhält Fluchsicherheit bis zum

Ende des Zuges. *(Er kann nicht das Ziel von*

Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Borkenhaut-Troll zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls du während des Zuges seine letzte Fähigkeit aktivierst.

Borstiges Wildschwein *(aus dem Willkommens-Deck)*

{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.
-

Brackgeborener Meuchler

{1} {U}

Kreatur — Meervolk, Pirat

2/1

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

Immer wenn du während des Zuges eines Gegners einen Zauberspruch wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den Brackgeborenen Meuchler.

- Der Brackgeborene Meuchler muss im Spiel sein, damit seine letzte Fähigkeit funktioniert. Insbesondere gilt: Die Fähigkeit wird nicht ausgelöst, sowie du den Brackgeborenen Meuchler während des Zuges eines Gegners wirkst.
- Die Fähigkeit des Brackgeborenen Meuchlers wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Brandspucker

{R}

Kreatur — Elementarwesen, Eidechse

1/1

Immer wenn der Brandspucker angreift, fügt er dem Spieler oder Planeswalker, den er angreift, 1 Schadenspunkt zu.

- Der Schaden, den der Brandspucker zufügt, sowie seine Fähigkeit verrechnet wird, ist kein Kampfschaden.
- Falls die Loyalität des Planeswalkers, den der Brandspucker angreift, durch den von seiner Fähigkeit zugefügten Schaden auf 0 reduziert wird, greift der Brandspucker weiterhin an. Er kann geblockt werden, aber falls er nicht geblockt wird, fügt er keinen Kampfschaden zu.

Brutzeln

{1} {R}

Spontanzauber

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Brutzeln fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl, die bzw. der weiß oder blau ist, 5 Schadenspunkte zu.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Brutzeln immer noch als Ziel haben. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird, wird Brutzeln nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
 - Falls die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Brutzeln verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und wird ohne einen Effekt auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Dies gilt, obwohl er nicht neutralisiert werden kann.
-

Bund der Wolfssippe

{4} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn der Bund der Wolfssippe ins Spiel kommt,
erzeuge einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturespielstein.

Die verzauberte Kreatur erhält +2/+2.

- Der Bund der Wolfssippe benötigt eine Kreatur als Ziel, sowie er gewirkt wird. Er kann nicht an den Wolf-Spielstein, den er erzeugt, angelegt ins Spiel kommen.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Bund der Wolfssippe verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Chandra, Dienerin des Feuers

{1} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Chandra

4

0: Lege auf jeden roten Planeswalker, den du kontrollierst, eine Loyalitätsmarke.

0: Erzeuge zwei 1/1 rote Elementarwesen-Kreaturespielsteine. Sie erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

–2: Du kannst eine Spontanzauber- oder Hexereikarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof wirken. Falls die Karte in diesem Zug auf deinen Friedhof gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Chandras erste Fähigkeit legt eine Marke auf sich selbst und auf alle anderen roten Planeswalker, die du kontrollierst. Das bewirkt nicht, dass die Loyalitätsfähigkeiten anderer Planeswalker aktiviert werden.
 - Du musst die Kosten für den Zauberspruch bezahlen, den du mit Chandras letzter Fähigkeit wirken willst. Falls dieser Zauberspruch alternative Kosten hat, kannst du diese bezahlen.
 - Falls eine Karte in deinem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen, solange Chandras letzte Fähigkeit sie als Ziel hat; sobald du jedoch beginnst, die Karte zu wirken, bestimmst du einen Wert für X. Falls dadurch die umgewandelten Manakosten größer als 3 werden, kannst du den Zauberspruch dennoch wirken.
 - Falls du die Karte deiner Wahl wirken willst, musst du sie wirken, während die Chandras letzte Fähigkeit verrechnet wird. Du kannst sie nicht erst später im Zug wirken.
-

Chandra, erwachtes Inferno
{4} {R} {R}
Legendärer Planeswalker — Chandra
6

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

+2: Jeder Gegner erhält ein Emblem mit „Zu Beginn
deines Versorgungssegments fügt dir dieses Emblem 1
Schadenspunkt zu.“

−3: Chandra, erwachtes Inferno, fügt jeder Nicht-
Elementarwesen-Kreatur 3 Schadenspunkte zu.

−X: Chandra, erwachtes Inferno, fügt einer Kreatur oder
einem Planeswalker deiner Wahl X Schadenspunkte zu.
Falls eine bleibende Karte, der auf diese Weise Schaden
zugefügt wurde, in diesem Zug sterben würde, schicke
sie stattdessen ins Exil.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann Chandra immer noch als Ziel haben. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird, wird Chandra nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Embleme sind keine bleibenden Karten und können weder ins Exil geschickt noch zerstört werden. Sobald du ein Emblem hast, gibt es keine Möglichkeit mehr, es zu entfernen.
- Die Fähigkeit von Chandras Emblem wird zu Beginn des Versorgungssegments des Spieles, der das Emblem erhält, ausgelöst, nicht zu Beginn des Versorgungssegments von Chandras Beherrscher.
- Ein Spieler kann mehr als eines von Chandras Emblemen haben. Die Fähigkeit jedes Emblems wird einzeln ausgelöst.
- Der Ersatzeffekt von Chandras letzter Fähigkeit schickt die als Ziel gewählte Kreatur bzw. den gewählten Planeswalker ins Exil, falls sie bzw. er aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde und nicht nur wegen tödlichen Schadens.
- Falls Chandras letzte Fähigkeit keinen Schaden zufügt (wahrscheinlich, weil der Schaden auf irgendeine Weise verhindert wurde), wird das Ziel nicht ins Exil geschickt, falls es sterben würde.
- In einer Partie Two-Headed Giant gibt Chandras erste Fähigkeit jedem Gegner ein Emblem. Dem gegnerischen Team wird während seines Versorgungssegments zweimal 1 Schadenspunkt zugefügt.
- Falls du aus einer Multiplayer-Partie ausscheidest, behalten deine Gegner alle Embleme, die Chandra ihnen gegeben hat. Jeder Gegner besitzt das Emblem, das Chandra ihm gibt. In Multiplayer brennen deine Gegner weiter, nachdem du und Chandra die Partie verlassen habt.

Chandra, Pyromagier-Novizin
{3} {R}
Legendärer Planeswalker — Chandra
5

+1: Elementarwesen, die du kontrollierst, erhalten +2/+0
bis zum Ende des Zuges.

−1: Erzeuge {R} {R}.

−2: Chandra, Pyromagier-Novizin, fügt einem Ziel
deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

- Chandras erste Fähigkeit betrifft nur Elementarwesen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Elementarwesen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +2/+0.
- Da es sich um eine Loyalitätsfähigkeit handelt, ist Chandras 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.

Chandra, Zorn der Flamme (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {R} {R}

Legendärer Planeswalker — Chandra

4

+1: Chandra, Zorn der Flamme, fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.

−2: Chandra, Zorn der Flamme, fügt einer Kreatur deiner Wahl 4 Schadenspunkte und dem Beherrscher der Kreatur 2 Schadenspunkte zu.

−8: Chandra, Zorn der Flamme, fügt einem Spieler deiner Wahl und allen Kreaturen, die er kontrolliert, je 10 Schadenspunkte zu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Chandras zweite Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Keinem Spieler wird Schaden zugefügt. Ebenso gilt: Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Chandras letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird keiner Kreatur Schaden zugefügt.
- Chandras letzte Fähigkeit hat den Spieler als Ziel, nicht dessen Kreaturen. Auf diese Weise kann also auch einer Kreatur mit Fluchsicherheit Schaden zugefügt werden.

Chandras Feuerspucker

{2} {R}

Kreatur — Elementarwesen

1/3

Fliegend

Immer wenn einem Gegner Nicht-Kampfschaden zugefügt wird, erhält Chandras Feuerspucker +3/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Kampfschaden ist Schaden, der automatisch durch angreifende oder blockende Kreaturen zugefügt wird. Jeder andere Schaden ist Nicht-Kampfschaden, selbst wenn er während einer Kampfphase von einer angreifenden oder blockenden Kreatur zugefügt wird.
- Die letzte Fähigkeit von Chandras Feuerspucker wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, bei dem einem Gegner Nichtkampf-Schaden zugefügt wird, unabhängig davon, wie viel Schaden dem Spieler zugefügt wird.
- Falls in einer Multiplayer-Partie eine Quelle mehreren Gegnern gleichzeitig Nichtkampf-Schaden zufügt, wird die letzte Fähigkeit von Chandras Feuerspucker so viele Male ausgelöst, wie es Gegner gibt, denen Schaden zugefügt wurde.

Chandras Flammenwelle (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{3} {R} {R}

Hexerei

Chandras Flammenwelle fügt einem Spieler deiner Wahl und allen Kreaturen, die er kontrolliert, je 2

Schadenspunkte zu. Durchsuche deine Bibliothek

und/oder deinen Friedhof nach einer Karte namens

Chandra, Zorn der Flamme, zeige sie offen vor und

nimm sie auf deine Hand. Falls du auf diese Weise deine

Bibliothek durchsuchst, mische sie danach.

- Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Chandras Flammenwelle verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keiner Kreatur und keinem Spieler wird Schaden zugefügt, und du suchst nicht nach Chandra, Zorn der Flamme.
- Chandras Flammenwelle hat den Spieler als Ziel, nicht dessen Kreaturen. Auf diese Weise kann also auch einer Kreatur mit Fluchsicherheit Schaden zugefügt werden.

Chandras Gewalttat

{2} {R} {R}

Spontanzauber

Chandras Gewalttat fügt einer Kreatur deiner Wahl 4

Schadenspunkte und dem Beherrscher der Kreatur 2

Schadenspunkte zu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Chandras Gewalttat verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Keinem Spieler wird Schaden zugefügt.

Chandras Glutkatze

{1} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Katze

2/2

{T}: Erzeuge {R}. Verwende dieses Mana nur, um einen Elementarwesen- oder Chandra-Planeswalker-Zauberspruch zu wirken.

- Ein Chandra-Planeswalker-Zauberspruch ist ein Planeswalkerzauber mit dem Untertyp Chandra. Karten, die Chandras Namen in ihrem Titel oder ihre bildliche Darstellung in ihrer Illustration verwenden (z. B. Chandras Regulator oder Chandras Gewalttat), sind keine Chandra-Planeswalker-Zaubersprüche.

Chandras Regulator

{1} {R}

Legendäres Artefakt

Immer wenn du eine Loyalitätsfähigkeit eines Chandra-Planeswalkers aktivierst, kannst du {1} bezahlen. Falls du dies tust, kopiere die Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.

{1}, {T}, wirf eine Gebirge-Karte oder eine rote Karte ab: Ziehe eine Karte.

- Du kannst beim Verrechnen der ausgelösten Fähigkeit von Chandras Regulator nicht mehrfach {1} bezahlen.
- Durch Kopieren einer Loyalitätsfähigkeit werden keine Loyalitätsmarken auf ein Objekt gelegt oder von ihm entfernt.
- Falls die Loyalitätsfähigkeit –X in ihren Kosten hat, verwendet die Kopie denselben Wert für X.
- Die ausgelöste Fähigkeit von Chandras Regulator und die Kopie, die sie erzeugt, werden beide vor der Loyalitätsfähigkeit, von der sie ausgelöst wurde, verrechnet. Sie werden auch verrechnet, falls die Loyalitätsfähigkeit neutralisiert wird.
- Eine Gebirge-Karte ist eine Länderkarte mit dem Untertyp Gebirge, nicht eine beliebige Länderkarte mit einer Manafähigkeit, die rotes Mana produziert. Länderkarten sind normalerweise farblos, selbst wenn sie rotes Mana produzieren.

Diamantritter
 {3}
 Artefaktkreatur — Ritter
 1/1
 Wachsamkeit (*Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt.*)
 Sowie der Diamantritter ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.
 Immer wenn du einen Zauberspruch der bestimmten Farbe wirkst, lege eine +1/+1-Marke auf den Diamantritter.

- Du musst eine der fünf Farben von *Magic* bestimmen, sowie du für den Diamantritter eine Farbe wählen musst. Du kannst nicht „Artefakt“, „farblos“ oder „pink“ bestimmen.
- Falls du aus irgendeinem Grund einen Diamantritter kontrollierst, für den keine Farbe bestimmt wurde, wird seine letzte Fähigkeit nie ausgelöst.
- Die Fähigkeit des Diamantritters wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Die Macht der Massen
 {G}
 Spontanzauber
 Eine Kreatur deiner Wahl erhält für jede Kreatur, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Die Höhe des Bonus wird ermittelt, sowie Die Macht der Massen verrechnet wird; sie ändert sich nicht, falls sich später im Zug die Anzahl der Kreaturen, die du kontrollierst, verändert.
- Falls du eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel für Die Macht der Massen wählst, vergiss nicht, diese Kreatur mitzuzählen, wenn du die Höhe des Bonus bestimmst.

Donnersippen-Erwecker

{1} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Schamane

1/2

Eile

Immer wenn der Donnersippen-Erwecker angreift, bestimme eine Elementarwesen-Kreaturenkarte deiner Wahl in deinem Friedhof, deren Widerstandskraft kleiner ist als die des Donnersippen-Erweckers. Bringe sie getappt und angreifend ins Spiel zurück. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments.

- Die Karte deiner Wahl muss weniger Widerstandskraft haben, sowie der Donnersippen-Erwecker angreift und sowie seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Andere Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn der Donnersippen-Erwecker angreift, können dessen Widerstandskraft nicht rechtzeitig erhöhen, damit die Fähigkeit Karten mit größerer Widerstandskraft als Zeit haben kann.
- Falls der Donnersippen-Erwecker das Spiel verlässt, nachdem er als Angreifer deklariert wurde, aber bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, verwende seine Widerstandskraft, wie sie zuletzt im Spiel existierte, um zu bestimmen, ob die Karte deiner Wahl immer noch ein legales Ziel ist.
- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker die zurückgebrachte Kreatur angreift. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den der Donnersippen-Erwecker angreift.
- Obwohl die zurückgebrachte Kreatur eine angreifende Kreatur ist, wurde sie nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur als Angreifer deklariert wird (z. B. die des Donnersippen-Erweckers selbst), werden nicht ausgelöst, wenn sie angreifend ins Spiel kommt.
- Falls die neue Kreatur das Spiel vor dem Endsegment verlässt, bleibt sie in ihrer aktuellen Zone. Sie wird nicht geopfert.

Doppelklingen-Paladin (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{3} {W}

Kreatur — Mensch, Ritter

3/3

Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf den Doppelklingen-Paladin.

Solange du 25 oder mehr Lebenspunkte hast, hat der Doppelklingen-Paladin Doppelschlag. (*Er fügt sowohl Erstschlags- als auch normalen Kampfschaden zu.*)

- Die erste Fähigkeit des Doppelklingen-Paladins wird nur einmal für jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, ausgelöst, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch einen Leidenschaftlichen Redner oder 4 Lebenspunkte durch einen Morgenrot-Engel dazuerhältst. Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein einzelnes Ereignis dazu und die Fähigkeit des Doppelklingen-Paladins wird nur einmal ausgelöst.
- Falls dem Doppelklingen-Paladin zum selben Zeitpunkt tödlicher Schaden zugefügt wird, zu dem du Lebenspunkte dazuerhältst, erhält er durch seine Fähigkeit nicht rechtzeitig eine Marke, um ihn 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 erste Fähigkeit des Doppelklingen-Paladins 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 dir Erstschlagskampfschaden zugefügt wird, durch den deine Lebenspunkte unter 25 sinken, verliert der Doppelklingen-Paladin sofort Doppelschlag. Er fügt keinen normalen Kampfschaden zu, es sei denn, du bringst deinen Lebenspunktstand noch vor dem normalen Kampfschadensegment wieder auf 25 oder mehr.
- Falls der Doppelklingen-Paladin Doppelschlag erhält, nachdem der reguläre Kampfschaden bereits zugefügt wurde (z. B. weil eine Kreatur mit Lebensverknüpfung Kampfschaden zugefügt hat), fügt der Doppelklingen-Paladin nicht erneut Kampfschaden zu.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die erste Fähigkeit ausgelöst wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.
- In einer Partie Two-Headed Giant hat der Doppelklingen-Paladin Doppelschlag, solange dein Team 25 oder mehr Lebenspunkte hat.

Drachenmagier

{5} {R} {R}

Kreatur — Drache, Zauberer

5/5

Fliegend

Immer wenn der Drachenmagier einem Spieler

Kampfschaden zufügt, wirft jeder Spieler alle Karten aus seiner Hand ab und zieht dann sieben Karten.

- Falls ein Spieler weniger als sieben Karten in seiner Bibliothek hat, verliert jener Spieler das Spiel, nachdem die ausgelöste Fähigkeit des Drachenmagiers verrechnet wurde. Falls jeder Spieler auf diese Weise das Spiel verliert, endet die Partie unentschieden.

Drakuseth, Schlund der Flammen

{4} {R} {R} {R}

Legendäre Kreatur — Drache

7/7

Fliegend

Immer wenn Drakuseth, Schlund der Flammen, angreift, fügt er einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte und bis zu zwei anderen Zielen deiner Wahl je 3 Schadenspunkte zu.

- Du kannst dasselbe Ziel nicht mehrmals als Ziel bestimmen, um ihm 6, 7 oder 10 Schadenspunkte zuzufügen.
 - Falls Drakuseth einen Planeswalker angreift und die Loyalität des Planeswalkers durch den von Drakuseths Fähigkeit zugefügten Schaden auf 0 reduziert wird, greift Drakuseth weiterhin an. Er kann geblockt werden, aber falls er nicht geblockt wird, fügt er keinen Kampfschaden zu.
-

Dürstender Blutfürst (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{2} {B} {B}

Kreatur — Vampir

3/3

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

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der anderen Vampiren, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Dürstende Blutfürst während des Zuges das Spiel verlässt.

Einäschern

{4} {R}

Hexerei

Einäschern fügt einer Kreatur deiner Wahl 5

Schadenspunkte zu. Falls die Kreatur in diesem Zug

sterben würde, schicke sie stattdessen ins Exil.

- Der Ersatzeffekt von Einäschern schickt die als Ziel gewählte Kreatur ins Exil, falls sie aus einem beliebigen Grund in diesem Zug sterben würde, nicht nur wegen tödlichen Schadens.

Eisenwurz-Kriegsfürst

{1} {G} {W}

Kreatur — Baumhirte, Soldat

*/5

Die Stärke des Eisenwurz-Kriegsfürsten ist gleich der

Anzahl an Kreaturen, die du kontrollierst.

{3} {G} {W}: Erzeuge einen 1/1 weißen Soldat-

Kreaturenspielstein.

- Die Fähigkeit, die die Stärke des Eisenwurz-Kriegsfürsten bestimmt, wirkt in allen Zonen, nicht nur im Spiel.
- Solange der Eisenwurz-Kriegsfürst sich im Spiel befindet, zählt seine letzte Fähigkeit sich selbst, also ist seine Stärke mindestens 1.

Ende der Geschichte

{1} {U}

Spontanzauber

Neutralisiere eine aktivierte Fähigkeit, eine ausgelöste

Fähigkeit oder einen legendären Zauberspruch deiner

Wahl.

- Das Ende der Geschichte kann keine aktivierte oder ausgelöste Manafähigkeit als Ziel haben. Eine aktivierte Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die den Manavorrat eines Spielers erhöht, sowie sie verrechnet wird, kein Ziel hat und keine Loyalitätsfähigkeit ist. Eine ausgelöste Manafähigkeit ist eine Fähigkeit, die den Manavorrat eines Spielers erhöht und von einer aktivierten Manafähigkeit ausgelöst wird.
- Aktivierte Fähigkeiten sind in der folgenden Form geschrieben: „[Kosten]: [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten (wie Ausrüsten) sind aktivierte Fähigkeiten; sie haben Doppelpunkte in ihrem Erinnerungstext, falls zutreffend.

- Ausgelöste Fähigkeiten verwenden die Begriffe „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“. Die Schreibweise ist meist „[Auslösebedingung], [Effekt]“. Manche Schlüsselwortfähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten; sie verwenden „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ in ihrem Erinnerungstext.
- Fähigkeiten, die Ersatzeffekte erzeugen, durch die beispielsweise bleibende Karten getappt oder mit Marken ins Spiel kommen, können nicht als Ziel bestimmt werden. Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, sind ebenfalls Ersatzeffekte und können nicht als Ziel bestimmt werden.
- Falls du eine verzögert ausgelöste Fähigkeit neutralisierst, die zu Beginn des „nächsten“ Auftretens eines bestimmten Segments oder einer Phase ausgelöst wird, löst diese Fähigkeit nicht erneut aus, wenn jenes Segment oder jene Phase das nächste Mal auftritt.

Ende der Legion

{1} {B}

Hexerei

Schicke eine Kreatur deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger, die ein Gegner kontrolliert, sowie alle anderen Kreaturen mit demselben Namen, die der Spieler kontrolliert, ins Exil. Dann zeigt der Spieler die Karten auf seiner Hand offen vor und schickt alle Karten mit demselben Namen aus seiner Hand und seinem Friedhof ins Exil.

- Falls eine Kreatur im Spiel {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Die umgewandelten Manakosten eines Spielsteins, der keine Kopie eines anderen Objektes ist, sind 0. Ein Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objektes ist, hat die umgewandelten Manakosten dessen, was er kopiert.
- Der Name eines Kreaturespielsteins ist der gleiche wie seine Kreaturentypen und wird beim Erzeugen festgelegt, es sei denn, der Spielstein ist eine Kopie einer anderen Kreatur oder der Effekt, der den Spielstein erzeugt hat, gibt ihm ausdrücklich einen anderen Namen.
- Das Ende der Legion hat nur eine Kreatur als Ziel. Andere Kreaturen werden selbst dann ins Exil geschickt, wenn sie Fluchsicherheit haben, und Karten auf der Hand und dem Friedhof ihres Beherrschers werden selbst dann ins Exil geschickt, wenn jener Spieler Fluchsicherheit hat.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Ende der Legion verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Kein Spieler zeigt seine Hand offen vor und nichts wird ins Exil geschickt.

Engel der Lebenskraft

{2} {W}

Kreatur — Engel

2/2

Fliegend

Falls du Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du stattdessen so viele Lebenspunkte plus 1 dazu.

Der Engel der Lebenskraft erhält +2/+2, solange du 25 oder mehr Lebenspunkte hast.

- Falls du zwei Engel der Lebenskraft kontrollierst und Lebenspunkte dazuerhalten würdest, erhältst du so viele Lebenspunkte plus 2 dazu. Bei einem dritten Engel der Lebenskraft erhältst du so viele Lebenspunkte plus 3 dazu und so weiter.
- Die mittlere Fähigkeit des Engels der Lebenskraft wird nur einmal auf jedes Ereignis, das dich Lebenspunkte dazuerhalten lässt, angewendet, egal ob du z. B. 1 Lebenspunkt durch einen Leidenschaftlichen Redner oder 4 Lebenspunkte durch einen Morgenrot-Engel dazuerhältst. Falls du eine Anzahl an Lebenspunkten „für jede(n)“ von oder „gleich der Anzahl an“ irgendetwas dazuerhältst, erhältst du diese Lebenspunkte als ein Ereignis dazu und die Fähigkeit von Engel der Lebenskraft wird nur einmal angewendet.
- 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 zweite Fähigkeit des Engels der Lebenskraft zweimal angewendet. 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 angewendet.
- Falls dem Engel der Lebenskraft Schaden zugefügt wird und dein Lebenspunktstand 25 übersteigt, bevor zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden (weil zum Beispiel dem Engel der Lebenskraft zum selben Zeitpunkt Kampfschaden zugefügt wird, zu dem eine Kreatur mit Lebensverknüpfung, die du kontrollierst, Kampfschaden zufügt), wird die letzte Fähigkeit des Engels der Lebenskraft angewendet, bevor überprüft wird, ob er zerstört wird, weil tödlicher Schaden auf ihm vermerkt wurde.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Engel der Lebenskraft zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls dein Lebenspunktstand während des Zuges unter 25 sinkt.
- In einer Partie Two-Headed Giant bewirken Lebenspunkte, die dein Teamkamerad dazuerhalten hat, nicht, dass die zweite Fähigkeit des Engels der Lebenskraft angewendet wird, obwohl sich dadurch der Lebenspunktstand deines Teams erhöht.
- In Multiplayer-Formaten, bei denen dein Lebenspunktstand nicht mit 20 beginnt, wird die letzte Fähigkeit des Engels der Lebenskraft dennoch angewendet, falls du 25 oder mehr Lebenspunkte hast.
- In einer Partie Two-Headed Giant wird die letzte Fähigkeit des Engels der Lebenskraft angewendet, solange dein Team 25 oder mehr Lebenspunkte hat.

Erwachtes Riff

{1} {G} {U}

Kreatur — Elementarwesen

1/1

Immer wenn das Erwachte Riff oder ein anderes Elementarwesen unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Falls es eine Länderkarte ist, kannst du sie getappt ins Spiel bringen. Falls du die Karte nicht ins Spiel bringst, nimm sie auf deine Hand.

- Falls du die Karte auf deine Hand nimmst, brauchst du sie nicht offen vorzuzeigen. Außerdem brauchst du deinem Gegner nicht zu sagen, ob es eine Nichtland-Karte oder eine Länderkarte ist, für die du entschieden hast, sie nicht getappt ins Spiel zu bringen.
-

Fäulniskäfer

{1} {B}

Kreatur — Insekt

1/1

Schutz vor Grün (*Diese Kreatur kann von nichts Grünem geblockt oder als Ziel bestimmt werden, von ihm Schaden zugefügt bekommen oder von ihm verzaubert oder ausgerüstet werden.*)

Auf Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, können keine +1/+1-Marken gelegt werden.

- Der Fäulniskäfer entfernt keine +1/+1-Marken, die bereits auf Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, liegen.
- Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, erhalten keine +1/+1-Marken, wenn sie ins Spiel kommen.
- Falls ein Ersatzeffekt es einem Spieler erlaubt, ein Ereignis zu modifizieren oder zu ersetzen, indem er +1/+1-Marken auf eine Kreatur legt, die vom Fäulniskäfer betroffen ist, kann der Spieler den Ersatzeffekt anwenden, aber die Kreatur erhält keine Marken. Falls das ursprüngliche Ereignis vollständig ersetzt wird (wie z. B. durch den Ersatzeffekt der Vitalität), findet das gesamte ursprüngliche Ereignis einfach nicht statt.
- Falls die Kosten einer Fähigkeit oder die zusätzlichen Kosten eines Zauberspruchs es verlangen, dass +1/+1-Marken auf eine Kreatur gelegt werden, die vom Fäulniskäfer betroffen ist, können diese Kosten nicht bezahlt werden. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, sagt, dass ein Spieler +1/+1-Marken auf diese Kreatur legen „kann“, kann der Spieler nicht bestimmen, dies zu tun.

Feen-Missetäterin

{U}

Kreatur — Feenwesen, Räuber

1/1

Fliegend

Wenn die Feen-Missetäterin ins Spiel kommt und falls du eine andere Kreatur namens Feen-Missetäterin kontrollierst, ziehe eine Karte.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Feen-Missetäterin überprüft zu dem Zeitpunkt, zu dem die neue Feen-Missetäterin ins Spiel kommt, ob du eine andere Kreatur namens Feen-Missetäterin kontrollierst. Falls nicht, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Die Fähigkeit überprüft dies erneut, sowie sie verrechnet werden soll. Falls du zu diesem Zeitpunkt keine andere Kreatur namens Feen-Missetäterin kontrollierst, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Feld der Toten

Land

Das Feld der Toten kommt getappt ins Spiel.

{T}: Erzeuge {C}.

Immer wenn das Feld der Toten oder ein anderes Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls du sieben oder mehr Länder mit unterschiedlichen Namen kontrollierst, erzeuge einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

- Falls du mehrere Länder mit demselben Namen kontrollierst, wird nur eines davon für die sieben oder mehr mitgezählt, die erforderlich sind, um einen Zombie zu erzeugen. Falls du z. B. vier Länder mit dem Namen Ebene, zwei mit dem Namen Insel und eines namens Feld der Toten kontrollierst, kontrollierst du drei Länder mit unterschiedlichen Namen.
- Die letzte Fähigkeit des Feldes der Toten zählt es selbst und das Land, das ins Spiel kommt, mit, zusätzlich zu den anderen Ländern, die du sonst noch kontrollierst.
- Falls mehrere Länder gleichzeitig ins Spiel kommen, möglicherweise einschließlich des Feldes der Toten selbst, werden sie alle mitgezählt. Falls du beispielsweise acht Länder opferst, während der Landschaftswechsel verrechnet wird, und deine Bibliothek nach fünf unterschiedlichen Standardland-Karten, zwei Exemplaren des Feldes der Toten und einer weiteren Länderkarte mit einem anderen Namen durchsuchst, erzeugst du sechzehn Zombie-Spielsteine.

Flammenschwall

{2} {R}

Spontanzauber

Der Flammenschwall fügt jeder Kreatur außer fliegenden Kreaturen, die du kontrollierst, 2 Schadenspunkte zu.

- Die einzigen Kreaturen, die dem Schaden des Flammenschwalls entgehen, sind fliegende Kreaturen, die du kontrollierst. Schaden wird allen nichtfliegenden Kreaturen zugefügt (auch den von dir kontrollierten) sowie fliegenden Kreaturen, die du nicht kontrollierst.

Flut aus Tränen

{4} {U} {U}

Hexerei

Bringe alle bleibenden Nichtland-Karten auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Falls du auf diese Weise vier oder mehr bleibende Nichtspielstein-Karten, die du kontrollierst, auf deine Hand zurückbringst, kannst du eine bleibende Karte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Falls du vier oder mehr bleibende Nichtspielstein-Karten auf deine Hand zurückbringst, kann die bleibende Karte, die du ins Spiel bringst, eine der Karten sein, die auf diese Weise auf deine Hand zurückgebracht wird.
- Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie die bleibenden Nichtland-Karten auf deine Hand zurückgebracht werden, werden zur selben Zeit auf den Stapel gelegt wie Fähigkeiten, die ausgelöst werden, sowie die bleibende Karte ins Spiel gebracht wird (falls zutreffend).
- Falls eine bleibende Karte auf deine Hand zurückgebracht würde, aber sich am Ende in einer anderen Zone befindet (z. B. weil ein Effekt sie stattdessen ins Exil geschickt hat oder weil sie in einer Commander-Partie der Kommandeur eines Spielers ist), zählt die Flut aus Tränen sie mit, wenn bestimmt wird, ob vier oder mehr deiner bleibenden Nichtspielstein-Karten auf deine Hand zurückgebracht wurden.

Frostluchs

{2} {U}

Kreatur — Elementarwesen, Katze

2/2

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

- Die ausgelöste Fähigkeit des Frostluchses kann eine Kreatur als Ziel haben, die bereits getappt ist. Die Kreatur wird während des nächsten Enttappsegments ihres Beherrschers nicht enttappt.

Gargos, boshafter Behüter

{3} {G} {G} {G}

Legendäre Kreatur — Hydra

8/7

Wachsamkeit

Hydra-Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim

Wirken {4} weniger.

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs wird, kämpft Gargos, boshafter Behüter, gegen bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.

- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten, die du bezahlst; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen (wie die von Gargos) ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Gargos' kostenreduzierende Fähigkeit betrifft nur generisches Mana in den Kosten einer Hydra. Falls du beispielsweise einen Hydra-Zauberspruch mit Manakosten von {2} {G} {G} {G} wirkst, kostet er {G} {G} {G}, nicht {G}.
- Falls ein Zauberspruch {X} in seinen Manakosten hat, bestimmst du den Wert von X, bevor du Kostenreduktionen anwendest. Falls du beispielsweise einen Hydra-Zauberspruch mit Manakosten in Höhe von {X} {G} {G} wirkst und für X den Wert 6 bestimmst, bezahlst du {2} {G} {G}. Fähigkeiten jener Hydra, die sich auf X beziehen, verwenden trotzdem 6 als Wert für X, unabhängig davon, was du tatsächlich bezahlt hast.
- Gargos' kostenreduzierende Fähigkeit wird nur angewendet, solange er im Spiel ist. Gargos reduziert seine eigenen Kosten nicht.
- Gargos' Beherrscher bestimmt, gegen welche Kreatur (falls überhaupt) Gargos kämpft, nicht der Beherrscher des Zauberspruchs.
- Falls ein Zauberspruch eine Kreatur, die du kontrollierst, mehrfach als Ziel hat, wird Gargos' Fähigkeit einmal ausgelöst. Falls der Zauberspruch mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, als Ziel hat, wird Gargos' Fähigkeit einmal für jede der Kreaturen ausgelöst.
- Gargos' ausgelöste Fähigkeit wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Gargos' letzte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Falls Gargos nicht mehr im Spiel ist, fügt die Kreatur deiner Wahl keinen Schaden zu und ihr wird kein Schaden zugefügt.

Gedankenverzerrung

{4} {B} {B}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Ein Gegner deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Schicke alle Karten, die weder Kreaturen noch Länder sind, aus der Hand und aus dem Friedhof jenes Spielers ins Exil.

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann die Gedankenverzerrung immer noch als Ziel haben. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Gedankenverzerrung nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Gedankenverzerrung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet und wird ohne einen Effekt auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Dies gilt, obwohl er nicht neutralisiert werden kann.

Geflügelte Worte

{2} {U}

Hexerei

Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken {1} weniger, falls du eine fliegende Kreatur kontrollierst.

Ziehe zwei Karten.

- Sobald du angekündigt hast, dass du die Geflügelten Worte wirkst, kann kein anderer Spieler eine Aktion ausführen, bis ihre Kosten bezahlt wurden. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen zu ändern, ob du eine fliegende Kreatur kontrollierst.
- Die Geflügelten Worte kosten beim Wirken nur {1} weniger, falls du mehrere fliegende Kreaturen kontrollierst.

Gefräßige Hydra

{X} {G} {G}

Kreatur — Hydra

0/1

Verursacht Trampelschaden

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

Wenn die Gefräßige Hydra ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Verdopple die Anzahl an +1/+1-Marken auf der Gefräßigen Hydra.
 - Die Gefräßige Hydra kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl, die du nicht kontrollierst.
- Falls das Ziel des zweiten Modus der Gefräßigen Hydra kein legales Ziel ist, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, oder falls die Gefräßige Hydra das Spiel verlassen hat, fügt keine der beiden Kreaturen Schaden zu und keiner der beiden Kreaturen wird Schaden zugefügt. Die Fähigkeit wechselt nicht in den ersten Modus, falls das Ziel illegal ist.

- Da Kämpfen kein Kampfschaden ist, hat Trampelschaden während des Kämpfens keinen Effekt.
-

Geldkassette der Wahrsagerin

{4}

Artefakt

{1}, {T}: Bestimme einen Kartennamen und decke dann die oberste Karte deiner Bibliothek auf. Falls die Karte den bestimmten Namen hat, opfere die Geldkassette der Wahrsagerin und ziehe drei Karten. Aktiviere diese Fähigkeit nur zu einem Zeitpunkt, zu dem du auch eine Hexerei wirken könntest.

- Falls die oberste Karte deiner Bibliothek nicht den bestimmten Namen hat, bleibt sie oben auf deiner Bibliothek. Vielleicht besitzt du ja den richtigen Schlüssel, dann kannst du die Geldkassette der Wahrsagerin enttappen, solange du die oberste Karte kennst.
 - Falls die oberste Karte deiner Bibliothek den bestimmten Namen hat, ist sie eine der drei Karten, die du ziehst.
-

Gelehrte der Zeitalter

{5} {U} {U}

Kreatur — Mensch, Zauberer

3/3

Wenn die Gelehrte der Zeitalter ins Spiel kommt, bringe bis zu zwei Spontanzauber- und/oder Hexereikarten deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Gelehrten der Zeitalter kann nicht zwei Spontanzauberkarten plus zwei Hexereikarten auf deine Hand zurückbringen; sie bringt insgesamt maximal zwei Karten zurück.
-

Geröllstreifen-Einsiedler (*aus dem Willkommens-Deck*)

{4} {R}

Kreatur — Oger, Berserker

6/5

Der Geröllstreifen-Einsiedler greift in jedem Kampf an, falls möglich.

- Falls der Geröllstreifen-Einsiedler aus irgendeinem Grund nicht angreifen kann (weil er z. B. getappt ist oder erst in diesem Zug unter die Kontrolle des Spielers gekommen ist), dann greift er auch nicht an. Falls Kosten damit verbunden sind, dass er angreift, ist sein Beherrscher nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und in diesem Fall muss er auch nicht angreifen.
-

Geschenk des Paradieses

{2} {G}

Verzauberung — Aura

Verzaubert ein Land

Wenn das Geschenk des Paradieses ins Spiel kommt, erhältst du 3 Lebenspunkte dazu.

Das verzauberte Land hat „{T}: Erzeuge zwei Mana genau einer beliebigen Farbe.“

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Geschenk des Paradieses verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Das Geschenk des Paradieses kommt nicht ins Spiel und du erhältst keine 3 Lebenspunkte dazu.

Glimmerhorn-Seeräuber

{1} {R} {R}

Kreatur — Minotaurus, Pirat

2/4

Eile

Immer wenn du eine Karte abwirfst, fügt der Glimmerhorn-Seeräuber jedem Gegner 1 Schadenspunkt zu.

{1} {R}, wirf eine Karte ab: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, während der Glimmerhorn-Seeräuber angreift.

- Die mittlere Fähigkeit des Glimmerhorn-Seeräubers ist eine ausgelöste Fähigkeit, keine aktivierte Fähigkeit. Sie erlaubt dir nicht, jederzeit eine Karte abzuwerfen; stattdessen musst du einen anderen Weg finden, eine Karte abzuwerfen, zum Beispiel durch das Aktivieren der letzten Fähigkeit.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit des Glimmerhorn-Seeräubers dazu, dass dem gegnerischen Team zweimal 1 Schadenspunkt zugefügt wird.

Goblin-Schmuggler

{2} {R}

Kreatur — Goblin, Räuber

2/2

Eile (*Diese Kreatur kann angreifen und {T}, sobald sie unter deine Kontrolle kommt.*)

{T}: Eine andere Kreatur deiner Wahl mit Stärke 2 oder weniger kann in diesem Zug nicht geblockt werden.

- Falls die Stärke der Kreatur deiner Wahl größer als 2 ist, wenn die aktivierte Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Wird die Stärke der Kreatur jedoch auf über 2 erhöht, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, kann sie in diesem Zug weiterhin nicht geblockt werden.
-

Goblin-Vogelgreifer

{1} {R}

Kreatur — Goblin

2/1

{R}: Der Goblin-Vogelgreifer erhält Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du eine fliegende Kreatur kontrollierst.

- Die Fähigkeit des Goblin-Vogelgreifers überprüft, ob du eine fliegende Kreatur kontrollierst, nur wenn du die Fähigkeit aktivierst. Es wird nicht noch einmal überprüft, weder beim Verrechnen der Fähigkeit, noch zu einem sonstigen Zeitpunkt später im Zug.

Golos, unermüdlicher Pilger

{5}

Legendäre Artefaktkreatur — Späher

3/5

Wenn Golos, unermüdlicher Pilger, ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Länderkarte durchsuchen, sie getappt ins Spiel bringen und dann deine Bibliothek mischen.

{2} {W} {U} {B} {R} {G}: Schicke die obersten drei Karten deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst sie in diesem Zug spielen, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.

- Falls du einige oder alle Karten, die mit Golos' letzter Fähigkeit ins Exil geschickt wurden, nicht spielst, bleiben die Karten im Exil.
- Golos' letzte Fähigkeit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die ins Exil geschickten Karten spielen kannst. Falls du beispielsweise eine Hexereikarte ins Exil schickst, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls eine Länderkarte ins Exil geschickt wird, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.
- 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.
- 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 den Knochenspreißeln der Fall ist, musst du diese bezahlen, um die Karte zu wirken.

Grauenhafte Präsenz

{3} {B}

Kreatur — Nachtmahr

3/3

Immer wenn ein Sumpf unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, bestimme eines —

- Du ziehst eine Karte und verlierst 1 Lebenspunkt.
- Die Grauenhafte Präsenz fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Ein Sumpf ist ein Land mit dem Untertyp Sumpf, nicht ein beliebiges Land mit einer Manafähigkeit, die schwarzes Mana produziert.

- Falls du den zweiten Modus bestimmst und das bestimmte Ziel illegal ist, wenn die ausgelöste Fähigkeit der Grauenhaften Präsenz verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du erhältst nicht 2 Lebenspunkte dazu und die Fähigkeit wechselt nicht in den ersten Modus.

Grausamer Auspeitscher

{3} {B} {B}

Kreatur — Ork, Krieger

3/3

Wenn der Grausame Auspeitscher ins Spiel kommt, fügt er einem Gegner oder Planeswalker deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Kreaturen kontrollierst.

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

Hammer des Kolossus

{1}

Artefakt — Ausrüstung

Die ausgerüstete Kreatur erhält +10/+10 und verliert

Flugfähigkeit.

Ausrüsten {8} ({8}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Der Hammer des Kolossus kann an eine Kreatur angelegt werden, die von vornherein keine Flugfähigkeit hatte. Sie verliert einfach nicht Flugfähigkeit.
- Falls die ausgerüstete Kreatur Flugfähigkeit erhält, nachdem der Hammer des Kolossus an sie angelegt wurde, behält sie Flugfähigkeit.
- Falls eine Fähigkeit der ausgerüsteten Kreatur besagt, dass sie Flugfähigkeit hat, „solange“ eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, verhindert der Hammer des Kolossus, dass die Kreatur Flugfähigkeit erhält, selbst wenn die Bedingung erfüllt wird. Falls beispielsweise die ausgerüstete Kreatur Flugfähigkeit hat, „solange sie angreift“, hat sie auch dann nicht Flugfähigkeit, falls sie irgendwann nach dem Anlegen des Hammers des Kolossus angreift.

Handschuhe aus Licht

{2} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +0/+2 und weist

Kampfschaden in Höhe ihrer Widerstandskraft anstatt ihrer Stärke zu.

Die verzauberte Kreatur hat „{2} {W}: Enttappe diese Kreatur.“

- Der Effekt der Handschuhe aus Licht ändert nicht die Stärke der verzauberten Kreatur; er ändert nur die Menge an Kampfschaden, die jene Kreatur zuweist. Alle anderen Regeln und Effekte, die Stärke und Widerstandskraft überprüfen, verwenden die tatsächlichen Werte. Falls beispielsweise eine Kreatur kämpft,

solange sie von den Handschuhen aus Licht verzaubert ist, fügt die Kreatur Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu, nicht in Höhe ihrer Widerstandskraft.

Hauptmann der Truppe

{4} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

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

Der Hauptmann der Truppe kommt für jede andere Kreatur, die du kontrollierst, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel.

- Falls der Hauptmann der Truppe irgendwie gleichzeitig mit einer anderen Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommt, zählt er die andere Kreatur nicht mit. Er zählt nur Kreaturen, die sich bereits im Spiel befinden.
-

Herzstecherbogen

{2}

Artefakt — Ausrüstung

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

Ausrüsten {1} (*{1}: Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*)

- Der Herzstecherbogen (nicht die ausgerüstete Kreatur) ist die Quelle der ausgelösten Fähigkeit und die Quelle des Schadens. Das bedeutet, dass eine Kreatur mit Schutz vor Grün selbst dann als Ziel gewählt werden kann, wenn die mit dem Herzstecherbogen ausgerüstete Kreatur grün ist, eine Kreatur mit Schutz vor Artefakten jedoch nicht.
 - Falls eine Kreatur einen Planeswalker angreift, ist der Beherrscher des Planeswalkers der verteidigende Spieler.
-

Himmelblauer Sceada

{1} {U}

Kreatur — Sceada

1/1

Fliegend

Schutz vor Rot (*Diese Kreatur kann von nichts Rotem geblockt oder als Ziel bestimmt werden, von ihm Schaden zugefügt bekommen oder von ihm verzaubert oder ausgerüstet werden.*)

Opfere den Himmelblauen Sceada: Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl, der dich als Ziel hat.

- Die aktivierte Fähigkeit des Himmelblauen Sceada kann einen Zauberspruch als Ziel haben, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele du bist.

Himmelsritter-Vorhut

{R} {W}

Kreatur — Mensch, Ritter

1/2

Fliegend

Immer wenn die Himmelsritter-Vorhut angreift, erzeuge einen getappten und angreifenden 1/1 weißen Soldat-Kreaturespielstein.

- Du bestimmst, welchen Spieler oder Planeswalker der Spielstein angreift. Es muss nicht derselbe Spieler oder Planeswalker sein, den die Himmelsritter-Vorhut angreift.
- Obwohl der Spielstein eine angreifende Kreatur ist, wurde er nie als angreifende Kreatur deklariert. Das bedeutet: Fähigkeiten, die immer dann ausgelöst werden, wenn eine Kreatur angreift, werden nicht ausgelöst, wenn der Spielstein angreifend ins Spiel kommt.

Himmlischer Bote (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{2} {U} {U}

Kreatur — Vogel, Geist

3/2

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

Fliegend

Der Himmlische Bote erhält +1/+1, solange du einen Yanling-Planeswalker kontrollierst.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der dem Himmlischen Boten zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls dein Yanling-Planeswalker während des Zuges das Spiel verlässt.

Himmlisches Geschenk

{1} {W}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn das Himmlische Geschenk ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.

Die verzauberte Kreatur hat Flugfähigkeit.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Himmlische Geschenk verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Das Himmlische Geschenk kommt nicht ins Spiel und du ziehst daher keine Karte.
-

Hoppeltrottel
{3}
Artefaktkreatur — Vogelscheuche
2/2
{T}: Erzeuge ein Mana einer beliebigen Farbe.
{T}: Eine Kreatur deiner Wahl hat bis zum Ende des
Zuges eine oder mehrere Farben, die du bestimmst.

- Du musst eine oder mehrere der fünf Farben von *Magic* bestimmen, während die letzte Fähigkeit des Hoppeltrottels verrechnet wird. Du kannst nicht „Artefakt“, „farblos“ oder „pink“ bestimmen.
- Die Kreatur deiner Wahl hat nur die Farben, die sie vom Hoppeltrottel erhält – die Fähigkeit des Hoppeltrottels überschreibt alle bisherigen Farben, die die Kreatur hatte.
- In einer Partie Commander werden die Farbidentitäten von Karten bestimmt, sowie die Partie beginnt. Das Ändern der Farben des Kommandeurs eines Spielers betrifft weder dessen Farbidentität noch die Frage, welche Karten legal im Deck sein dürfen.

Hüter der Insel Evos
{2} {U}
Kreatur — Vogel, Zauberer
2/2
Fliegend
Kreaturenzauber mit Flugfähigkeit, die du wirkst, kosten
beim Wirken {1} weniger.

- Ein Kreaturenzauber ohne Flugfähigkeit kostet auch dann nicht weniger, falls ein Effekt dafür sorgt, dass die Kreatur Flugfähigkeit hat, sobald sie im Spiel ist. Das gilt auch, falls der Kreaturenzauber selbst eine Fähigkeit hat, die ihm Flugfähigkeit verleiht, sobald er unter bestimmten Bedingungen im Spiel ist, selbst wenn die Bedingungen erfüllt sind.
- Die letzte Fähigkeit des Hüters der Insel Evos reduziert nicht die Menge an farbigem Mana, die für einen Kreaturenzauber mit Flugfähigkeit benötigt wird.

Inspirierender Hauptmann
{3} {W}
Kreatur — Mensch, Ritter
3/3
Wenn der Inspirierende Hauptmann ins Spiel kommt,
erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+1 bis zum
Ende des Zuges.

- Die ausgelöste Fähigkeit des Inspirierenden Hauptmanns betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+1.
-

Kaalia die Zenitsucherin
{R} {W} {B}
Legendäre Kreatur — Mensch, Kleriker
3/3

Fliegend, Wachsamkeit
Wenn Kaalia die Zenitsucherin ins Spiel kommt, schaue dir die obersten sechs Karten deiner Bibliothek an. Du kannst davon eine Engel-Karte, eine Dämon-Karte und/oder eine Drache-Karte offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

- Du kannst auf diese Weise bis zu drei Karten auf die Hand nehmen: eine Engel-Karte, eine Dämon-Karte und/oder eine Drache-Karte. Falls eine Karte mehr als einen dieser Typen hat, bestimmst du, als welcher Typ sie zählt.

Käfig des Totengräbers
{1}
Artefakt
Kreaturenkarten können nicht aus Friedhöfen oder Bibliotheken ins Spiel kommen.
Spieler können keine Zaubersprüche aus Friedhöfen oder Bibliotheken wirken.

- Spieler können immer noch Länder aus Friedhöfen oder Bibliotheken spielen, falls ein Effekt ihnen das erlaubt.
- Falls ein Effekt eine Karte aus einer Bibliothek ins Exil schickt und es einem Spieler erlaubt, sie zu wirken, kann der Spieler dies tun. Der Zauberspruch wird aus dem Exil gewirkt, nicht aus einer Bibliothek.

Kethis, die Versteckte Hand
{W} {B} {G}
Legendäre Kreatur — Elf, Berater
3/4
Legendäre Zaubersprüche, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.
Schicke zwei legendäre Karten aus deinem Friedhof ins Exil: Bis zum Ende des Zuges erhält jede legendäre Karte in deinem Friedhof „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof spielen.“

- Kethis' letzte Fähigkeit betrifft nur legendäre Karten, die zum Zeitpunkt ihrer Verrechnung in deinem Friedhof sind. Legendäre Karten, die erst später im Zug auf deinen Friedhof gelegt werden, erhalten die Fähigkeit nicht. Falls du eine legendäre Karte spielst und sie anschließend auf deinen Friedhof zurückkehrt, hat sie die Fähigkeit nicht mehr.
- Kethis' letzte Fähigkeit ändert nicht den Zeitpunkt, zu dem du die legendären Karten spielen kannst. Falls du beispielsweise eine legendäre Kreaturenkarte in deinem Friedhof hast, kannst du sie nur während deiner Hauptphase wirken, wenn der Stapel leer ist. Falls du beispielsweise eine legendäre Länderkarte in deinem Friedhof hast, kannst du sie nur während deiner Hauptphase spielen und nur, falls du in diesem Zug noch ein Land spielen darfst.

- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des legendären Zauberspruchs, den du auf diese Weise gewirkt hast, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen.

Klingenbrand

{1} {B}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält Todesberührung bis zum Ende des Zuges. *(Eine beliebige Menge Schadenspunkte, die sie einer Kreatur zufügt, sind ausreichend, um diese zu zerstören.)*

Ziehe eine Karte.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Klingenbrand verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte.

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.

Knochenspreißel

{B}

Hexerei

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

Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

- Du musst genau eine Kreatur opfern, um diesen Zauberspruch zu wirken; du kannst ihn nicht wirken, ohne eine Kreatur zu opfern, und du kannst keine zusätzlichen Kreaturen opfern.
- Sobald du beginnst, die Knochenspreißel zu wirken, kann kein Spieler eine Aktion ausführen, bis du fertig bist. Insbesondere gilt: Gegner können nicht versuchen, die Kreatur zu entfernen, die du opfern möchtest.

Knorriges Nashorn *(aus dem Planeswalker-Deck)*

{2} {G} {G}

Kreatur — Nashorn

4/4

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

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der das Knorrige Nashorn als Ziel hat, ziehe eine Karte.

- Die letzte Fähigkeit des Knorrigen Nashorns wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Die letzte Fähigkeit des Knorrigen Nashorns wird ausgelöst, wenn du einen Zauberspruch wirkst, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele das Knorrige Nashorn ist. Sie wird nicht mehrfach ausgelöst, falls du einen Zauberspruch wirkst, der das Knorrige Nashorn mehrfach als Ziel hat.

Kriechender Pfadbrenner

{R} {G}

Kreatur — Elementarwesen

2/2

Andere Elementarwesen, die du kontrollierst, erhalten

+1/+0.

{2} {R} {G}: Der Kriechende Pfadbrenner erhält für jedes Elementarwesen, das du kontrollierst, +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

- Die Höhe des Bonus wird ermittelt, sowie die letzte Fähigkeit des Kriechenden Pfadbrenners verrechnet wird; sie ändert sich später im Zug nicht mehr, falls sich die Anzahl der Elementarwesen, die du kontrollierst, verändert.
- Da der Kriechende Pfadbrenner selbst ein Elementarwesen ist, gibt ihm seine letzte Fähigkeit normalerweise mindestens +1/+1.

Kryptische Höhlen

Land

{T}: Erzeuge {C}.

{1}, {T}, opfere die Kryptischen Höhlen: Ziehe eine Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls du fünf oder mehr Länder kontrollierst.

- Die Kryptischen Höhlen können eines der fünf Länder sein, die du kontrollierst. Du musst nicht fünf andere Länder kontrollieren. Es stört nicht, falls du nur noch vier Länder kontrollierst, sowie du das Aktivieren der letzten Fähigkeit der Kryptischen Höhlen abschließt.
- Falls du zwei Exemplare der Kryptischen Höhlen und exakt drei andere Länder kontrollierst, kannst du die letzte Fähigkeit nur für ein Exemplar der Kryptischen Höhlen aktivieren. Sobald die Kosten für diese Fähigkeit bezahlt sind, kontrollierst du nicht mehr genügend Länder, um die Fähigkeit für das zweite Exemplar der Kryptischen Höhlen zu aktivieren.

Kykar, Zorn des Windes

{1} {U} {R} {W}

Legendäre Kreatur — Vogel, Zauberer

3/3

Fliegend

Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erzeuge einen 1/1 weißen Geist-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

Opfere einen Geist: Erzeuge {R}.

- Kykars ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, bevor der Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet wird, aber nachdem die Ziele für jenen Zauberspruch bestimmt wurden, sodass der Geist, der erzeugt wird, kein Ziel des Zauberspruchs sein kann. Kykars Fähigkeit wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.

Lavasippen-Raufboldin

{3} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Krieger

2/4

Immer wenn die Lavasippen-Raufboldin angreift, erhält sie für jedes Elementarwesen, das du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Die Höhe des Bonus wird ermittelt, sowie die Fähigkeit der Lavasippen-Raufboldin verrechnet wird; sie ändert sich später im Zug nicht mehr, falls sich die Anzahl der Elementarwesen, die du kontrollierst, verändert.
- Da die Lavasippen-Raufboldin selbst ein Elementarwesen ist, gibt ihr ihre Fähigkeit normalerweise mindestens +1/+0.

Lehmboden-Schamane

{2} {G}

Kreatur — Zentaur, Schamane

3/2

Wenn der Lehmboden-Schamane ins Spiel kommt, mischt ein Spieler deiner Wahl eine beliebige Anzahl an Karten deiner Wahl aus seinem Friedhof in seine Bibliothek.

- Falls der Lehmboden-Schamane einen Spieler als Ziel hat, aber keine Karten im Friedhof des Spielers als Ziel hat, mischt der Spieler einfach seine Bibliothek.
- Falls die Karten deiner Wahl illegale Ziele werden, mischt der Spieler deiner Wahl seine Bibliothek. Falls der Spieler deiner Wahl ein illegales Ziel wird, hat die Fähigkeit des Lehmboden-Schamanen keinen Effekt.

Leichenritter

{W} {B}

Kreatur — Zombie, Ritter

2/2

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit des Leichenritters dazu, dass dem gegnerischen Team zweimal 1 Schadenspunkt zugefügt wird.
-

Ley-Linie der Leere

{2} {B} {B}

Verzauberung

Falls die Ley-Linie der Leere auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.

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

- Solange die Ley-Linie der Leere im Spiel ist, sterben Nichtspielsteinkreaturen, die deine Gegner kontrollieren, nicht. Sie werden stattdessen ins Exil geschickt. Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn die Kreaturen sterben, werden nicht ausgelöst.
 - Spielsteine sterben trotzdem, solange die Ley-Linie der Leere im Spiel ist.
-

Ley-Linie der Verbrennung

{2} {R} {R}

Verzauberung

Falls die Ley-Linie der Verbrennung auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.

Immer wenn du und/oder mindestens eine bleibende Karte, die du kontrollierst, das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit werden, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, fügt die Ley-Linie der Verbrennung jenem Spieler 2 Schadenspunkte zu.

- Die ausgelöste Fähigkeit der Ley-Linie der Verbrennung wird vor dem Zauberspruch bzw. der Fähigkeit, der/die sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
 - Falls ein Zauberspruch bzw. eine Fähigkeit dich und/oder eine bleibende Karte, die du kontrollierst, mehrfach als Ziel hat oder falls ein Zauberspruch bzw. eine Fähigkeit dich und/oder eine oder mehrere bleibende Karten, die du kontrollierst, als Ziel hat, wird die ausgelöste Fähigkeit der Ley-Linie der Verbrennung einmal ausgelöst.
-

Ley-Linie des Überflusses

{2} {G} {G}

Verzauberung

Falls die Ley-Linie des Überflusses auf deiner Starthand ist, kannst du die Partie mit ihr im Spiel beginnen.

Immer wenn du eine Kreatur für Mana tappst, erzeuge ein zusätzliches {G}.

{6} {G} {G}: Lege auf jede Kreatur, die du kontrollierst, eine +1/+1-Marke.

- Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „immer wenn du eine Kreatur für Mana tappst“, wird nur ausgelöst, falls du eine Manafähigkeit einer Kreatur aktivierst, die {T} in ihren Kosten enthält. Manafähigkeiten, die das {T}-Symbol nicht in ihren Kosten enthalten und stattdessen sagen „tappe eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst“ oder Ähnliches, lösen die zweite Fähigkeit der Ley-Linie des Überflusses nicht aus. Ebenso wird die Fähigkeit nicht ausgelöst, falls du eine Kreatur tappst, um eine Manafähigkeit eines anderen Objektes zu aktivieren (selbst wenn jene Manafähigkeit auch {T} in ihren Kosten enthält).
-

Lichtstrahlender Adler
{1}{W}{U}
Kreatur — Vogel, Geist
2/3
Fliegend
Andere fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten
+1/+1.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der anderen fliegenden Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Lichtstrahlende Adler während des Zuges das Spiel verlässt.

Lotusfeld
Land
Fluchssicher
Das Lotusfeld kommt getappt ins Spiel.
Wenn das Lotusfeld ins Spiel kommt, opfere zwei
Länder.
{T}: Erzeuge drei Mana genau einer beliebigen Farbe.

- Falls das Lotusfeld ins Spiel kommt, während du weniger als zwei andere Länder kontrollierst, musst du alle Länder opfern, die du kontrollierst, einschließlich des Lotusfeldes.

Loxodon-Lebenssinger
{5}{W}
Kreatur — Elefant, Kleriker
4/6
Wenn der Loxodon-Lebenssinger ins Spiel kommt,
kannst du deinen Lebenspunktstand gleich der
Gesamtwiderstandskraft der Kreaturen, die du
kontrollierst, werden lassen.
{5}{W}: Der Loxodon-Lebenssinger erhält bis zum
Ende des Zuges +X/+X, wobei X gleich deinem
Lebenspunktstand ist.

- Du kannst die letzte Fähigkeit des Loxodon-Lebenssingers aktivieren, nachdem er ins Spiel gekommen ist, aber bevor seine erste Fähigkeit verrechnet wurde.
- Du bestimmst, ob du deinen Lebenspunktstand ändern möchtest, und falls du dich dafür entscheidest, legst du deinen Lebenspunktstand auf die entsprechende Zahl fest, während die ausgelöste Fähigkeit des Loxodon-Lebenssingers verrechnet wird. Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du entscheidest, deinen Lebenspunktstand festzulegen, und dem Zeitpunkt, zu dem sich dein Lebenspunktstand ändert.
- Damit dein Lebenspunktstand eine bestimmte Zahl annehmen kann, erhältst du die entsprechende Menge Lebenspunkte dazu oder verlierst sie. Falls dein Lebenspunktstand zum Beispiel 4 ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, und deine Kreaturen insgesamt Widerstandskraft 6 haben, erhältst du 2 Lebenspunkte dazu. Beträgt dein Lebenspunktstand 10, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, verlierst du 4 Lebenspunkte, falls du dich dafür entscheidest, deinen Lebenspunktstand zu ändern. Andere Karten, die Wechselwirkungen mit dem Dazuerhalten oder Verlieren von Lebenspunkten haben, interagieren entsprechend mit diesem Effekt.

- Falls du deinen Lebenspunktstand auf die Gesamt-Widerstandskraft deiner Kreaturen setzt, geschieht dies auf einmal. Falls sich die Widerstandskraft deiner Kreaturen später ändert, ändert dies nicht deinen Lebenspunktstand.
- Der Wert von X wird bestimmt, sowie die letzte Fähigkeit des Loxodon-Lebenssingers verrechnet wird. Er ändert sich später im Zug nicht mehr, falls sich dein Lebenspunktstand verändert.

Loyaler Pegasus

{W}

Kreatur — Pegasus

2/1

Fliegend

Der Loyale Pegasus kann weder alleine angreifen noch alleine blocken.

- Falls du mehr als einen Loyalen Pegasus kontrollierst, können sie gemeinsam angreifen oder blocken, selbst wenn keine anderen Kreaturen angreifen oder blocken.
- Der Loyale Pegasus kann zwar nicht alleine angreifen, aber andere angreifende Kreaturen müssen nicht denselben Spieler oder Planeswalker angreifen. Zum Beispiel könnte der Loyale Pegasus einen Gegner angreifen, während eine andere Kreatur einen Planeswalker angreift, den der Gegner kontrolliert. Ebenso müssen andere blockende Kreaturen nicht dieselbe Kreatur wie der Loyale Pegasus blocken.
- Nachdem der Loyale Pegasus angegriffen oder geblockt hat, bleibt er auch dann im Kampf, falls du keine andere angreifende oder blockende Kreatur mehr kontrollierst.
- Falls ein Effekt besagt, dass der Loyale Pegasus angreift oder blockt, „falls möglich“, und du eine oder mehrere andere Kreaturen kontrollierst, die angreifen oder blocken können, musst du mit dem Loyalen Pegasus und mindestens einer anderen Kreatur angreifen oder blocken.
- In einer Partie Two-Headed Giant kann der Loyale Pegasus gemeinsam mit einer Kreatur, die dein Teamkamerad kontrolliert, angreifen oder blocken, auch wenn keine andere Kreatur, die du kontrollierst, angreift oder blockt.

Mannigfaltiger Schlüssel

{1}

Artefakt

{1}, {T}: Enttappe ein anderes Artefakt deiner Wahl.

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

- He, schau mal! Ein Schlüssel!
- Wird die letzte Fähigkeit des Mannigfaltigen Schlüssels aktiviert, nachdem eine Kreatur geblockt wurde, führt das nicht dazu, dass die Kreatur ungeblockt wird.

Marodierender Raptor

{1} {R}

Kreatur — Dinosaurier

2/3

Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken {1} weniger.

Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, fügt ihr der Marodierende Raptor 2 Schadenspunkte zu. Falls einem Dinosaurier auf diese Weise Schaden zugefügt wird, erhält der Marodierende Raptor +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Effekte, die die generischen Manakosten eines Zauberspruchs reduzieren (wie derjenige des Marodierenden Raptors), können nicht die Menge an benötigtem farbigem Mana reduzieren.
- Die Kostenreduktion des Marodierenden Raptors betrifft nicht ihn selbst.

Maske der Verbrennung

{1} {R}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn die Maske der Verbrennung ins Spiel kommt, erzeuge einen 1/1 roten Elementarwesen-Kreaturenspielstein und lege die Maske der Verbrennung dann an ihn an.

Die ausgerüstete Kreatur hat „Opfere diese Kreatur: Sie fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“

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

- Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du den Elementarwesen-Spielstein erzeugst, und dem Zeitpunkt, zu dem die Maske der Verbrennung an ihn angelegt wird.
- Nicht die Maske der Verbrennung, sondern die ausgerüstete Kreatur ist die Quelle der aktivierten Fähigkeit und die Quelle des Schadens. Das bedeutet, dass eine grüne Kreatur, die mit der Maske der Verbrennung ausgerüstet ist, einer Kreatur mit Schutz vor Rot Schaden zufügen kann, aber einer Kreatur mit Schutz vor Grün keinen Schaden zufügen kann.

Meisterliche Replikation

{5} {U}

Spontanzauber

Bestimme eines —

- Erzeuge zwei 3/3 farblose Golem-Artefaktkreaturenspielsteine.
- Bestimme ein Artefakt deiner Wahl, das du kontrollierst. Jedes andere Artefakt, das du kontrollierst, wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie jenes Artefakts.

- Die Meisterliche Replikation kopiert die aufgedruckten Werte des Artefakts deiner Wahl. Sie kopiert keine Marken, die auf jenem Artefakt liegen, oder Effekte, die dessen Stärke, Widerstandskraft, Typen, Farben

etc. verändert haben. Insbesondere gilt: Sie kopiert keine Effekte, die das Artefakt deiner Wahl zu einer Artefaktkreatur werden ließen, falls es normalerweise keine Artefaktkreatur ist.

- Eine Ausrüstung, die zu einer Kopie einer Kreatur wird, wird gelöst, falls sie an eine Kreatur angelegt war. Eine Ausrüstung, die zu einer Kopie einer anderen Ausrüstung wird, bleibt angelegt, falls sie an einer Kreatur angelegt war.
- Falls das Artefakt deiner Wahl (A) seinerseits etwas anderes (B) kopiert, werden deine Artefakte zu Kopien von (B).
- Wenn ein Artefakt zu einer Kopie wird, ändert das nicht, ob es ein Spielstein ist.

Meisterspleißer

{3} {W}

Kreatur — Mensch, Handwerker

1/1

Wenn der Meisterspleißer ins Spiel kommt, erzeuge einen 3/3 farblosen Golem-Artefaktkreaturenspielstein. Golems, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.

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

Moderranken-Renaturierung

{3} {B} {G}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu und ziehst eine Karte.

- Falls die Moderranken-Renaturierung zum selben Zeitpunkt das Spiel verlässt, zu dem eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, sterben, wird ihre Fähigkeit für jede der Kreaturen ausgelöst.
- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt stirbt, zu dem dein Lebenspunktstand auf 0 oder darunter sinkt, verlierst du die Partie, bevor die Fähigkeit der Moderranken-Renaturierung dich retten kann.

Moment des Heldentums

{1} {W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. (*Schaden, der von dieser Kreatur zugefügt wird, lässt ihren Beherrscher entsprechend viele Lebenspunkte dazuerhalten.*)

- Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.
-

Moorland-Inquisitor

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Soldat

2/2

{2} {W}: Der Moorland-Inquisitor erhält Ersts Schlag bis zum Ende des Zuges. *(Er fügt Kampfschaden vor Kreaturen ohne Ersts Schlag zu.)*

- Mehrfaches Vorkommen von Ersts Schlag auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Mu Yanling die Himmelstänzerin

{1} {U} {U}

Legendärer Planeswalker — Yanling

2

+2: Bis zu deinem nächsten Zug erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl -2/-0 und verliert Flugfähigkeit.

-3: Erzeuge einen 4/4 blauen Elementarwesen-Vogel-Kreaturenspielstein mit Flugfähigkeit.

-8: Du erhältst ein Emblem mit „Inseln, die du kontrollierst, haben, {T}: Ziehe eine Karte.“

- Mu Yanlings erste Fähigkeit kann eine Kreatur als Ziel haben, die keine Flugfähigkeit hat. Die Kreatur erhält dann nur -2/-0.
- Nachdem Mu Yanlings erste Fähigkeit verrechnet wurde, hat die Kreatur deiner Wahl wieder Flugfähigkeit, falls sie von einem anderen Effekt Flugfähigkeit erhält.
- Eine Insel ist ein Land mit dem Untertyp Insel, nicht ein beliebiges Land mit einer Manafähigkeit, die blaues Mana produziert.
- Das Tappen einer Insel für Mana ist eine aktivierte Fähigkeit. Du kannst nicht die normale Mana-Fähigkeit der Insel aktivieren und gleichzeitig die Fähigkeit, die sie von Mu Yanlings Emblem erhält.
- Falls du in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, nachdem Mu Yanlings erste Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor dein nächster Zug beginnt, wirkt ihr Effekt so lange, bis dein nächster Zug beginnen würde. Weder erlischt er sofort, noch dauert er auf unbestimmte Zeit an.

Mu Yanling, Himmlische Brise *(aus dem Planeswalker-Deck)*

{4} {U} {U}

Legendärer Planeswalker — Yanling

5

+1: Bis zu deinem nächsten Zug erhält bis zu eine Kreatur deiner Wahl -5/-0.

-3: Bringe bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

-7: Fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +5/+5 bis zum Ende des Zuges.

- Mu Yanlings letzte Fähigkeit betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit kontrollierst und die zu diesem Zeitpunkt Flugfähigkeit haben. Kreaturen, die später im Zug unter deine Kontrolle kommen (oder Kreaturen, die später im Zug Flugfähigkeit erhalten), erhalten nicht +5/+5.

- Falls du in einer Multiplayer-Partie die Partie verlässt, nachdem Mu Yanlings erste Fähigkeit verrechnet wurde, aber bevor dein nächster Zug beginnt, wirkt ihr Effekt so lange, bis dein nächster Zug beginnen würde. Weder erlischt er sofort, noch dauert er auf unbestimmte Zeit an.

Mustersucher

{4}

Artefaktkreatur — Golem

3/3

Wenn der Mustersucher ins Spiel kommt, kannst du deine Bibliothek nach einer Karte durchsuchen, die denselben Namen hat wie eine andere Kreatur, die du kontrollierst, sie offen vorzeigen, auf deine Hand nehmen und dann deine Bibliothek mischen.

- Du kannst bestimmen, deine Bibliothek nach nichts zu durchsuchen und sie zu mischen, selbst wenn du keine anderen Kreaturen kontrollierst.
- Falls ein zweiter Mustersucher unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, kannst du seinen Blick auf den ersten Mustersucher lenken, um deine Bibliothek nach einem dritten Mustersucher zu durchsuchen.

Mystische Schmiede

{4}

Artefakt

Du kannst dir zu jedem Zeitpunkt die oberste Karte deiner Bibliothek anschauen.

Du kannst die oberste Karte deiner Bibliothek wirken, falls es eine Artefaktkarte oder eine farblose Nichtland-Karte ist.

{T}, bezahle 1 Lebenspunkt: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil.

- Die Mystische Schmiede lässt dich die oberste Karte zu jedem beliebigen Zeitpunkt ansehen (mit einer Ausnahme – siehe unten), auch, wenn du gerade keine Priorität hast. Diese Aktion verwendet nicht den Stapel. Das Wissen, welche Karte es ist, wird zu einem Teil der Informationen, auf die du Zugriff hast, genauso wie du die Karten auf deiner Hand anschauen kannst.
- Falls sich die oberste Karte deiner Bibliothek ändert, während du einen Zauberspruch wirkst, ein Land spielst oder eine Fähigkeit aktivierst, kannst du dir die neue oberste Karte erst anschauen, sobald du die Aktion abgeschlossen hast. Das bedeutet: Falls du die oberste Karte deiner Bibliothek wirkst, kannst du dir die nächste erst anschauen, nachdem du die Kosten des Zauberspruchs bezahlt hast.
- Du musst die üblichen Zeitpunkts-Einschränkungen der Zaubersprüche beachten, die du aus deiner Bibliothek wirkst.
- Du bezahlst beim Wirken ganz normal alle Kosten des Zauberspruchs, einschließlich zusätzlicher Kosten. Du kannst auch alternative Kosten bezahlen.

Nachtrudel-Lauerer

{2} {G} {G}

Kreatur — Wolf

4/4

Aufblitzen

Andere Wölfe und Werwölfe, die du kontrollierst,
erhalten +1/+1.

Zu Beginn deines Endsegments und falls du in diesem
Zug keinen Zauberspruch gewirkt hast, erzeuge einen 2/2
grünen Wolf-Kreaturespielstein.

- Eine Kreatur, die sowohl ein Wolf als auch ein Werwolf ist, erhält nur einmal +1/+1 durch die Fähigkeit des Nachtrudel-Lauerers.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der anderen Wölfen und Werwölfen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls der Nachtrudel-Lauerer während des Zuges das Spiel verlässt.
- Der Nachtrudel-Lauerer betrachtet den gesamten Zug, um zu überprüfen, ob du bereits einen Zauberspruch gewirkt hast, auch wenn der Nachtrudel-Lauerer noch nicht im Spiel war, als der Zauberspruch gewirkt wurde. Insbesondere gilt: Du erhältst während deines Endsegments keinen Wolf-Spielstein, falls du den Nachtrudel-Lauerer während deines Zuges gewirkt hast.
- Falls du einen Zauberspruch gewirkt hast, der neutralisiert wurde, wird die letzte Fähigkeit des Nachtrudel-Lauerers nicht ausgelöst.

Natürliches Ende

{2} {G}

Spontanzauber

Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner
Wahl. Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls das Artefakt oder die Verzauberung deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Natürliche Ende verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), erhältst du Lebenspunkte dazu.

Niederreiten

{3} {G} {G}

Hexerei

Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +2/+2 und
verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.
*(Sie können überschüssigen Kampfschaden dem
verteidigenden Spieler oder Planeswalker zufügen.)*

- Niederreiten 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 +2/+2 noch verursachen sie Trampelschaden.
-

Omnath, der Sammelpunkt der Turbulenz

{1} {G} {U} {R}

Legendäre Kreatur — Elementarwesen

3/3

Wenn Omnath, der Sammelpunkt der Turbulenz, ins Spiel kommt, fügt er einem Ziel deiner Wahl so viele Schadenspunkte zu, wie du Elementarwesen kontrollierst.

Immer wenn ein Land unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf ein Elementarwesen deiner Wahl, das du kontrollierst. Falls du acht oder mehr Länder kontrollierst, ziehe eine Karte.

- Die Anzahl der Elementarwesen, die du kontrollierst, wird überprüft, sowie Omnaths erste Fähigkeit verrechnet wird. Falls Omnath dann noch im Spiel ist, zählt er sich selbst.
- Du kannst Omnath als Ziel seiner eigenen zweiten Fähigkeit bestimmen.
- Falls das Elementarwesen deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Omnaths zweite Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du ziehst keine Karte, selbst wenn du acht oder mehr Länder kontrollierst. Falls das Ziel legal ist, aber keine +1/+1-Marke darauf gelegt werden kann (z. B. weil ein Gegner den Fäulniskäfer kontrolliert), ziehst du eine Karte, falls du acht oder mehr Länder kontrollierst.

Portal der Zuflucht

{2} {U}

Artefakt

{1}, {T}: Bringe eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, und jede an sie angelegte Aura auf die Hand ihrer Besitzer zurück. Aktiviere diese Fähigkeit nur während deines Zuges.

- An die Kreatur deiner Wahl angelegte Ausrüstung bleibt im Spiel.

Preziöses Einhorn (*aus dem Willkommens-Deck*)

{3} {G}

Kreatur — Einhorn

2/2

Alle Kreaturen, die das Preziöse Einhorn blocken können, tun dies.

- Falls eine Kreatur, die der verteidigende Spieler kontrolliert, das Preziöse Einhorn aus irgendeinem Grund nicht blocken kann (z. B. weil sie getappt ist), dann blockt sie das Preziöse Einhorn nicht. Falls Kosten damit verbunden sind, dass eine Kreatur das Preziöse Einhorn blockt, ist der verteidigende Spieler nicht gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, und die Kreatur muss nicht blocken.
 - Falls mehr als ein Preziöses Einhorn angreift, müssen Kreaturen, die blocken könnten, ein Preziöses Einhorn blocken, aber sie müssen nicht alle dasselbe Preziöse Einhorn blocken.
-

Puls von Murasa

{2} {G}

Spontanzauber

Bringe eine Kreaturen- oder Länderkarte deiner Wahl aus einem Friedhof auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Du erhältst 6 Lebenspunkte dazu.

- Falls die als Ziel bestimmte Karte ein illegales Ziel ist, wenn der Puls von Murasa verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht 6 Lebenspunkte dazu.

Rachsüchtiger Kriegshäuptling

{4} {B}

Kreatur — Ork, Krieger

4/4

Immer wenn du zum ersten Mal in einem Zug Lebenspunkte verlierst, lege eine +1/+1-Marke auf den Rachsüchtigen Kriegshäuptling. *(Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.)*

- Du legst nur eine +1/+1-Marke auf den Rachsüchtigen Kriegshäuptling, egal wie viele Lebenspunkte du verloren hast.
- Ein Spieler verliert Lebenspunkte, wenn er Lebenspunkte bezahlt.
- Falls du Lebenspunkte bezahlst, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren, legst du erst dann eine +1/+1-Marke auf den Rachsüchtigen Kriegshäuptling, wenn du das Wirken des Zauberspruchs bzw. das Aktivieren der Fähigkeit abgeschlossen hast. Du legst die Marke auf den Rachsüchtigen Kriegshäuptling, bevor der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit verrechnet wird.
- Falls der Rachsüchtige Kriegshäuptling unter deine Kontrolle kommt, nachdem du in einem Zug bereits Lebenspunkte verloren hast, kann seine Fähigkeit im selben Zug nicht mehr ausgelöst werden.

Rechtsstaatlichkeit

{2} {W}

Verzauberung

Kein Spieler kann mehr als einen Zauberspruch pro Zug wirken.

- Die Rechtsstaatlichkeit betrachtet den gesamten Zug, um zu überprüfen, ob ein Spieler bereits einen Zauberspruch gewirkt hat, auch wenn die Rechtsstaatlichkeit noch nicht im Spiel war, als der Zauberspruch gewirkt wurde. Insbesondere gilt: Du kannst nicht die Rechtsstaatlichkeit wirken und dann im selben Zug einen weiteren Zauberspruch wirken.
 - Falls du einen Zauberspruch gewirkt hast, der neutralisiert wurde, kannst du im selben Zug keinen weiteren Zauberspruch wirken.
-

Reiter der Flammen

{2} {R} {R} {R}

Kreatur — Elementarwesen, Ritter

6/5

{1} {R}: Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+0 und Eile bis zum Ende des Zuges.

Wenn der Reiter der Flammen ins Spiel kommt, wirf eine beliebige Anzahl an Karten ab und ziehe dann entsprechend viele Karten.

Wenn der Reiter der Flammen stirbt, fügt er allen Gegnern und allen Planeswalkern, die sie kontrollieren, je X Schadenspunkte zu, wobei X gleich der Anzahl an Länderkarten in deinem Friedhof ist.

- Sowie die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Reiters der Flammen verrechnet wird, kannst du entscheiden, keine Karten abzuwerfen. Du ziehst dann einfach keine Karten.
- In einer Partie Two-Headed Giant führt die letzte Fähigkeit des Reiters der Flammen dazu, dass dem gegnerischen Team zweimal X Schadenspunkte zugefügt werden.

Reiter der Morgenröte

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

Kreatur — Elementarwesen, Ritter

4/6

Wachsamkeit

Wenn der Reiter der Morgenröte ins Spiel kommt, zerstöre bis zu eine bleibende Nichtland-Karte deiner Wahl. Ihr Beherrscher erzeugt einen 3/3 farblosen Golem-Artefaktkreaturespielstein.

Wenn der Reiter der Morgenröte stirbt, bringe eine Artefakt- oder Verzauberungskarte deiner Wahl aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.

- Du kannst die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Reiters der Morgenröte auf den Stapel legen, ohne ein Ziel zu bestimmen. Sie wird verrechnet und hat keinen Effekt. Falls du jedoch ein Ziel bestimmst und jene bleibende Karte deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn diese Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Kein Spieler erzeugt einen Golem-Spielstein. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), erzeugt sein Beherrscher einen Golem-Spielstein.

Reiter der Nacht

{2} {B} {B} {B}

Kreatur — Elementarwesen, Ritter

4/5

Lebensverknüpfung

Wenn der Reiter der Nacht ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, zerstöre eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert.

Wenn der Reiter der Nacht stirbt, bringe eine Kreaturenkarte deiner Wahl mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger aus deinem Friedhof ins Spiel zurück.

- Die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Reiters der Nacht geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst eine Kreatur deiner Wahl, die zerstört werden soll. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust, ...“ insofern, dass Spieler Aktionen ausführen können, nachdem du die Kreatur geopfert hast, aber bevor die Kreatur deiner Wahl zerstört wird.
- Während die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Reiters der Nacht verrechnet wird, kannst du nicht mehr als eine Kreatur opfern.
- Falls eine Karte in einem Friedhof {X} in ihren Manakosten hat, wird für dieses X der Wert 0 angenommen.
- Falls eine Kreaturenkarte mit umgewandelten Manakosten von 3 oder weniger zur Kopie des Reiters der Nacht wird, kann ihre letzte Fähigkeit sie selbst als Ziel haben, wenn sie stirbt.

Rienne, Engel der Wiedergeburt („Buy-a-Box“-Promokarte)

{2} {R} {G} {W}

Legendäre Kreatur — Engel

5/4

Fliegend

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

Immer wenn eine andere mehrfarbige Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls eine mehrfarbige Kreatur, die du kontrollierst, den Friedhof verlässt, nachdem sie gestorben ist und bevor die verzögert ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird sie nicht auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.
- Falls ein Effekt dafür sorgt, dass eine nicht mehrfarbige Kreatur mehrfarbig wird, und die Kreatur stirbt, wird die nicht mehrfarbige Karte auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.
- Falls Rienne zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere mehrfarbige Kreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird ihre letzte Fähigkeit für jede der anderen Kreaturen ausgelöst.
- Falls Rienne das Spiel verlässt, nachdem ihre Fähigkeit ausgelöst wurde und bevor das nächste Endsegment beginnt, bringt ihre ausgelöste Fähigkeit die Karte trotzdem auf die Hand ihres Besitzers zurück.

Ritter der Ebenholzlegion

{B}

Kreatur — Vampir, Ritter

1/2

{2} {B}: Der Ritter der Ebenholzlegion erhält +3/+3 und Todesberührung bis zum Ende des Zuges.

Zu Beginn deines Endsegments und falls ein Spieler in diesem Zug 4 oder mehr Lebenspunkte verloren hat, lege eine +1/+1-Marke auf den Ritter der Ebenholzlegion.

(Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.)

- Der Ritter der Ebenholzlegion betrachtet deinen gesamten Zug, um zu ermitteln, ob ein Spieler 4 oder mehr Lebenspunkte verloren hat. Es spielt keine Rolle, wie viele Spieler 4 oder mehr Lebenspunkte verloren

haben; wichtig ist nur, ob es bei irgendjemandem der Fall war. Es spielt ebenfalls keine Rolle, ob der Ritter der Ebenholzlegion im Spiel war, als die Lebenspunkte verloren wurden.

- Es spielt keine Rolle, ob der Lebenspunktstand eines Spieler seit Beginn des Zuges um 4 oder mehr verringert ist. Falls ein Spieler 4 Lebenspunkte verloren, aber auch 6 Lebenspunkte dazuerhalten hat, hat er dennoch 4 Lebenspunkte verloren.
- Ein Spieler muss nicht 4 Lebenspunkte auf einmal verloren haben. Falls ein Spieler während eines Zuges zweimal 2 Lebenspunkte verliert, hat er während des Zuges 4 Lebenspunkte verloren und der Ritter der Ebenholzlegion erhält eine +1/+1-Marke.
- Ein Spieler verliert Lebenspunkte, wenn er Lebenspunkte bezahlt.

Sakrales Dekret

{1} {W}

Hexerei

Schicke eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner Wahl, die bzw. der schwarz oder rot ist, ins Exil.

Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

- Falls die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn das Sakrale Dekret verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an.

Sausender Versenger

{3} {R}

Kreatur — Elementarwesen

1/1

Wenn der Sausende Versenger ins Spiel kommt, erzeuge zwei 1/1 rote Elementarwesen-Kreaturenspielsteine.

Elementarwesen, die du kontrollierst, erhalten Eile bis zum Ende des Zuges. (*Sie können in diesem Zug angreifen und {T}.*)

- Die Fähigkeit des Sausenden Versengers betrifft nur Elementarwesen, die du kontrollierst, sowie die Fähigkeit verrechnet wird (nach dem Erzeugen der Elementarwesen-Spielsteine). Das bedeutet, dass jene Spielsteine und der Sausende Versenger selbst Eile erhalten. Elementarwesen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht Eile.

Schlafparalyse

{3} {U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die Schlafparalyse ins Spiel kommt, tappe die verzauberte Kreatur.

Die verzauberte Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Schlafparalyse verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Die Aura kommt nicht ins Spiel, daher wird ihre ausgelöste Fähigkeit nicht ausgelöst.

Schleier des Sommers

{G}

Spontanzauber

Ziehe eine Karte, falls ein Gegner in diesem Zug einen blauen oder schwarzen Zauberspruch gewirkt hat. Zaubersprüche, die du kontrollierst, können in diesem Zug nicht neutralisiert werden. Du und bleibende Karten, die du kontrollierst, erhalten Fluchsicherheit vor Blau und vor Schwarz bis zum Ende des Zuges. *(Du und sie können nicht das Ziel von blauen oder schwarzen Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren.)*

- Der Schleier des Sommers hat keinen Effekt, bis er verrechnet wird. Er kann neutralisiert werden.
- Falls deine Gegner mehr als einen blauen oder schwarzen Zauberspruch gewirkt haben, ziehst du trotzdem nur eine Karte, sowie der Schleier des Sommers verrechnet wird.
- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann deine Zaubersprüche immer noch als Ziel haben, nachdem der Schleier des Sommers verrechnet wurde. Dein Zauberspruch kann zwar nicht neutralisiert werden, aber zusätzliche Effekte neutralisierender Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.

Schmerzvolles Absaugen

{3} {B}

Hexerei

Das Schmerzvolle Absaugen fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

- Falls das bestimmte Ziel deiner Wahl ein illegales Ziel für das Schmerzvolle Absaugen wird, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu.

Schrottsammler

{3}

Artefaktkreatur — Konstrukt

2/1

Opfere den Schrottsammler: Bestimme eine bleibende Karte deiner Wahl in deinem Friedhof, die in diesem Zug aus dem Spiel dorthin gelegt wurde. Bringe sie auf deine Hand zurück.

- Da die Ziele bestimmt werden, bevor die Kosten (z. B. „Opfere den Schrottsammler“) bezahlt werden, kann die Fähigkeit des Schrottsammlers nicht ihn selbst als Ziel haben.
- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.

- Die Fähigkeit des Schrottsammlers kann eine bleibende Karte in deinem Friedhof als Ziel haben, die im selben Zug aus dem Spiel dorthin gelegt wurde, bevor der Schrottsammler ins Spiel gekommen ist.
- Bleibende-Karten-Zaubersprüche, die vorher im Zug neutralisiert wurden, waren nie im Spiel und sind daher keine legalen Ziele für die Fähigkeit des Schrottsammlers.

Schutzzeiband

{U}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Die verzauberte Kreatur erhält +0/+2 und hat „{T}:

Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.“

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen passiert, während die gewährte Fähigkeit verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.
- Sobald die Fähigkeit, die vom Schutzzeiband gewährt wird, aktiviert wurde, wird sie verrechnet, selbst wenn der Schutzzeiband das Spiel verlässt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.

Sephara, Klinge des Himmels

{4}{W}{W}{W}

Legendäre Kreatur — Engel

7/7

Du kannst {W} bezahlen und vier ungetappte fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, tappen, anstatt die Manakosten für diesen Zauberspruch zu bezahlen.

Fliegend, Lebensverknüpfung

Andere fliegende Kreaturen, die du kontrollierst, haben

Unzerstörbarkeit. (*Schaden und Effekte, die „zerstören“, zerstören sie nicht.*)

- Um Sepharas alternative Kosten zu bezahlen, kannst du jede beliebige ungetappte fliegende Kreatur unter deiner Kontrolle tappen, auch eine, die nicht durchgehend seit dem Beginn deines aktuellsten Zuges unter deiner Kontrolle war.
- Um die Gesamtkosten eines Zauberspruchs zu bestimmen, beginnst du mit den Manakosten bzw. den alternativen Kosten (wie zum Beispiel Sepharas alternativen Kosten), die du bezahlt; füge dann alle Kostenerhöhungen hinzu und ziehe schließlich alle Kostenreduktionen ab. Die umgewandelten Manakosten des Zauberspruchs bleiben dabei unverändert, egal was letztlich die Gesamtkosten waren, um den Zauberspruch zu wirken.
- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann tödlicher Schaden, der anderen fliegenden Kreaturen, die du kontrollierst, zugefügt wurde, dafür sorgen, dass sie zerstört werden, falls Sephara während des Zuges das Spiel verlässt.

Serras Wächterin (*Planeswalker-Deck, Willkommens-Deck und Einsteigerpaket*)

{4} {W} {W}

Kreatur — Engel

5/5

Fliegend (*Diese Kreatur kann außer von fliegenden Kreaturen und Kreaturen mit Reichweite nicht geblockt werden.*)

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

Andere Kreaturen, die du kontrollierst, haben Wachsamkeit.

- Sollte eine Kreatur Wachsamkeit verlieren, nachdem sie als Angreifer deklariert wurde (wahrscheinlich, weil Serras Wächterin das Spiel verlässt), wird sie dadurch nicht getappt.

Sorin, Fürst der Vampire (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {B} {B}

Legendärer Planeswalker — Sorin

4

+1: Bis zu eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+0 bis zum Ende des Zuges.

–2: Sorin, Fürst der Vampire, fügt einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu. Du erhältst 4 Lebenspunkte dazu.

–8: Bis zum Ende des Zuges erhält jeder Vampir, den du kontrollierst, „{T}: Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl.“

- Falls das bestimmte Ziel illegal ist, wenn Sorins zweite Fähigkeit verrechnet werden soll, wird die Fähigkeit nicht verrechnet. Du erhältst nicht 4 Lebenspunkte dazu.
- Der Kontrollwechsel-Effekt der von Sorins letzter Fähigkeit gewährt wird, dauert auf unbestimmte Zeit an. Er endet also nicht im Aufräumsegment oder falls Sorin bzw. ein Vampir, dessen Fähigkeit aktiviert wurde, das Spiel verlässt. In einer Multiplayer-Partie endet er allerdings, falls du die Partie verlässt.

Sorin, gebieterischer Blutfürst

{2} {B}

Legendärer Planeswalker — Sorin

4

+1: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält Todesberührung und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges. Falls sie ein Vampir ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie.

+1: Du kannst einen Vampir opfern. Wenn du dies tust, fügt Sorin, gebieterischer Blutfürst, einem Ziel deiner Wahl 3 Schadenspunkte zu und du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

–3: Du kannst eine Vampir-Kreaturenkarte aus deiner Hand ins Spiel bringen.

- Mehrfaches Vorkommen von Todesberührung und/oder Lebensverknüpfung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

- Sorins zweite Fähigkeit geht ohne ein Ziel auf den Stapel. Während die Fähigkeit verrechnet wird, kannst du einen Vampir opfern. Wenn du dies tust, wird die rückwirkend ausgelöste Fähigkeit ausgelöst und du bestimmst ein Ziel deiner Wahl, dem Schaden zugefügt werden soll. Dies unterscheidet sich von Effekten, die sagen „Falls du dies tust, ...“ insofern, dass Spieler Aktionen ausführen können, nachdem du die Kreatur geopfert hast, aber bevor der Schaden zugefügt wird.
- Falls das Ziel der rückwirkend ausgelösten Fähigkeit illegal ist, wenn eine solche Fähigkeit verrechnet werden soll, wird sie nicht verrechnet. Du erhältst nicht 3 Lebenspunkte dazu.

Sorins Durst (*aus dem Planeswalker-Deck*)
 {B} {B}
 Spontanzauber
 Sorins Durst fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn Sorins Durst verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst nicht 2 Lebenspunkte dazu.

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.

Standhafter Wächter
 {2} {W}
 Kreatur — Mensch, Soldat
 3/2
 Wachsamkeit (*Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt.*)
 Wenn der Standhafte Wächter stirbt, lege eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst.

- Falls einer anderen Kreatur zum selben Zeitpunkt wie dem Standhaften Wächter tödlicher Schaden zugefügt wird, kann die ausgelöste Fähigkeit des Standhaften Wächters nicht rechtzeitig eine +1/+1-Marke auf die Kreatur legen, um sie zu retten.

Sternenhimmel-Mystiker

{1} {W}

Kreatur — Mensch, Kleriker

2/2

Verzauberungszauber, die du wirkst, kosten beim

Wirken {1} weniger.

Immer wenn eine Verzauberung, die du kontrollierst, aus

dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, lege eine

+1/+1-Markierung auf den Sternenhimmel-Mystiker.

- Falls du einen Aura-Zauberspruch wirkst, der eine bleibende Karte eines Gegners als Ziel hat, kontrollierst trotzdem du die Aura, nachdem sie verrechnet wurde.

Tasche des Tragens

{1}

Artefakt

Immer wenn du eine Karte abwirfst, schicke sie aus deinem Friedhof ins Exil.

{2}, {T}: Ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

{4}, {T}, opfere die Tasche des Tragens: Bringe alle

Karten, die durch die Tasche des Tragens ins Exil

geschickt wurden, auf die Hand ihrer Besitzer zurück.

- Falls du eine Karte abwirfst, die Karte aber nicht in deinem Friedhof ist, sowie die erste Fähigkeit der Tasche des Tragens verrechnet wird, bleibt die Karte dort, wo sie hinbewegt wurde.
- Falls du mehr als eine Tasche des Tragens kontrollierst, bestimmst du, in welche davon die abgeworfene Karte gesteckt werden soll. Nur von dieser Tasche des Tragens kann die Karte zurückgebracht werden.
- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen passiert, während die zweite Fähigkeit der Tasche des Tragens verrechnet wird. Kein Spieler kann eine Aktion ausführen – und es kann nichts anderes passieren –, bis du sowohl gezogen als auch abgeworfen hast.
- Falls die Tasche des Tragens das Spiel verlässt, bleiben die darin enthaltenen Karten für immer im Exil (und sind dann wohl über die gesamte Astralebene verstreut). Falls dieselbe Tasche des Tragens ins Spiel zurückkehrt, gilt sie als neues Objekt ohne Zugriff auf die im alten Objekt enthaltenen Karten.

Tektonische Spalte

{3} {R}

Hexerei

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

- Falls das Land deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Tektonische Spalte verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Nichtfliegende Kreaturen können dann normal blocken. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (weil es zum Beispiel unzerstörbar ist), können nichtfliegende Kreaturen nicht blocken.
 - Da die Tektonische Spalte keine Eigenschaften von Kreaturen ändert, kann sie Kreaturen betreffen, die erst ins Spiel kommen oder Flugfähigkeit verlieren, nachdem der Zauberspruch verrechnet wurde, und betrifft Kreaturen nicht mehr, sobald sie Flugfähigkeit erhalten.
-

Todbringende Umklammerung

{1} {B}

Spontanzauber

Zerstöre eine Kreatur oder einen Planeswalker deiner

Wahl, die bzw. der grün oder weiß ist. Du erhältst 1

Lebenspunkt dazu.

- Falls die Kreatur oder der Planeswalker deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn die Todbringende Umklammerung verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du erhältst keine Lebenspunkte dazu. Falls das Ziel legal ist, aber nicht zerstört wird (wahrscheinlich, weil es Unzerstörbarkeit hat), erhältst du Lebenspunkte dazu.

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, wenn der Tollwütige Biss verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.

Unberechenbarer Ceratops

{2} {G} {G}

Kreatur — Dinosaurier

5/4

Dieser Zauberspruch kann nicht neutralisiert werden.

Schutz vor Blau (*Diese Kreatur kann von nichts Blauem*

geblockt oder als Ziel bestimmt werden, von ihm

Schaden zugefügt bekommen oder von ihm verzaubert

oder ausgerüstet werden.)

{G}: Der Unberechenbare Ceratops erhält bis zum Ende

des Zuges entweder Reichweite, Eile oder verursacht

Trampelschaden (du entscheidest).

- Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Zaubersprüche neutralisiert, kann den Unberechenbaren Ceratops immer noch als Ziel haben. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird, wird der Unberechenbare Ceratops nicht neutralisiert, aber zusätzliche Effekte solcher Zaubersprüche oder Fähigkeiten geschehen trotzdem.
- Mehrfaches Vorkommen von Reichweite, Eile und/oder Verursacht Trampelschaden auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

Unheiliger Kontrakt

{2} {B}

Verzauberung — Aura

Verzaubert eine Kreatur

Wenn die verzauberte Kreatur stirbt, bringe sie mit einer

+1/+1-Marke unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.

- Sobald der Unheilige Kontrakt die Kreatur zurückbringt, gilt sie als neues Objekt ohne Verbindung zu dem Objekt, das sie vorher war. Auren, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht ins Spiel zurückgebracht (einschließlich des Unheiligen Kontrakts selbst). Ausrüstungen, die an die Kreatur angelegt waren, werden nicht wieder angelegt. Marken, die auf der Kreatur lagen, werden nicht auf die neue Kreatur gelegt.
- Du kontrollierst die zurückgebrachte Kreatur, unabhängig davon, wer sie kontrolliert hat, bevor sie gestorben ist.
- Falls die zurückgebrachte Kreatur mit anderen Marken ins Spiel kommt, kommt sie mit jenen Marken sowie einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel.
- Falls der Unheilige Kontrakt einen Spielstein verzaubert, wird der Spielstein nicht ins Spiel zurückgebracht, wenn er stirbt.
- Falls mehrere Spieler jeweils einen Unheiligen Kontrakt kontrollieren, der an dieselbe Kreatur angelegt ist, kommt die zurückgebrachte Kreatur unter der Kontrolle des in Zugreihenfolge letzten Spielers ins Spiel, gerechnet ab jenem Spieler, dessen Zug es ist, wenn die Kreatur stirbt. In einer Partie mit zwei Spielern ist dies der Spieler, dessen Zug es nicht ist. In einer Multiplayer-Partie ist dies der Spieler rechts von dem Spieler, dessen Zug es ist.
- Falls ein Spieler eine Multiplayer-Partie verlässt, verlassen auch alle Karten, die der Spieler besitzt, die Partie. Falls du die Partie verlässt, wird die Kreatur, die du durch den Effekt des Unheiligen Kontrakts kontrollierst, ins Exil geschickt.

Unsterblicher Phoenix (*aus dem Willkommens-Deck*)

{4} {R} {R}

Kreatur — Phoenix

5/3

Fliegend (*Diese Kreatur kann außer von fliegenden Kreaturen und Kreaturen mit Reichweite nicht geblockt werden.*)

Wenn der Unsterbliche Phoenix stirbt, bringe ihn auf die Hand seines Besitzers zurück.

- Falls der Unsterbliche Phoenix den Friedhof verlässt, nachdem er gestorben ist und bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird er nicht auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht.

Untoter Diener

{3} {B}

Kreatur — Zombie

3/2

Wenn der Untote Diener ins Spiel kommt, erzeuge für jede Karte namens Untoter Diener in deinem Friedhof einen 2/2 schwarzen Zombie-Kreaturenspielstein.

- Zähle die Anzahl der Untoten Diener auf deinem Friedhof, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, um zu bestimmen, wie viele Spielsteine ins Spiel gebracht werden. Falls der Untote Diener als Antwort auf seine eigene ausgelöste Fähigkeit stirbt und sich auf deinem Friedhof befindet, sowie die Fähigkeit verrechnet wird, so zählt auch er für die Anzahl der Zombie-Kreaturenspielsteine, die du erhältst.

Vampir-Opportunistin (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{1} {B}

Kreatur — Vampir

2/1

{6} {B}: Jeder Gegner verliert 2 Lebenspunkte und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.

- In einer Partie Two-Headed Giant führt die Fähigkeit der Vampir-Opportunistin dazu, dass das gegnerische Team 4 Lebenspunkte verliert und du 2 Lebenspunkte dazuerhältst.

Vergeltungsstab

{3}

Artefakt

{3}, {T}: Der Vergeltungsstab fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.

Wenn der Vergeltungsstab aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, fügt er einem Ziel deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.

- Die Letzte Fähigkeit des Vergeltungsstabs erlaubt es dir nicht, ihn einfach so zu opfern. Du musst einen anderen Zauberspruch oder eine andre Fähigkeit verwenden, um ihn kaputtzukriegen.

Verkörperung des Schmerzes

{1} {B} {B}

Kreatur — Dämon

0/0

Fliegend, Todesberührung

Die Verkörperung des Schmerzes kommt für jede unterschiedlichen Manakosten unter den Nichtland-Karten in deinem Friedhof mit einer +1/+1-Marke ins Spiel. (*{2}{B} und {1}{B}{B} sind beispielsweise unterschiedliche Manakosten.*)

- Jede *Magic*-Karte hat entweder keine Manakosten oder ihre Manakosten haben genau einen Wert. Eine Karte ohne Manakosten wird von der Verkörperung des Schmerzes niemals mitgezählt. Eine Karte mit Manakosten von {0} wird mitgezählt.
- Die Verkörperung des Schmerzes überprüft die Manasymbole in den Manakosten einer Karte. Beispielsweise unterscheiden sich Manakosten von {X} von Manakosten von {0}.
- Hybride Manasymbole werden als eigene Symbole behandelt, nicht als eine ihrer beiden Komponenten. {b/r}, {B} und {R} sind beispielsweise drei unterschiedliche Manakosten.
- Die Manakosten einer geteilten Karte werden durch die kombinierten Manakosten der beiden Hälften bestimmt. Die Manakosten von Feuer//Eis in deinem Friedhof betragen beispielsweise {2} {U} {R}, dieselben Manakosten wie jene von Rals Wutausbruch.
- Alternative Kosten, zusätzliche Kosten, die du bezahlen kannst, Kostenerhöhungen und Kostenreduktion werden von der Verkörperung des Schmerzes ignoriert.
- Falls du die Verkörperung des Schmerzes aus deinem Friedhof ins Spiel zurückbringst, zählt deren letzte Fähigkeit sie selbst mit.

Verliesgeist
{2} {U} {U}
Kreatur — Geist

3/3

Fliegend

Wenn der Verliesgeist ins Spiel kommt, tappe eine Kreatur deiner Wahl, die ein Gegner kontrolliert. Die Kreatur enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers, solange du den Verliesgeist kontrollierst.

- Falls ein anderer Spieler die Kontrolle über den Verliesgeist erhält, endet sein Effekt. Er verhindert nicht mehr, dass die Kreatur enttappt, selbst wenn du die Kontrolle über den Verliesgeist später zurückerhältst.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Verliesgeistes kann eine getappte Kreatur als Ziel haben. Falls die Kreatur deiner Wahl bereits getappt ist, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, bleibt diese Kreatur einfach getappt und enttappt nicht während des Enttappsegments ihres Beherrschers.
- Falls der Verliesgeist das Spiel verlässt, bevor seine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wurde, wird die Kreatur deiner Wahl getappt, aber sie kann normal enttappen.

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.

Verwesender Regisaurus

{2} {B}

Kreatur — Zombie, Dinosaurier

7/6

Zu Beginn deines Versorgungssegments wirfst du eine Karte ab.

- Da das Versorgungssegment vor dem Ziehsegment stattfindet, wirfst du für die ausgelöste Fähigkeit des Verwesenden Regisaurus eine Karte ab, bevor du die Karte für deinen Zug ziehst.
 - Hast du keine Karten auf der Hand, wenn die ausgelöste Fähigkeit des Verwesenden Regisaurus verrechnet wird, wirfst du keine Karten ab. Das hat keine negative Auswirkung für dich.
-

Vilis, Makler des Blutes

{5} {B} {B} {B}

Legendäre Kreatur — Dämon

8/8

Fliegend

{B}, bezahle 2 Lebenspunkte: Eine Kreatur deiner Wahl erhält -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

Immer wenn du Lebenspunkte verlierst, ziehe entsprechend viele Karten. (*Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.*)

- Ein Spieler verliert Lebenspunkte, wenn er Lebenspunkte bezahlt.
- Falls du Lebenspunkte bezahlst, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren, ziehst du erst dann Karten, wenn du das Wirken des Zauberspruchs bzw. das Aktivieren der Fähigkeit abgeschlossen hast. Du ziehst die Karten, bevor der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit verrechnet wird, aber nachdem die Ziele dafür bestimmt wurden.

Vivien, Essenzbogen-Jägerin

{1} {G} {G} {G}

Legendärer Planeswalker — Vivien

4

+1: Verteile zwei +1/+1-Marken auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl. Sie verursachen Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

-3: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, fügt einer Kreatur oder einem Planeswalker deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe ihrer Stärke zu.

-5: Du kannst eine Kreaturenkarte bestimmen, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie befindet, sie offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.

- Du bestimmst, wie die Marken verteilt werden, sowie du Viviens erste Fähigkeit aktivierst. Jede Kreatur deiner Wahl muss mindestens eine Marke erhalten. Das bedeutet, du kannst nicht zwei Marken auf eine einzige Kreatur legen und zugleich zwei Kreaturen bestimmen, die Trampelschaden verursachen.
 - Du kannst Viviens erste Fähigkeit aktivieren, ohne Kreaturen als Ziele zu bestimmen. Die Marken werden dann auf nichts gelegt. Dies ist eine Änderung der bisherigen Regeln zum Verteilen von Marken.
 - Falls eine der beiden Kreaturen deiner Wahl als Antwort auf Viviens erste Fähigkeit zu einem illegalen Ziel wird, ist die +1/+1-Marke, die auf diese Kreatur gelegt werden sollte, verloren. Sie kann dann nicht auf das verbleibende, legale Ziel gelegt werden.
 - Falls eines der Ziele illegal ist, wenn Viviens zweite Fähigkeit verrechnet wird, fügt die Kreatur, die du kontrollierst, keinen Schaden zu.
 - In einer Casual-Partie kommt die Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, aus deiner persönlichen Sammlung. In einem Turnier-Event muss sich eine Karte, die du von außerhalb der Partie bestimmst, in deinem Sideboard befinden. Du kannst dir dein Sideboard jederzeit ansehen.
-

Vivien, Rächerin der Natur (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{4} {G} {G}

Legendärer Planeswalker — Vivien

3

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

−1: Decke Karten oben von deiner Bibliothek auf, bis du eine Kreaturenkarte aufdeckst. Nimm jene Karte auf deine Hand und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.

−6: Eine Kreatur deiner Wahl erhält +10/+10 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges.

- Falls in deiner Bibliothek keine Kreaturenkarten sind, sowie Viviens zweite Fähigkeit verrechnet wird, deckst du alle Karten deiner Bibliothek auf und legst sie dann in zufälliger Reihenfolge zurück.

Viviens Krokodil (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{2} {G}

Kreatur — Krokodil, Geist

3/3

Viviens Krokodil erhält +1/+1, solange du einen Vivien-Planeswalker kontrollierst.

- Da Schaden bis zum Ende des Zuges auf Kreaturen vermerkt bleibt, kann nicht-tödlicher Schaden, der Viviens Krokodil zugefügt wurde, zu tödlichem Schaden werden, falls dein Vivien-Planeswalker während des Zuges das Spiel verlässt.

Wachrufer der Toten (*Planeswalker-Deck und Willkommens-Deck*)

{4} {B} {B}

Kreatur — Vogel, Geist

5/5

Fliegend (*Diese Kreatur kann außer von fliegenden Kreaturen und Kreaturen mit Reichweite nicht geblockt werden.*)

{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.

Wachstumszyklus

{1} {G}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges. Sie erhält zusätzlich für jede Karte namens Wachstumszyklus in deinem Friedhof +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

- Die Höhe des Bonus wird ermittelt, sowie der Wachstumszyklus verrechnet wird; sie ändert sich später im Zug nicht mehr, falls sich die Anzahl der Wachstumszyklen in deinem Friedhof verändert.
- Da der Wachstumszyklus immer noch auf dem Stapel ist, sowie du seine Anweisungen befolgst, ist er nicht in deinem Friedhof und erhöht nicht den Bonus, den die Kreatur erhält.

Wachwurzeln-Elementar

{4} {G} {G}

Kreatur — Elementarwesen

5/5

{G} {G} {G} {G} {G}: Enttappe ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Es wird zu einer 5/5

Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land. *(Dieser Effekt hält so lange an, wie das Land im Spiel bleibt.)*

- Die Fähigkeit des Wachwurzeln-Elementars kann ein Land als Ziel haben, das bereits eine Kreatur ist, oder ein Land, das bereits enttappt ist. Die Fähigkeit enttappt es, falls möglich, und setzt seine Basis-Stärke und -Widerstandskraft auf 5/5. Marken oder Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur verändern, wirken weiterhin. Effekte, die die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur festlegen, werden überschrieben.

Waldland-Champion

{1} {G}

Kreatur — Elf, Späher

2/2

Immer wenn ein oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, lege entsprechend viele +1/+1-Marken auf den Waldland-Champion.

- Die Anzahl an +1/+1-Marken, die du auf den Waldland-Champion legst, ist gleich der Anzahl an Spielsteinen, die unter deiner Kontrolle ins Spiel gekommen sind, selbst wenn einige oder alle jener Spielsteine das Spiel verlassen, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird.

Wiederholter Widerhall

{2} {R} {R}

Spontanzauber

Wenn du das nächste Mal in diesem Zug einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst oder eine Loyalitätsfähigkeit aktivierst, kopiere jenen Zauberspruch oder jene Fähigkeit zweimal. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.

- Falls du einen Wiederholten Widerhall nach einem anderen wirkst, kopierst du den zweiten Wiederholten Widerhall zweimal. Jeder wird verrechnet und es werden drei verzögert ausgelöste Fähigkeiten erzeugt. Der nächste Zauberspruch, den du danach wirkst, oder die nächste Loyalitätsfähigkeit, die du danach aktivierst, wird sechsmal kopiert. Falls jener Zauberspruch ebenfalls ein Wiederholter Widerhall ist, wird der folgende Zauberspruch oder die folgende Fähigkeit vierzehnmal kopiert. Ein vierter Wiederholter Widerhall kopiert den nächsten Zauberspruch oder die nächste Fähigkeit dreißigmal. Weitere Wiederholungen des Widerhalls bleiben als Rechenübung dem geneigten Leser überlassen.

- Die Fähigkeit des Wiederholten Widerhalls kopiert jeden beliebigen Spontanzauber, jede beliebige Hexerei und jede beliebige Loyalitätsfähigkeit, nicht nur solche mit Zielen.
- Kopien werden selbst dann erzeugt, falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die Fähigkeit des Wiederholten Widerhalls ausgelöst hat, neutralisiert wurde, bevor die Fähigkeit verrechnet wird. Die Kopien werden vor dem ursprünglichen Zauberspruch bzw. der ursprünglichen Fähigkeit verrechnet.
- Die Kopien haben dieselben Ziele wie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, den bzw. die sie kopieren, 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), haben die Kopien denselben Modus oder dieselben Modi. Du kannst keine anderen Modi bestimmen.
- Falls der kopierte Zauberspruch bzw. die kopierte Fähigkeit ein X hatte, dessen Wert beim Wirken festgelegt wurde, haben die Kopien denselben Wert für X.
- Du kannst nicht bestimmen, zusätzliche Kosten für die Kopien zu bezahlen. Allerdings werden Effekte, die von zusätzlichen Kosten stammen, die mit dem ursprünglichen Zauberspruch mitbezahlt wurden, mitkopiert, als ob die gleichen Kosten auch für die Kopien bezahlt worden wären.
- Die von der Fähigkeit des Wiederholten Widerhalls erzeugten Kopien werden auf dem Stapel erzeugt und gelten daher nicht als „gewirkt“ oder „aktiviert“. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert, werden nicht ausgelöst.
- Durch Kopieren einer Loyalitätsfähigkeit werden keine Loyalitätsmarken auf ein Objekt gelegt oder von ihm entfernt.

Wilder Gierschlund (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{1} {B} {B}

Kreatur — Vampir

1/1

Fliegend

Zu Beginn deines Endsegments und falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat, lege eine +1/+1-Marke auf den Wilden Gierschlund. (*Schaden verursacht den Verlust von Lebenspunkten.*)

- Der Wilde Gierschlund betrachtet deinen gesamten Zug, um zu ermitteln, ob ein Gegner Lebenspunkte verloren hat. Es spielt keine Rolle, wie viele Gegner Lebenspunkte verloren haben; wichtig ist nur, ob einer von ihnen Lebenspunkte verloren hat. Es spielt ebenfalls keine Rolle, ob der Wilde Gierschlund im Spiel war, als er Lebenspunkte verloren hat.
 - Es spielt keine Rolle, ob ein Gegner weniger Lebenspunkte hat als zu Beginn des Zuges. Falls ein Spieler 4 Lebenspunkte verloren, aber auch 6 Lebenspunkte dazuerhalten hat, hat er dennoch 4 Lebenspunkte verloren.
 - Ein Spieler verliert Lebenspunkte, wenn er Lebenspunkte bezahlt.
-

Wildfeuer-Elementar (*aus dem Planeswalker-Deck*)

{2} {R} {R}

Kreatur — Elementarwesen

3/3

Immer wenn einem Gegner Schaden zugefügt wird, der kein Kampfschaden ist, erhalten Kreaturen, die du kontrollierst, +1/+0 bis zum Ende des Zuges.

- Kampfschaden ist Schaden, der automatisch durch angreifende oder blockende Kreaturen zugefügt wird. Jeder andere Schaden ist Nicht-Kampfschaden, selbst wenn er während einer Kampfphase von einer angreifenden oder blockenden Kreatur zugefügt wird.
- Die Fähigkeit des Wildfeuer-Elementars wird nur einmal pro Ereignis ausgelöst, bei dem einem Gegner Nicht-Kampfschaden zugefügt wird, unabhängig davon, wie viel Schaden dem Spieler zugefügt wird.
- Die ausgelöste Fähigkeit des Wildfeuer-Elementars betrifft nur Kreaturen, die du zum Zeitpunkt der Verrechnung der Fähigkeit gerade kontrollierst. Kreaturen, die erst später im Zug unter deine Kontrolle geraten, erhalten nicht +1/+0.
- Falls in einer Multiplayer-Partie eine Quelle wie Erdbeben mehreren Gegnern gleichzeitig Schaden zufügt, wird die Fähigkeit des Wildfeuer-Elementars entsprechend oft ausgelöst.

Wille der Götter

{W}

Spontanzauber

Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erhält bis zum Ende des Zuges Schutz vor einer Farbe, die du bestimmst. (*Sie kann von nichts dieser Farbe geblockt oder als Ziel bestimmt werden, Schaden zugefügt bekommen oder verzaubert oder ausgerüstet werden.*)

Hellsicht 1. (*Schaue dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.*)

- Du kannst nicht „Artefakt“ oder „farblos“ bestimmen, sowie du für den Willen der Götter eine Farbe wählen musst, da dies keine Farben sind.
- Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel ist, wenn der Wille der Götter verrechnet werden soll, wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Du wendest nicht Hellsicht 1 an. Falls die Kreatur deiner Wahl ein illegales Ziel wird, während Wille der Götter verrechnet wird (wahrscheinlich, weil du ihr Schutz vor Weiß gegeben hast), wendest du Hellsicht 1 an.

Wolfsreiter-Sattel

{3} {G}

Artefakt — Ausrüstung

Wenn der Wolfsreiter-Sattel ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 grünen Wolf-Kreaturenspielstein und lege den Wolfsreiter-Sattel dann an ihn an.

Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und kann nicht von mehr als einer Kreatur geblockt werden.

Ausrüsten {3} ({3}): *Lege diese Karte an eine Kreatur deiner Wahl an, die du kontrollierst. Spiele Ausrüsten wie eine Hexerei.*

- Der Wolf-Spielstein, den du erzeugst, kommt als 2/2 Kreatur ins Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur mit einer bestimmten Stärke ins Spiel kommt, sehen den Spielstein als 2/2 Kreatur ins Spiel kommen, bevor der Wolfsreiter-Sattel angelegt wird.
- Kein Spieler kann eine Aktion ausführen, zwischen dem Zeitpunkt, zu dem du den Wolf-Spielstein erzeugst, und dem Zeitpunkt, zu dem der Wolfsreiter-Sattel an ihn angelegt wird.
- Falls die ausgerüstete Kreatur Bedrohlichkeit hat, kann sie gar nicht geblockt werden.

Wucherndes Elementar

{2} {G}

Kreatur — Elementarwesen

3/2

Wenn das Wuchernde Elementar ins Spiel kommt, lege eine +1/+1-Marke auf ein anderes Elementarwesen deiner Wahl, das du kontrollierst.

Immer wenn eine andere Kreatur, die du kontrollierst, stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu. Falls die Kreatur ein Elementarwesen war, lege eine +1/+1-Marke auf das Wuchernde Elementar.

- Falls eine Kreatur, die du kontrollierst, zum selben Zeitpunkt stirbt, zu dem dein Lebenspunktstand auf 0 oder darunter sinkt, verlierst du die Partie, bevor die letzte Fähigkeit des Wuchernden Elementars dich retten kann.
- Falls das Wuchernde Elementar zum selben Zeitpunkt wie eine oder mehrere andere Kreaturen, die du kontrollierst, stirbt, wird die letzte Fähigkeit des Wuchernden Elementars für jede der anderen Kreaturen ausgelöst. Du erhältst für jede von ihnen 1 Lebenspunkt dazu, aber falls unter den Kreaturen Elementarwesen waren, erhält das Wuchernde Elementar keine +1/+1-Marke, da es das Spiel bereits verlassen hat.

Yarok das Entweihte

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

Legendäre Kreatur — Elementarwesen, Schrecken

3/5

Todesberührung, Lebensverknüpfung

Falls eine bleibende Karte ins Spiel kommt und dadurch bei einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, wird die Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.

- Yarok betrifft sowohl die eigenen Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten einer bleibenden Karte als auch andere ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn jede bleibende Karte ins Spiel kommt. Solche ausgelösten Fähigkeiten beginnen mit „wenn“ oder „immer wenn“.
- Ersatzeffekte sind von Yaroks erster Fähigkeit nicht betroffen. Eine Kreatur, die z. B. mit einer +1/+1-Marke ins Spiel kommt, erhält keine zusätzliche +1/+1-Marke.
- Fähigkeiten, die angewendet werden, „sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt“, wie das Bestimmen einer Farbe beim Diamantrittler, sind ebenfalls nicht betroffen.
- Du brauchst nicht die bleibende Karte zu kontrollieren, die ins Spiel kommt, nur die bleibende Karte, die die ausgelöste Fähigkeit hat.

- Yaroks Effekt kopiert die ausgelöste Fähigkeit nicht, sondern sorgt nur dafür, dass sie zweimal ausgelöst wird. Alle Entscheidungen, die getroffen werden, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, zum Beispiel für Modi und Ziele, werden für jedes Vorkommen der Fähigkeit separat getroffen. Alle Entscheidungen, die beim Verrechnen getroffen werden, zum Beispiel ob du Marken auf eine bleibende Karte legst, werden ebenfalls individuell getroffen.
- Falls du aus irgendeinem Grund zwei Yaroks kontrollierst und eine bleibende Karte ins Spiel kommt, werden Fähigkeiten dreimal ausgelöst, nicht viermal. Ein dritter Yarak sorgt dafür, dass Fähigkeiten viermal ausgelöst werden, ein vierter fünfmal und so weiter.
- Falls eine bleibende Karte zur selben Zeit wie Yarak (einschließlich Yarak selbst) ins Spiel kommt und das dazu führt, dass die ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ausgelöst wird, wird diese Fähigkeit ein weiteres Mal ausgelöst.
- Falls eine ausgelöste Fähigkeit mit einer zweiten Fähigkeit verbunden ist, sind zusätzliche Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ebenso mit dieser zweiten Fähigkeit verbunden. Falls die zweite Fähigkeit sich auf „die ins Exil geschickte Karte“ bezieht, bezieht sie sich auf alle Karten, die von der ausgelösten Fähigkeit und von jedem Vorkommen dieser ausgelösten Fähigkeit ins Exil geschickt wurden.
- In einigen Fällen, in denen es um verbundene Fähigkeiten geht, erfordert eine Fähigkeit Informationen über „die ins Exil geschickte Karte“. Wenn das der Fall ist, erhält die Fähigkeit mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu bestimmen, wird die Summe verwendet. Falls beispielsweise die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit des Elite-Arkanisten zweimal ausgelöst wird, werden zwei Karten ins Exil geschickt. Der Wert von X in den Aktivierungskosten der anderen Fähigkeit des Elite-Arkanisten ist die Summe der umgewandelten Manakosten der beiden Karten. Beim Verrechnen der Fähigkeit erzeugst du Kopien von beiden Karten und kannst entweder keine, eine oder beide Kopien in beliebiger Reihenfolge wirken.

Yaroks Wellenschmetterer

{3} {U}

Kreatur — Elementarwesen

4/4

Wenn Yaroks Wellenschmetterer ins Spiel kommt, bringe eine andere Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzers zurück.

- Falls du keine anderen Kreaturen kontrollierst, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, bringst du einfach nichts auf die Hand zurück. Das hat keine negative Auswirkung für dich.

Zauberbuchgebundener Lich

{1} {U} {B}

Kreatur — Zombie, Zauberer

1/3

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

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

Immer wenn der Zauberbuchgebundene Lich ins Spiel kommt oder einem Spieler Kampfschaden zufügt, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.

- Sowohl das Ziehen als auch das Abwerfen einer Karte passiert, während die ausgelöste Fähigkeit des Zauberbuchgebundenen Lichts verrechnet wird. Zwischen diesen beiden Ereignissen geschieht nichts und kein Spieler kann eine Aktion ausführen.

Zeit des Wachstums

{1} {G}

Verzauberung

Immer wenn eine Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, wende Hellsicht 1 an. *(Schau dir die oberste Karte deiner Bibliothek an. Du kannst sie unter deine Bibliothek legen.)*

Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, der eine Kreatur, die du kontrollierst, als Ziel hat, ziehe eine Karte.

- Falls mehrere Kreaturen gleichzeitig unter deiner Kontrolle ins Spiel kommen, wendest du für jede der Kreaturen Hellsicht 1 an. Du betrachtest jedes Mal nur die oberste Karte deiner Bibliothek.
- Die letzte Fähigkeit der Zeit des Wachstums wird vor dem Zauberspruch, der sie ausgelöst hat, verrechnet. Sie wird auch verrechnet, falls der Zauberspruch neutralisiert wird.
- Die letzte Fähigkeit der Zeit des Wachstums wird ausgelöst, wenn du einen Zauberspruch wirkst, der mehrere Ziele hat, solange mindestens eines der Ziele eine Kreatur ist, die du kontrollierst. Sie wird nicht mehrfach ausgelöst, falls der Zauberspruch, den du wirkst, eine deiner Kreatur mehrfach als Ziel hat oder mehrere deiner Kreaturen als Ziel hat.

Zurückbringen

{W} {W}

Spontanzauber

Bestimme bis zu zwei bleibende Karten deiner Wahl in deinem Friedhof, die in diesem Zug aus dem Spiel dorthin gelegt wurden. Bringe sie getappt ins Spiel zurück.

- Eine bleibende Karte ist ein Artefakt, eine Kreatur, eine Verzauberung, ein Land oder ein Planeswalker.
- Falls du auf diese Weise eine Aura zurückbringst, bestimmst du, was die Aura verzaubern soll, direkt bevor sie ins Spiel kommt, aber du kannst keine bleibende Karte bestimmen, die gleichzeitig mit der Aura ins Spiel kommt. Eine Aura, die auf diese Weise ins Spiel zurückgebracht wird, hat den Spieler oder die bleibende Karte, den bzw. die sie verzaubert, nicht als Ziel, daher können bleibende Karten oder Spieler mit Fluchsicherheit bestimmt werden. Die Aura muss jedoch den bestimmten Empfänger legal verzaubern können, daher kann ein Spieler oder eine bleibende Karte mit Schutz vor einer der Charakteristiken der Aura nicht auf diese Weise bestimmt werden. Falls es nichts gibt, was die Aura legal verzaubern kann, bleibt sie im Friedhof.
- Bleibende-Karten-Zaubersprüche, die vorher im Zug neutralisiert wurden, waren nie im Spiel und sind daher keine legalen Ziele für Zurückbringen.